

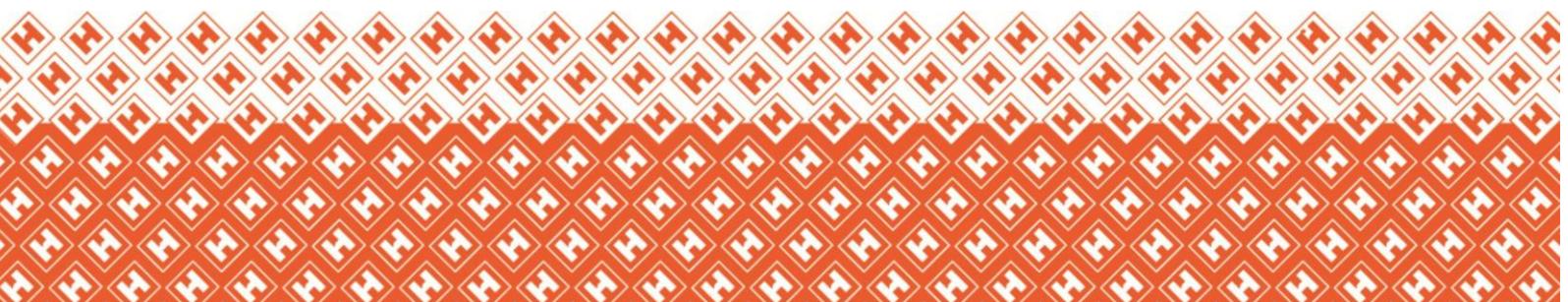


LORENA SILVA TATO

**NARRATIVAS SILENCIADAS: A REPRESENTAÇÃO
DE MULHERES NEGRAS EM JOGOS DE
VIDEOGAMES E A RECRIAÇÃO DE FIGURAS
HISTÓRICAS BRASILEIRAS NO IMAGINÁRIO
DIGITAL**

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Agosto / 2024



Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

T216n Tato, Lorena Silva
NARRATIVAS SILENCIADAS: A REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NEGRAS
EM JOGOS DE VIDEOGAMES E A RECRIAÇÃO DE FIGURAS HISTÓRICAS
BRASILEIRAS NO IMAGINÁRIO DIGITAL / Lorena Silva Tato. - 2024.
108 f.: il.

Orientador: Christiano Britto Monteiro dos Santos.
Dissertação (mestrado profissional)-Universidade Federal
Fluminense, Instituto de História, Niterói, 2024.

1. Ensino de história. 2. Jogos de videogame. 3. Mulheres
negras. 4. Representatividade. 5. Produção intelectual. I.
Santos, Christiano Britto Monteiro dos, orientador. II.
Universidade Federal Fluminense. Instituto de História. III.
Título.

CDD - XXX

LORENA SILVA TATO

**NARRATIVAS SILENCIADAS: A REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NEGRAS
EM JOGOS DE VIDEOGAME E A RECRIAÇÃO DE FIGURAS HISTÓRICAS
BRASILEIRAS NO IMAGINÁRIO DIGITAL.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ensino de História do Instituto de História da Universidade Federal Fluminense – UFF, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de mestre em Ensino de História.

Orientação: Prof. Dr. Christiano Britto Monteiro dos Santos

Niterói - RJ

2024

LORENA SILVA TATO

**NARRATIVAS SILENCIADAS: A REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NEGRAS
EM JOGOS DE VIDEOGAME E A RECRIAÇÃO DE FIGURAS HISTÓRICAS
BRASILEIRAS NO IMAGINÁRIO DIGITAL.**

Dissertação de defesa apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-graduação em Ensino de História do Instituto de História da Universidade Federal Fluminense - UFF como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de mestre em Ensino de História.

Data da aprovação:

BANCA EXAMINADORA

Professor Dr. Christiano Britto Monteiro Dos Santos(orientador)
Universidade Federal Fluminense - Departamento de História

Professora Dra. Márcia Regina Ramos Carneiro
Universidade Federal Fluminense - Departamento de História

Professor Dr. Gustavo Pinto de Sousa - (ProfHistória/UFRJ) - (Membro externo)
Departamento de Ensino Superior - DESU/INES

Professora Dra. Ynaê Lopes dos Santos (suplente)
Universidade Federal Fluminense - Departamento de História

Niterói - RJ

2024

RESUMO

Um grande desafio a ser enfrentado pela escola básica no Brasil é pensar no ensino de história como contribuição para a formação de uma sociedade livre de preconceitos e intolerâncias. No entanto, a realidade brasileira evidencia a limitação de um ensino de história pautado principalmente no eurocentrismo, no monoculturalismo, que silencia a diversidade de etnias. Por outro lado, filmes, séries e cenas de games foram se tornando mais presentes nas aulas de história e despertando o interesse dos estudantes, sugerindo que as mídias podem servir como uma ponte entre o conhecido e o desconhecido, facilitando a compreensão de novos conceitos. Com base nesse contexto, relatamos nesta dissertação o processo de elaboração, construção e aplicação de um produto educacional que busca oferecer aos professores de história de educação básica uma opção antirracista de utilização de roteiros de videogame que atentem para a representação e o protagonismo das mulheres negras. O produto aqui apresentado resulta de uma pesquisa exploratória de natureza qualitativa de abordagem descritiva e fundamenta-se na Lei 11.645, de 2008, que versa sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena, e ressalta a importância da representatividade na construção da identidade e autoestima, demonstrando como a inclusão de personagens femininas negras em narrativas de videogame pode fomentar o interesse pela história e fortalecer o senso de pertencimento. Cientes do longo caminho a ser percorrido para alcançar uma representação que seja verdadeiramente inclusiva e diversa, acreditamos que recursos didáticos como o produto educacional aqui apresentado, ao abordarem temas sensíveis como racismo, discriminação e desigualdade social, incentivam o pensamento crítico e a empatia nos estudantes além de desempenhar um papel fundamental na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Palavras-chave: ensino de história; jogos de videogame; mulheres negras; representatividade.

ABSTRACT

A major challenge faced by elementary schools in Brazil is to think of history teaching as a contribution to the formation of a society free from prejudice and intolerance. However, the Brazilian reality highlights the limitations of a history teaching based mainly on Eurocentrism and monoculturalism, which silences ethnic diversity. On the other hand, films, series and game scenes have become more present in history classes and have sparked students' interest, suggesting that media can serve as a bridge between the known and the unknown, facilitating the understanding of new concepts. Based on this context, we report in this dissertation the process of elaboration, construction and application of an educational product that seeks to offer elementary school history teachers an anti-racist option for using video game scripts that pay attention to the representation and protagonism of black women. The product presented here is the result of exploratory and qualitative research with a descriptive approach and is based on Law 11.645 of 2008, which deals with the teaching of Afro-Brazilian and African history and culture, and highlights the importance of representation in the construction of identity and self-esteem, demonstrating how the inclusion of black female characters in video game narratives can foster interest in history and strengthen the sense of belonging. Aware of the long road to be traveled to achieve representation that is truly inclusive and diverse, we believe that teaching resources such as the educational product presented here, by addressing sensitive topics such as racism, discrimination and social inequality, encourage critical thinking and empathy in students, and can play a fundamental role in building a more just and egalitarian society..

Keywords: history teaching, video games, black women, representation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ms. Pac-Man protagonista feminina do jogo Pac-Man	27
Figura 2 - Donkey kong raptando a princesa Pauline	28
Figura 3 - Personagem Samus Aran do jogo Metroid	28
Figura 4 - Super Mario Bros salvando a princesa Peach	29
Figura 5 - Capa do jogo The Legend of Zelda	30
Figura 6 - Etapa do jogo Barbie Fashion Designer	30
Figura 7 - Personagem Yuki em etapa do jogo Typhoon Gal	31
Figura 8 - Cena do Jogo Street Fighter	32
Figura 9 - Captura de tela comparativo personagem Kitana 1993-2023	32
Figura 10- Captura de tela comparativo personagem Sheeva 1995-2019	33
Figura 11- Captura de tela comparativo personagem Mileena 1992-2023	33
Figura 12- Jogo Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide	42
Figura 13- Jogo GTA San Andreas com a personagem Kendl Johnson	48
Figura 14- Sheva Alomar em cena do jogo Resident Evil	49
Figura 15- Senna: personagem do jogo League of Legends	50
Figura 16- Cena da personagem Laura Matsuda no Jogo Street Fighter V	51
Figura 17- Personagem Lara Croft desde sua estreia em 1996 até 2018	52
Figura 18- Mulheres guerreiras do jogo Total War Rome II	53
Figura 19- Mulheres guerreiras do jogo Total War Rome II	54
Figura 20- Princesa de Poseidon no Jogo God of War	54
Figura 21- Personagem Angrboda do jogo God of War Ragnarok	55
Figura 22- Chloe Frazer e Nadine Ross em Uncharted - The Lost Legacy	57
Figura 23- Anna em Valiant Hearts: The Great War	57
Figura 24- Aloy no jogo Horizon Zero Dawn	58
Figura 25- Maxine Caulfield no jogo Life is Strange	59
Figura 26- Kassandra, no jogo Assassin's Creed Odyssey	60
Figura 27- Ellie e Riley em “The Last Of Us”	61
Figura 28- Faith Connors no jogo Mirror’s Edge	61
Figura 29- Amicia no jogo Innocence	62
Figura 30- Madeline, personagem do jogo Celeste	62
Figura 31- Sam Greenbriar no jogo Gone Home	63
Figura 32- Alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II	81

Figura 33-	Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II	86
Figura 34-	Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II	89
Figura 35-	Alunos do 1º ano do Ensino Médio	92
Figura 36-	Alunos do 1º ano do Ensino Médio	92
Figura 37-	Alunos do 3º ano do Ensino Médio	96

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Ficha de produção de Roteiro	74
Tabela 2 - Roteiro desenvolvido por alunos do 8º ano do Fundamental II	77
Tabela 3 - Roteiro desenvolvido por alunos do 9º ano do Fundamental II	81
Tabela 4 - Roteiro desenvolvido por alunos do 9º ano do Fundamental II	86
Tabela 5 - Roteiro desenvolvido por alunos do 1º ano do Ensino Médio	90
Tabela 6 - Roteiro desenvolvido por alunos do 3º ano do Ensino Médio	93

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 HISTÓRIA DOS GAMES, REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEUS USOS NO ENSINO DE HISTÓRIA	17
1.1 A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	17
1.2 JOGOS ELETRÔNICOS: OS DESAFIOS DE UTILIZAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA	23
1.3 HISTÓRIA DAS REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS	26
1.4 OS JOGOS DE VIDEOGAME NO BRASIL COMO ELEMENTOS CULTURAIS	34
2 DESCONSTRUINDO ESTEREÓTIPOS: REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NEGRAS EM JOGOS DE VIDEOGAME	46
2.1 UMA BREVE ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS DE VIDEOGAME DE GRANDE CIRCULAÇÃO E A INTERSECCIONALIDADE COM QUESTÕES ÉTNICAS	46
2.2 A LEI 11.645/2008 E SEUS IMPACTOS NA CONSTRUÇÃO DE UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA	66
3 ELABORAÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	69
3.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	71
3.2 A APLICAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	75
3.3 RESULTADOS E DISCUSSÕES	96
CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
REFERÊNCIAS	102

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se ancora nas muitas vivências que me trouxeram até aqui: pesquisar e lecionar como mulher negra, atuar como professora na periferia, ser mãe solo e praticante do candomblé, são experiências que formaram uma teia complexa de identidades que moldaram minha jornada. Cada faceta da minha vida carrega consigo desafios únicos e uma riqueza de perspectivas. Como educadora, enfrento a batalha diária pela equidade e inclusão, buscando oferecer às crianças e jovens as ferramentas para que possam alcançar seus sonhos. Como mãe solo, equilíbrio amor incondicional com a responsabilidade de criar e sustentar minha família. E como seguidora do candomblé, encontro força e conexão espiritual em minhas tradições ancestrais, que me guiam e inspiram em momentos de adversidade.

Minha jornada é uma tapeçaria de resiliência, determinação e orgulho, onde cada aspecto se entrelaça para formar a mulher que sou. Retornei à Universidade Federal Fluminense depois de 8 anos da conclusão da graduação. Desde o final da graduação até os dias de hoje, a prática do magistério me proporcionou a oportunidade de pensar a construção da minha identidade docente, a importância das experiências e interações sociais e as reflexões críticas. Em concordância com Nóvoa (2017), tive experiências nas quais a aproximação entre a vivência na educação básica e a entrada no espaço acadêmico representaram uma possibilidade de construir uma relação entre ensino e pesquisa que parecia distante, além de enxergar essa construção como ferramenta para aprimorar a prática docente.

Na etapa de inscrição para o Mestrado Profissional, a escrita do memorial provocou uma reflexão capaz de trazer à tona o meu entendimento como mulher negra, que cresceu numa família interracial, conectada com o candomblé. Essa etapa foi fundamental para o direcionamento da pesquisa aqui apresentada. Tendo sido recentemente considerado como fonte de pesquisa histórica privilegiada, o exercício da escrita de si, no campo da educação, transforma as noções de memória, documento, verdade, tempo e história. A memória individual é validada em detrimento da memória de um grupo ou de um personagem histórico de destaque (GOMES, 2004).

Embora a escrita do memorial tenha sido pautada na minha trajetória docente e no meu campo de trabalho, envolveu também outros campos da minha vida como família, religião, maternidade e ancestralidade. Esses campos paralelos me levaram a pensar meu lugar social, meu papel como educadora e o porquê de privilegiar um objeto em detrimento de outros na pesquisa acadêmica.

Segundo Szymanski (2004), é na família que a criança inicia o processo de aprender o modo humano de existir. É no interior dela que o mundo adquire significado e ela começa a se constituir como sujeito. Para a autora, a criança, ao nascer, já encontra um mundo repleto de significados construídos pela sociedade, e internalizado idiossincraticamente pela família que, por sua vez, também carrega uma própria significação do mundo. Esses significados apresentam-se impregnados de valores, hábitos, mitos, pressupostos, formas de sentir e de interpretar o mundo, que definem diferentes maneiras de trocas intersubjetivas e, conseqüentemente, tendências na constituição da subjetividade.

Faço parte de uma família interracial, de classe média e fui criada como morena, parda. Sou bisneta de uma ex-escravizada e filha de uma mulher negra, funcionária pública aposentada e mãe de santo. Do outro lado da família, sou bisneta de imigrantes europeus, pai branco de olhos azuis, motorista de táxi e de certa maneira privilegiado. Sempre morei na casa da minha avó materna, junto com tios, tias e irmão. Todos negros, alguns até retintos.

Na primeira década da minha vida, meu núcleo familiar era apenas materno. Embora fossemos integrantes de uma família inteiramente negra vivenciamos em casa um mecanismo de negação. Minha mãe se autodeclara racialmente como parda. Uma teoria racial que se enquadra aqui é chamado de color blind (cegueira racial). Glass (2012) se posiciona em relação a essa cegueira, afirmando que “Como contraponto à ideologia da supremacia racial, pela qual a raça diz tudo, a posição da cegueira racial aposta na premissa de que a raça não diz nada moralmente, intelectualmente ou socialmente importante sobre uma pessoa” (GLASS, 2012, p. 890).

Segundo essa visão, para ser antirracista ou para não parecer preconceituoso é preciso ignorar por completo a ideia de raça e a cor das pessoas. Tratar alguém como igual e com respeito, portanto, e para esse discurso, implica em ignorar totalmente a raça, já que ela não é significativa na proporção de seu caráter, na construção de suas habilidades e talentos ou na sua capacidade de fazer contribuições sociais valiosas (GLASS, 2012).

Na convivência com a família paterna, experienciei situações bem distintas das que estava habituada. A família do meu pai é construída a partir de imigrantes europeus aqui no Brasil: espanhóis e alemães. Todos eram brancos, de olhos claros e meu irmão me apelidou carinhosamente de neguinha, apelido que ficou. Naquela época, não pensava muito sobre autodeclaração. Não era uma pauta no núcleo paterno e nem no núcleo materno. Lembro claramente que me via como morena e me autodeclaro negra há menos de 10 anos. Segundo Schucman (2018), são percebidos na população com ascendência africana:

Os efeitos da ideologia do embranquecimento e o fato de os estereótipos negativos estarem diretamente associados à cor e à raça negra fizeram com que os brasileiros mestiços e grande parte da população com ascendência africana, de maneira geral, não se classificassem como negros, gerando um grande número de denominações para designar as cores dos não brancos, como moreno, pessoa de cor, marrom, escurinho etc. Portanto, essa forma de classificação não raramente eliminou a identificação dos mestiços com a negritude e fez com que estes não se classificassem como negros, bem como contribuiu para que permanecessem intactas todas as estereotípias e representações negativas dos negros (SCHUCMAN, 2018, p. 43).

A autora entende, como hipótese teórica, que no Brasil muitos que se autodeclaram morenos o fazem por meio de alianças defensivas inconscientes contra o racismo para amenizar suas dores. Tais alianças são apontadas como possibilidades dos sujeitos se organizarem inconscientemente e positivamente quanto a conteúdos psíquicos toleráveis e, ao mesmo tempo, organizarem-se defensivamente a partir de renúncias que são insuportáveis (COSTA, 2015).

Munanga (2006), ao se referir ao lugar ambíguo reservado ao negro mestiço no pensamento social brasileiro, afirma:

O mestiço brasileiro simboliza plenamente essa ambiguidade, cuja consequência na sua própria definição é fatal, num país onde ele é de início indefinido. Ele é ‘um e outro’, ‘o mesmo e o diferente’, ‘nem um nem outro’, ‘ser e não ser’, ‘pertencer e não pertencer’. Essa indefinição social – evitada na ideologia racial norte-americana e no regime do apartheid –, conjugada com o ideário do branqueamento, dificulta tanto a sua identidade como mestiço, quanto a sua opção de identidade negra. A sua opção fica hipoteticamente adiada, pois espera, um dia, ser ‘branco’, pela ‘miscigenação’. (MUNANGA, 2006, p. 140).

No Brasil, muitos que se autodeclaram morenos o fazem por meio de alianças defensivas inconscientes contra o racismo para amenizar suas dores. Tais alianças são apontadas como possibilidades dos sujeitos se organizarem inconscientemente e positivamente quanto a conteúdos psíquicos toleráveis e, ao mesmo tempo, organizarem-se defensivamente a partir de renúncias que são insuportáveis (COSTA, 2015).

Ao afirmar que o processo de identificação nunca começa do zero, Schucman (2006), diz: “Este movimento de apropriação de significados e produção de sentidos se baseia sempre em um conjunto de determinados materiais simbólicos construídos sócio historicamente dentro da cultura e dentro da família em que estão inseridos” (p. 2).

Nesse contexto, o aspecto religioso torna-se, igualmente, importante na construção de subjetividades. Ser praticante de qualquer religião de matriz africana aqui no Brasil é desafiador e em particular quando se é professor de história. É sabido o quanto nosso currículo é pautado em uma perspectiva eurocêntrica. A intolerância religiosa dentro do ambiente escolar é cotidiana e reflexo de práticas sociais que são enraizadas muitas vezes dentro do próprio âmbito familiar. Vivenciando o senso positivo de ser negra e praticante do candomblé, ao lecionar na

escola-empresa, com metas de matrículas e inúmeros estudantes em sala, época de escola sem partido, racismo religioso, me senti compelida a desenvolver algumas metodologias para tornar o aprendizado em história mais atrativo e mais próximo da realidade dos estudantes, na medida em que os levassem a construir uma identidade negra, que, de acordo com Souza (1983), não é algo simples: “A possibilidade de construir uma identidade negra - tarefa eminentemente política - exige como condição imprescindível, a contestação do modelo advindo das figuras primeiras - pais ou substitutos que lhe ensinam a ser uma caricatura do branco (SOUZA, 1983, p.77)”.

Na minha trajetória docente, além das questões de representação e identidade, surgiu a necessidade do ensino remoto. Provocada pela pandemia de Covid 19, o ensino remoto trouxe tantas incertezas quanto aquelas do início da carreira docente. Nesse momento meu laboratório se transformou e as mesmas práticas pedagógicas já não bastavam para atender à nova dinâmica de aula. No ensino presencial temos quadro, interação direta, o caderno, utilizamos a técnica da retórica e contamos com o convívio social. No ensino online, tínhamos 50, 60 estudantes logados por turma e não se sabia quem de fato estava ali. Para cada professor que vivenciou essa dinâmica, a sensação de impotência era realidade.

O meu novo laboratório passou a ser uma sala do Google Meet, um serviço de videoconferências do Google, disponibilizado no navegador e em aplicativo para celulares para a criação ou participação em chamadas através de áudio, vídeo e texto. Depois de 15 dias de experimentação, compreendi que melhor que tentar reproduzir com qualidade as práticas do ensino presencial, era necessário explorar os recursos que o ambiente digital me proporcionava.

De modo geral, e não por acaso, durante a pandemia aumentou consideravelmente o consumo de séries, filmes e jogos eletrônicos. Um estudo divulgado na plataforma Gente¹ - uma plataforma de acesso livre e fácil a pesquisas e estudos em diversos formatos, com conteúdo próprio e atualizado - analisou o consumo de séries de metade da população brasileira e o relatório apontou que houve um aumento de 60% de consumo desse tipo de atração por conta da pandemia. A Pesquisa Game Brasil de 2024², ao trazer dados sobre a cultura gamer no país, revela que 73,9% dos entrevistados afirmam acreditar que jogaram mais durante esse período em casa.

O aumento do consumo de jogos eletrônicos, atrelado a rotina do ensino remoto me fizeram questionar por que não fazer das mídias um elemento da prática pedagógica.

¹ Disponível em <https://gente.globo.com/> . Acesso em julho, 2024.

² Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em julho, 2024.

Inicialmente, a utilização das mídias digitais no currículo de história do ensino médio se deu a partir de aulas estruturadas em Power point, nas quais eram introduzidos trechos de diferentes mídias, diretamente relacionados ao tema abordado em sala. O compartilhamento das aulas com os estudantes foi realizado através do Google Meet. Por oferecer uma tela com boa qualidade de som e imagem essa ferramenta constituía-se num aspecto facilitador, tendo em vista que, no ensino presencial, a falta de aparato tecnológico nas escolas faz com que a exibição de um simples vídeo de três minutos se transforme em uma missão quase impossível.

Filmes, séries e cenas de games foram se tornando mais presentes nas aulas e algumas questões me chamaram atenção. Os estudantes tinham maior interesse por mídias que eles já conheciam, e as que não eram conhecidas, eram experimentadas pelos estudantes como forma de melhor entendimento daquele conteúdo.

Além disso, foi possível observar que os assuntos de maior interesse em sala de aula eram sobre temas contidos em filmes, séries e jogos das grandes produções. Isso sugere que as mídias podem servir como uma ponte entre o conhecido e o desconhecido, facilitando a absorção e compreensão de novos conceitos (DE PAULA; VALENTE, 2016).

Desse modo, foi notável a influência das mídias no capital cultural dos estudantes. Suas experiências moldavam suas perspectivas e entendimentos sobre determinados assuntos. Ao integrar conteúdos midiáticos relevantes às aulas, os estudantes não apenas se engajaram mais, mas também ampliaram seus horizontes culturais, enriquecendo suas experiências educacionais. Os jogos oferecem uma experiência imersiva e interativa, permitindo que os estudantes assumam papéis e vivenciem eventos históricos de maneira única. Essa abordagem não apenas torna o aprendizado mais envolvente, mas também estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas (NAZÁRIO et al., 2023).

A narrativa e a estética dos filmes, séries e jogos geraram discussões animadas em sala de aula. Ao incorporar esses temas nas lições, pude aproveitar o entusiasmo dos estudantes e transformá-los em oportunidades de aprendizado significativo.

Optar por trabalhar especificamente com jogos não foi uma escolha aleatória. Os jogos oferecem uma plataforma dinâmica para explorar conceitos históricos, estimulando a curiosidade e o engajamento dos estudantes de formas que outras mídias podem não alcançar. Essa abordagem não apenas amplia o alcance da educação histórica, mas também promove uma apreciação mais profunda da diversidade cultural e histórica (BARROS, 2023).

Por acreditar que nenhum trabalho que se proponha a debater o ensino de história deve ser alheio a um propósito social, optei por fazer da representação de mulheres negras nos jogos bem como a construção de uma educação antirracista dentro do ensino de história, o tema do

produto educacional.

Nesse sentido, esta dissertação apresenta o relato do processo de elaboração, construção e aplicação de um produto educacional que busca oferecer aos professores de história de educação básica uma opção antirracista de utilização dos jogos eletrônicos que atentem para a representação das mulheres negras. O produto aqui apresentado fundamenta-se na Lei 11.645, de 2008³, que versa sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena, e ressalta a importância da cultura negra na formação da sociedade brasileira.

Para fundamentar o processo de elaboração e construção deste produto educacional, empregou-se a pesquisa exploratória de natureza qualitativa e abordagem descritiva, utilizando como recursos a exploração de livros, artigos científicos, análises de reportagens e conteúdo da internet que abordam o tema, observando, ininterruptamente, a articulação entre a teoria e a prática. Os capítulos da dissertação foram organizados da maneira descrita a seguir.

No capítulo 1, foram examinados referenciais da cronologia dos games com ênfase não apenas no desenvolvimento tecnológico desses jogos, e no tratamento dedicado aos personagens do sexo feminino. Ao final do capítulo são discutidos os impactos sofridos pela sociedade quando os jogos representam elementos da cultura global dominante.

No capítulo 2 analisamos a representação das mulheres e, em especial, das mulheres negras nos jogos de videogame. Além disso, apresentamos neste capítulo as nuances com a realidade brasileira interseccionando com discussões acerca da lei 11.645/2008 e seus impactos na construção de uma educação antirracista ao longo das últimas duas décadas.

No capítulo 3, apresentamos detalhadamente o processo de criação, elaboração, aplicação e avaliação do produto educacional destinado aos professores da educação básica que visa enriquecer o repertório educacional com narrativas que reflitam a diversidade e a contribuição da comunidade afro-brasileira.

Nas considerações finais, são explicitadas a análise e as proposições sobre a criação de roteiros de jogos com temática afro-brasileira entendidos como um recurso inovador na implementação da legislação vigente, fortalecendo os pilares de uma educação comprometida com a desconstrução do racismo e a promoção da igualdade racial.

³ Disponível em https://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/lei_11645_100308.pdf. Acesso em: julho, 2024.

1 HISTÓRIA DOS GAMES, REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E SEUS USOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

1.1 A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O surgimento dos jogos eletrônicos se dá após o final da Segunda Guerra Mundial em um nicho essencialmente masculino e branco. As propagandas inicialmente eram voltadas para famílias em geral, mas, após a recessão, na década de 80, as produções foram afunilando cada vez mais para um público específico de jovens homens (ARANHA, 2004).

Ao se levar em conta que toda e qualquer produção reflete aspectos da nossa própria sociedade, devemos pensar que a produção de jogos digitais não estaria alheia a essas questões. Pensando efetivamente na aplicabilidade dos jogos para o ensino de história, é necessário contextualizar essas representações em paralelo aos avanços tecnológicos e suscitar discussões sobre como essas representações impactam a construção de identidade dos nossos estudantes e a perpetuação do machismo e do racismo.

Em 1958, o físico William Higinbotham criou o jogo eletrônico Tennis for Two. Ele desenvolveu uma adaptação do software de um osciloscópio para mostrar a trajetória de uma bola em movimento. Os visitantes do laboratório tinham que interagir com o jogo, controlando a direção da bola com um disco e um botão. Se a bola não fosse rebatida corretamente, o ponto não era marcado.

Não há registros oficiais sobre esta ser a primeira invenção no campo dos jogos pois Higinbotham não patenteou a criação (LUZ, 2009). Outro fator a ser levado em consideração na história dos jogos eletrônicos é que embora seja digno de menção na história dos jogos eletrônicos, o osciloscópio, não foi unicamente utilizado para jogos.

Utilizado por profissionais de diversas áreas, o osciloscópio é útil na manutenção de equipamentos eletrônicos e sistemas biomédicos. Na área automotiva, permite a visualização de falhas em um veículo além de medir amplitudes de tensão, frequências, entre outros fenômenos relativos a redes elétricas (MATTEDE, s.d).

Considerado como o pioneiro, de fato, na história dos jogos está o Space War. Foi lançado em 1962 e baseava-se em estratégias e muitos tiros, colocando seus jogadores numa verdadeira corrida espacial. Ele foi idealizado por um grupo de estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts. O MIT (Massachusetts Institute of Technology), é uma universidade de pesquisa localizada em Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos. Fundada

em 1861, o MIT adotou um modelo europeu de universidade politécnica e salientou a instrução laboratorial em ciência aplicada e engenharia (SCAPININI, 2020).

O jogo Space War foi baseado em uma série de livros de ficção científica. Para que o jogo pudesse acontecer, era necessário um computador denominado Programmed Data Processor P-1 (PDP-1). O PDP-1 foi o primeiro computador na Digital Equipment Corporation's PDP série e foi produzido pela primeira vez em 1960. É famoso por ser o computador mais importante na criação de cultura hacker no MIT, BBN e noutros países. (MARQUES; CEONI, 2007)

Na versão final do jogo era possível observar um mapa estelar ao fundo e um sol que afetava o campo gravitacional na arena de batalha. Foram desenvolvidos também alguns controladores específicos para o jogo que são os precursores do Joystick, um periférico acoplado ao aparelho de jogos que permite ao jogador controlar a ação da tela.

Cabe salientar que o surgimento tanto dos computadores, quanto dos games, está diretamente relacionado a tecnologias produzidas para o ambiente de guerra. Os computadores foram criados a partir da decodificação de mensagens durante a Segunda Guerra Mundial, assim como os games a partir das simulações do período da guerra fria. Essas simulações se tornaram a base de comando dos primeiros jogos.

Lançado em 1971, pela empresa Magnavox, o Odyssey, projetado pelo engenheiro Ralph Baer em 1966, foi considerado o primeiro console doméstico da história a ser comercializado. Console de jogo eletrônico é um microcomputador dedicado a executar jogos de vídeo como jogos de tiro, jogos de ação, música e outros (ASSUNÇÃO; ARAUJO, 2019).

Esse sistema de console era bem simples: não tinha nem processador. O aparelho dispunha de um conector que o ligava à antena do televisor e controladores com fio para dois jogadores simultâneos.

Como a tecnologia da época permitia apenas a manipulação de poucos pontos não coloridos na tela, para alterar a aparência dos jogos eram utilizadas máscaras coloridas translúcidas, que eram colocadas fisicamente na frente da tela do televisor.

Somando-se às máscaras coloridas, o Odyssey permitia a troca de cartuchos para diversificar os elementos mostrados no televisor, constituindo assim algumas variações de jogo, entre eles versões de tênis, hóquei, corrida de veículos, jogos educativos e até de azar. (LEITE, 2006).

No entanto, o engenheiro eletricitista Nolan Bushnell é considerado o grande responsável pela comercialização efetiva dos games. Ele criou a Atari, uma das empresas mais icônicas da indústria dos videogames.

Com gráficos menos elaborados e menos comandos, Bushnell desenvolveu o que os jogadores da década de 80 conheceram como Fliperama, um jogo que possui uma estrutura diferenciada da criada no Space War e é o que chamamos de jogo em arcade.

Os primeiros jogos em arcade eram operados a partir de moedas e utilizados em locais públicos, como restaurantes, bares e lojas onde os jogadores movimentam botões para jogar (NASAW, 1999).

O nome do jogo criado por Bushnell era PONG, uma espécie de tênis eletrônico em que os jogadores mexiam com dois pontos na tela para rebater uma bola virtual. Pong se tornou sucesso de vendas em 1973, com mais de 10.000 unidades.

Em pouco tempo, seus concorrentes já haviam produzido jogos parecidos, o que levou a Atari a apostar na inovação criando um jogo novo a cada mês. Em 1975 é lançada a primeira versão doméstica de Pong: o Home Pong.

Em agosto de 1976, a empresa Fairchild Camera and Instrument lançou um aparelho diferente dos demais: os jogos eram armazenados em cartuchos intercambiáveis. Estes cartuchos intercambiáveis eram chamados de 'videocarts' e cada um possuía um microchip contendo um jogo armazenado.

Essa nova tecnologia teve grande apelo do mercado consumidor, criando um paradigma sustentado até os dias de hoje e forçando a Magnavox e Atari a voltarem ao laboratório. (LEITE, 2006)

Em 1977, foi lançado pela Magnavox o Odyssey 2. Em 1978, a empresa japonesa Taito Trading Company, fundada por um empresário ucraniano chamado Michael Kogan. Taito também importa e distribui jogos produzidos nos Estados Unidos e distribui os próprios jogos ao redor do mundo. A empresa é mundialmente famosa pelo seu sucesso de 1979, Space Invaders (LOPES, 2012). Nesse período, o mercado de consoles saiu de uma pequena recessão e explodiu com a venda do novo jogo (ARANHA, 2004).

Ainda na década de 1980, observou-se um crescimento na produção dos jogos: a Atari lança o Battezone, que simulava tão bem um tanque de guerra que chegou a ser cogitado como treinamento para o exército norte-americano.

A indústria dos videogames prosperou. Lucrou o dobro de dinheiro que todos os cassinos de Nevada combinados, quase o dobro de dinheiro que a indústria cinematográfica e três vezes mais dinheiro como liga principal de beisebol, basquete e futebol (KENT, 2010). Esses são chamados de Anos Dourados dos jogos eletrônicos.: As empresas Namco, Midway e Taito obtiveram vultosos lucros em operações nos EUA.

A Namco Limited foi uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos

sediada em Tóquio. Foi fundada em junho de 1955 por Masaya Nakamura com o nome de Nakamura Seisakusho, iniciando suas operações como produtora de brinquedos a fichas destinadas a lojas de departamento (RODRIGUES, 2011).

A Midway foi fundada em 1958 sob o nome de Midway Manufacturing, sendo mais conhecida pela criação das franquias Mortal Kombat, Rampage, Spy Hunter, NBA Jam, Cruis'n e NFL Blitz, e por publicar o popular jogo Pac-Man nos Estados Unidos (KENT, 2010).

Em 1982, a empresa ColecoVision tentou lançar um outro console para concorrer com o Atari. Apesar da tecnologia similar aos concorrentes (processador de 8-bits com 8 Kg de memória RAM), o console não possuía muitos jogos se comparado com o Atari.

Seu momento de ascensão foi a assinatura de um contrato com a Nintendo para licenciar Donkey Kong. A Coleco pagaria royalties por cada cartucho de Donkey Kong que fosse vendido.

Em meados de 1982, a indústria dos jogos eletrônicos em arcade passou por um processo de declínio que se estendeu pelos 15 anos seguintes. Novos conteúdos para os jogos foram lançados: Custer 's Revenge, Bachelor Party e Beat Em & Eat Em.

Alguns ex-funcionários da Atari criam uma empresa, a Activision, que ganha grande espaço no mercado com o lançamento de dois jogos: Pitfall e River Raid e a Atari tenta comercializar doze milhões de cópias do cartucho Pac-Man, vendendo apenas 7 milhões e tendo vários pedidos de reembolso devido aos erros com as animações do jogo.

Ao tentar se reestruturar no mercado, surfando no sucesso do filme E.T de Steven Spielberg, a Atari começa a produzir em julho de 1982 um jogo com essa temática. Quando o jogo foi lançado recebeu muitas críticas por sua jogabilidade fraca, enredo mal elaborado e gráficos inferiores aos padrões da época.

Esse é o início da crise da Atari. Apesar da tentativa de licenciar jogos de sucesso nos arcades para transformá-los em cartuchos, os consumidores pararam de comprar jogos eletrônicos e em 1983 a indústria subitamente gerou um vácuo. A Atari perdeu US\$356 milhões no ano e passou de dez mil empregados para apenas três mil, deslocando todas as suas instalações de manufatura para Hong Kong e Taiwan.

A Mattel ficou com um prejuízo de US\$201 milhões e demitiu trinta e sete por cento de seus mil e oitocentos funcionários. A Activision estimou uma perda entre US\$3 milhões e US\$5 milhões em três meses (LEITE, 2006).

Kent (2010) afirma que existem algumas razões para essa queda do mercado ocorrida em 1983: as limitações de jogabilidade, os gráficos pouco elaborados, a superioridade dos jogos em arcade, se comparado aos de console, restrição de cores, áudio ruim e poucos efeitos

sonoros.

Ainda em 1983, a Nintendo lança um novo console chamado Famicom, com gráficos mais detalhados, mais coloridos e com menor custo. Seu controlador foi projetado para versões mais sofisticadas de Pong e Tank com direito a joystick e paddle, um controlador com um disco preso em seu centro que permitia ao jogador girá-lo em sentidos horário e anti-horário para controlar objetos virtuais ao longo da tela, principalmente representações de raquetes para jogos de esporte.

O problema aqui era em relação a qualidade mecânica dos Joysticks, que quebravam com muita facilidade e eram desconfortáveis. Depois de uma adaptação a Nintendo projetou um controlador com apenas 2 botões acionados pelo polegar direito e do outro lados botões direcionais.

O console foi sucesso no mercado japonês e foi levado aos EUA numa feira de produtos eletrônicos em 1985 com o nome de Advanced Video System (AVS). O mercado norte-americano foi muito resistente à tentativa de reinserção da Nintendo. Apesar do grande sucesso de vendas no Japão, nos EUA os consoles foram vendidos por baixíssimo custo nas lojas de Nova Iorque, Los Angeles, Chicago e São Francisco.

Em 1988, a Nintendo já havia tirado o Master System do mercado e vendeu 3 milhões de unidades de um jogo de origem russa que se tornou febre mundial: O Tetris. Ao descobrir o jogo em uma viagem a Las Vegas, Henk Rogers realizou negociações com seu criador Alexey Pajitnov. Dos diversos consoles aos atuais smartphones, Tetris ainda ganha o coração de muitos jogadores.

Em 1989 a Nintendo lança uma versão para Game Boy. O jogo ganhou mobilidade e transformou o Mini Game na máquina de maior sucesso da história. Mais de 35 milhões de unidades de Tetris foram vendidas.

Outra plataforma móvel de maior acesso se comparada ao Game Boy foi o Mini Game Brick Tetris, que possuía diversas variações do Tetris em um único aparelho. Essas plataformas tiveram grande popularidade no Brasil, na década de 1990.

Numa tentativa da Sega de superar a Nintendo ela elabora um console chamado Mega Drive. Com um chip de 16-bits da Motorola ele podia processar o dobro de informações do NES da Nintendo. Possuía uma paleta de 512 cores e um processador exclusivo para áudio. A estrutura tecnológica do aparelho o permitia competir com os jogos em Arcade.

Em disputa direta e competição publicitária contra a Nintendo, a Sega Genesis tornou-se referência. Em 1990, a empresa desenvolveu o jogo Sonic, reduziu o preço do console, contratou uma equipe americana para desenvolver jogos que tenham identificação no mercado

do país e continuar com a publicidade contra a Nintendo. A ideia da criação do Sonic era desenvolver um jogo com a mesma lógica do Mario Bros.

A rapidez do personagem da Sega também era um diferencial do encanador Mario Bros. Lançado oficialmente nos EUA em 1991, alcançou grande êxito nas vendas. Na competição com a Sega, a Nintendo também lançou seu console de 16-bits, em 1990. Conhecido como Super Nintendo ele possuía uma paleta de 32 mil cores, um bom processamento de som e dois processadores para imagem e vinha incluso o jogo Super Mario World.

Com o mercado dominado por ambas as marcas, elas começam a investir em novas tecnologias de armazenamento de dados: o CD-ROM. O Sega-CD, em parceria com a Sony, foi lançado, em 1992, com capacidade de armazenamento trezentas e vinte vezes maior do que os consoles de 16-bits.

Houve uma possibilidade de parceria entre a Nintendo e a Sony para a produção do console com armazenamento em CD-ROM, mas a Nintendo rompeu o acordo e anunciou parceria com a Philips e assim nasceu o console próprio da Sony: Playstation. Após o rompimento com a Sony, a Nintendo não consegue lançar seu console com a tecnologia em CD-ROM.

Foram lançados alguns consoles de 32-bits que não obtiveram muito sucesso de mercado e logo em seguida a Sega lança o console Saturn e o jogo Virtua Fighter. No mês seguinte do lançamento do Saturn a Sony lançou oficialmente o PlayStation com processador de 32-bits.

Em junho de 1996, a Nintendo lança seu console 64-bits e o jogo Super Mario 64. Para evitar a pirataria o Nintendo 64 era de cartucho. Também inovou no Joystick com o retorno do stick analógico e dispositivos de vibração. As estimativas eram que a Nintendo recuperasse a maioria do mercado norte-americano, dominando cinquenta e três por cento dele, enquanto a Sony apenas trinta e nove por cento e a Sega os oito por cento restantes (LEITE, 2006).

Com a entrada da geração dos 128-bits, a Sega, ao tentar recuperar o crescimento no mercado, investiu em um console de última geração com o nome Dreamcast. O Dreamcast contava com o processamento de 3 milhões de polígonos por segundo, drive de CD com capacidade de armazenamento de 1GB e um modem de 56K para conexão à internet.

Porém antes mesmo de seu lançamento a Sony anuncia um console com leitura de DVD, capacidade de processamento de dezesseis polígonos por segundo, efeitos especiais, entrada para modem e reproduziria todos os jogos desenvolvidos para Playstation. Sega Dreamcast foi oficialmente lançado em 1998 e foram vendidas todas as suas unidades.

No ano 2000 a Sony lança seu Playstation 2. Em apenas 4 horas foram vendidas 1 milhão de unidades. Apesar de poucos jogos disponíveis na data de lançamento, foi amplamente utilizado para a reprodução de DVD. Uma semana após o lançamento do Playstation 02 a Microsoft anuncia o lançamento de seu próprio console: o Xbox.

Dando um salto para 2013, temos o lançamento do Playstation 4 e do Xbox One. O Xbox, por ter uma proposta All in one, possuía além do console o Kinect integrado, resolução de 1080p, rastreamento aprimorado e monitor cardíaco.

Um All in One é um computador de mesa com todos os elementos importantes em um só pacote. Todas as peças necessárias para a computação estão inclusas internamente no próprio monitor, no qual apenas o mouse e o teclado seriam usados à parte como periféricos (SYOZI, 2023).

O PlayStation 4 veio como a oitava geração de consoles deu uma sacudida no próprio hardware e trouxe um sistema bem mais poderoso, com cores mais vibrantes, além de streaming integrado, recursos para mídias sociais com a possibilidade de compartilhar o gameplay.

Compondo os consoles mais atuais estão o Xbox Séries X e Séries S fazem parte da nona geração de consoles que chegaram em novembro de 2020. A Microsoft lança, ao mesmo tempo, a versão topo de linha do seu aparelho (o Series X) é uma opção com melhor custo-benefício (o Series S) que é 100% digital. A primeira grande novidade é adoção do SSD (em ambas as versões do console), no lugar do HD, para carregamento mais rápido

O Playstation 5, lançado também em 2020, traz sistema de rastreamento de raios, para luzes e sombras mais nítidas, suporte a 4K, HDR e até 120 quadros por segundo. O controle DualSense para o PS5 teve uma nova mudança no design e agora oferece feedback tátil imersivo, além de acompanhar gatilhos dinâmicos e adaptáveis, e ter microfone integrado.

Os jogos eletrônicos começaram a chegar ao Brasil no final dos anos 70. Os primeiros, possuíam gráficos simples em virtude das limitações tecnológicas vigentes naquele período. Durante os anos 1980 e 1990, games com preços mais elevados, tais como Mega Drive, Nintendo Entertainment System e Super Nintendo Entertainment System, Super Mario, Sonic The Hedgehog e The Legend of Zelda, passaram a ter mais espaço no mercado nacional.

1.2 JOGOS ELETRÔNICOS: OS DESAFIOS DE UTILIZAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Ao longo das últimas décadas os jogos eletrônicos vêm se popularizando cada vez mais, alcançando novos mercados para além de Estados Unidos e Europa e com novas formas de

jogabilidade. Segundo dados da Newzoo⁴, o número de jogadores em todo o mundo chegará a 3,38 bilhões em 2023, crescendo mais de 6,3%, ano a ano. Os dispositivos móveis são a maior parte das receitas e empresas como Tencent, Sony e Apple estão liderando as pesquisas.

Estes novos modelos midiáticos estão se estabelecendo de modo veloz, conquistando cada vez mais usuários e penetrando rapidamente nas mais distantes áreas geográficas, em relação aos grandes centros produtores e consumidores destas tecnologias. No caso dos Jogos Eletrônicos, tem-se ainda um mercado que se por um lado não é tão amplo quanto o da tecnologia da televisão por outro já supera o grau de penetração de mídias como o cinema. (ARANHA, 2004. p.57)

Para além do hábito de jogar, pensar sobre representatividade, conceitos históricos, narrativas e relações de poder é um esforço complexo, tanto para adultos quanto para adolescentes e crianças. Por essa razão, a princípio, a ideia de incorporar os jogos eletrônicos à minha prática docente despertava grande incômodo apesar de estar desenvolvendo, há alguns anos, debates referentes às relações étnico raciais: como utilizar um recurso midiático que perpetua desigualdades de raça e gênero?

A despeito desse incômodo, as pesquisas apontam que o consumo dos jogos eletrônicos entre os estudantes é capaz de trazer elementos que contribuem para a formação dos indivíduos enquanto seres sociais.

Além disso, os jogos podem contribuir para que a análise do conteúdo histórico, o envolvimento com o discurso sobre o passado e a consideração de estruturas que o criam e representam possam contribuir para a aprendizagem do conhecimento histórico.

Desse modo, o conteúdo dos jogos não pode ser separado da sua forma assim como a história não pode ser compreendida sem entendermos o modo como é escrita, codificada, filmada, reproduzida, lida ou visualizada (CHAPMAN, 2016).

Ao levarmos em conta o aumento cada vez maior do espaço dos games na indústria cultural e, tendo em vista o campo do ensino de história, surgem algumas questões: Qual o objetivo ao propor o uso dos jogos de videogame como ferramenta para o ensino de história? Facilitar o processo de ensino-aprendizagem? Utilizá-los como recurso de reflexão sobre o passado? Utilizá-los dentro de uma proposta de educação antirracista?

Vygotsky (1988) e Piaget (1971) já apontavam a importância da interação social com o ambiente para a promoção do desenvolvimento do processo cognitivo. No campo das

⁴ A Newzoo é uma empresa de pesquisa de mercado especializada na indústria de jogos e esportes eletrônicos. Fundada em 2007, a Newzoo fornece análises sobre o mercado de jogos, comportamento do consumidor, tendências de esportes e dados relacionados à indústria de entretenimento digital (CARDOSO, 2023a).

narrativas, Jenkins (2015) escreveu sobre a convergência da cultura de mídia e a importância dos jogos na cultura contemporânea.

Jenkins analisa como os jogos podem ser formas poderosas de contar histórias e engajar os jogadores com narrativas históricas. Gee (2003) ao se debruçar extensivamente sobre jogos e aprendizagem, investigou como os primeiros podem ser eficazes em promover a aprendizagem.

Flanagan; Nissenbaum (2016), pesquisadoras e designers de jogos, abrangem a interseção entre jogos e humanidades. Elas investigam como os jogos podem ser usados como ferramentas para contar histórias e transmitir conhecimento histórico.

Apesar desses pesquisadores oferecerem ferramentas teórico-metodológicas fundamentais para a reflexão e utilização dos jogos eletrônicos no ensino, eles não abordam questões que são centrais para essa pesquisa: a maneira como esses jogos reproduzem processos de hierarquização de raça, cor, gênero e cultura.

Para um melhor entendimento desses aspectos de análise, é necessário fazer uso de teorias pós-coloniais. Games Studies, um campo interdisciplinar de pesquisa que se dedica ao estudo dos jogos eletrônicos e, em alguns casos, dos jogos em geral. Este campo explora os aspectos culturais, sociais, psicológicos, técnicos, econômicos e artísticos dos jogos (MITSUISHI, 2006).

Ao questionarem as narrativas ocidentais e revelarem aspectos de culturas que ocupam lugares menos privilegiados, as teorias pós-coloniais nos ajudam a entender todo o processo de construção de uma narrativa hegemônica, hierarquizada, estereotipada nos videogames (LEDA, 2014).

Essas teorias, que, a partir da década de 1990, passaram a ganhar visibilidade, se constituíram a partir de contribuições de diferentes intelectuais “qualificados como intelectuais da diáspora negra ou migratória” (COSTA, 2006, (p. 117).

Fundamentados nessas teorias podemos compreender como as narrativas dos jogos são influenciadas por um sistema internacional hegemônico que reproduz colonialidades através de exclusões de raça, gênero e cultura.

Tendo em vista a ocidentalização da produção do videogame, as teorias póscoloniais e decoloniais são ótimas ferramentas para estudar os jogos digitais, englobando suas narrativas, mecânicas e percepções dos jogadores. A estereotipação do Outro, a construção de narrativas de superioridade, a reprodução de dinâmicas coloniais e capitalistas, e a marginalização de conteúdos periféricos estão presentes na indústria do videogame, mas são aspectos pouco questionados comparado a análise de outros meios de entretenimento (DRAGER, 2022, p. 11).

A análise das temáticas expostas nos jogos eletrônicos revela as mesmas limitações do

currículo de história e, por não se caracterizarem como trabalhos acadêmicos, não têm compromisso com a realidade educacional (CARVALHO et al., 2022).

Dentre as temáticas mais presentes nos jogos, observa-se a preponderância de uma perspectiva historiográfica positivista que contempla histórias de sociedades e mitologias européias, jogos de guerra com protagonismo estadunidense, destaque para os grandes heróis da história, a hegemonia da branquitude e a hiperssexualização feminina.

Por outro lado, observa-se que o interesse dos estudantes por mitologia grega, nórdica, e romana, grandes guerras ou Revolução francesa são fruto da representatividade desses temas nos jogos eletrônicos.

Outro aspecto relevante é que os jogos também contribuem para a perpetuação de práticas racistas e misóginas. Como transformar o ensino de história trabalhando com mídias que reproduzem as mesmas limitações da historiografia, do currículo e da própria sociedade? Nesse sentido, o papel do docente é fundamental como mediador entre essas mídias e os discentes, inclusive para buscar o preenchimento das lacunas aqui apontadas.

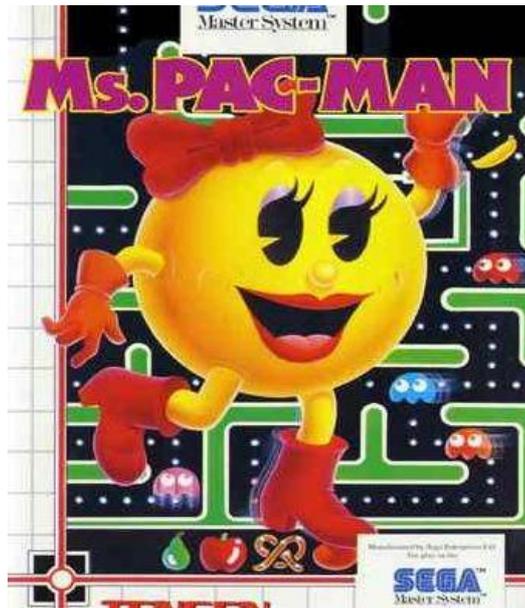
1.3 HISTÓRIA DAS REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

No final da década de 1970, diferindo dos jogos violentos até então disponíveis no mercado, Toru Iwatani criou um jogo que pudesse gerar identificação entre as meninas: o Pac-Man.

O jogo incorporou uma estrutura dramática simples com três atos intercalados por sequências animadas [...]. No Ato I, o Pac-Man e a Ms. Pac-Man encontravam-se; no Ato II, o Pac-Man flertava com Ms. Pac-Man perseguindo-a pela tela; no Ato III, nascia o Pac-Man Jr. O jogo teve grande repercussão expandindo o mercado para o público feminino e conquistando o ambiente familiar. Os meninos também jogavam, constatando que o jogo era ainda mais desafiador que o antecessor e que virava uma mania (NOVAK, 2010, p.11).

Esse jogo é considerado um divisor de águas na temática dos jogos eletrônicos. Jogado em arcades, Pac-Man possui controles simples. Até então criados em ambientes masculinos e com temas violentos, o jogo Ms. Pac Man, em 1981, apresenta a primeira referência feminina. Tendo uma mulher como protagonista, foi sucesso de vendas e abriu espaços para diversos jogos com protagonismo feminino (CARDOSO, 2023).

Figura 1 – Ms. Pac-Man protagonista feminina do jogo Pac-Man.



Fonte: GRENHILLSZONE, 2020⁵

Nesse cenário, a Nintendo, que começou sua trajetória enquanto empresa vendendo cartas de baralho por quase 100 anos, expandiu sua produção para brinquedos e jogos eletrônicos. Shigeru Miyamoto, contratado para elaborar um projeto para a empresa, cria um jogo chamado Donkey Kong. A história de seu jogo era sobre um gorila que escapou de seu mestre e sequestrou sua namorada.

Este é um jogo que impactou a história dos jogos eletrônicos. Caracterizou-se como uma modalidade de jogo nunca vista: o jogo em plataformas, com o objetivo de superar obstáculos e salvar a princesa.

A introdução de elementos narrativos e uma história se tornou essencial para o desenvolvimento dos jogos de plataforma posteriores ao Donkey Kong. Começa a saga das princesas a serem salvas. Princesa Pauline, no papel de donzela raptada, vem estrelar uma modalidade de representação de tropos de personagens femininas. Tropo é caracterizado como um clichê por ser algo que é repetido muitas vezes e normalmente acaba por ser naturalizado. Se torna nocivo quando essa naturalização propaga preconceitos.

Pauline é a namorada original de Mario (ou Jumpman) e a donzela em perigo original no jogo de arcade Donkey Kong, que foi capturada por Cranky Kong. Ela é uma das poucas donzelas da série Mario que não é uma princesa, mas simplesmente uma mulher.

⁵ Disponível em: Disponível em <https://greenhillszone.com/2020/12/07/ms-pac-man-sms/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

Figura 2 – Donkey Kong raptando Pauline.



Fonte: REDDIT⁶

Ainda na década de 70, foi lançado o jogo Metroid. Apesar dos jogos serem voltados para famílias, o apelo masculino era bem grande. Esse jogo apresentou Samus Aran - um nome não definidor de gênero - que passa todo o jogo trajando uma armadura que impede que os jogadores vejam que ela é uma mulher, o que só é revelado no final da saga. A grande questão aqui é que, quando ela se revela enquanto mulher, a depender do tempo que o jogador cumpriu as tarefas, ela aparece com cada menos peças de roupas.

Figura 3 - Personagem Samus Aran do jogo Metroid



Fonte: THIAGOZGB (2016)

⁶ Disponível em

https://www.reddit.com/r/donkeykong/comments/16tugwr/should_pauline_become_a_recurring_character_in/?r dt=61212. Acesso em: jul. 2024.

No final de 1985, Shigeru Miyamoto, o designer contratado pelo dono da Nintendo e o responsável por elaborar o jogo Donkey Kong desenvolveu um novo jogo: um encanador e seu irmão, com macacões coloridos, universos bem ricos e animados, muitas fases e desafios e o objetivo de salvar a princesa. O famoso Mario Bros.

Figura 4 – Super Mario Bros salvando a princesa Peach.



Fonte: FB GAMES, 2016

O novo jogo chama atenção do mercado estadunidense e outras empresas se baseiam nele para desenvolver processadores mais potentes que os da Nintendo. Apesar da superioridade em alguns aspectos técnicos dos concorrentes, a Nintendo ocupava noventa por cento do mercado.

Sua parceria com a empresa Worlds of Wonder proporcionou a venda dos consoles em lojas de brinquedos nos EUA. Em 1986, a Nintendo lançou o jogo The Legend of Zelda. Apesar do nome Zelda estar em evidência, a personagem não é jogável. Sua narrativa a coloca em posição de determinar o caminho do jogo, mas ainda assim ela precisa ser salva pelo protagonista em vários momentos.

Figura 5 – Capa do jogo The Legend of Zelda



Fonte: OLHAR DIGITAL, 2016.

A década de 90 foi um período de avanços nos aspectos operacionais e de processamento e o mercado começou a afunilar cada vez mais para o público masculino. Jogos de guerra e luta se tornaram muito populares nessa época. Nesse período surge o movimento Pink Games, com jogos dotados de uma gama de estereótipos voltado às meninas. Nos jogos masculinos as mulheres apareciam hipersexualizadas e os jogos para meninas eram voltados para moda e atividades domésticas.

Figura 6 - Etapa do jogo Barbie Fashion Designer



Fonte: MY ABANDONWARE⁷

⁷ Disponível em <https://www.myabandonware.com/game/barbie-fashion-designer-fot>. Acesso em: 15 jul. 2024.

Em 1996, Lara Croft fez sua estreia no jogo "Tomb Raider", desenvolvido pela Core Design e publicado pela Eidos Interactive. Lara rapidamente se tornou um ícone dos videogames, reconhecida por sua inteligência, habilidades de combate, e traços físicos acentuados que refletiam uma abordagem altamente sexualizada e feminina da personagem.

Lara Croft é frequentemente citada como uma das primeiras protagonistas femininas a ganhar destaque significativo na indústria dos jogos, abrindo caminho para futuras representações de mulheres em videogames (MARIE, 2016).

Antes de Lara Croft, já existiam outras personagens femininas jogáveis que deixaram sua marca. A primeira personagem feminina jogável se chamava Yuki. Ela protagonizou o jogo Typhoon Gal, jogo em arcade lançado pela Taito Corporation em 1985. Neste jogo o jogador assume o controle de uma guerreira vestida de rosa.

Figura 7 - Personagem Yuki em etapa do jogo Typhoon Gal



Fonte: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/arcade-archives-typhoon-gal-switch/>

Dentro do universo dos jogos de luta, personagens como Chun-Li, introduzida pela Capcom no clássico "Street Fighter II" em 1991 é uma excelente referência para pensarmos no protagonismo feminino, claro, diretamente associado à hipersexualização. Chun-Li é uma investigadora da Interpol com habilidades de luta excepcionais, conhecida por suas poderosas pernas e movimentos de ataque rápidos (BUTCHER, 2020).

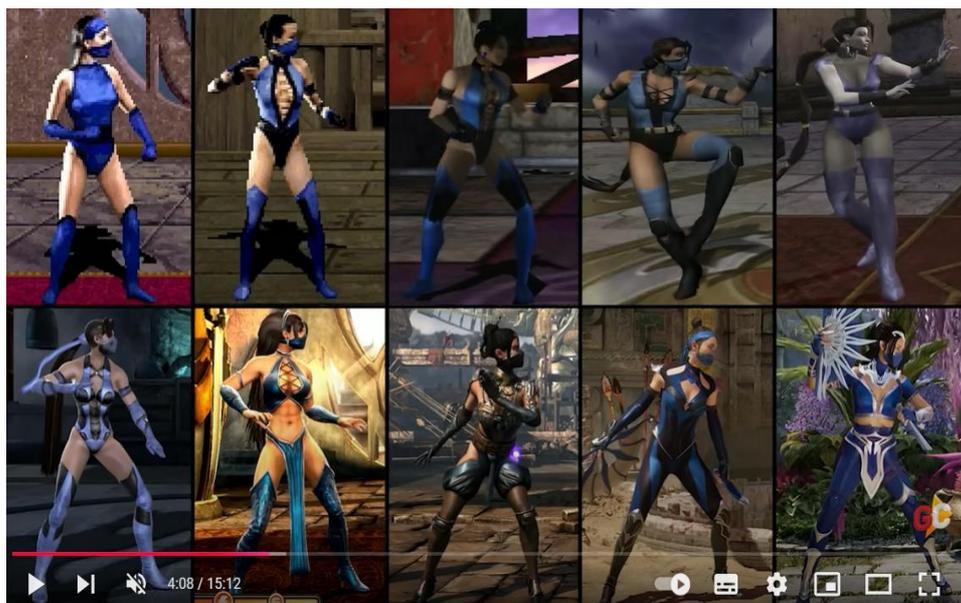
Figura 8- Cena do Jogo Street Fighter



Fonte: TECHTUDO, 2022.

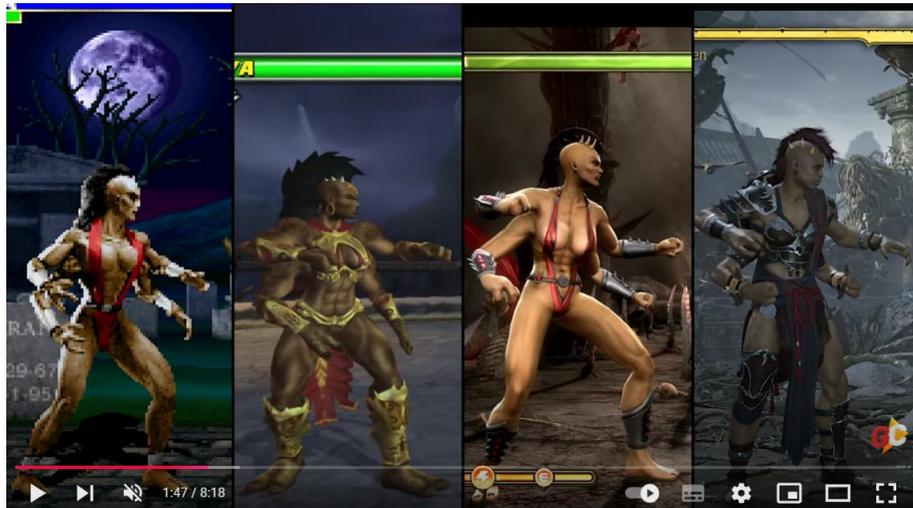
A franquia de jogos “Mortal Kombat” também traz um vasto espaço amostral de análise: Possui muitas personagens femininas jogáveis, esteve presente na casa de muitos brasileiros e brasileiras e seus designers, ao longo dos anos, fizeram grandes modificações nas vestimentas e traços corporais das personagens femininas do jogo.

Figura 9 - Captura de tela comparativo personagem Kitana 1993-2023



fonte: [Mortal Kombat KITANA Evolution 1993-2023 | 2K 60FPS](#)

Figura 10 - Captura de tela comparativo personagem Sheeva 1995-2019



fonte: [Mortal Kombat SHEEVA Evolution 1995-2019 | 2K 60FPS](#)

Figura 11 - Captura de tela comparativo personagem Mileena 1992-2023



fonte: [Mortal Kombat MILEENA Evolution 1992-2023 | 2K 60 FPS](#)

O jogo Mortal Kombat foi lançado em 1992 e por ser violento e realista, de imediato ganhou destaque entre os gamers. O jogo foi criado adaptando de outras medidas e criando diversas sequências. Nessas últimas quase 3 décadas de lançamento do jogo, as personagens femininas foram hipersexualizadas. Iam para as batalhas com maiôs e biquínis, seios volumosos e poses sensuais.

Um dos principais exemplos, é a Sonya Blade, única personagem feminina entre os sete jogáveis do primeiro jogo da franquia. Na história do jogo, Sonya é tenente de uma unidade de elite dos Boínas Verdes, no entanto, durante os anos, a personagem foi marcada por visuais extremamente apelativos e nada condizentes com sua profissão, como um colete a prova de balas que mal cobria os seios. (FERREIRA, 2022)

O lançamento de Mortal Kombat 11 trouxe nova abordagem pras representações femininas. As personagens aparecem com uma vestimenta mais condizente com as suas histórias e elas vem em posição mais ameaçadora e menos sexualizada.

A inclusão dessas personagens como jogáveis foi um marco importante na representação de mulheres nos jogos de luta, oferecendo aos jogadores uma alternativa feminina poderosa e respeitável em um gênero predominantemente masculino. A dessexualização de personagens como Chun-Li, Lara Croft, Kitana, Sheeva entre outras foi significativa na transformação dos papéis femininos nos videogames, cada uma à sua maneira contribuindo para uma maior diversidade e complexidade na representação de personagens femininas na mídia interativa.

A partir dos anos 2000, os debates sobre representação feminina nos jogos se tornam muito importantes e pressionam a indústria a fazer modificações nas futuras personagens. Apesar das personagens femininas começarem a aparecer menos sexualizadas a partir de 2006, a resistência dos consumidores de jogos é grande, com assédio e hostilidades a negros e LBGTQIA+ em fóruns de jogadores (DEOLINDO, 2019).

1.4 OS JOGOS DE VIDEOGAME NO BRASIL COMO ELEMENTOS DE CULTURA

À medida que os videogames se tornaram mais acessíveis, não apenas economicamente, mas também culturalmente, seu papel na sociedade brasileira se modificou: festivais, competições e eventos dedicados aos videogames proliferaram, proporcionando espaços de encontro e expressão para uma comunidade crescente de jogadores e desenvolvedores. Esta cultura gamer emergente reflete não apenas a influência dos jogos, mas também a complexidade e diversidade da sociedade brasileira.

No entanto, além de seu impacto cultural, os videogames também se revelaram como agentes de mudança econômica e educacional. A indústria de desenvolvimento de jogos no Brasil floresceu, impulsionada pela convergência de tecnologias digitais e redes de comunicação. Paralelamente, educadores começaram a explorar o potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas de ensino, inspirados pelas ideias de Pierre Lévy sobre inteligência coletiva e aprendizagem colaborativa. Ele é considerado um dos pioneiros na exploração das interações entre tecnologia, sociedade e conhecimento, especialmente em como essas interações moldam e são moldadas pelas práticas coletivas de pensamento e aprendizagem.

Lévy (2000) argumenta que a inteligência coletiva emerge da interação entre indivíduos,

tecnologias e ambientes informacionais. Ele vê a inteligência não apenas como algo inerente aos indivíduos, mas como algo que pode ser distribuído e amplificado por meio das redes de comunicação e colaboração. Nesse contexto, as tecnologias digitais desempenham um papel crucial, permitindo que grupos de pessoas compartilhem informações, ideias e conhecimentos de maneiras antes impossíveis.

Um dos conceitos-chave de Lévy é o de cibercultura, que se refere à cultura emergente que surge da interação entre humanos e tecnologias digitais (LÉVY, 2010). Ele argumenta que a cibercultura está transformando profundamente nossas formas de pensar, aprender e criar, e que devemos desenvolver novas competências e práticas para navegar nesse novo ambiente.

Além disso, Lévy destaca a importância da aprendizagem colaborativa como uma forma eficaz de aproveitar a inteligência coletiva. Ele argumenta que a colaboração entre pessoas com diferentes habilidades, conhecimentos e perspectivas pode levar a soluções mais criativas e inovadoras para problemas complexos.

Para o autor, a aprendizagem colaborativa não se limita apenas ao ambiente educacional formal, mas pode ocorrer em uma variedade de contextos, incluindo projetos de pesquisa, comunidades online e locais de trabalho. Ele enfatiza a importância de criar ambientes propícios à colaboração e de desenvolver habilidades de comunicação, negociação e resolução de problemas para aproveitar ao máximo o potencial da inteligência coletiva (LÉVY, 2003).

Em síntese, a entrada dos jogos no Brasil é um fenômeno que transcende as fronteiras entre cultura, economia e educação, moldado pela convergência de tecnologias e ideias. Desde suas origens até sua atual posição como parte integrante da cultura contemporânea brasileira, os videogames continuam a refletir e influenciar as complexidades e dinâmicas da sociedade brasileira.

Quando pensamos em jogos e produção de discurso, principalmente quando se trata de diversidade étnica e de gênero, a escola tem um campo vasto a explorar. Estamos, notadamente, num estágio muito avançado do debate tendo em vista a resistência da escola e da própria sociedade ao uso dos jogos eletrônicos com objetivo educacional. Os games ainda são considerados pela sociedade como formas culturais ilegítimas e triviais, não sendo posicionados no mesmo nível de filmes, livros, músicas etc. A escola costuma dar dois encaminhamentos aos games: ou considera o game apenas como entretenimento e sendo assim fora da proposta de utilização no espaço escolar ou sendo vistos de maneira negativa como incentivadores da violência, aliciadores e alienadores (CURI, 2006).

Desde suas primeiras incursões, os videogames foram além de meros produtos de entretenimento, transformando-se em artefatos culturais multifacetados que transcendem

fronteiras sociais e econômicas. Jenkins (2015), em suas pesquisas sobre a interseção entre a cultura popular, a tecnologia e a participação do público na era digital, introduz o conceito de cultura da convergência.

A partir desse conceito, o autor descreve um cenário em que diferentes mídias, como televisão, cinema, jogos de vídeo, internet e outras formas de mídia se fundem e interagem umas com as outras. Ele argumenta que essa convergência está transformando fundamentalmente a maneira como consumimos e produzimos conteúdo midiático. Jenkins (2015) analisa como os avanços tecnológicos, como a internet e os dispositivos móveis, estão permitindo que os consumidores participem ativamente da criação e disseminação de conteúdo.

Existe uma modalidade de jogos chamada “*mod*”⁸, onde os consumidores de jogos fazem alterações nos jogos para operarem de forma distinta da produção original ou até na criação de novos jogos. Ou seja, para além da análise dos jogos de grande circulação, ainda devemos nos atentar a esses processos de criação colaborativos dentro da comunidade de jogadores, assim como destaca o autor, ao discutir o papel das comunidades online e das redes sociais na formação de novas formas de cultura participativa e colaborativa.

Essa colaboração, numa perspectiva de gênero, é bastante problemática tendo em vista o perfil de parte do público que consome os jogos. Além disso, Jenkins (2015) examina o fenômeno da cultura transmídia, onde histórias e personagens se expandem por diferentes plataformas de mídia, e como isso está mudando a forma como entendemos e nos envolvemos com narrativas.

De acordo com Canclini (2012), a entrada dos jogos no Brasil é um fenômeno complexo que reflete as interações entre diferentes culturas e contextos sociais. Para Canclini, a cultura é caracterizada por sua natureza híbrida e em constante transformação, onde elementos tradicionais e modernos se entrelaçam de maneiras variadas.

Nesse sentido, a obra interpreta a entrada dos jogos no Brasil como um exemplo de hibridismo cultural, onde influências estrangeiras se mesclam com expressões locais para criar formas culturais únicas e dinâmicas. Ele estaria interessado em examinar como os jogos eletrônicos são apropriados e reinterpretados dentro do contexto brasileiro, levando em consideração fatores como identidade, classe social, gênero e etnia.

Analisamos a entrada dos jogos no Brasil à luz de sua teoria sobre a modernização periférica, que descreve o processo pelo qual sociedades periféricas adotam e adaptam

⁸ Mods, abreviação para a palavra “modificação” em inglês (*modification*), são arquivos que alteram o código-fonte de um jogo de videogame. Normalmente, essas criações são desenvolvidas pelos próprios jogadores e disponibilizados de graça para download. (<https://canaltech.com.br/games/o-que-sao-mods-de-jogos/>)

elementos da cultura global dominante. Observa-se que a entrada dos jogos no Brasil foi um fenômeno cultural complexo e multifacetado, que exemplifica as dinâmicas de hibridismo cultural e modernização periférica. Sua abordagem antropológica destacaria as complexas interações entre diferentes atores e contextos sociais, e enfatiza a importância de considerar as perspectivas locais e globais na análise desse processo.

Para além da representação histórica devemos pensar também sobre as representações de gênero e raça e como elas foram se transformando nos últimos anos. Para tratar dessas construções devemos resgatar um conceito importante dentro dos jogos: jogos como fenômenos culturais e sua importância para o desenvolvimento da própria cultura e das civilizações.

Huizinga (2000), em seu livro *Homo Ludens*, entende o jogo como elemento da cultura e não somente como elemento na cultura. Sua intenção era determinar até que ponto a própria cultura possui caráter lúdico. Ao fazer referência à proposição de Huizinga, Goulart (2012) afirma:

A constituição de jogos é amplamente reconhecida como importante para vivência cultural. A prática e a noção de jogo, que remete a uma atividade regrada e lúdica, estão presentes em grande parte da história. As formas dos jogos propostos e seus significados para as culturas, longe de apresentarem uma hegemonia, são diversificadas, exprimindo aspectos relevantes acerca dos contextos em que eclodem. Tais características possibilitam conceber o jogo enquanto dispositivo que se constitui para além do puro entretenimento e afirmar que ele cumpre uma importante função social. Nesse sentido, o jogo pode ser compreendido como um processo constituinte de sujeitos na cultura, logo, não se resume, ao contrário, ultrapassa em muito a diversão que costuma trazer (GOULART, 2012, p. 11).

Brand et al. (2003) fazem uma crítica a alguns estudos acadêmicos sobre games. Se tratando desses jogos especificamente, foi percebido que havia uma preocupação da academia no passado em analisar os videogames focando na presença de violência, papéis de gênero e representações de personagens femininas. A maioria dos estudos explorava apenas o conteúdo dos jogos, com pouca atenção a outros elementos ou uma amostra limitada de títulos. Havia uma falta de compreensão abrangente sobre a diversidade de conteúdo e estilos presentes nos jogos.

Embora a mídia popular pró-jogos tenda a se concentrar em análises de jogos que examinam o conteúdo e os estilos de jogo dos jogos, é notável que exista pouca pesquisa acadêmica formal sobre o conteúdo de jogos de computador. A academia sabe muito pouco sobre esta forma cultural. Apenas seis estudos exploraram jogos de computador usando técnicas de análise de conteúdo [7,8,10,18,20,27]. Cada um destes estudos concentrou-se estritamente no presente e no âmbito da violência e no presente e nos papéis das personagens (principalmente) femininas e apenas um estudo vai mais longe na exploração das representações raciais no contexto americano. Cada um desses estudos explorou o conteúdo do jogo, excluindo apenas outros elementos do jogo, e cada um desses estudos observou uma pequena amostra de títulos de jogos. “Uma

revisão mais completa desta literatura do que podemos fornecer aqui está disponível no site do projeto. (BRAND et al., 2003, p.3, tradução nossa).

Outro autor que corrobora tal afirmação é Gallo (2007). Ele compreende as abordagens sobre os jogos a partir de 3 esferas: abordagem funcionalista, que coloca os jogos como estímulos e influenciadores de sujeitos (essa abordagem pode dizer que o jogo influencia negativamente, tornando os usuários mais violentos e misóginos e afirma que os jogos podem ser usados para educação formal se forem pensados e construídos para tal).

A abordagem que entende a necessidade de reformular o aparato tecnológico e mercadológico exigido por uma mídia em constante expansão e uma terceira abordagem. É menos explorada no meio acadêmico e a mais pertinente aos estudos de gênero e raça por exprimir os modos como os jogos digitais se apresentam enquanto fenômeno cultural identificando suas potencialidades para tecer análises culturais do contemporâneo. Entretanto é importante destacar que os interesses pela interseção jogos-cultura vem crescendo de maneira perceptível (GALLO, 2007).

Existem diferentes focos de análise do Game studies, a começar pela análise dos jogos no campo da ludologia, focando na estrutura, regras e mecânica dos jogos e da narratologia, analisando narrativas e os elementos de história dentro dos jogos.

Um dos autores que faz uma análise minuciosa nesse contexto é Jenkins (2015). Considerado um dos pesquisadores da mídia mais influentes da atualidade, durante os anos de 1993 e 2009 esteve à frente do programa de Estudos de Mídia Comparada do Instituto de Tecnologia de Massachusetts.

Jenkins (2004) aborda as grandes discussões no meio acadêmico sobre jogos e história e aqueles que centram suas análises nos aspectos mecânicos dos jogos e aqueles que prezam pelas construções narrativas nos jogos como outro meio de se contar histórias.

Ao pensar nas diferenças entre interatividade e narrativa, Adams (1999) afirma que a narrativa depende do autor enquanto a interatividade só acontece se tiver ação do jogador. Para Henry Jenkins, os jogos partilham características com outras formas de produção cultural. O objetivo é mostrar que os jogos são muito mais que histórias, mas um meio de produzir diversas possibilidades de narrativas.

Ele destaca a possibilidade de os criadores dos jogos utilizarem técnicas da produção cinematográfica como mecanismo de expansão de aprendizagem: aprender com outras mídias diferentes maneiras de contar histórias. A sua exploração e formas narrativas orientadas para o espaço fornecem abordagens provocadoras ao design de jogos contemporâneo (JENKINS 2004).

No entanto, nem todos os jogos contam histórias. Alguns são abstratos e experimentais. O que o autor defende é que os designers de jogos devem expandir suas formas de produção e não as limitar. A ideia é abrir aos jogadores um leque de possibilidades o mais vasto possível. Temos exemplos de jogos inovadores nos últimos anos, desde então tivemos avanços ainda maiores.

Devemos lembrar que jogos não são apenas histórias, eles envolvem outras questões como a mecânica do jogo e interações e aqueles que contam histórias, não contam da mesma forma que outros veículos de comunicação. É preciso dar atenção aos meios como os jogos produzem narrativas.

Acerca dos diferentes tipos de narrativas possíveis em jogos, Jenkins apresenta duas estruturas diferentes: A narrativa incorporada e as narrativas emergentes. Na narrativa incorporada, trata-se de uma narrativa pré-estruturada, mas incorporada na cena à espera de ser descoberta. Normalmente as histórias de detetive e investigação. Já as narrativas emergentes são as que tomam forma através do jogo, mas não são tão desestruturadas e caóticas como o mundo real. *The Sims* é um bom exemplo desse tipo de narrativa. São espaços ricos em potencial narrativo.

Um outro campo dos Game Studies é o do design e desenvolvimento de jogos. Aqui se estudam os princípios e práticas de design de jogos e também são examinadas as tecnologias usadas no desenvolvimento dos jogos e como essas inovações tecnológicas influenciam a criação e a experiência dos jogos.

Jenkins (2004), além de abordar todo processo de construção narrativa dos jogos, também trata da relação dos designers de jogos com essa construção. Segundo o autor, os designers são muito mais arquitetos de narrativas do que contadores de histórias. Uma outra função do designer é de criar a geografia do jogo, todos os espaços e camadas e nos parece que há uma maior preocupação dos profissionais da área com esses aspectos do que criar narrativas e motivações para os personagens dos jogos.

A estruturação dos espaços dos jogos facilita diferentes tipos de experiências narrativas. Os jogos, por sua vez, podem concretizar melhor a espacialidade dessas histórias, dando uma representação muito mais envolvente e convincente de seus mundos narrativos (JENKINS 2006).

Em mais uma perspectiva de análise do Game Studies estão os estudos sobre comunidades e interações. Aqui observa-se como os jogos promovem interações sociais e formam comunidades, tanto online quanto offline. Quando a análise é voltada para os aspectos psicológicos dos jogos, é investigado como os jogos afetam o comportamento e a cognição dos

jogadores e quais são os fatores que mantêm os jogadores presos aos jogos (teorias de motivação, fluxos e recompensas).

Há também o estudo dos mercados e indústrias de jogos. É feita a análise da economia dos jogos, modelos de negócios, marketing, distribuição e as dinâmicas da indústria de jogos. Ao estudar a monetização e modelos de receita, explora diferentes formas de monetização nos jogos, como compras dentro do jogo, assinaturas e publicidade.

Já nos jogos enquanto impacto social e cultural, os estudos culturais examinam como os jogos refletem, influenciam e são influenciados pela cultura. Isso inclui a representação de gênero, raça, identidade e ideologia nos jogos. É exatamente esse campo dos Game Studies que podem nos ajudar a entender como mulheres e mais ainda, mulheres negras são representadas nos jogos e também nos ajuda a elucidar como essas representações podem contribuir para construção de identidade dentro do espaço escolar.

Ao falarmos em representação, é necessário observar que a produção de jogos de videogame é a continuidade de outras mídias como televisão e cinema e reflete algumas questões que serão trabalhadas a seguir. Brand et al. (2003) afirmam que a representação estereotipada das personagens nos meios de comunicação tradicionais encontrou seu caminho no mundo dos jogos. Os autores enfatizam a

[...] falta de diversidade de pessoas dentro dos jogos de computador e áreas de oportunidade para a indústria na criação de jogos e públicos na seleção deles. A grande maioria (71%) dos personagens principais eram homens, com 13% mulheres e 16% pouco claros. A maioria (63%) era adulta, a maioria era de origem europeia branca ou tão vaga que não era clara (BRAND et al., 2003, p. 9, tradução nossa).

Nessa relação entre jogos e cinema, Aitken; Zonn (2009) afirmam que o cinema retrata normas culturais, costumes morais, estruturas sociais e ideologias preponderantes e por isso um filme pode exercer impacto sobre o público, moldando experiências sociais, culturais e ambientais.

Nos games, os discursos produzidos podem moldar experiências sociais por parte dos jogadores, mas ele também resulta de experiências que permeiam o imaginário de seus produtores. Lugares, pessoas e paisagens representadas e a intencionalidade dessas representações mostram o caminho para entender como muitas vezes os produtores de jogos reproduzem estereótipos raciais, sociais e espaciais. (ASH; GALLACHER, 2011).

Dos jogos que são produzidos a partir de filmes não esperamos uma reprodução exata do que foi experienciado no cinema, mas a ampliação da experiência num processo imersivo que não foi abordado no cinema. Numa estrutura narrativa aberta e exploratória como um jogo, a informação narrativa essencial tem de ser apresentada de forma redundante numa série de

espaços e artefatos, porque não se pode assumir que o jogador irá necessariamente localizar ou reconhecer o significado de um determinado elemento (JENKINS 2006).

Os jogos digitais se constituem como mídias híbridas, ou seja, evocam estilos narrativos e características originalmente provenientes de outras mídias, mas as transcendem. Assim, instituem um formato, aparato e campo de experiência singular, que funda o que o autor denomina de cultura de jogo digital e que se articula ao que hoje se convencionou nomear cibercultura.

Guardam, por exemplo, similaridades narrativas com o cinema (enquadramento de câmera, enredo e estrutura) e com seriados televisivos (narrativa constante, que vão se complexificando e adicionando e modificando elementos com o passar do tempo). Também mantém relações com a escrita, visto que a presença do texto, como enredo ou explicações complementares, não são raros nesses meios.

Entretanto, tais elementos são reeditados em um contexto que é necessariamente interativo, interatividade essa que não reside apenas em uma escolha entre múltiplas opções, mas também implica em desafios de habilidades, motoras, cognitivas, sensoriais, de memorização e de raciocínio lógico e estratégico para quem joga (SANTAELLA, 2012).

Na virada dos anos 90 para os anos 2000 surgem personagens como Lara Croft de Tomb Raider e Joanna Dark de Perfect Dunk. Essas personagens assumem um papel de centralidade e protagonismo, mas com aspectos de representação bem problemáticos, como já analisado no capítulo 2, inclusive mostrando as mudanças na representação da personagem Lara Croft ao longo dos anos.

A Media Education Foundation analisou que dos 10 jogos mais vendidos, 8 apresentam personagens brancos. As minorias raciais são representadas de forma estereotipada. Numa análise de personagens principais, apenas 10% são do sexo feminino, enquanto 70% são do sexo masculino e 20% podem ser de ambos os sexos. Mais de $\frac{2}{3}$ dos personagens principais são brancos, com 11% negros e 11% latinos.

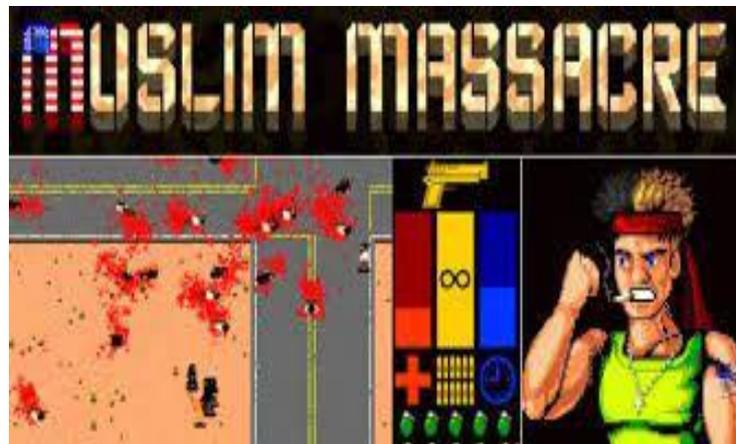
Dos personagens principais especificamente masculinos, 77% são brancos, 8% são negros e 15% são latinos. Das duas personagens principais especificamente femininas, uma é negra e a outra é israelita. No caso dos personagens secundários, 31% são femininas e 10% são negras (DILL et al., 2005). Esses percentuais evidenciam que, na verdade, não há diversidade étnica nos jogos analisados.

Albuquerque (2011) faz uma análise da produção de discursos racistas nos jogos de videogame e destaca alguns dos elementos que reforçam essas práticas a partir da liberdade de

criação individual das produtoras. Para o autor, como em qualquer produção artística, a ideologia política por trás dos jogos se sobrepõe em alguns momentos aos interesses comerciais e estéticos.

Em alguns casos, o objetivo é utilizar esses jogos para propagar visões racistas sobre determinados grupos. São exemplos desses jogos títulos como “Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide”, Ethnic Cleansing: The Game (projetado por e para grupos neonazistas), Border Patrol (onde o jogador deve evitar que mexicanos atravessem a fronteira com os Estados Unidos).

Figura 12 – Jogo Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide



Fonte: StepFeed⁹

A construção dessas narrativas problemáticas nos jogos não se restringe mais a um grupo específico de produtores. A popularização das ferramentas de produção e difusão de jogos de videogame facilitou a construção de narrativas diferentes das produzidas pelos grupos hegemônicos. No caso específico brasileiro, com uma história marcada por genocídios, apagamentos e opressão a determinados grupos, ter jogos que contam histórias que não estão nos livros didáticos ajuda a reforçar o encontro com nossa identidade e ancestralidade.

Dentro desse aspecto, existem histórias apresentadas em Indie Games brasileiros como de Dandara (guerreira negra que viveu no século XVII e que teve papel importante na construção e manutenção do Quilombo dos Palmares), Rainha Zeferina (do game Banzo - Marks Of Slavery, de 2019).

Figura histórica na luta quilombola contra a escravidão, viveu no Quilombo do Urubu, na Bahia, na primeira metade do século XIX) e de tantas outras personalidades fruto de uma persistência e herança ancestral que incorporam e representam uma longa luta por demarcação

⁹ Disponível em: <https://stepfeed.com/turkey-stages-a-counter-strike-against-islamophobic-video-games>. Acesso em: 27 jul. 2024.

de novos circuitos de significação do que chamamos de identidade brasileira. Histórias essas que sobrevivem até os dias atuais graças à tradição oral, regional e religiosa. Tais movimentos na recente história dos videogames já demarcaram a importância do uso dessas determinadas figuras históricas no videogame brasileiro (MAIA; SILVA, 2023).

Ainda no universo de pesquisadores e estudiosos que se dedicam à investigação da diversidade nos jogos eletrônicos, destaca-se Adrienne Shaw, uma acadêmica estadunidense de estudos de jogos e professora associada da Temple University no Klein College of Media and Communication, conhecida por seu trabalho sobre teoria Queer e representação LGBTQ em video games. Em seu artigo *On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience* (2015), Shaw busca entender o que atravessa os investimentos em jogos, a construção da audiência e como homens e mulheres são representados nesse cenário. A autora questiona se o termo gamer dá conta de atender a diversidade dos jogadores e que existe um movimento de demonstrar maior diversidade nos jogos e que os jogadores são diversificados.

Partindo do pressuposto da formação das identidades, Shaw estabelece o diálogo entre indivíduo e discursos sociais e estruturais. Alguns teóricos estruturalistas afirmavam que nossa identidade era moldada por agentes externos, mas a autora discorda, pois apesar da influência das estruturas sociais, elas não determinam nossas ações. O enfoque do artigo não é como a indústria dos games constrói a identidade de seus jogadores, mas a identificação de cada um deles. Uma questão muito mais de dentro para fora.

Na discussão identificação ou identidade a autora afirma que identidade é uma construção externa e identificação é como você se vê. É uma construção de dentro para fora. O artigo foca não na identidade, mas na maneira como os jogadores se veem, ou seja, na sua identificação.

Lembrando que a autora pensa nesses termos tratando de cidadania, nação, Estado. Utilizar essas referências auxilia nos estudos de jogos feministas para argumentar que devemos ir além daquelas representações que já estão presentes na esfera comercial, começando por aqui com a construção da identidade dos jogadores.

A base de análise da autora se pautou em entrevistas com públicos de jogadores de videogames que atravessassem diferentes questões: sexualidade, gênero e raça. O objetivo central aqui era identificar se a representação de várias identidades era relevante para os jogadores e como era feita através dos jogos e não menos importante: se eles se identificavam como jogadores.

Na primeira entrevista foi demonstrado que ser jogador é uma identidade associada diretamente ao tempo gasto com tal atividade, assim como roupas, gastos com jogos e o

conhecimento na área. Vai para além do simples jogar e estabelece relações sociais. Alinhamentos sociais específicos e determinadas práticas de consumo. Somente metade dos entrevistados se identificaram como jogadores de fato, e a pesquisa identificou que para eles só jogar não os faz jogadores, existem outras questões que estão em jogo.

O mercado de tudo que está relacionado a jogos foi mencionado muitas vezes e seu consumo está atrelado a identidade do jogador. A limitação financeira foi um argumento importante para não se reivindicar enquanto jogador. Muitos não tinham família com condições e não tinham facilidade de acesso a consoles na infância. É importante salientar aqui que estamos falando de jogos de console ou computador. Se pensarmos nos jogos em arcade, não seriam seus usuários considerados jogadores?

Além da condição socioeconômica, o capital social também é relevante para essa comunidade. Aqueles que se relacionam com outros que jogam videogames dizem estabelecer conexões mais profundas. Fatores como idade e tempo de jogo também influenciam na construção dessa identidade.

Segundo estudos de produção cultural, o grupo de gamers é representado majoritariamente por homens, brancos, heterossexuais e jovens. Shaw (2015) atribui esse tipo de representação ao que é representado nos próprios jogos. Ela afirma não haver representações de grupos minoritários, por isso eles ficam de fora da construção da identidade dos jogadores.

É justamente nessa abordagem que acadêmicos justificam que públicos minoritários são públicos viáveis e que também estão presentes na representação dos jogadores. Jogadores de grupos marginalizados que foram entrevistados afirmam não se verem representados nos jogos. A ideia de estender esse mercado à população negra também é comercial, pois a representação está diretamente ligada ao lucro.

Quando pensamos em representatividade nos jogos precisamos também refletir sobre quem está jogando e quem está produzindo esses jogos. Gray (2012), que é um pesquisador estadunidense negro, da área de comunicação e estudos de gênero, tem suas pesquisas voltadas para tecnologia, jogos, raça e gênero. Segundo o autor, é corajoso o ato de reconhecer que nem todos os corpos, sejam eles avatares num jogo ou jogadores atrás dos ecrãs, são tratados da mesma forma.

Centralizar a negritude na tecnocultura branca mostra a relevância dessa intervenção analítica da relação entre vidas negras e jogos de videogame. Gray fala em uma centralização da figura masculina nas mídias e compara com uma historiografia que só falava dos grandes heróis. Estamos em um momento de grandes debates em torno de raça e produção de vasta bibliografia sobre o assunto.

As pesquisas de Gray (2012) dialogam com os estudos que defendem que, para além das representações, não podemos ignorar as intervenções negras na tecnologia ou os impactos históricos da cultura expressiva negra em nosso mundo mediado. E com toda essa expressão cultural, ainda permanece na dimensão dos jogos, um espaço que raramente se envolve de forma significativa em torno dessas questões.

2 DESCONSTRUINDO ESTEREÓTIPOS: REPRESENTAÇÕES DE MULHERES NEGRAS EM JOGOS DE VIDEOGAME

Historicamente, a representação das mulheres nos jogos tem sido frequentemente estereotipada e limitada, com personagens femininas muitas vezes relegadas a papéis secundários ou sexualizados de forma objetificante. No entanto, nas últimas décadas, observa-se um movimento crescente para desafiar e diversificar essas representações, com jogos que apresentam protagonistas femininas fortes e complexas.

Como foram representadas as mulheres, em particular as mulheres negras, nos jogos de videogame de grande circulação? Esta questão desencadeia uma análise profunda das narrativas e imagens construídas dentro do universo dos videogames.

Neste capítulo, enfatizando questões de ordem étnicas, realizaremos uma breve análise das representações de gênero nos jogos eletrônicos, além de voltarmos nossos olhares para os impactos da Lei 11.645/2008 na construção de uma educação antirracista.

2.1 UMA BREVE ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS DE VIDEOGAME DE GRANDE CIRCULAÇÃO E A INTERSECCIONALIDADE COM QUESTÕES ÉTNICAS

A representação das mulheres negras continua a ser uma área sub-representada e, muitas vezes, estereotipada nos jogos, tanto a nível global quanto no Brasil. A falta de diversidade étnica e cultural nos jogos é um reflexo das desigualdades sociais mais amplas e das estruturas de poder dentro da indústria de jogos.

Os jogos da década de 1970 da Atari são conhecidos por sua simplicidade e limitações técnicas. É importante observar que, devido ao contexto da época, os jogos desta empresa tinham gráficos e mecânicas muito simplificados, com recursos técnicos muito limitados.

Devido à simplicidade dos jogos e à falta de detalhes gráficos, é difícil encontrar expressões diretas de misoginia nesses jogos. No entanto, é importante ressaltar que a indústria de jogos e a sociedade como um todo na década de 1970 refletiam normas e estereótipos de gênero da época.

Alguns jogos da Atari daquela época apresentavam personagens femininas em papéis secundários ou estereotipados, como, por exemplo, a donzela em perigo que precisa ser resgatada pelo herói masculino. Essas representações podem ser consideradas como perpetuadoras de estereótipos de gênero, mesmo que não sejam explicitamente misóginas.

Ressaltamos que a indústria de jogos se transformou significativamente desde a década de 1970 em termos de representação e inclusão. Atualmente, há um maior reconhecimento da importância da diversidade e da representação positiva de mulheres e de outras identidades de gênero nos jogos.

É fundamental avaliar os jogos antigos em seu contexto histórico e considerar as limitações técnicas e sociais da época. Embora alguns elementos possam parecer problemáticos à luz dos valores atuais, é importante analisar criticamente e contextualizar as representações presentes nos jogos da década de 1970.

Na década de 1980, a Atari lançou diversos jogos que, em sua maioria, não tinham personagens com características detalhadas de gênero ou raça devido às limitações gráficas e tecnológicas da época. Portanto, é menos comum encontrar representações específicas de mulheres negras nos jogos da Atari desse período.

É importante considerar que as representações de mulheres e minorias étnicas na indústria de jogos da década de 1980 eram, em geral, limitadas e muitas vezes estereotipadas. A falta de diversidade e a representação de estereótipos de gênero e raça eram comuns na indústria de jogos como um todo, não se restringindo apenas à Atari.

Na década de 1980, a indústria de jogos encontrava-se em seus estágios iniciais de desenvolvimento e a conscientização sobre questões de representação e, nesse contexto, a inclusão ainda era limitada. Nos últimos anos, tem havido um aumento significativo na discussão e na busca por uma representação mais diversa e inclusiva nos jogos.

É necessário analisar criticamente os jogos da Atari dessa década em relação à representação de mulheres negras, levando em consideração as limitações da época e o contexto histórico, além de reconhecer as mudanças ocorridas na indústria de jogos em termos de representatividade.

Existem alguns jogos que foram criticados por suas representações ofensivas ou problemáticas de mulheres negras. Algumas críticas se referem à perpetuação de estereótipos raciais, hipersexualização, objetificação ou falta de representatividade adequada. É importante destacar que as críticas podem variar de acordo com as perspectivas e interpretações individuais, mas aqui estão alguns exemplos notáveis:

As personagens femininas são frequentemente retratadas como objetos sexuais ou em papéis secundários, o que contribui para a objetificação e a perpetuação de estereótipos raciais. Como exemplo, pode-se citar *Grand Theft Auto: San Andreas*, um jogo que recebeu críticas por suas representações negativas e estereotipadas de mulheres, incluindo mulheres negras. Kendal Johnson é a personagem principal, apresentada nesse jogo como uma mulher inteligente,

pragmática, dotada de talentos empreendedores, forte força de vontade, criatividade e senso de liderança.

Figura 13- Cena do Jogo GTA San Andreas com a personagem Kendl Johnson



Fonte: GTA Wiki¹⁰

Resident Evil 5, por sua vez, foi um jogo que enfrentou críticas por suas representações problemáticas de raça e gênero. A personagem Sheva Alomar, apesar de ser uma protagonista forte e competente, foi retratada de forma estereotipada e sexualizada em alguns momentos do jogo. Além disso, a narrativa do jogo, que se passa na África, foi acusada de perpetuar estereótipos negativos sobre o continente, como a representação de seus habitantes como selvagens e violentos.

A controvérsia em torno de Resident Evil 5 destaca a importância da representação responsável e inclusiva nos videogames. É fundamental que os desenvolvedores considerem o impacto de suas escolhas narrativas e visuais, especialmente quando se trata de representar grupos minoritários.

Embora tenha enfrentado críticas, alguns grupos e indivíduos defenderam o jogo e a personagem Sheva Alomar, como a Capcom, pois a desenvolvedora do jogo negou as acusações de racismo, afirmando que a representação de Sheva foi pensada para ser positiva e empoderadora. Alguns críticos argumentaram que as críticas ao jogo eram exageradas e que Sheva era uma personagem forte e bem desenvolvida, independentemente de sua raça ou

¹⁰ Disponível em https://gta.fandom.com/wiki/Kendl_Johnson. Acesso em: 23 jul. 2024.

gênero.

Alguns fãs do jogo defenderam o jogo e a personagem, argumentando que as críticas eram infundadas e que o jogo deveria ser apreciado por seus méritos como um jogo de ação e terror. Essas defesas ocorreram principalmente após o lançamento do jogo em 2009, quando as críticas começaram a surgir.

É importante notar que, embora algumas pessoas tenham defendido o jogo e a personagem, as críticas levantadas sobre a representação racial e de gênero em Resident Evil 5 ainda são válidas e relevantes para a discussão sobre diversidade e inclusão nos videogames.

Figura 14 - Sheva Alomar em cena do jogo Resident Evil 5



Fonte: PEAKPX ¹¹

League of Legends e Street Fighter V são dois exemplos de jogos populares que têm enfrentado críticas em relação à representação de personagens femininas negras, especialmente no que diz respeito à hipersexualização e estereotipagem racial.

League of Legends (LoL), desenvolvido pela Riot Games, é um dos jogos de arena de batalha online mais populares do mundo. O jogo possui um grande elenco de personagens (conhecidos como "champions"), cada um com sua própria história, habilidades e design visual. No entanto, algumas representações de personagens femininas negras têm sido criticadas por perpetuar estereótipos e hipersexualizar as personagens.

Dentre essas personagens, pode-se citar Senna, embora tenha sido aclamada por sua profundidade de personagem e por ser um passo positivo em termos de diversidade, algumas

¹¹ Disponível em <https://www.peakpx.com/en/hd-wallpaper-desktop-gfhqh>. Acesso em: 15 jul. 2024.

críticas surgiram em relação a certos aspectos de seu design que poderiam ser vistos como hipersexualizados.

Figura 15 – Senna: personagem do jogo League of Legends



FONTE: League of Legends Wiki¹²

Street Fighter V, um jogo de luta desenvolvido pela Capcom, inclui uma variedade de personagens de diferentes etnias e estilos de luta. No entanto, algumas personagens femininas negras foram alvo de críticas. Laura Matsuda é uma personagem brasileira que usa o estilo de luta Jiu-Jitsu Brasileiro.

Embora sua inclusão como personagem seja um passo positivo em termos de diversidade, sua representação foi criticada por ser excessivamente sexualizada e exotificada, com roupas reveladoras e poses provocantes. Críticos argumentam que essas escolhas de design reforçam estereótipos raciais e contribuem para a hipersexualização de personagens femininas negras.

¹² Disponível em <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Senna/LoL> Acesso em julho, 2024.

Figura 16 - Cena da personagem Laura Matsuda no Jogo Street Fighter V



Fonte: BOL¹³.

Tais críticas refletem um debate mais amplo na indústria dos videogames sobre a representação de personagens femininas, especialmente as de minorias étnicas. A hipersexualização e estereotipagem podem perpetuar padrões de beleza prejudiciais e reforçar estereótipos negativos. Ao mesmo tempo, há uma crescente demanda por representações mais variadas, autênticas e respeitosas de todas as personagens dos videogames.

Os desenvolvedores de jogos estão cada vez mais conscientes dessas questões e algumas empresas estão tomando medidas para melhorar a representação de personagens femininas. Isso inclui consultar especialistas em diversidade, ouvir o feedback da comunidade e fazer mudanças nos designs dos personagens para torná-los mais inclusivos e menos dependentes de estereótipos prejudiciais. A importância do debate sobre a representação das personagens femininas se faz notar na personagem Lara Croft, a icônica protagonista da série de jogos Tomb Raider, que tem uma história complexa em termos de representações. Ao longo dos anos, houve debates e críticas em relação à forma como sua imagem foi retratada, mas é importante observar que a interpretação dessas representações pode variar entre diferentes perspectivas e contextos.

No início, Lara Croft foi introduzida como uma personagem feminina forte e independente, mas também foi notada a ênfase excessiva em sua aparência física, com proporções corporais irrealistas que se encaixavam em estereótipos de beleza. Essa representação levou a críticas de hipersexualização e objetificação, contribuindo para uma cultura de

¹³ Disponível em: <https://www.bol.uol.com.br/fotos/2018/12/19/musa-dos-games-conheca-laura-matsuda-a-personagem-brasileira-de-street-fighter-v.htm>. Acesso em: 15 jul. 2024.

misoginia na indústria de jogos.

No entanto, ao longo dos anos, houve grandes modificações na representação de Lara Croft. As iterações mais recentes da personagem têm se esforçado para apresentá-la de maneira mais complexa, com maior desenvolvimento de sua personalidade, habilidades e motivações. Ela se tornou um símbolo de empoderamento feminino e é frequentemente elogiada por ser uma protagonista feminina forte e determinada. Em relação à questão racial, Lara Croft é frequentemente retratada como uma mulher branca. Essa representação predominantemente branca no contexto de personagens principais em videogames também levanta preocupações sobre a falta de diversidade e representatividade na indústria dos jogos.

Figura 17- Personagem Lara Croft desde sua estreia em 1996 até 2018.



Fonte: RENARD, 2018

A percepção das representações de Lara Croft pode variar de acordo com as experiências e perspectivas individuais. Algumas pessoas podem ver elementos misóginos e racistas nas representações anteriores, enquanto outras podem apreciar as nuances da personagem ao longo do tempo. É fundamental que a indústria de jogos continue a refletir sobre essas questões, promovendo representações mais inclusivas e responsáveis.

Ressaltamos que a indústria dos videogames está em constante modificação e há um crescente reconhecimento da importância da diversidade e da representatividade, pressionado pelos debates acadêmicos. Embora muitos desenvolvedores estejam trabalhando para melhorar a inclusão e a representação de mulheres negras e de outras minorias nos jogos, ainda existem desafios a serem superados e a conscientização crítica continua sendo importante para promover mudanças positivas na indústria.

Quando analisamos fóruns de jogadores, a resistência a essas modificações é expressiva. Total War é um jogo de estratégia em que os jogadores assumem o controle de facções e comandam exércitos durante o período da Roma Antiga. Em relação à misoginia, não há evidências de que o jogo promova ou contenha atitudes misóginas em relação às mulheres.

No entanto, é importante ressaltar que o jogo reflete uma época histórica em que as mulheres geralmente ocupavam papéis secundários na sociedade romana. Isso significa que as representações das mulheres no jogo podem refletir as estruturas e normas sociais daquela época, em que o poder e a influência eram predominantemente masculinos.

Embora esse jogo não promova ativamente a misoginia, pode-se argumentar que a falta de representatividade e protagonismo feminino pode refletir uma visão limitada da história em termos de gênero. No contexto histórico, as mulheres desempenharam papéis significativos em várias áreas, como a política e a cultura, mas esses aspectos podem não ser tão abordados ou explorados no jogo. Total War é um jogo baseado em eventos históricos e pode ser interpretado como uma representação simplificada e focada nos aspectos militares e políticos da época.

A falta de representação feminina mais proeminente no jogo pode ser considerada como uma limitação histórica, mas não necessariamente como uma expressão de misoginia ativa. O jogo Total War: Rome II, possui uma expansão gratuita com mulheres guerreiras jogáveis.

Esse fato é bastante relevante quando pensamos em protagonismo e na questão da jogabilidade. A expansão em questão possui mulheres guerreiras de diversas civilizações, inclusive mulheres negras. Elas incrementam os exércitos romanos e possuem participação ativa em diversas batalhas.

Figura 18 -Jogo Total War Rome II com protagonismo feminino



FONTE: CAMPBEL, 2014

Figura 19-Mulheres guerreiras do jogo Total War Rome II



FONTE: CAMPBEL, 2014

De modo geral, é fundamental considerar o contexto histórico e o propósito dos jogos ao analisar suas representações. Da mesma forma, é importante continuar promovendo uma indústria de jogos que seja inclusiva, diversificada e respeitosa em relação a todas as formas de identidade e gênero. A série God of War é conhecida por seu gameplay intenso e sua narrativa épica, centrada no protagonista Kratos, um guerreiro espartano. No passado, alguns jogos da série foram criticados por sua representação de mulheres, sendo considerados misóginos por alguns críticos e jogadores. Os primeiros jogos da série God of War apresentavam momentos de violência sexual e objetificação de personagens femininas. Kratos muitas vezes interagiu com mulheres de forma sexualizada e, em alguns casos, a violência sexual era retratada como um elemento do jogo. Essas representações levaram a críticas em relação à perpetuação de estereótipos prejudiciais e ao tratamento insensível de temas sérios.

Figura 20 -Princesa de Poseidon no jogo God of War



FONTE: DiMenor11¹⁴

¹⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ev4qvLQSnVo>. Acesso em: 15 jul. 2024.

No entanto, é importante mencionar que a série God of War passou por uma mudança significativa em seu mais recente título, lançado em 2018. O novo jogo, também chamado de God of War, apresenta uma abordagem mais madura e uma narrativa mais complexa. Kratos é mostrado como um pai em uma jornada com seu filho, Atreus, explorando relações familiares e lidando com questões pessoais e emocionais.

Embora o último jogo tenha recebido elogios por sua narrativa, personagens e jogabilidade, a série como um todo ainda carrega críticas em relação à representação de mulheres. O crescimento da série e a abordagem mais sensível nos jogos mais recentes foram bem recebidas, mas ainda há discussões em andamento sobre a forma como os jogos anteriores retratavam e tratavam as mulheres.

Com a estreia de God Of War Ragnarok, em 2022, gerou-se uma grande polêmica em torno de alguns personagens. Foi questionada a representação do personagem Thor e da personagem Angrboda.

Figura 21 - Personagem Angrboda do jogo God of War Ragnarok



Fonte: HENRIQUE, 2021

Em especial atenção à essa personagem, a maior resistência do público advém do fato de que ela é uma menina preta e, segundo o Fandom, na mitologia nórdica não existem pessoas pretas. O diretor narrativo do game, Matt Sophos, se posicionou sobre o caso e argumentou que na mitologia nórdica também não existem anões azuis, deixando clara sua liberdade criativa.

A série de jogos Uncharted é amplamente aclamada por sua narrativa, personagens e jogabilidade. No entanto, assim como qualquer obra de entretenimento, também pode ser sujeita

a críticas relacionadas a representações problemáticas. Em relação ao racismo, algumas críticas foram direcionadas à forma como certos personagens não brancos foram retratados nos jogos. Por exemplo, em *Uncharted 2: Among Thieves*, há um personagem chamado Tenzin, um guia nepalês que acompanha o protagonista Nathan Drake em sua jornada. Alguns argumentaram que a representação de Tenzin reforça estereótipos exóticos ou reducionistas sobre pessoas do Nepal ou de origens asiáticas.

Quanto à misoginia, há debates sobre como as personagens femininas são retratadas nos jogos da série. Algumas críticas argumentam que essas personagens são frequentemente reduzidas a papéis secundários ou de apoio, e que seus arcos narrativos podem ser menos desenvolvidos em comparação com os personagens masculinos. Além disso, a sexualização ou objetificação das personagens femininas também foi mencionada como um problema em alguns momentos.

Essas críticas não invalidam o valor geral dos jogos da série *Uncharted*, que são apreciados por muitos jogadores e elogiados por suas histórias envolventes e personagens cativantes. No entanto, a análise crítica e a discussão sobre as representações em jogos são essenciais para promover uma indústria de produção de games mais inclusiva e responsável.

Em *Uncharted - The Lost Legacy* a produtora da franquia teve uma maior preocupação em representar mulheres em posição de protagonismo, livres de estereótipos. *Uncharted – The Lost Legacy* apresenta como protagonistas duas personagens já familiares aos fãs da franquia: Chloe Frazer e Nadine Ross.

Chloe, uma caçadora de tesouros australiana, foi introduzida pela primeira vez na série no segundo jogo, destacando-se por sua reputação impecável e uma personalidade madura e bem desenvolvida. Sua ascendência indiana adiciona uma camada adicional à sua caracterização, levando o estúdio a dedicar um cuidado especial ao retratar suas características hereditárias.

Por outro lado, Nadine Ross é uma mercenária sul-africana e líder da *Shoreline*, uma organização paramilitar que aparece como antagonista no quarto jogo da série. Sua vida marcada por conflitos e batalhas moldou-a em uma figura corajosa, forte e altamente competente em suas habilidades militares. Nesta nova história, ela é recrutada por Chloe devido à sua perspicácia e habilidades.

Figura 22 - Chloe Frazer e Nadine Ross no jogo Uncharted - The Lost Legacy



Fonte: MOTTA, 2017

The Great War é um jogo de aventura e quebra-cabeças ambientado na Primeira Guerra Mundial. Em relação à misoginia, não há evidências de que o jogo promova ou contenha atitudes misóginas em relação às mulheres. Valiant Hearts é conhecido por sua narrativa emocional e abordagem sensível aos horrores da guerra. Embora os personagens principais sejam predominantemente masculinos, o jogo aborda diversas perspectivas, incluindo a história de uma enfermeira voluntária chamada Anna, que desempenha um papel significativo na trama. Anna é retratada como uma personagem forte e corajosa, desempenhando um papel importante na assistência aos soldados feridos.

Figura 23: Anna em Valiant Hearts: The Great War



Fonte: KDAWG618¹⁵

O jogo Valiant Hearts retrata a experiência da guerra de maneira humanizada, mostrando o sofrimento e os desafios enfrentados pelos personagens, independentemente do

¹⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1zz49AKefPA> . Acesso em: 15 jul. 2024.

gênero. Não há indícios de que o jogo perpetue estereótipos negativos sobre mulheres ou seja misógino em sua representação. A interpretação dos jogos pode variar entre diferentes jogadores e críticos. Alguns podem ter pontos de vista específicos sobre a representação de gênero em Valiant Hearts ou qualquer outra obra.

No entanto, dentro do contexto geral do jogo, não há indicações de que ele seja misógino ou promova atitudes negativas em relação às mulheres. Os criadores de jogos têm o desafio contínuo de equilibrar a diversidade, representatividade e narrativa dentro do contexto de seu trabalho. A conscientização e a reflexão crítica sobre as representações em jogos são fundamentais para incentivar mudanças positivas e promover narrativas mais inclusivas e sensíveis.

Ao longo dos anos, alguns jogos têm apresentado representações positivas de mulheres e mulheres negras. A indústria de jogos tem feito um certo esforço para promover a diversidade e a inclusão, ainda insuficiente, criando personagens femininas e negras que são protagonistas fortes e complexas, com histórias significativas e representações positivas.

Outro exemplo de jogo que apresenta representações positivas de mulheres é Horizon Zero Dawn. No jogo, Aloy é uma caçadora habilidosa e determinada que protagoniza a aventura em um mundo pós-apocalíptico.

Figura 24: Aloy no jogo Horizon Zero Dawn.



Fonte: TECHTUDO¹⁶

Da mesma forma, Life is Strange é um jogo de aventura episódico desenvolvido pela

¹⁶ Disponível em <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/horizon-zero-dawn/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix. A protagonista, Max Caulfield, é uma estudante de fotografia que descobre ter a habilidade de voltar no tempo, o que a permite alterar eventos passados e afetar o futuro. Este poder especial é um elemento central da jogabilidade, influenciando a narrativa e as decisões dos jogadores.

O jogo aborda uma variedade de temas profundos e complexos, como amizade, família e identidade. A relação de Maxine com sua melhor amiga, Chloe Price, é um foco principal da história, explorando a profundidade e a complexidade das amizades e como elas são afetadas pelo tempo e pelas escolhas que fazemos.

Life is Strange é conhecido por sua abordagem inclusiva em relação à diversidade étnica e representação de personagens. O jogo apresenta uma gama diversificada de personagens com diferentes origens e histórias, refletindo uma preocupação em representar a realidade de forma mais ampla e inclusiva. Esta representação é importante para muitos jogadores que procuram ver suas próprias experiências e identidades refletidas nos jogos que jogam.

Figura 25: Maxine Caulfield no jogo Life is Strange.



Fonte: LIFE IS STRANGE¹⁷

O jogo Assassin's Creed Odyssey é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela Ubisoft, lançado em 2018. O jogo é ambientado na Grécia Antiga e permite aos jogadores escolherem entre dois personagens principais: Alexios ou Kassandra. A escolha não afeta a

¹⁷ Disponível em https://life-is-strange.fandom.com/pt-br/wiki/Maxine_Caulfield. Acesso em julho, 2014.

trama principal, mas Cassandra tem sido amplamente elogiada por ser uma protagonista feminina forte, independente e bem desenvolvida.

Retratada como uma guerreira capaz e resiliente, Cassandra é capaz de enfrentar qualquer desafio que se apresente. Sua personalidade é marcada por coragem, inteligência e uma determinação inabalável.

No desenvolvimento da personagem, a narrativa de Cassandra é rica e bem trabalhada, proporcionando aos jogadores uma experiência envolvente que explora suas motivações, relações e desafios pessoais. O jogo aborda questões de família, identidade e destino de uma maneira que acrescenta profundidade ao personagem. Há uma ausência de estereótipos raciais, e sua identidade é construída com base em sua história e experiências, em vez de características superficiais ou clichês. Isso permite uma representação mais autêntica e respeitosa.

A inclusão de Cassandra como uma opção de personagem jogável em *Assassin's Creed Odyssey* é um passo importante para a diversidade e representação nos videogames. A Ubisoft recebeu elogios por oferecer uma protagonista feminina que não só é bem desenvolvida, mas também desafia as expectativas típicas de personagens femininas nos jogos. A recepção positiva de Cassandra por parte dos jogadores e críticos ressalta a importância de criar personagens complexos e diversificados que possam ressoar com uma ampla audiência.

Figura 26: Cassandra, no jogo *Assassin's Creed Odyssey*



FONTE: TROUGHTON, 2023

O jogo *The Last of Us Part II* tem como protagonista Ellie, uma jovem corajosa e determinada que enfrenta desafios em um mundo pós-apocalíptico. Além disso, o jogo também apresenta personagens femininas negras, como Riley e Dina, que desempenham papéis significativos na narrativa e trazem representatividade LGBTQIAPN+ para a trama.

Figura 27: Ellie e Riley em “The Last Of Us”



FONTE: FANPOP¹⁸

O jogo Mirror's Edge, num cenário de ação e aventura, lançado em 2008, coloca os jogadores no papel de Faith Connors, uma corredora de parkour, habilidosa e destemida que se move através de uma cidade. Parkour é uma prática corporal realizada a partir do uso dos movimentos naturais do próprio corpo em interação com o ambiente. Faith é uma personagem forte e determinada, que se envolve em uma conspiração política, desafiando estereótipos de gênero.

Figura 28: Faith Connors no jogo Mirror's Edge



Fonte: DAZ3DDL¹⁹

¹⁸ Disponível em <https://www.fanpop.com/clubs/ellie-the-last-of-us/images/36661215/title/riley-ellie-photo-booth-photo>

¹⁹ Disponível em <https://daz3ddl.com/products/faith-connors-for-genesis-8-and-8-1-female>.

O jogo *Innocence* apresenta a jovem Amicia, uma personagem corajosa que precisa proteger seu irmão mais novo em um ambiente sombrio e devastado pela peste. Amicia enfrenta desafios emocionais e físicos ao longo da jornada.

Figura 29: Amicia no jogo *Innocence*



Fonte: PLAYSTATION BLOG²⁰

Na sequência pode-se citar *Celeste*, um jogo independente, produzido de modo autônomo, sem o recebimento de apoio financeiro de uma empresa externa e, portanto, até certo ponto, sem compromisso com potencial de lucro. Jogos com essas características são denominados de jogos indie. *Celeste* aborda a história de uma personagem feminina chamada Madeline, de maneira comovente, abordando questões emocionais de maneira sensível. Desenvolvido por Maddy Thorson e Noel Berry em parceria com um estúdio brasileiro, *Celeste* retrata a trajetória de Madeline “uma jovem determinada a escalar a misteriosa montanha Celeste. Apesar de parecer uma tarefa simples, a montanha é repleta de perigos mortais, desafios físicos e obstáculos emocionais” (CAPRARA, 2024).

Figura 30: Madeline, personagem do jogo *Celeste*



Fonte: CAPRARA, 2024

²⁰ Disponível em <https://blog.br.playstation.com/2022/08/18/apenas-os-fortes-sobrevivem-como-as-habilidades-de-amicia-e-hugo-mudarao-em-a-plague-tale-requiem/>. Acesso em julho, 2024.

Em mais um jogo indie, denominado *Gone Home*, é apresentada a história de uma jovem chamada Sam Greenbriar, enquanto explora a casa de sua família. O jogo aborda temas sensíveis e apresenta uma narrativa envolvente e reflexiva.

Figura 31– Sam Greenbriar no jogo *Gone Home*



FONTE: GONE HOME WIKI²¹

Vale ressaltar que indie games muitas vezes se destacam por suas narrativas únicas e abordagens inovadoras. Eles oferecem uma oportunidade para desenvolvedores independentes explorarem temas e representações de forma mais diversa e criativa. A indústria indie tem desempenhado um papel importante na promoção da diversidade e inclusão nos jogos.

O conceito acadêmico de indie games refere-se a jogos eletrônicos desenvolvidos por estúdios independentes ou desenvolvedores individuais, sem o apoio financeiro e editorial de grandes empresas da indústria de jogos. Esses jogos geralmente são caracterizados por uma abordagem artística e criativa única, explorando narrativas, mecânicas de jogo e temáticas não convencionais (JUUL, 2014).

Um destaque importante na reflexão sobre a representação das mulheres nos jogos eletrônicos é o Gamergate, um evento considerado um marco divisor no debate sobre misoginia no mundo das tecnologias digitais. O Gamergate foi um movimento online que começou em 2014 e envolveu debates e controvérsias relacionadas à indústria de jogos eletrônicos. Embora tenha se originado de questões aparentemente relacionadas à ética na mídia dos jogos, o movimento rapidamente se expandiu para abranger discussões sobre gênero, diversidade e representação na indústria de jogos.

O Gamergate ganhou destaque quando uma série de acusações, críticas e ameaças foram

²¹ Disponível em https://gonehome.fandom.com/wiki/Samantha_Greenbriar. Acesso em julho 2024.

direcionadas a mulheres da indústria de jogos e jornalistas que abordavam questões de gênero nos jogos. Essas mulheres, muitas delas desenvolvedoras de jogos ou jornalistas especializadas, foram alvo de assédio online, divulgação de informações pessoais e ameaças de violência.

O movimento Gamergate gerou intensos debates e divisões entre seus apoiadores e críticos. Os defensores do Gamergate afirmavam estar lutando pela liberdade de expressão, transparência na mídia dos jogos e a suposta imparcialidade dos críticos de jogos.

Por outro lado, seus críticos denunciavam o movimento como um meio de assédio e misoginia, destacando a necessidade de uma indústria de jogos mais inclusiva e diversa (GRAY, 2019).

O Gamergate teve um impacto significativo na indústria de jogos, levantando questões sobre ética, representação e o tratamento de mulheres e minorias na comunidade gamer. Além disso, também gerou discussões mais amplas sobre o sexismo e a toxicidade na cultura dos jogos, bem como sobre o papel da mídia e das plataformas online no enfrentamento dessas questões.

Embora o Gamergate tenha sido amplamente associado a comportamentos misóginos e ataques contra mulheres na indústria de jogos, é importante destacar que nem todos os jogos indie que combatem a misoginia foram diretamente influenciados por esse movimento. Muitos desenvolvedores independentes e equipes de jogos têm abordado questões de representação de gênero e promovido a diversidade muito antes do Gamergate.

Os jogos indie que combatem a misoginia podem ser influenciados por uma variedade de fatores, como movimentos feministas, lutas por igualdade de gênero e a conscientização crescente sobre a importância da representatividade nos jogos. Esses jogos geralmente buscam desconstruir estereótipos de gênero, fornecer narrativas inclusivas e promover personagens femininas fortes e empoderadas.

É importante lembrar que a indústria de jogos é diversa e complexa, e diferentes desenvolvedores têm perspectivas e motivações variadas para criar jogos que combatam a misoginia. Nesse sentido, o produto educacional apresentado nesta dissertação foi elaborado para responder a seguinte questão: como os jogos de videogame, que historicamente serviram como reforçadores de opressões de gênero e étnica, podem atualmente ser utilizados como instrumentos poderosos para a construção de identidade e representação étnica para os consumidores dessas mídias.

Essa dualidade gênero e raça pode ser vista em diversas pesquisas, relacionada ao conceito de interseccionalidade. Se tratando da interseccionalidade mulher-negra nos games, as pesquisas acadêmicas se tornam mais escassas. Fora do país já existem campos mais

consolidados nessa área, mas no Brasil essa temática se encontra em processo embrionário.

O conceito de interseccionalidade foi sistematizado pela primeira vez Crenshaw (2010), no final da década de 80. Esse termo considera questões como gênero, classe e raça. Gonzales (1984) nos ajuda a entender que a dinâmica de representação da mulher negra nos jogos é reflexo das dinâmicas da própria sociedade, reforçando o conceito dos jogos eletrônicos como reprodutores da cultura e como processo constituinte de sujeitos na cultura.

Como consciência, a gente entende o lugar do desconhecimento, do encobrimento, da alienação, do esquecimento e até do saber [...]. Já a memória, a gente considera como não saber que conhece, esse lugar de inscrições que restituem uma história que não foi escrita, o lugar da emergência da verdade, dessa verdade que se estrutura como ficção. A consciência se expressa como discurso dominante (ou efeitos desse discurso) numa dada cultura, ocultando memória, mediante a imposição do que ela, consciência, afirma como a verdade. (GONZALES, 1984, p. 226).

Para Gonzales, o mito da democracia racial é um dos responsáveis pelo esvaziamento de um significado mais profundo do que aquele que representa a mulher negra. Seu papel é reduzido a hiperssexualização nos carnavais, mas carece de protagonismo nas grandes mídias. Pela data que foi escrito, o artigo não contemplava a temática relacionada aos games, mas é pertinente para um debate mais aprofundado tendo em vista a carência desse tipo de representação atualmente.

De acordo com Dill et al. (2005), a representação de gênero nos jogos é vista de maneira problemática. Uma das temáticas centrais da pesquisa, numa perspectiva interseccional, é sobre essas representações de gênero atreladas à questão racial.

Em análise, estudos como o de Dietz (1998) atestam que 21% dos jogos incluíam agressões a mulheres, 28% dos jogos retratavam mulheres como objetos sexuais, apenas 15% dos jogos retratavam mulheres de maneira heróica e ainda assim, esses papéis heróicos, em sua grande maioria, representavam as mulheres de maneira sexualizada ou banalizada.

Nos jogos com personagens femininas, as mulheres costumavam ser tratadas como vítimas ou donzelas em apuros. Em outras representações eram obstáculos aos jogos, referências de beleza apenas ou papéis sem maior relevância.

De maneira central, a constatação da autora é de que, mais que representações negativas, era a ausência delas. A grande maioria dos jogos não possuíam personagens femininas. Essas representações de gênero na verdade são fruto de uma construção da própria cultura ocidental (HUNTMANN, 2000).

2.2 A LEI 11.645/2008 E SEUS IMPACTOS NA CONSTRUÇÃO DE UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA

No desenvolvimento das pesquisas sobre games no Brasil, Alves (2009) constatou que os jogos não desenvolvem temáticas nacionais pois não são voltados para o mercado interno. Numa ampla discussão sobre a representatividade nos games, nos atentarmos a esses dados é relevante, tendo em vista que, o que vem sendo discutido e que é pedagogicamente pautado pela 10.639/2003, não é pautado pelo mercado, e todos sabemos o quanto o fantasma do mercado define muitas coisas, não só no Brasil, mas no mundo como um todo.

Em um dos trechos do trabalho da autora sobre os games, ela destaca a ausência de políticas públicas do governo brasileiro para o mercado de games. Isso se reflete na pesquisa sobre o tema nas universidades públicas.

Quando pensamos efetivamente sobre o ensino de história dentro da perspectiva do empoderamento feminino com vistas a estabelecer paralelos com a lei 11.645/2008, buscamos compreender o quanto sua efetiva implementação nos ajuda a pensar sobre representatividade em mídias como o videogame e seus usos no ensino de história.

Um dos autores referência sobre a temática é Kabengele Munanga. Ele é antropólogo e professor brasileiro-congolês. É especialista em antropologia da população afro-brasileira, atentando-se à questão do racismo em nossa sociedade. Kabengele é graduado pela Universidade de Lubumbashi e doutor em Antropologia pela Universidade de São Paulo. Ao tratar das razões para se ensinar hoje história da África e do negro no Brasil ele fala sobre as resistências aqui no Brasil às nossas raízes identitárias e étnicas e que, apesar da enorme diversidade de etnias, culturas, origens que permeiam a formação do povo brasileiro, os preconceitos se fazem presentes em muitos âmbitos da nossa sociedade.

O grande desafio é pensar no ensino de história como contribuição para a formação de uma sociedade livre de preconceitos e intolerâncias. O cerne da questão é a limitação de um ensino de história pautado principalmente no eurocentrismo, no monoculturalismo e que silencia toda a diversidade dos povos e etnias do continente africano.

A lei 11.645/2008²² foi promulgada com o intuito de reparar essa historiografia eurocêntrica, tornando o ensino de história da África e História indígena obrigatório nas escolas.

De acordo com Gomes (2018), nós, professores, precisamos ocupar para problematizar

²² Disponível em <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2008/lei-11645-10-marco-2008-572787-publicacaooriginal-96087-pl.html>. Acesso em: 28 jul. 2024.

cada vez mais esses espaços. Quando falamos de políticas públicas, além das nossas discussões sobre a lei 11.645/2008, temos uma outra legislação que garante o fomento ao desenvolvimento de tecnologias no Brasil: a lei 10.176/2001²³. Ela é conhecida como Lei da Informática e prevê incentivos fiscais a projetos de pesquisa que desenvolvam um trabalho na área digital (inclusive no setor de games) promovendo a valorização da cultura nacional. No entanto, é fundamental reconhecer que ainda há necessidade de maior apoio e incentivo à produção de jogos no Brasil.

Enquanto debatemos sobre políticas de regulamentação da internet, como o Projeto de Lei 2630/2020²⁴, é de suma importância lembrar das palavras de Jesus Martín Barbero (1982, 1983, 1984) sobre os processos de midiaticização. A academia deve refletir não apenas sobre as transformações comunicativas, mas também sobre o tipo de sociedade que está emergindo desses processos, buscando sempre promover uma educação que seja sensível às demandas e desafios do mundo contemporâneo.

Ainda necessitamos de maior fomento à produção de games no Brasil, mas a prioridade das discussões gira em torno da regulamentação do que é discutido e publicado na internet, inclusive com a votação do Projeto de Lei voltado a essa regulamentação (PL 2630/2020). Quando a academia se debruça sobre o fenômeno da midiaticização Gomes (2018) alerta para a necessidade de atentarmos para o tipo de sociedade que emerge desse fenômeno.

Considerando a análise sobre a interseção entre educação, mídias e políticas públicas, fica evidente a necessidade de aprofundarmos cada vez mais as pesquisas acadêmicas brasileiras em relação aos games. A ausência de políticas governamentais específicas para esse mercado reflete diretamente na escassez de estudos sobre o tema nas universidades públicas.

Faz-se necessário o reconhecimento de que a falta de identificação dos estudantes com o conteúdo escolar é uma das principais razões para o desinteresse manifestado em sala de aula. Nesse contexto, é primordial buscar referências que se compatibilizam com a vivência e os interesses dos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizado mais inclusivo e engajador. Ao refletir sobre o impacto das mídias contemporâneas, como redes sociais, jogos eletrônicos, séries e filmes, é inevitável questionar por que essas formas de entretenimento exercem uma influência tão significativa em comparação com as aulas tradicionais.

²³ Disponível em: [https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2001/lei-10176-11-janeiro-2001-353094-norma-pl.html#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2010.176%2C%20DE%2011%20DE%20JANEIRO%20DE,e%20competitividad e%20do%20setor%20de%20tecnologia%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o](https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2001/lei-10176-11-janeiro-2001-353094-norma-pl.html#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2010.176%2C%20DE%2011%20DE%20JANEIRO%20DE,e%20competitividad e%20do%20setor%20de%20tecnologia%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o.). Acesso em: 28 jul. 2024.

²⁴ Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1909983. Acesso em: 28 jul. 2024.

É imperativo que os educadores reconheçam essa realidade e se perguntem se devem resistir a essa corrente ou aproveitá-la para enriquecer o processo educacional. Seguindo a perspectiva de Gomes (2018), é essencial que os professores ocupem esses espaços midiáticos para problematizá-los, estimulando o pensamento crítico e a reflexão sobre questões sociais, culturais e políticas.

3 ELABORAÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

A criação de um roteiro de games históricos reais, com personagens mulheres pretas, demanda um processo meticuloso e cuidadoso. Primeiramente, uma pesquisa histórica minuciosa é fundamental, mergulhando profundamente no período escolhido para ambientação do jogo. Identificar eventos, contextos e figuras históricas é essencial para dar vida à narrativa.

Em seguida, a busca por mulheres pretas que desempenharam papéis significativos é primordial, sejam elas líderes, ativistas, cientistas ou guerreiras. O objetivo é destacar suas histórias inspiradoras e impactantes. Ao criar os personagens, é fundamental atribuir-lhes características autênticas e complexas, evitando estereótipos simplistas. Integrar essas personagens na narrativa de forma coesa e contextualizada, seja como protagonistas, coadjuvantes ou aliadas, é também uma etapa muito importante.

Por fim, é essencial inseri-las em um contexto histórico autêntico, explorando eventos, cenários e conflitos relevantes da época, proporcionando uma experiência imersiva aos jogadores. Os diálogos e interações devem ser igualmente realistas, contribuindo para a profundidade e autenticidade da experiência de jogo na medida em que utilize a linguagem apropriada da época e incorpore elementos culturais relevantes para enriquecer a imersão dos jogadores.

Existem várias temáticas da história em que mulheres negras desempenharam papéis importantes e podem ser retratadas como protagonistas em games históricos. Algumas dessas temáticas incluem: resistência e luta pela liberdade; escravidão e o protagonismo de mulheres negras na resistência e nos movimentos abolicionistas; participação de mulheres negras em revoluções e rebeliões, como a Revolução Haitiana e a Revolta dos Malês no Brasil.

Outro tema igualmente relevante são os movimentos pelos direitos civis de forma a ressaltar a liderança e atuação de mulheres negras como Rosa Parks, líder do boicote aos ônibus em Montgomery, e Angela Davis, ativista pelos direitos humanos nos Estados Unidos.

Podemos contar com referenciais da literatura e artes recorrendo a escritoras e poetisas negras que contribuíram para a literatura e a cultura, como Maya Angelou, Conceição Evaristo e Chimamanda Ngozi Adichie. Pioneiras das artes visuais, música e dança, como Josephine Baker, Nina Simone e Clementina de Jesus, bem como exemplos da ciência e como a matemática Katherine Johnson, que trabalhou na NASA, e a cientista Marie Maynard Daly, uma das primeiras afro-americanas a obter um doutorado em química. Também é interessante

recorrer ao aspecto da liderança política, como a participação de mulheres negras em cargos políticos e movimentos de independência, como Ellen Johnson Sirleaf, a primeira mulher presidente eleita na África, e Marielle Franco, ativista pelos direitos humanos e vereadora brasileira assassinada em 2018.

Essas são apenas algumas temáticas em que mulheres negras desempenharam papéis de destaque na história. É importante ressaltar que a história está repleta de histórias e contribuições variadas, e cada período e região apresenta figuras históricas relevantes.

A proposta de criação de um jogo eletrônico que dialogue com aspectos históricos e, ao mesmo tempo, seja envolvente e educativo exige a colaboração e um trabalho conjunto entre diferentes profissionais. Professores de história, designer e programadores, respeitadas as habilidades e conhecimentos de cada um, terão seus objetivos alcançados mediante uma compreensão mútua dos objetivos a serem alcançados da produção de jogos.

Apperley (2020) utiliza o termo remediação para afirmar que as representações de gênero das mídias atuais, na verdade, são remodelações de mídias anteriores. Isso nos faz pensar sobre muitas das representações de mulheres em jogos que foram abordadas no capítulo anterior.

É claramente perceptível que os jogos refletem o que é reproduzido em outras mídias como literatura e cinema e, justamente quando essas mídias, sob pressão de movimentos sociais, começam a modificar de maneira muito gradativa a representatividade de diferentes grupos minoritários, os jogos acompanham essa mudança de representação. Os videogames não existem no vazio. Pelo contrário, residem, são produzidos e são encontrados numa teia de intertextualidade em que proliferam referências explícitas e implícitas a outras formas de mídia (NEWMAN, 2012).

Ao abordar os tipos de gêneros de jogos de videogame mais populares observamos as seguintes categorias: simulação, estratégia, ação e jogos de representação de papéis. O gênero simulação inclui jogos que simulam vãos, vilas, cidades, pequenas comunidades etc. Utilizando aspectos levantados por Apperley (2020), a maior parte desses jogos atuam no âmbito da remediação, ou seja, aproveitam-se de atividades. Para Aarseth (1995), os videogames em geral são jogos de simulação naturalmente. Citando o jogo SpaceWar e outros jogos de simulação, o autor argumenta, baseado no pensamento da remediação, que esses jogos na verdade se baseiam em tecnologias de simulação computacional.

Os jogos de estratégia são uma prova de que nem tudo é cópia do cinema. A remediação nesse caso está diretamente ligada aos jogos de tabuleiro, e, por isso, se diferencia dos outros em relação à estética visual. Nos jogos de ação, a estrutura se divide em jogos de tiro em

primeira pessoa ou tiros em terceira pessoa. Se comparados à indústria cinematográfica, a terceira pessoa é sempre privilegiada porque não conta a história na perspectiva de um personagem específico, mas sim na perspectiva do narrador. Essa distinção não serve para os jogos de videogame. Nos jogos eletrônicos, a tendência é que os jogadores criem um canal maior de identificação com seu avatar, ainda que estejam em terceira pessoa. O avatar é a ligação do jogador com o mundo virtual. Nos jogos em primeira pessoa, cria-se um uma técnica visual com objeto estático que funciona como avatar para ligar o cinestésico (APPERLEY, 2020).

O gênero jogos de representações de papéis é diretamente ligado aos RPGs e a literatura de fantasia. Nos jogos de RPG para computador, a própria máquina substitui o mestre. Aqui passamos por um cruzamento do RPG de lápis e papel e dos jogos de vídeo dessa natureza. No computador muitas vezes o jogo é individual, mas não se torna solitário tamanho o engajamento das comunidades do RPG. A possibilidade de abrir chats em jogos multiplayer trouxe essas comunidades para os jogos virtuais.

Myers (2003) afirma que a escolha dos gêneros perpassa cada contexto tecnológico e de popularidade. Não dá para conceber os jogos como um campo de coesão. Assim como os filmes, os jogos perpassam diferentes categorias de gênero. Para produzir textos ou cibertextos, precisamos de um esforço maior. Por isso, o autor resgata o significado de ergódico segundo Aarseth (1995) quando este afirma que o leitor pode ir além do texto. Este é um termo originalmente da área de economia, onde os economistas, baseados em eventos econômicos passados, conseguem prever como a economia se comporta no futuro. Para o autor, interatividade em um jogo de videogame é aspecto baseado em experiências anteriores com jogos (por isso, o uso do termo ergódico). Tekinbaş; Zimmerman (2005) abordam em uma coletânea de textos, diversos aspectos do design de jogos. A obra oferece uma visão abrangente e multidisciplinar sobre o tema, explorando desde teorias fundamentais até questões práticas relacionadas à criação de jogos. Entre os temas discutidos estão a história, a transformação dos jogos, a relação entre regras e narrativa, o papel do jogador na experiência de jogo, entre outros.

3.1 DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Em alinhamento com as discussões já realizadas no presente trabalho, o produto educacional consiste na produção de roteiros de jogos de videogame protagonizados por três mulheres negras relevantes, porém invisibilizadas na história do Brasil: Maria Felipa, Tia Ciata

e Laudelina de Campos Melo. O objetivo ao trazer essas três mulheres para o universo dos jogos é criar uma identificação dos alunos com suas respectivas histórias e trabalhar a construção de novas narrativas de maneira coletiva com os próprios estudantes, valorizando seu protagonismo na produção dos roteiros.

O objetivo inicial de trabalhar apenas com ensino fundamental deveu-se à carga horária disponibilizada para o ensino de história no segmento. O ensino médio costuma ter uma carga horária disponível menor e a pressão pelo cumprimento de conteúdos até o ENEM, muitas vezes dificultam a aplicação de qualquer tipo de atividade que “desvie” de um roteiro de aula mais tradicional.

A sugestão dessas três personagens está diretamente ligada aos conteúdos trabalhados com cada turma onde a atividade foi aplicada. Seguindo uma ordem cronológica, Maria Felipa pertence ao conteúdo de Independência do Brasil, já que a mesma, mulher negra baiana, protagonizou o comando de um grupo na luta contra os portugueses na Ilha de Itaparica. Maria Felipa nasceu escravizada, mas foi libertada. Depois de sua liberdade trabalhou como marisqueira, pescadora e lutava capoeira. Ela liderou um grupo de 40 homens e mulheres de classes e etnias diferentes, onde vigiava a praia dia e noite fortificando com trincheiras para prevenir a chegada dos exércitos portugueses que lutavam contra a independência do Brasil.

Em 2 episódios narrados a partir da tradição oral na região, Maria Felipa e um grupo de mulheres teriam atacado portugueses munindo peixeiras e galhos de uma planta urticante chamada cansação. Um segundo episódio teria levado Felipa a liderar o incêndio com tochas a diversas embarcações portuguesas. Apesar dos debates historiográficos sobre a real existência dessa personagem icônica na nossa história, ela faz parte do imaginário popular, é sempre representada nas comemorações de 2 de julho na Bahia e contribui para a construção de uma narrativa negra para além dos horrores da escravidão²⁵.

O direcionamento para Tia Ciata foi por um motivo especial. Além da Tia Ciata fazer parte do conteúdo de primeira república, ela é figura central na região da Pequena África, onde boa parte dos alunos da fundação residem. É uma personagem que já vinha sendo trabalhada com os alunos do 9º ano em uma disciplina eletiva de história local, por isso gera grande identificação. Hilária Batista de Almeida, mais conhecida como Tia Ciata, foi uma personalidade negra de grande importância não só para a região da Pequena África, mas para a cultura brasileira. Ela nasceu em 1854 no Recôncavo Baiano. Filha de Oxum, iniciada no santo

²⁵ As referências sobre Maria Felipa foram retiradas da plataforma “Impressões Rebeldes”. Essa plataforma colaborativa reúne diversos conteúdos que permitem conhecer e estudar a história das revoltas no Brasil e é coordenada pelo professor doutor Luciano Figueiredo, da Universidade Federal Fluminense.

na casa Bambochê, veio aos 22 anos para o Rio de Janeiro com uma filha, casou-se aqui com João Baptista da Silva, com quem teve mais 14 filhos. Deu continuidade aos preceitos do Candomblé na casa de João Alabá²⁶, tornando-se mãe pequena²⁷. Morou inicialmente na Pedra do Sal, passando por diversas regiões da área central terminando sua vida na região da Cidade Nova. Foi uma das responsáveis pela consolidação do samba no Rio de Janeiro. Ciata era uma grande trabalhadora e iniciou, junto com outras tias baianas, a tradição das baianas quituteiras, com suas roupas vistosas, colares e pulseiras, desenvolvendo uma atividade diretamente atrelada ao candomblé. Essas tias baianas são reconhecidas como aquelas que mantêm a tradição africana e transformaram suas moradias em pontos de referência e convívio comunitário.

Além das roupas para compor a apresentação das quituteiras ela também confeccionava roupas para teatros e desfiles carnavalescos. Sua residência era referência no festejo aos orixás, as tradicionais festas de São Cosme e Damião e a festa de Oxum. Após as celebrações religiosas aconteciam as rodas de partido-alto e seu neto, Bucy Moreira (grande compositor e instrumentista brasileiro), aprendeu com ela o “miudinho”, forma de sambar com os pés juntos. Grandes sambistas frequentaram a casa de Ciata e ela também tem uma passagem muito curiosa na sua trajetória. Ela curou o Presidente da República, Venceslau Brás. Ela foi chamada ao Palácio do Catete para tratar uma ferida do presidente que já tinha passado por diversos tratamentos médicos. Ciata o curou com ervas e ele expressou sua gratidão a ela concedendo ao seu marido o cargo de chefe de polícia. Durante o mandato do presidente as festas em sua casa eram autorizadas e ainda contavam com o envio de soldados para fazer a segurança dos eventos. Aqui merecemos uma pequena pausa para lembrar que estamos falando de um período da história do Brasil onde elementos de cultura de origem afro-brasileira como samba, capoeira e candomblé eram oficialmente perseguidos e criminalizados pelo Estado brasileiro²⁸.

Laudelina de Campos Melo, assim como Ciata e Felipa, também possui importante trajetória como defensora dos direitos das mulheres e empregadas domésticas. Nascida em Poços de Caldas em 1904, perdeu o pai muito criança e aos 7 anos já trabalhava como empregada doméstica. Com 18 anos mudou-se para SP, onde se casou e entrou para um grupo

²⁶ João Alabá foi um babalorixá de um terreiro de Candomblé na rua Barão de São Félix, na Zona Portuária do Rio de Janeiro, bairro da Saúde.

²⁷ A mãe-pequena, iaquequerê, ou iá-quererê (da língua iorubá, junção de iya+kekere) é a segunda pessoa mais importante em um terreiro de candomblé. Na ausência da ialorixá ou do babalorixá, é ela que assume o comando do terreiro. Está sempre presente no terreiro e faz parte de todos os preceitos e obrigações.

²⁸ As informações acerca da biografia de Tia Ciata foram retiradas da página referente a “Casa da Tia Ciata”. Ela é a sede da Organização dos Remanescentes da Tia Ciata (ORTC) e espaço cultural para manter viva a memória da Matriarca do samba. Uma exposição permanente sobre a veterana do samba é a principal atração do espaço.

de valorização da cultura negra. Em 1936 ela se filiou ao Partido Comunista Brasileiro e fundou a primeira associação de domésticas do Brasil. Atuou como militante da Frente Negra Brasileira. Integrou o movimento negro de Campinas e em 1961 fundou a Associação Profissional Beneficente das Empregadas Domésticas, que mais tarde veio a se tornar o primeiro sindicato de Empregadas Domésticas.

Laudelina se enquadra, em termos de currículo, com as aulas de Era Vargas devido a perseguição travada do Vargas a diversas agremiações a qual Laudelina já fez parte (PCB, FNB) e ao seu alistamento para lutar na segunda guerra mundial.

Trabalhou como auxiliar de guerra no país com o intuito de combater Hitler e o nazismo, por sua perseguição à população negra. Para Laudelina, a vitória de Hitler ameaçava sua própria existência. Laudelina foi a primeira combatente negra do exército, viajando por diversos países. Serviu de espiã, foi baleada e se aposentou como ex-combatente²⁹.

A partir da biografia das três personagens, os alunos deveriam preencher uma ficha de produção de roteiro a partir do seguinte modelo de estrutura de sequência da narrativa:

- a. Situação inicial;
- b. Perturbação da situação inicial;
- c. Desequilíbrio ou crise;
- d. Intervenção na crise;
- e. Novo equilíbrio

TABELA 01: Ficha de produção de roteiro

DESENVOLVEDORA	
GÊNERO:	
PERÍODO HISTÓRICO:	
CONCEITOS:	
AMBIENTES E EVENTOS:	
PLATAFORMAS	
BIOGRAFIAS	
TÍTULO	Título do Jogo
SUMÁRIO EXECUTIVO	Um sumário executivo é uma visão geral de um documento. O tamanho e o escopo do seu sumário executivo dependem do documento em questão, mas, em geral, um sumário executivo pode ter de uma a duas

²⁹ Suas informações foram retiradas da página de uma ONG chamada CFEMEA (Centro Feminista de Estudos e assessoria. são marcos políticos e teóricos da página o feminismo, os direitos humanos, a democracia, a igualdade racial, a educação feminista antirracista decolonial, o autocuidado e o cuidado entre ativistas.

	páginas. No documento, é necessário compartilhar todas as informações que os leitores e outros participantes importantes precisam saber.
INTRODUÇÃO	Situação inicial que vai dar sentido ao roteiro do jogo.
MISSÕES	São etapas a serem cumpridas no desenvolvimento do jogo. Principais objetivos
BACKSTORY	Para se começar a escrever uma história é preciso definir sobre o que a narrativa vai tratar. Qual é o tema central daquela história e qual a sua importância. A partir disso definimos o personagem principal que queremos apresentar ao público e o mais importante: o que ele é e o que ele representa.
UNIVERSO FICCIONAL	Universo ficcional é um termo muito usado na ficção científica ou no realismo mágico, designando os elementos narrativos criados pelo autor onde se desenvolve o enredo.
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	Todo jogo é retratado num universo que pode ser real ou fictício. Aqui nessa parte do roteiro ele é detalhado em linhas gerais. Física: Sociedade: Política: Economia: Religião: Tecnologia do universo principal:
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	Dentro do universo Macro tem situações que ocorrem em cenários específicos. Esse é o microuniverso que é detalhado aqui. Física: Sociedade: Política: Economia:

FONTE: Professor Doutor Christiano Britto Monteiro dos Santos

3.2 A APLICAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Para aplicação do produto educacional foi necessário o cumprimento de algumas etapas. A primeira delas foi a aula expositiva sobre o conteúdo previsto no currículo. Aqui é importante integrar a personagem a ser trabalhada no roteiro com o conteúdo ministrado. Exemplo: Na aula de Independência do Brasil falamos sobre o retorno de D. João VI à Portugal, pressões da corte constitucional de Lisboa, Pedro I, margens do rio Ipiranga. Ao falar das províncias que resistiram à independência, citar a Bahia e falar do protagonismo de personagens invisibilizadas como Maria Quitéria, Joana Angélica e Maria Felipa.

Numa aula sobre Primeira República, falar sobre a perseguição a elementos culturais de matriz africana, lei da vadiagem, lei do espiritismo e contextualizar a Pequena África e a figura de Hilária Batista (Tia Ciata). Numa aula sobre Getúlio Vargas, tratar das perseguições de Getúlio na ditadura do Estado Novo a movimentos negros no Brasil e a partir daí trazer a figura de Laudelina de Campos Melo. Essas contextualizações são fundamentais para dar sentido a atividade.

É importante que se tenha a atividade bem encaixada no planejamento, pois dura de 2 a três aulas de uma hora e meia no mínimo. A segunda etapa é a proposta de atividade: explicar o que é um roteiro de jogo e como irá se dar a relação entre os roteiros e o conteúdo ministrado em sala.

Na terceira etapa, separar os alunos em grupos de no máximo 5 pessoas e entregar um documento a ser preenchido com todas as etapas de produção do roteiro descrito acima. É importante lembrar que estamos lidando com alunos pós-pandemia e com grande dificuldade de leitura e interpretação, por isso deve ser explicado e exemplificado cada detalhe a ser preenchido.

As fichas para roteiros contém todas as etapas previamente explicadas da produção. “Os modelos de fichas para roteiros apresentados nas oficinas representam relações com elementos que permitem catalogação de ambientação dos roteiros de jogos históricos com acontecimentos históricos, observando a ligação entre os conhecimentos históricos e a temática escolhida pelo grupo. Tais fichas permitem registros de mediações de elementos desses jogos na construção de uma narrativa que se contraponha à memória mítica nacional tradicionalmente exposta em jogos de mercado. (SANTOS, 2023).

O processo de produção desses roteiros tem o objetivo familiarizar os alunos com a biografia dessas mulheres negras que foram invisibilizadas na história e com o próprio conteúdo: estrutura política, social e econômica. No artigo do autor Christiano Britto Monteiro sobre Experiências didáticas, videogame e docência, ele discute sobre a importância da produção de roteiros de gameplay no processo de ensino-aprendizagem já que “tem – como fundamento didático – a oportunidade de estimular diferentes representações simbólicas e históricas sobre as experiências humanas no tempo” (SANTOS, 2023), também sua contribuição para a formação de professores e a defesa de novas práticas para o ensino de história.

É importante para a aplicação do produto educacional que a escola tenha uma estrutura de planejamento mais flexível e ofereça recursos como laboratórios de informática para que os alunos possam elaborar as pesquisas. Na fundação onde o produto foi desenvolvido, além da flexibilidade do planejamento, os alunos têm como matéria eletiva História Local e relações étnico-raciais. Tendo em vista as intersecções que levam a construção do produto educacional, ambas as disciplinas possuem papel fundamental para o enriquecimento da produção narrativa.

TABELA 02: Roteiro desenvolvido por alunos do 8ºano do Fundamental II

GÊNERO	Ação, Simulação e estratégia
PERÍODO HISTÓRICO	Era Vargas/República Democrática
CONCEITOS	Estado, política, resistência, protagonismo, interseccionalidade
AMBIENTES E EVENTOS	Campo de treinamento, selva, base japonesa, quartel, fronteira da Suíça, base alemã e bunker de Hitler.
PLATAFORMAS	PC/Android/IOS
BIOGRAFIA	Laudelina de Campos Melo
RESUMO EXECUTIVO	Laudelina de Campos Melo, uma mulher determinada que, após anos trabalhando arduamente como empregada doméstica, decide lutar pela liberdade e justiça. O fascismo ameaça o mundo e você não pode ficar de braços cruzados. Ela se alista no exército onde conhece Joaquim e Israel, dois companheiros que compartilham da mesma visão de um mundo livre. Juntos formam um trio imbatível, prontos para enfrentar qualquer tipo de desafio que apareça em seus caminhos.
BACKSTORY	Nesse trecho os alunos tiveram dificuldade de elaborar um enredo separado da introdução. Colocaram a introdução como “Introdução + enredo”.
PRIMEIRA MISSÃO	Depois de um rigoroso treinamento militar, você e seus companheiros são enviados para a primeira missão: libertar as Filipinas das forças japonesas. Atravessando a densa selva filipina, desarmar armadilhas, evitam patrulhas inimigas e sabotam pontos estratégicos da base japonesa. O objetivo é resgatar prisioneiros políticos que têm informações cruciais para o próximo passo da resistência. Após uma série de combates intensos e operações furtivas, os personagens conseguem libertar os prisioneiros e obter informações para a missão seguinte: retornar para a Europa e enfrentar Mussolini.
SEGUNDA MISSÃO	Laudelina volta à Itália com dois aliados e um pequeno exército. Chegando lá, tudo está bem mais protegido, com armas e lasers por todo lugar. Ela então se infiltra no exército italiano e sabota as defesas para seu exército começar a invasão. Num encontro épico com

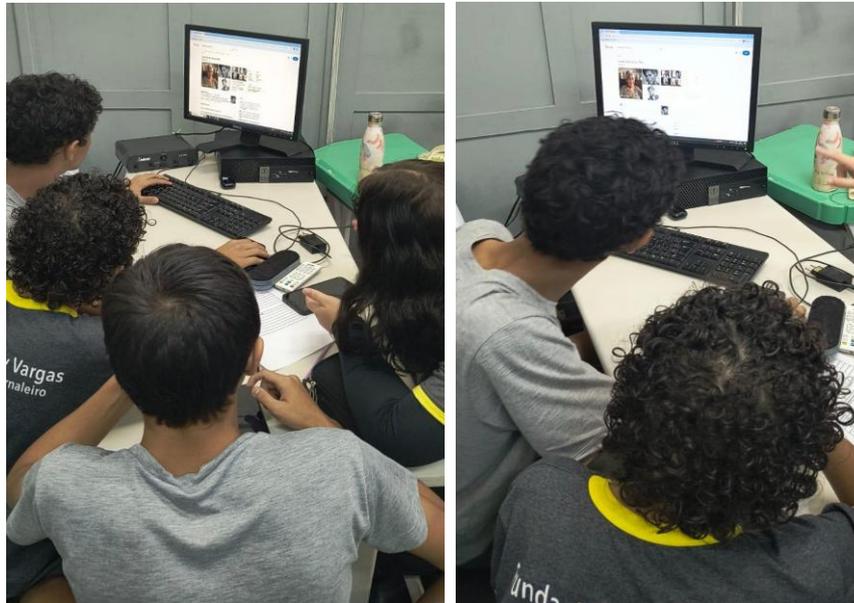
	Benito Mussolini ele propõe uma nova luta. Caso ela ganhasse, ficaria com suas tropas, caso perdesse, todos morreriam. Durante o embate, Laudelina enfrenta dificuldades, devido a força de Mussolini, mas então ela pega a faca cravada na bota dele e crava o peito do próprio.
TERCEIRA MISSÃO	Após a morte de Mussolini todo povo italiano está ao seu lado e pronto para lutar contra Hitler. Laudelina com seu exército de 10.000 homens vão em direção a Alemanha, mas não contavam com a perspicácia de Hitler, que assim que soube da queda da Itália, mandou duas tropas de ataque para as fronteiras da Suíça e da Áustria. Chegando na fronteira da Suíça o exército se vê emboscado e são bombardeados por 3 dias e 3 noites. No fim só sobraram Laudelina e seus dois aliados e mais uns 100 homens. Agora todo plano foi para o ralo e vocês precisam se disfarçar pra entrar no exército, só que dessa vez o exército alemão. O plano é matar todos na base até descobrir que Adolph Hitler havia se matado. Laudelina e seus dois aliados retornam para casa e celebram a vitória.
BACKSTORY	Essa narrativa épica leva os jogadores através de missões intensas e desafiadoras, destacando a bravura de Laudelina e a importância da luta pela liberdade contra as forças fascistas.
UNIVERSO FICCIONAL	Os alunos tiveram dificuldades de pensar o universo ficcional.
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	Física: Similar ao mundo atual. Sociedade: Aproximadamente 2 bilhões de pessoas. Política: Fascismo, Socialismo, liberalismo e ditadura. Economia: Capitalista e Socialista. Religião: Pluralidade religiosa. Tecnologia do universo principal: Tecnologia avançada
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	Física: Finlândia, Suíça, Alemanha e Itália. Sociedade: De 200 a 300 milhões de pessoas. Política: Ditadura. Economia: Capitalista e Socialista
PERSONAGEM 01	Laudelina de Campos Melo Características intrínsecas do personagem Personalidade: Pessimista, persistente, bondosa e esforçada. História do personagem: Foi perseguida durante a ditadura Vargas e após o início da segunda guerra se alistou e serviu de espiã e informante. Matou Mussolini. Caráter: Faz absolutamente tudo que está ao seu alcance para ter o que quer. Pode se tornar impossível de lidar e é meio instável.

	<p>Pontos fortes: Muito forte e durante muitos anos treinou capoeira. Ótima com cálculos de matemática e física. Bastante resistência.</p> <p>Pontos fracos: Medo de altura, rinite, falha na articulação do joelho direito.</p> <p>Nível de Inteligência: Sempre pensa no pior, o que a tornou uma ótima estrategista. Incrível em lógica e matemática e física.</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Racionalidade</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Feminino.</p> <p>Idade: 38 anos.</p> <p>Tipo: Não conseguiram definir esse aspecto do personagem.</p> <p>Massa muscular: Muito mais que a maioria das mulheres. Considerada muito forte.</p> <p>Formato de corpo: Braços e pernas definidos.</p> <p>Proporções do corpo: Braços mais curtos e pernas mais longas. Sem muitos músculos aparentes. 1,67 e 60 kg.</p> <p>Composição Visual</p> <p>Postura corporal: Posição de descanso dos militares.</p> <p>Expressão facial: Sempre séria.</p> <p>Cores: Preta (negra)</p> <p>Vestimentas: Farda militar feminina.</p> <p>Objetos: Carrega sempre um pedaço de espelho enrolado num pano.</p> <p>Acessórios: Anel de família, óculos de sol e lenço.</p> <p>Armas: Kunai roubada, espelho quebrado e uma pistola.</p>
PERSONAGEM 02	<p>Joaquim Ponceano</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Extrovertido.</p> <p>História do personagem: Joaquim é filho de um homem que possui uma das maiores empresas do Brasil. Após sua família perder a empresa, ele vai para a Itália ilegalmente em busca de reerguer o império da família.</p> <p>Caráter: Pessoa muito boa, porém quando o irritam...</p> <p>Pontos fortes: É bom com muitas atividades físicas e trabalhos com as mãos.</p> <p>Pontos fracos: Tem medo de insetos e de escuro.</p> <p>Nível de Inteligência: Uma pessoa com raciocínio lógico e inteligente 7/10</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Racionalidade</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Masculino.</p> <p>Idade: 39 anos.</p> <p>Tipo: Não conseguiram definir esse aspecto do personagem.</p> <p>Massa muscular: Forte.</p> <p>Formato de corpo: Magro, porém definido.</p>

	<p>Proporções do corpo: 1,82. 83 kg.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: Anda sempre de peito para cima. Expressão facial: Olhos castanhos, bigode grande e possui uma cicatriz que remete a um corte na sobrancelha Cores: Branco. Vestimentas: Roupas de prisioneiro. Objetos: Canivete escondido no tornozelo e uma pulseira. Acessórios: Óculos, um relógio e um pingente com a foto de sua família. Armas: Coldre M1911, Pattern 1914 Enfield e granada M36.</p>
<p>PERSONAGEM 03</p>	<p>Israel Tavares de Souza</p> <p>Características intrínsecas do personagem Personalidade: Alegre e bobo, mas se estressa com tudo muito rápido. História do personagem: Brasileiro que foi para a Itália ilegalmente em busca de refúgio, pois havia assassinado o chefe de uma gangue em um duelo estilo faroeste. Caráter: Irônico, meio babaca, sem medo de dizer não. Pontos fortes: Perito em combate corpo a corpo e domesticação de animais. Pontos fracos: Bobo, medo de ouvir verdades. Nível de Inteligência: 9/10. Emoção vs Racionalidade: Emoção.</p> <p>Aspectos Físicos Gênero: Masculino. Idade: 26 anos. Tipo: Não conseguiram definir esse aspecto do personagem. Massa muscular: Forte. Formato de corpo: Braços e pernas musculosos e definidos, cintura de modelo. Proporções do corpo: Torso grande e membros de acordo com o torso.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: Pistoleiro (sempre fica com a mão perto do coldre) Expressão facial: Sérioso a maior parte do tempo e só sorri quando consegui irritar alguém. Cores: Branco. Vestimentas: Sobretudo preto, chapéu de cowboy, luvas de fuzileiro, botas de cowboy e detalhes em dourado na roupa. Objetos: Sempre com 200 cartuchos de munição e seus revólveres.</p>

	<p>Acessórios: Cinto com uma caveira de prata no meio dos coldres.</p> <p>Armas: 2 revólveres schofield dourados e com gravação da cor “aço azulado” da art nouveau.</p>
--	--

Figura 32 – Alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II



Fonte: acervo pessoal

TABELA 03: Roteiro desenvolvido por alunos do 9ºano do fundamental II

GÊNERO	Ação, Simulação e estratégia
PERÍODO HISTÓRICO	Início do século XIX, na independência do Brasil, em 1822
CONCEITOS	Estado, Independência, política, resistência, protagonismo, interseccionalidade
AMBIENTES E EVENTOS	Ilha de Itaparica, base de operações de Maria Felipa, vilarejo e praia no Sul da Bahia, cenário de conflitos urbanos e missões de espionagem.
PLATAFORMAS	PC/Android/IOS
BIOGRAFIA	Maria Felipa
RESUMO EXECUTIVO	A Chama de Itaparica: A Revolta de Maria Felipa Em 1822, o Brasil está à beira da independência, mas a luta está longe de terminar. Na Bahia há uma região chave para a economia e a política colonial. A luta contra as forças portuguesas é a pequena Ilha de Itaparica, onde uma mulher corajosa e determinada se levanta para líderes e luta pela liberdade. Seu nome é Maria Felipa de Oliveira. Armados, com coragem e determinação, ela e seu grupo se tornam um símbolo de resistência popular contra a opressão colonial.
BACKSTORY	O jogo segue a jornada de Maria Felipa de Oliveira, enquanto ela organiza e lidera um movimento de

	<p>resistência na Ilha de Itaparica e em Salvador. O jogador deve enfrentar desafios estratégicos, tomar decisões críticas e participar de missões arriscadas para enfraquecer as forças coloniais portuguesas. Através de ações corajosas e alianças estratégicas, Maria Felipa e seus aliados trabalham incansavelmente para garantir a liberdade da Bahia e contribuir para a independência do Brasil.</p>
PRIMEIRA MISSÃO	<p>O objetivo é recrutar aliados e preparar o primeiro ataque contra as forças coloniais. Na introdução da missão, Maria Felipa percebe que é necessário organizar a resistência local para enfrentar os navios portugueses que atracavam na região pois estavam em área estratégica de desembarque. Ela decide reunir apoio entre os moradores da Ilha.</p> <p>Tarefa 1: Recrutamento – conversar com os personagens locais incluindo pescadores, marisqueiras, escravizados e líderes comunitários para ganhar seu apoio.</p> <p>Tarefa 2: Planejamento – identificar pontos fracos nas defesas portuguesas e planejar um ataque inicial.</p> <p>Tarefa 3: Preparação - coletar armas e suprimentos necessários para a operação.</p>
SEGUNDA MISSÃO	<p>Realizar um ataque noturno para incendiar as embarcações portuguesas ancoradas na Ilha de Itaparica. Sabendo que essas embarcações são vitais para o controle da região, Maria Felipa decide atacar o porto durante a madrugada. Para se infiltrar, usam táticas furtivas para se aproximarem sem serem detectadas. Sabotagem: plantar armadilhas e criar distrações para desviar a atenção das patrulhas. Ataque: incendiar as embarcações interligando óleo e tochas.</p>
TERCEIRA MISSÃO	<p>Protegendo os Quilombos. Objetivo de defender uma comunidade quilombola de um ataque iminente de forças portuguesas. Os portugueses, enfurecidos pela destruição dos navios, planejam retaliar atacando um quilombo nas proximidades. Maria Felipa decide intervir para protegê-los.</p>
UNIVERSO FICCIONAL	<p>O universo ficcional de “A Chama de Itaparica”: a revolta de Maria Felipa é uma recriação detalhada da Ilha de Itaparica e de partes da Bahia no início do século XIX, um período marcado pela luta de independência do Brasil.</p>
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	<p>Física: Clima tropical, estado da Bahia.</p> <p>Sociedade: Sociedade baiana do século XIX, profundamente hierarquizada.</p> <p>Política: A Bahia é um campo de batalha crucial onde as forças leais a Portugal lutam contra os insurgentes brasileiros que desejam a independência.</p>

	<p>Economia: baseada na agricultura de exportação</p> <p>Religião: Sincretismo religioso marcado por religiões de matriz africana como o Candomblé.</p> <p>Tecnologia do universo principal: Armas brancas como facões, lanças e ferramentas agrícolas.</p>
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	<p>Ilha de Itaparica</p> <p>Física: Ilha de Itaparica</p> <p>Sociedade: De 200 a 300 milhões de pessoas.</p> <p>Política: Ditadura.</p> <p>Economia: Capitalista e Socialista</p>
PERSONAGEM 01	<p>Maria Felipa Oliveira</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Maria Felipa é corajosa e determinada. Sua liderança é marcada por sua mistura de força e sabedoria.</p> <p>História do personagem: Maria nasceu na Ilha de Itaparica, filha de uma africana com um indígena, cresceu em meio a um ambiente de opressão e luta.</p> <p>Caráter: É íntegra e movida por um profundo senso de responsabilidade pela liberdade e bem-estar do povo.</p> <p>Pontos fortes: Liderança natural, astúcia e resistência física.</p> <p>Pontos fracos: Alta carga emocional e desconfiança.</p> <p>Nível de Inteligência: Alta. Inteligência prática.</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Maria é emocionalmente equilibrada, usando suas emoções como força motriz.</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Feminino.</p> <p>Idade: 28 anos.</p> <p>Tipo: líder e guerreira.</p> <p>Massa muscular: Média.</p> <p>Formato de corpo: Forte e atlético, com uma constituição física que reflete seu treinamento.</p> <p>Proporções do corpo: Um corpo bem proporcional, com músculos definidos.</p> <p>Composição Visual</p> <p>Postura corporal: Postura ereta e confiante, com ombros levemente para trás.</p> <p>Expressão facial: Séria e forçada, com olhos expressivos que transmitem determinação.</p> <p>Cores: Pele escura, cabelos longos e crespos.</p> <p>Vestimentas: Usa roupas simples e práticas.</p> <p>Objetos: Carrega sempre um pequeno amuleto de sua mãe.</p> <p>Acessórios: Usa pulseira de couro nos pulsos.</p> <p>Armas: Lança curta e afiada.</p>

<p>PERSONAGEM 02</p>	<p>João Trovão</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Ele é conhecido por sua intensidade e paixão pela causa da liberdade.</p> <p>História do personagem: João nasceu escravizado em uma fazenda de cana de açúcar mas fugiu para um quilombo ainda jovem, aprendendo a lutar e a liderar, tornando-se um guerreiro.</p> <p>Caráter: João é altruísta e disposto a sacrificar sua vida pela liberdade dos outros, apesar de momentos de agressividade.</p> <p>Pontos fortes: Extremamente forte e capaz de enfrentar múltiplos inimigos.</p> <p>Pontos fracos: Toma decisões precipitadas.</p> <p>Nível de Inteligência: Falta de diploma. Prefere solucionar problemas através da força, o que pode dificultar negociações e alianças.</p> <p>Emoção vs Racionalidade: João é dominado por suas emoções, especificamente o ódio contra a opressão.</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Masculino.</p> <p>Idade: 32 anos.</p> <p>Tipo: Guerreiro.</p> <p>Massa muscular: Alta.</p> <p>Formato de corpo: Musculoso e robusto, com ombros largos e pernas fortes.</p> <p>Proporções do corpo: Um corpo bem proporcional, mas com foco evidente na musculatura superior.</p> <p>Composição Visual</p> <p>Postura corporal: Postura imponente, sempre em posição de alerta.</p> <p>Expressão facial: Sério, com olhar feroz.</p> <p>Cores: Pele negra, cabelo curto e trançado em pequenos dreads. Olhos castanhos escuros.</p> <p>Vestimentas: Usa calça de algodão simples, sem camiseta na maioria das vezes ou apenas uma faixa de couro.</p> <p>Objetos: Um colar, símbolo de coragem e força.</p> <p>Acessórios: Faixa de couro nos braços e tornozelos.</p> <p>Armas: Usa lança longa e um facão grande e afiado, ambas sempre ao seu alcance.</p>
<p>PERSONAGEM 03</p>	<p>Catarina Catirina dos Santos</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Catarina, conhecida como “Catirina” é uma mulher astuta e habilidosa, com uma mente estratégica afiada.</p>

História do personagem: Filha de uma mulher indígena e de um colono português, Catirina cresceu observando a desigualdade e a injustiça em sua comunidade.

Caráter: Catirina é leal à causa e a Maria Felipa mas também é pragmática e não hesita em fazer escolhas difíceis.

Pontos fortes: Inteligência, estratégia e discrição.

Pontos fracos: Emocionalmente reservada, desconfiança.

Nível de Inteligência: Muito alta. Catirina é uma estrategista brilhante.

Emoção vs Racionalidade: Mantém um controle rígido sobre suas emoções.

Aspectos Físicos

Gênero: Feminino.

Idade: 30 anos.

Tipo: Estrategista e espiã.

Massa muscular: Média.

Formato de corpo: Ágil, com músculos tonificados.

Proporções do corpo: Proporções elegantes e equilibradas.

Composição Visual

Postura corporal: Postura relaxada e discreta.

Expressão facial: Olhar penetrante e observador.

Cores: Pele morena clara, cabelos longos e lisos.

Vestimentas: Usa roupas simples.

Objetos: Carrega sempre uma pequena bolsa com ervas medicinais e venenos.

Acessórios: Um colar com um pingente em forma de folha.

Armas: Prefere usar adagas curtas e venenos.

Figura 33 – Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II



Fonte: Acervo pessoal

TABELA 04: Roteiro desenvolvido por alunos do 9ºano do fundamental II

GÊNERO	Ação, Simulação e estratégia
PERÍODO HISTÓRICO	Início do século XIX, Primeira República, Brasil.
CONCEITOS	Cultura, política, resistência, protagonismo, interseccionalidade.
AMBIENTES E EVENTOS	Primeira República, Governo Venceslau Brás, Pequena África.
PLATAFORMAS	PC/Android/IOS
BIOGRAFIA	Tia Ciata.
RESUMO EXECUTIVO	Título: Tia Ciata em Apuros Este é o esboço de um enredo sobre a vida de Tia Ciata. A ideia é criar um jogo falando da perseguição policial com as religiões de matriz africana e sobre a medicina natural dessas religiões. Iremos retratar a história de Ciata e como ela conseguiu parar com as perseguições policiais contra seu casarão. O objetivo do jogo é que no estágio final Tia Ciata consegue curar o presidente.
BACKSTORY	O jogador irá controlar Tia Ciata, uma idosa de 70 anos que nasceu na Bahia e depois veio para o Rio de Janeiro e permaneceu na Pequena África lutando contra a opressão policial. O tema central é o que Tia Ciata passou até conseguir a paz em seu barracão e como o povo preto e sua cultura era perseguida. Tia Ciata foi uma mulher muito importante para a história da Pequena África e uma forte representação de resistência.
PRIMEIRA MISSÃO	O objetivo é encontrar uma erva rara na região do Largo da Prainha com a senhora Conceição. Para conseguir a erva terão que enfrentar gnomos amarelos enquanto fogem da polícia.

SEGUNDA MISSÃO	Com a primeira etapa concluída, Tia Ciata vai até o Cais do Valongo para conseguir pegar sais marinhos das antigas embarcações do local. Entra numa luta corporal com marujos que tentam impedi-la e depois com o grande capitão da embarcação, o senhor Gancho.
TERCEIRA MISSÃO	Depois de passar pela segunda missão Tia Ciata terá que realizar duas tarefas: Tarefa 01: Ida até a Pedra do Sal, enfrentar a subida da pedra lisa em um sol de 40° para pegar mel das abelhas africanas. Tarefa 02: Encontrar o presidente da república para dar a cura de sua doença. Para isso precisará lutar contra o grande general do exército, ganhando dele e entregando a poção. Assim chegará ao objetivo do jogo.
UNIVERSO FICCIONAL	A parte fictícia da história foram os gnomos amarelos, os ingredientes usados na poção e relação com alguns personagens que não existem (Conceição, os marujos e o general).
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	Física: Primeira República no Brasil. Sociedade: Preconceituosa, miscigenada. Política: Café-com-leite (alternância de poder entre Minas e São Paulo) Economia: Valorização do café. Religião: A maioria cristãos. Tecnologia do universo principal: Não houve nenhum tipo de descrição feita pelos alunos.
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	Resumo do Microuniverso 1: Física: Pequena África. Sociedade: Pobre, maioria negros e praticantes de religião de matriz africana. Política: Local que recebia a maioria da população negra depois da abolição da escravidão. Economia: Tinham seu próprio comércio, principalmente a venda de quitutes.
PERSONAGEM 01	Tia Ciata Características intrínsecas do personagem Personalidade: Calma e inteligente. História do personagem: Mulher baiana que veio para o Rio de Janeiro vender quitutes e acabou sendo alguém muito importante. Caráter: Boa, generosa. Pontos fortes: Inteligência espiritual. Pontos fracos: Força média. Nível de Inteligência: Alta. Emoção vs Racionalidade: Emoção. Aspectos Físicos

	<p>Gênero: Feminino. Idade: 70 anos. Tipo: pergunta não respondida. Massa muscular: pergunta não respondida. Formato de corpo: pergunta não respondida. Proporções do corpo: pergunta não respondida.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: pergunta não respondida. Expressão facial: Gentil e amigável. Cores: Mulher preta. Vestimentas: Vestidos baianos. Objetos: Anel. Acessórios: Turbante amarelo. Armas: Cordões religiosos.</p>
PERSONAGEM 02	<p>General</p> <p>Características intrínsecas do personagem Personalidade: Rude e durão. História do personagem: Um homem que se tornou general do exército brasileiro através de muita batalha para chegar a patente que chegou. Caráter: duvidoso. Pontos fortes: Forte e inteligente. Pontos fracos: Ignorância em assuntos específicos. Nível de Inteligência: Alto. Emoção vs Racionalidade: Racionalidade.</p> <p>Aspectos Físicos Gênero: Masculino. Idade: 60 anos. Tipo: pergunta não respondida. Massa muscular: pergunta não respondida. Formato de corpo: pergunta não respondida. Proporções do corpo: pergunta não respondida.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: pergunta não respondida. Expressão facial: Rígida e séria. Cores: Homem branco. Vestimentas: Uniforme do exército. Objetos: Medalha de bravura. Acessórios: Chapéu. Armas: Fuzil e espada.</p>
PERSONAGEM 03	<p>Venceslau Brás.</p> <p>Características intrínsecas do personagem Personalidade: Sério e diplomático. História do personagem: Foi presidente do Brasil entre 1910 e 1914. Tinha uma séria doença de pele que só foi curada por Tia Ciata.</p>

	<p>Caráter: duvidoso. Pontos fortes: Diplomacia e poder de persuasão. Pontos fracos: Doença grave. Nível de Inteligência: alto a moderado. Emoção vs Racionalidade: Racionalidade.</p> <p>Aspectos Físicos Gênero: Homem. Idade: 30 anos. Tipo: pergunta não respondida. Massa muscular: pergunta não respondida. Formato de corpo: pergunta não respondida. Proporções do corpo: pergunta não respondida.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: pergunta não respondida. Expressão facial: abatido. Cores: Homem branco. Vestimentas: Vestimentas elegantes. Objetos: Aliança. Acessórios: Inexistente. Armas: Inexistente.</p>
--	--

Figura 34 – Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II



Fonte: acervo pessoal

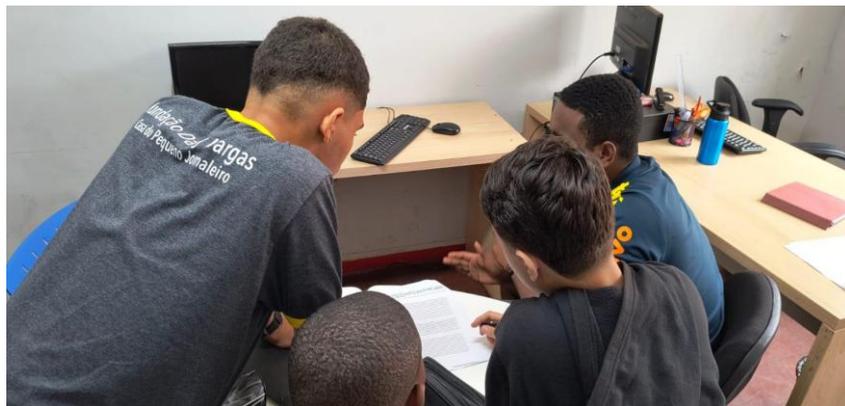
TABELA 05: Roteiro desenvolvido por alunos do 1º ano do ensino médio.

GÊNERO	Ação, Simulação e estratégia
PERÍODO HISTÓRICO	Jogo de época/Independência da Bahia.
CONCEITOS	Cultura, política, resistência, protagonismo, interseccionalidade.
AMBIENTES E EVENTOS	Ilha de Itaparica/ ataque aos navios.
PLATAFORMAS	PC/Android/IOS
BIOGRAFIA	Maria Felipa.
RESUMO EXECUTIVO	As Sereias da Guerra. O narrador inicia um conto de uma história com o jogador quebrando a quarta parede sobre Maria Felipa. Assim chegando no início do jogo com o narrador, voltam no passado para iniciar a história que levou a independência da Bahia.
BACKSTORY	Na Ilha de Itaparica, Maria Felipa de Oliveira, cansada de abusos e torturas dos colonos portugueses, recruta 40 mulheres para assim conquistar a independência da região. Passando por desafios dentro dos navios e na luta contra militares portugueses, Maria Felipa chega ao seu objetivo final.
PRIMEIRA MISSÃO	Após ter contato com um serviçal em um casarão francês, Maria Felipa descobre o planejamento de invasão dos portugueses à Salvador. Com isso ela recruta 40 mulheres com o objetivo de atacar 3 barcos que irão atacar Itaparica.
SEGUNDA MISSÃO	Assim que um dos barcos chegou ao porto, três mulheres estavam à espera. Assim que dois guardas saíram, as mulheres os seduziram e foram levadas ao interior do navio. Após adentrarem a embarcação, as mulheres dão cabo aos tripulantes, porém percebem que havia mais deles. Então mandam um sinal para Maria Felipa iniciar um ataque com outras mulheres recém recrutadas.
TERCEIRA MISSÃO	Todas as guerreiras, ao comando de Maria Felipa, realizam o ataque aos navios. As guerreiras se dividem em quatro grupos onde cada um dos três grupos vai em direção a um navio e o quarto fica em terra para cuidar dos soldados. Maria, que está no primeiro grupo, invade o navio onde estão os escravos e o capitão português e seus soldados. Enquanto Maria e alguns guerreiros se juntam para lutar contra o capitão, as outras se concentram em libertar os escravos. A luta fica difícil, porém com a ajuda dos escravos, as guerreiras vencem com Maria arrancando a cabeça do capitão e ordenando que todos os navios sejam incendiados.

UNIVERSO FICCIONAL	Os alunos não conseguiram elaborar o universo ficcional.
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	Física: não foi preenchido. Sociedade: não foi preenchido. Política: não foi preenchido. Economia: não foi preenchido. Religião: não foi preenchido. Tecnologia do universo principal: não foi preenchido.
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	Física: não foi preenchido. Sociedade: não foi preenchido. Política: não foi preenchido. Economia: não foi preenchido. Religião: não foi preenchido.
PERSONAGEM 01	<p>Maria Felipa</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Forte.</p> <p>História do personagem: Pesqueira.</p> <p>Caráter: Forte.</p> <p>Pontos fortes: Grande estrategista.</p> <p>Pontos fracos: Falta de força física.</p> <p>Nível de Inteligência: Altíssimo.</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Racionalidade.</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Feminino.</p> <p>Idade: 24 anos.</p> <p>Tipo: pergunta não respondida.</p> <p>Massa muscular: pequena.</p> <p>Formato de corpo: esguio.</p> <p>Proporções do corpo: magra.</p> <p>Composição Visual</p> <p>Postura corporal: boa.</p> <p>Expressão facial: séria.</p> <p>Cores: preta.</p> <p>Vestimentas: Tecidos.</p> <p>Objetos: facas.</p> <p>Acessórios: facas.</p> <p>Armas: facas.</p>
PERSONAGEM 02	<p>Capitão.</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Oportunista.</p> <p>História do personagem: Filhinho de papai.</p> <p>Caráter: Covarde.</p> <p>Pontos fortes: Soluções rápidas em situação de apuros.</p> <p>Pontos fracos: Não possui senso de coletividade.</p> <p>Nível de Inteligência: Médio.</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Racionalidade.</p>

	<p>Aspectos Físicos Gênero: Masculino. Idade: 46 anos. Tipo: pergunta não respondida. Massa muscular: Médio. Formato de corpo: Padrão. Proporções do corpo: Padrão.</p> <p>Composição Visual Postura corporal: Esguio. Expressão facial: Raivosa. Cores: Homem branco. Vestimentas: Corte portuguesa. Objetos: Algemas. Acessórios: Bandeira portuguesa. Armas: Espadas e facas.</p>
--	--

Figura 35 – Alunos do 1º ano do Ensino Médio



Fonte: acervo pessoal

Figura 36 – Alunos do 1º ano do Ensino Médio



Fonte: acervo pessoal

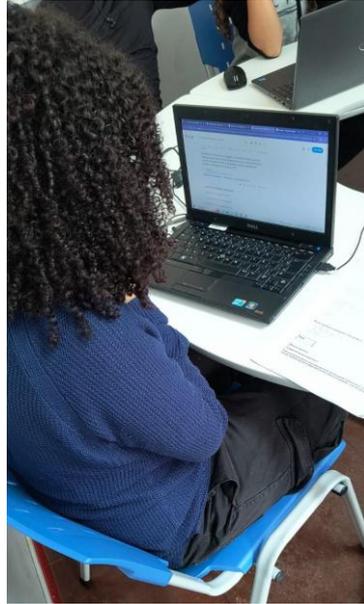
TABELA 06: Roteiro desenvolvido por alunos do 3ºano do ensino médio.

GÊNERO	Ação, Simulação e estratégia
PERÍODO HISTÓRICO	Era Vargas/Segunda Guerra Mundial
CONCEITOS	Cultura, política, resistência, protagonismo, interseccionalidade.
AMBIENTES E EVENTOS	não foi preenchido.
PLATAFORMAS	PC/Android/IOS
BIOGRAFIA	Laudelina de Campos Melo
RESUMO EXECUTIVO	<p>Era Vargas, Ascensão e Queda da Alemanha Nazista</p> <p>O jogador controla Laudelina de Campos Melo, de sua adolescência aos 40 anos. No início de sua vida, os maiores desafios são de organizar sua raiva pela branquitude que ainda mantinha os princípios escravistas, mesmo a escravidão sendo abolida e criminalizada anos antes de seu nascimento. Com sua raiva organizada e ciente de que a injustiça se molda do silêncio e ignorância dos injustiçados, Laudelina vai recorrer a diferentes maneiras de adquirir direitos para a comunidade negra e trabalhadora no Brasil, entendendo que a interferência imperialista de Europa, modifica seus objetivos.</p>
BACKSTORY	Era Vargas, Ascensão e Queda da Alemanha Nazista
PRIMEIRA MISSÃO	<p>Situação inicial: Fuga da casa de engenho para estudar</p> <p>Problemática: precisava ajudar a cuidar de seus irmãos pois sua mãe trabalhava para os senhores da casa grande, então a partir dessa percepção, Laudelina entende a necessidade de mudar o território</p> <p>Solução (ões): tomar a posse do engenho e formar uma república secreta com os outros trabalhadores, de onde sairão, no futuro, os militantes que criam a FNB.</p>
SEGUNDA MISSÃO	<p>Situação inicial: Manifestações fascistas acontecem contra o governo Vargas, dada a declaração de guerra contra a Alemanha Nazista.</p> <p>Problemática: Essas manifestações afirmam uma tentativa futura de golpe contra Vargas, para que Plínio assuma o posto de presidente da república, Laudelina não apoia com todas as convicções os ideais de Vargas, mas após a declaração da URSS que recomendava que todos os movimentos comunistas do mundo votassem em pessoas que se declarasse contra o nazifascismo crescente na Europa.</p> <p>Solução (ões): os camisas verdes eram extremamente voltados a figura de Plínio, e Laudelina, a partir de sua leitura material sabia disso, então suas opções eram diluir a reputação de Plínio a partir da imprensa e com notícias falsas sobre o mesmo, corrompendo os ideais integralistas de Deus, Pátria e Família, ou mesmo, matá-lo.</p>

TERCEIRA MISSÃO	<p>Situação inicial: Laudelina se une as forças armadas com o objetivo de derrubar a Alemanha Nazista</p> <p>problemática: surge uma missão secundária de resgatar Olga Benário Prestes, enviada por Vargas para algum campo de concentração de comunistas, o que compromete a situação inicial.</p> <p>Solução: seguir na missão de matar Hitler ou salvar Olga Benário.</p> <p>Final 1: salvar Olga e voltar para o Brasil as obrigaria a viver de maneira secreta enquanto Vargas estiver no poder.</p> <p>Final 2: Matar Hitler a glorificaria como uma Heroína internacional, dando mais voz as suas lutas em prol a classe trabalhadora, negra e feminista, com apoio principalmente da URSS.</p>
UNIVERSO FICCIONAL	Não possui universo ficcional.
RESUMO DO MACRO UNIVERSO	<p>Física: industrialização de cidades já bem urbanizadas, símbolos integralistas e nazistas em cartazes, cartazes em apoio ao Vargas.</p> <p>Sociedade: perseguição aos comunistas e judeus</p> <p>Política: nazismo disseminando-se pela Europa</p> <p>Economia: avanço da indústria bélica</p> <p>Religião: Cristã, judaica, mas sendo a última perseguida.</p> <p>Tecnologia do universo principal: carros, navios, aviões, trens. Meios de comunicação por rádio.</p>
RESUMO DO MICRO UNIVERSO	<p>Física: Ruas de Poços de Calda, Rio de Janeiro e São paulo, com destaque para O Engenho, sede do PCB e palácio do catete</p> <p>Sociedade: em êxtase, consideravelmente unificada pela continuidade do governo Vargas, apesar da perseguição a grupos comunistas, queremismo</p> <p>Política: ditadura civil de Vargas, populismo em ascensão, abertura de sindicatos, perseguição ao comunismo</p> <p>Economia: investimentos em indústria de base</p>
PERSONAGEM 01	<p>Laudelina de Campos Melo</p> <p>Características intrínsecas do personagem</p> <p>Personalidade: Laudelina é uma mulher forte em todos os sentidos, perspicaz e curiosa com o mundo.</p> <p>História do personagem: Laudelina de Jesus nasceu em uma família humilde em São Paulo, onde cresceu em um ambiente marcado por desafios sociais e econômicos. Desde cedo, ela vivenciou as dificuldades enfrentadas pela população negra, o que moldou sua consciência política e social. Com a necessidade de cuidar do irmão, teve que sair da escola logo cedo. Trabalhou na casa de Juscelino Kubitschek quando mais nova. Foi crescendo e foi se tornando uma grande ativista do movimento negro e depois uma participante da guerra.</p>

	<p>Caráter:</p> <p>Pontos fortes: chute forte, rápida e super golpe especial (como uma dança, ela pula girando em seu próprio eixo e deixa uma perna levantada, derruba até 10 inimigos).</p> <p>Pontos fracos: cabeça, sem o golpe especial ela só ataca 1 inimigo por vez.</p> <p>Nível de Inteligência: Médio/alto</p> <p>Emoção vs Racionalidade: Extremamente racional.</p> <p>Aspectos Físicos</p> <p>Gênero: Feminino.</p> <p>Idade: 17 a 40 anos.</p> <p>Tipo: guerrilheira.</p> <p>Massa muscular:</p> <p>Formato de corpo: Magro, mas bem definido</p> <p>Proporções do corpo: Pés e mãos pequenas que ajudam na sua agilidade, pernas mais compridas que o tronco que ajudam nos seus golpes de capoeira misturados com dança.</p> <p>Composição Visual</p> <p>Postura Corporal: Esguia, mas de estatura mediana.</p> <p>Expressão Facial: Laudelina está sempre com uma expressão meio séria, com frieza no olhar para intimidar os inimigos. Sobrancelha um pouco grossa sempre franzida e lábios carnudos sempre com um pequeno sorriso de lado.</p> <p>Cores: Laudelina é uma mulher preta retinta.</p> <p>Vestimentas: Laudelina usa roupas brancas um pouco surradas pelas batalhas, calça larga estilo capoeirista e regata apertada, nos pés, o uso de um sapato de couro feito à mão por sua mãe vai depender do momento do jogo.</p> <p>Objetos: Laudelina leva uma bolsa de pano atravessada ao corpo para levar mantimentos, sua arma é armamentos que ela possa adquirir durante o jogo como uma arma de fogo.</p> <p>Acessórios: turbante e um colar passado por gerações feito da madeira de uma árvore africana, abençoado por ancestrais, é ele que aumenta a força e habilidade de Laudelina.</p> <p>Armas: dois facões</p>
--	--

Figura 37 – Alunos do 3º ano do Ensino Médio



Fonte: acervo pessoal

3.3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aplicação do produto foi feita dentro do período de três semanas, de acordo com o proposto acima. As turmas de Ensino Fundamental possuem carga semanal de 3 tempos, enquanto o ensino médio possui apenas 2 tempos. Com essa diferença de carga horária a aplicação no ensino médio foi um pouco mais corrida. O método de análise narrativa é organizado em 5 momentos, numa estrutura de sequência que foi detalhada neste trabalho. Com o processo explicado aos alunos, foram passados vídeos com as biografias das personagens (no caso da Laudelina, a própria contando sua biografia).

Depois de assistirem aos vídeos passamos para a parte da pesquisa efetivamente. Os vídeos tinham o objetivo apresentar essas personagens históricas numa perspectiva mais dinâmica e instigar os alunos a pesquisarem mais sobre essas mulheres.

A partir daí, os grupos pesquisaram sobre as personagens com as quais iriam trabalhar, relacionando com conhecimentos prévios do conteúdo. Sobre o grupo que fez o trabalho sobre Tia Ciata é importante observar que alguns integrantes nasceram e vivem na Pequena África, região onde se passa boa parte da história de Tia Ciata, e cursaram uma disciplina de História Local onde fizemos profundas discussões sobre história, cultura e resistência na região. A professora Lynn Alves, já mencionada nesta dissertação, fez uma análise sobre o potencial do

uso dos jogos de videogame como recurso didático-pedagógico e a aplicação deles como referenciais de história local.

Com a minha entrada na Fundação Darcy Vargas, uma escola de orientação antirracista, foi possível aplicar a atividade não só no Ensino Fundamental, mas também no Ensino Médio. Como dito anteriormente, minha intenção inicialmente era aplicar apenas no Ensino Fundamental II devido a uma maior disponibilidade de tempo de aula nessas turmas, mas para minha surpresa, os alunos de 2 turmas de Ensino Médio se interessaram em realizar a atividade de maneira colaborativa.

Assim, o produto foi aplicado em turmas de 8º ano do Ensino Fundamental a 3º série do Ensino Médio. Uma das maiores dificuldades em relação à aplicação do produto era o fato de estar anteriormente numa escola em ambiente preparatório, sem espaço para esse tipo de atividade.

Nas turmas de 8º e 9º ano, o engajamento para a atividade foi mais difícil. Pode parecer estranho, mas alguns alunos preferiam jogar no celular a se debruçar sobre a pesquisa para realização da atividade. Isso demonstra que apesar de jogos de videogame serem algo atrativo para o público jovem, jogar o jogo é diferente de produzi-lo. Já os alunos do ensino médio, pela maior habilidade em lidar com a escrita, fluíram melhor na produção do roteiro.

No roteiro preenchido da tabela 02, os alunos protagonizaram Laudelina de Campo Melo no contexto macro da Segunda Guerra Mundial e no contexto micro em países como Finlândia, Suíça, Alemanha e Itália. Ainda que Laudelina tivesse uma importante trajetória no Brasil, na luta pelos direitos das empregadas domésticas e do movimento negro, os alunos do 8ºano, que elaboraram essa tabela, deram enfoque a participação dela na segunda guerra mundial, na luta contra o fascismo e com um universo ficcional muito atrelado a fatos históricos reais do período.

É notório que o roteiro ajudou os alunos a consolidarem os conteúdos relacionados à segunda guerra, mas não trouxe reflexões sobre as lutas sociais da personagem no Brasil. A construção dos personagens foi muito rica em detalhes, a macro história permaneceu e Alemanha e Itália foram centrais na narrativa.

A tabela 03 foi preenchida por alunos do 9ºano do ensino fundamental. A personagem abordada foi Maria Felipa e seu pano de fundo foi a Ilha de Itaparica, onde protagonizou uma das maiores guerras de resistência da independência da Bahia. A produção do roteiro mostra claramente a consolidação do conteúdo de maneira mais aprofundada e a criatividade dos alunos para a produção de uma narrativa que mostra a realidade histórica em que Maria Felipa

vivia. Nesse roteiro houve uma maior preocupação com o universo micro e todas as situações vividas por Maria Felipa na Ilha de Itaparica. Nas missões, ficou evidente o trabalho de pesquisa dos alunos sobre a sociedade da época, os grupos sociais que compõem a ilha e os elementos que a própria natureza proporciona. A descrição dos personagens está rica em detalhes, com descrições complexas e uma grande diversidade social e étnica.

A tabela 04 também foi elaborada por alunos de 9ºano e tem como protagonista Hilária Batista de Almeida, conhecida como Tia Ciata. Como já foi dito acima, esse roteiro em específico tem uma abordagem especial por falar de uma personagem histórica que faz parte do local em que os alunos moram e porque se conecta com as aulas de história local, sobre a Pequena África. Tem conexão com memória, representatividade e ancestralidade. Os alunos criaram missões muito pertinentes com a realidade de uma mulher negra candomblecista na primeira república e demonstraram grande conhecimento sobre o tema e sobre algumas situações relevantes na trajetória da personagem.

A tabela 05 e 06 foram elaboradas por alunos do ensino médio. Alunos da 1ª série protagonizaram Maria Felipa e os da 3ª série, Laudelina. Um fator em comum entre ambos os roteiros foi a falta de engajamento para pensar os personagens. Os roteiros das turmas de ensino fundamental tinham uma variedade maior de personagens e suas descrições eram mais complexas. Em contrapartida, as missões e contextualizações foram mais densas e complexas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação começa e termina relacionando questões identitárias. Ser mulher no Brasil e, mais ainda, ser mulher negra exige de nós politizar nossas dores e as desigualdades. Por se tratar de uma pesquisa que fala sobre jogos digitais, representatividade, identificação, educação, essa questão identitária se torna central pois, afinal, qual a contribuição que esses jogos poderiam dar ao processo de formação de identidade das jovens negras se tivessem representações reais, mais complexas e positivas de mulheres negras em seus consoles? Ao politizar as desigualdades de gênero, as mulheres atuam como sujeitos políticos. Essa condição faz com que esses sujeitos assumam, a partir do lugar em que estão inseridos, diversos olhares que desencadeiam processos particulares subjacentes na luta de cada grupo particular. Ou seja, grupos de mulheres indígenas e grupos de mulheres negras, por exemplo, possuem demandas específicas que, essencialmente, não podem ser tratadas, exclusivamente, sob a rubrica da questão de gênero se esta não levar em conta as especificidades que definem o ser mulher neste e naquele caso. Essas óticas particulares vêm exigindo, paulatinamente, práticas igualmente diversas que ampliem a concepção e o protagonismo feminista na sociedade.

As experiências vividas pelos professores no chão da escola e as pesquisas apontam que ao redor dos games formam-se comunidades de aprendizagem e acrescentam que a aprendizagem que é construída em interações com os games não é mera cópia mecânica das situações vivenciadas. O que ocorre é uma resignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeitos.

O perfil de discentes que é traçado hoje é um perfil de jovens que já nasceram em contato direto com tecnologias e que interpretam a escola como um espaço prisional e opressivo. Ensino e aprendizagem envolvem sentido e significado. É importante lembrar da necessidade que os jovens contemporâneos têm de se identificar, enquanto sujeitos sociais, com sistemas de pertencimento e afeto nos grupos dos quais participam e na constituição de redes de suas práticas cotidianas. Por isso devemos repensar a escola e construir significado junto aos estudantes. Trazer os jogos de videogame para esse ambiente numa proposta de reflexão em relação aos discursos e as narrativas podem resignificar o espaço da própria escola.

A elaboração de um produto educacional que utiliza jogos digitais como ferramentas pedagógicas no ensino de História, abordando suas potencialidades e desafios na construção de uma educação antirracista evidenciou que, quando utilizados de maneira estratégica e planejada, os games podem ser instrumentos valiosos para o processo de ensino-aprendizagem.

Ao proporcionar experiências imersivas e interativas que ampliam o engajamento dos estudantes, o produto aqui apresentado facilita a compreensão de conteúdos históricos complexos e tem potencial para o estabelecimento de vínculos identitários.

Um dos maiores desafios para a pesquisa foi investigar essas representações nos jogos digitais, mais especificamente a representação de mulheres negras, com o objetivo de compreender como essas figuras são retratadas e quais implicações essas representações têm para a percepção social e a construção de identidades. A pesquisa revelou que, embora tenha havido progressos na inclusão de personagens femininas negras nos games, muitos desafios e lacunas ainda persistem.

Primeiramente, destacamos que a presença de mulheres negras nos jogos digitais é significativamente limitada e, quando presentes, essas personagens frequentemente são retratadas de forma estereotipada ou superficial. Esses estereótipos reforçam narrativas históricas de marginalização e subordinação, perpetuando imagens distorcidas e unidimensionais que não refletem a diversidade e complexidade das experiências vividas por mulheres negras.

Além disso, a pesquisa identificou a importância de uma representação autêntica e multifacetada. Jogos que apresentam personagens femininas negras de maneira complexa e envolvente têm o potencial de desafiar preconceitos e estereótipos, promovendo uma maior compreensão e apreciação da diversidade cultural. Essas representações positivas podem influenciar a autoestima e a identidade de jogadoras negras, proporcionando modelos que refletem suas próprias experiências e aspirações.

A elaboração do produto educacional aqui descrito teve, dessa forma, como ponto de partida, um panorama das representações de gênero e étnicas desde o surgimento do videogame até jogos mais recentes, que resgatou o papel crucial dos desenvolvedores e da indústria de jogos na promoção de uma representação mais inclusiva e o quanto essas questões levantadas são fundamentais para a utilização desses jogos no ensino de história.

É importante que criadores de jogos se empenhem em incluir vozes diversas em seus processos de desenvolvimento, garantindo que personagens femininas negras sejam concebidas com autenticidade e respeito. A diversidade nas equipes de desenvolvimento pode contribuir significativamente para a criação de narrativas mais ricas e inclusivas. Destacamos que os jogos digitais oferecem uma abordagem dinâmica e inovadora ao ensino de História, permitindo que os estudantes vivenciem eventos passados e compreendam contextos históricos de maneira mais vívida. A imersão proporcionada pelos jogos cria um ambiente propício para a construção de conhecimento, estimulando a curiosidade e o pensamento crítico dos estudantes. Além disso,

a pesquisa demonstrou que os jogos podem servir como pontes entre o conhecimento teórico e a prática, possibilitando a aplicação de conceitos históricos em cenários simulados e na produção de roteiros. Essa característica é especialmente relevante para uma educação antirracista, protagonizando mulheres negras durante muito tempo invisibilizadas nesses roteiros e valorizando a interdisciplinaridade e a contextualização do saber.

Contudo, a integração eficaz dos jogos no ensino de História exige um planejamento cuidadoso e a capacitação dos professores. É fundamental que os educadores sejam preparados para selecionar e utilizar jogos de maneira crítica, avaliando a adequação dos conteúdos e a coerência histórica das narrativas apresentadas. A mediação do professor é essencial para garantir que os objetivos pedagógicos sejam alcançados e que os jogos sejam utilizados como complementos, e não substitutos, das metodologias tradicionais de ensino.

A elaboração do produto educacional também evidenciou a necessidade de mais estudos empíricos que avaliem o impacto dos jogos digitais no desempenho acadêmico e na formação do pensamento histórico dos estudantes. Pesquisas futuras podem contribuir para a elaboração de diretrizes e práticas pedagógicas mais eficazes, promovendo a integração dos jogos digitais de maneira cada vez mais significativa no currículo escolar.

Ademais, a pesquisa apontou para a necessidade de um debate contínuo e crítico sobre representações de gênero nos jogos digitais. Consumidores, críticos e acadêmicos devem manter um diálogo constante sobre a importância da diversidade e da representatividade, pressionando a indústria de jogos a adotar práticas mais inclusivas e responsáveis.

A guisa de conclusão, afirmamos que os jogos digitais possuem um potencial significativo para inovar o ensino de História, tornando-o mais envolvente e acessível aos estudantes. Contudo, sua implementação deve ser feita com cautela e reflexão, garantindo que sejam utilizados como ferramentas pedagógicas que complementam e enriquecem o processo educativo. O debate sobre a representação de mulheres negras nos jogos digitais é um campo em construção, com muito espaço para melhorias. Apesar dos avanços, ainda há um longo caminho a ser percorrido para alcançar uma representação que seja verdadeiramente inclusiva e diversa. A combinação de novas tecnologias com abordagens tradicionais pode oferecer uma educação mais rica e diversificada, preparando os estudantes para compreender e interpretar o passado de maneira crítica e informada. A conscientização e a ação coletiva são essenciais para promover mudanças significativas na indústria de jogos, garantindo que mulheres negras sejam representadas de maneira digna, complexa e empoderadora. Ao reconhecer e valorizar a diversidade, os jogos digitais podem desempenhar um papel fundamental na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Jon-K. **Order and Narrative**. Recent Trends in Narratological Research, p. 111-27, 1999.
- AITKEN, Stuart e ZONN, Leo E.. Re-apresentando o lugar pastiche. In CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009.
- ALBUQUERQUE, R. T. **Tradução, Videojogos e Racismo**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa . 2011.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil. In: NASCIMENTO, AD., and HETKOWSKI, TM., orgs. **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- APPERLEY, Thomas H.; GRAY, Kishonna L. Digital divides and structural inequalities: Exploring the technomasculine culture of gaming. In: **The video game debate** . Routledge, 2020. p. 41-52.
- ARANHA, Gláucio. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências & cognição, v. 3, p. 21-62, 2004.
- AITKEN, Stuart e ZONN, Leo E. Re-apresentando o lugar pastiche. In CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009, p.7-58.
- ASH, James; GALLACHER, Lesley Anne. **Cultural geography and videogames**. Geography Compass, v. 5, n. 6, p. 351-368, 2011.
- ASSUNÇÃO, Nunes F.; ARAÚJO, Meyre Silva N. **Desenvolvimento de jogo digital educacional no RPG Maker MV para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de ortografia da Língua Portuguesa**. Revista Linguagem & Ensino, Vol.22, p. 1155-1173, 2019.
- BARROS, Atila. **A influência da cultura afro-brasileira na literatura: uma análise sobre a importância da representatividade através dos autores afro-brasileiros**. Revista Tópicos, v. 1, n. 4, p. 1-12, 2023.
- BRAND, Jeffrey E.; KNIGHT, Scott; MAJEWSKI, Jakub. **The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles and narratives**. In: Proceedings of DiGRA 2003.
- BUTCHER, Billy. **As maiores personagens femininas nos jogos**. GAMEVICIO, 08 de março de 2020. Disponível em <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/03/as-maiores-personagens-femininas-nos-jogos/> Acesso em: 15 jul. 2024.
- CAMPBELL, Colin. **Daughters of Mars traz mulheres guerreiras para Total War: Rome 2**

POLYGON, 2014. Disponível em <https://www.polygon.com/2014/8/16/6009823/daughters-of-mars-brings-women-warriors-to-total-war-rome-2> Acesso em: 15 jul. 2024.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas**. Debolsillo, 2012.

CAPRARA, Gabriel. **Celeste: conheça a história do game**. GAME NA FITA, 17 abril 2024. Disponível em <https://meugamenafita.com.br/celeste-conheca-a-historia-do-game/> . Acesso em: 15 jul. 2024.

CARDOSO, Fernando Da Silva. **Educação em direitos humanos: Fundamentos, experiências e perspectivas contemporâneas**. Paco e Littera, Jundiaí, São Paulo, 2023.

CARDOSO, Vitor Cunha Lopes. **A proteção do consumidor vulnerável nos jogos eletrônicos: A oferta de loot boxes ao público infante juvenil**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Direito). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2023a.

CARVALHO, L. P., SUZANO, J. A., OLIVEIRA, J., FRANÇA, J., SANTORO, F. M. **Ethics: What is the Research Scenario in the Brazilian Symposium**. In Anais do XVII SBSC, pp. 159–166, Porto Alegre, RS, Brasil, 2022.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice**. Routledge, 2016.

COSTA, Eliane Silvia. **Racismo como metaenquadre**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, p. 146-163, 2015.

CRENSHAW, Kimberlé W. **Close encounters of three kinds: On teaching dominance feminism and intersectionality**. Tulsa L. Rev., v. 46, p. 151, 2010.

CURI, Fabiano Andrade. **Uma proposta para a leitura crítica dos videogames**. Comunicação e Educação, São Paulo, USP, v. XI, n. 2, p. 189-195, mai.-ago.2006.

DE PAULA, Bruno Henrique; VALENTE, José Armando. **Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal**. Revista Iberoamericana de Educación. v. 70, n. 1, p. 9-28, 2016.

DEOLINDO, Breno. **74% dos jogadores já sofreram assédio em games online**. THE ENEMY, 26 de julho de 2019. Disponível em <https://www.theenemy.com.br/playstation/74-dos-jogadores-ja-sofreram-assedio-em-games-online-aponta-estudo> Acesso em: 15 jul. 2024.

DIETZ, TRACY L. **Um exame da violência e representações de papéis de gênero em videogames: implicações para a socialização de gênero e comportamento agressivo**. Papéis sexuais: um jornal de pesquisa, v.38, n. 5-6, p.425-442, 1998.

DILL, K. E.; GENTILE, D. A.; RICHTER, W. A.; DILL, J. C. Violência, sexo, raça e idade em videogames populares: uma análise de conteúdo. Em E. Cole; J. H. Daniel (Eds.), **Apresentando mulheres: análises feministas da mídia** (pp. 115-130). Associação Americana de Psicologia, 2005.

DRAGER, Christian Reinicke **A colonialidade na indústria do videogame: uma análise**

sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais. Monografia (Relações Internacionais) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 106: 2022.

FB GAMES. **Super Mario Bros salvando a princesa PT 2.** YOUTUBE, 29 de julho de 2016. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=p6cOJp0Etg>. Acesso em: 15 jul. 2024.

FERREIRA, Polliana Amurim. **“Comunidades Virtuais e a Representatividade das Mulheres no Universo Geek.” (2022)**

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play: valores em jogos digitais.** Editora Blucher, 2016.

GALLO, Sergio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência de jogar.** Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP, Brasil, 2007.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** Computers in entertainment (CIE), v. 1, n. 1, p. 20-20, 2003.

GLASS, Ronald D. **Entendendo raça e racismo: por uma educação racialmente crítica e antirracista.** Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 93, p. 883-913, 2012.

GOMES, Angela Maria de Castro. **Escrita de si, escrita da história.** Editora FGV, 2004.

GOMES, Pedro Gilberto. **Dos meios às mediações: Jesús Martín-Barbero na teoria da comunicação da Unisinos.** MATRIZES, v. 12, n. 1, p. 189-202, 2018.

GRAY, Kishonna L. **Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live.** Information, Communication & Society, v. 15, n. 3, p. 411-428, 2012.

GONZALEZ, Lélia. **Racismo e sexismo na cultura brasileira.** Revista ciências sociais hoje, v. 2, n. 1, p. 223-244, 1984.

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore Pride: Potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade.** Dissertação de Mestrado (Psicologia social e institucional) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012)

HENRIQUE, Arthur. **‘God of War: Ragnarok’: personagem negra é vítima de racismo por jogadores.** OLHAR DIGITAL, 19 de setembro de 2021. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2021/09/19/games-e-conso:les/god-of-war-ragnarok-visual-personagem-negra-racismo/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens .** Perspectiva. São Paulo, 2000.

HUNTEMANN, N. **Game over: Gender, race and violence in video games.**[video]. Available from the Media Education Foundation, v. 26, 2000.

JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture.** Computer, v. 44, n. 3, p. 118-130, 2004.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: ALEPH, 2006.

ENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

JUUL, Jesper. High-tech low-tech authenticity: The creation of independent style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2014.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games** Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. Crown, 2010.

LEITE, LEONARDO CARDARELLI. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, São Paulo, 2010.

LOPES, Paulo. **Videojogos e desenvolvimento de competências: Estudo sobre a perspectiva dos estudantes universitários**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação Educacional Multimedia) 2012.

LUZ, Alan Richard da. **Linguagens Gráficas em Videogame: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. 2009.

MAIA, Ana Flávia Martins; SILVA, Tarcisio Torres. **Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara**. Comunicação & Inovação, v. 24, p. e20238974-e20238974, 2023.

MARQUES, J. A.; CEONI, K. T. **O Histórico e a Importância da Mídia Digital nos Jogos On-Line: dos RPGs tradicionais para os CRPGs e os On-Line**. In: Intercom. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. V Congresso Nacional de História da Mídia. 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/resumos/r0107-1.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2024.

MARTÍN-BARBERO, J. Apuntes para una historia de las matrices culturales de la massmediación. In: FORO INTERNACIONAL DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL: COMUNICACIÓN Y PODER, 1., 1982, Lima. Anales... Lima: IPAL, 1982.

_____. Memoria narrativa e indústria cultural. Comunicación y Cultura, Ciudad de México, n. 10, p. 59-73, 1983.

_____. Comunicación y culturas urbanas (projeto). Cali: Universidad del Valle, 1984.

MARIE, Meagan. **20 Years of Tomb Raider**. 1ª edição. Prima Games, 2016.

MATTEDE, Henrique. **O que é o osciloscópio e para que serve**. MUNDO DA ELÉTRICA. Disponível em <https://www.mundodaeletrica.com.br/o-que-e-osciloscopio-e-para-que-serve/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

MITSUISHI, Yara. **Game Studies: A problemática metodológica**. UniRevista (ISSN 1809-4651), v. 1, n. 3, 2006.

MOTTA, Leticia. **Uncharted – The Lost Legacy: a importância de mulheres reais livres de estereótipos nos games**. DELIRIUM NERD, 30 de junho de 2017. Disponível em <https://deliriumnerd.com/2017/06/30/uncharted-the-lost-legacy/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: Identidade nacional versus identidade negra**. Autêntica, 2006.

MUNANGA, Kabengele. Por que ensinar História da África e do Negro no Brasil de hoje? Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 62, p. 20–31, 2015.

MYERS, David. **The Nature of computer games: play as semiosis**. Série: Formações Digitais, Volume 16, 2003.

NAZÁRIO, F. F., MALAGUETA, A. de S., CAVALCANTE, J. A., LIBÓRIO FILHO, J. da M. **Explorando a realidade virtual com óculos cardboard como ferramenta pedagógica no ensino de história no ensino médio no município de Lábrea**. Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação, vol. 9, n. 9, 2023.

NASAW, David. **Going Out: The Rise and Fall of Public Amusement**. Havard: First Harvard University Press, 1999.

NEWMAN, James. **Videogame**. Londres: Routledge, 2012.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo : Cengage Learning, 1ª ed. 2010.

NÓVOA, António. **Firmar a posição como professor, afirmar a profissão docente**. Caderno de pesquisa, vol.47, n.166, 2017.

OLHAR DIGITAL. **30 anos depois, The Legend of Zelda continua conquistando corações**. 2016. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2016/02/18/games-e-consoles/anos-depois-the-legend-of-zelda-continua-conquistando-coracoes/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RENARD, Sora. **Dos games para os cinemas**. As mudanças de Lara Croft ao longo dos anos. JOGOVEIO, 2018. Disponível em: <https://jogoveio.com.br/evolucao-lara-croft/>. Acesso em: julho 2024.

- RODRIGUES, Mariana Alves. **À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico.** Dissertação de Mestrado (Mestrado em Lazer). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- SANTAELLA, Lucia. **O papel do lúdico na aprendizagem.** Revista Teias, v. 13, n. 30, p. 11 pgs.-11 pgs., 2012.
- SCAPINI, Luísa Almeida Ribeiro. **Responsabilidade civil extracontratual por danos causados por sistemas de inteligência artificial: soluções disruptivas no Direito.** 2020. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Lusíada do Porto. Porto, Portugal, 2020.
- SCHUCMAN, Lia Vainer. **Produção de sentidos e a construção da identidade judaica em Florianópolis.** Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2006.
- SCHUCMAN, Lia Vainer. **Famílias inter-raciais: tensões entre cor e amor / Lia Vainer Schucman.** - Salvador: EDUFBA, 2018.
- SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture.** U of Minnesota Press, 2015.
- SOUZA, Neusa Santos. **Tornar-se negro: as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.
- SYOSI, Ricardo. **O que é um computador All in One?.** TECNOBLOG. Disponível em <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-computador-all-in-one/#:~:text=Um%20All%20in%20One%20%C3%A9%20um%20computador%20de,o%20t eclado%20seriam%20usados%20%C3%A0%20parte%20como%20perif%C3%A9ricos.> Tecnoblog. Acesso em: 16 jul. 2024.
- SZYMANSKI, Heloisa. **Práticas educativas familiares: a família como foco de atenção psidoeducacional.** Estudos de Psicologia, v. 21, n. 2, 2004.
- TECHTUDO. **Street Fighter faz 35 anos; veja 5 inovações da franquia de jogos de luta.** 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/08/street-fighter-faz-35-anos-veja-5-inovacoes-da-franquia-de-jogos-de-luta.ghtml>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- TEKINBAS, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric (Ed.). **The game design reader: A rules of play anthology.** MIT press, 2005.
- THIAGOZGB. **História da personagem Samus Aran (Metroid).** YOUTUBE, 7 de agosto de 2016. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BB2rgNacung>. Acesso em: junho, 2024.
- TROUGHTON, James. **Imagens vazadas de Assassin's Creed Jade mostram Cassandra de Odyssey.** THE GAMER, 3 de agosto de 2023. Disponível em <https://www.thegamer.com/assassins-creed-jade-closed-beta-leaked-footage-odyssey-kassandra/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo, 1988.