

JOGOS DIGITAIS, PRECONCEITO E ESTEREOTIPOS: um estudo sobre a homossexualidade no ambiente escolar

ALVES, Paula Candido Gonçalves¹ - paula.alves@fatec.sp.gov.br

GONDIM, Gabriel dos Santos² - gabrielgodraw@gmail.com

MEZINI, Victor Noia³ - victorn12996@gmail.com

PEREIRA, Flávio Augusto Viana⁴ - faugpereira@gmail.com

SANTOS, Amaury Ramon da Conceição dos⁵ - saltibanquio@gmail.com

SORTE, Adiarla de Castro Boa⁶ - adiarla.boasorte@gmail.com

SOUZA, Jose Genilson Araújo de⁷ - genilsonaraujocti@gmail.com

NOGUEIRA, Rosana Del Picchia⁸ - rosananog@uol.com.br

RESUMO

A abordagem central do trabalho envolve jogos digitais, preconceito vivenciado por grupos minorizados por conta dos padrões estereotipados com especial foco na mulher, negra, lésbica e gorda em ambiente escolar durante o ensino médio no qual a socialização entre indivíduos é contundente. Este estudo tem como questão central compreender: Qual a relação entre jogos digitais, preconceito e estereótipos tendo como cerne a homossexualidade em ambiente escolar? Buscando refletir e correlacionar os jogos digitais com o preconceito e os estereótipos tendo a homossexualidade nas instituições escolares como situação norteadora. Como premissa, entende-se que a formação ideológica dos indivíduos ocorre preponderantemente durante a fase da adolescência. O método de pesquisa utilizado para este projeto foi o hipotético-dedutivo, no qual as pesquisas foram expostas e posteriormente foi aplicada uma pesquisa de campo através de questionário para analisar e efetuar as devidas conclusões. Obteve-se como resultado o jogo digital “Zaila nem sempre inofensiva”, que aborda preconceitos e tenta ludicamente promover a transformação dos mesmos. Consideramos que futuramente se deve desenvolver outro trabalho com maior profundidade que aborde as principais diferenças encontradas sob a perspectiva de homens e mulheres quanto às suas percepções sobre os jogos digitais, intolerância e sexualidade.

Palavras-chaves: Jogos Digitais. Intolerância. Preconceito. Ambiente Escolar.

ABSTRACT

The central approach of the work involves digital games, prejudice experienced by minority groups due to stereotyped patterns with special focus on women, blacks, lesbians and fat in school environment during high school in which socialization between individuals is strong. This study has as central question to understand: What is the relation between digital games, prejudice and stereotypes, having homosexuality in school environment? Seeking to reflect and correlate digital games with prejudice and stereotypes, with homosexuality in school institutions as a guiding situation. As a premise, it is understood that the ideological formation of individuals occurs preponderantly during the

¹ Graduanda do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

² Graduando do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

³ Graduando do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

⁴ Graduando do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

⁵ Graduando do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

⁶ Gestora em Tecnologia da Informação pela FATEC Itaquaquecetuba e graduanda do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

⁷ Graduando do Curso de Jogos Digitais pela FATEC Carapicuíba

⁸ Prof.^a Dra. Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba do curso de Jogos Digitais e Doutorado em Educação e Ciências Sociais – PUC/SP(2007) e Pós-doutorado na História – USP(FFLCJ) – (2016)

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

phase of adolescence. The research method used for this project was the hypothetico-deductive, in which the researches were exposed and later a field research was applied through a questionnaire to analyze and make the necessary conclusions. The result was the digital game "Zaila not always harmless", which approaches prejudices and tries to playfully promote their transformation. We believe that further work should be developed in the future to address the main differences found in the perspective of men and women regarding their perceptions of digital games, intolerance and sexuality.

Keywords: digital games; prejudice; intolerance; school environment.

1. INTRODUÇÃO

Desde o início da criação de jogos digitais, sempre houve a crença de que o principal público alvo a ser atingido seria o do gênero masculino, com personagens femininos, nunca sendo heroínas, mas sim donzelas em perigo, como em Super Mario. Com o passar do tempo, alguns jogos decidiram questionar essa crença, como Lara Croft da série Tomb Raider ou Samus Aran da saga Metroid, mesmo com essa evolução de desconstrução, de jogos que geralmente eram representados por personagens masculinos, ainda apresentavam muitos estereótipos em relação ao gênero feminino, como a personagem que reforça estereótipos sexistas, Lara Croft, não sendo a única personagem a ser desenvolvida como um objeto sexual, coisa que acontece em muitos jogos de lutas, ou como a heroína Samus Aran da saga Metroid, que só revela sua identidade no final da saga.

Com base nisso, a busca por entender sobre esse padrão e as razões culturais que se relacionam a ele, gerou o projeto de pesquisa sobre jogos digitais, preconceito, estereótipos, tendo como foco um estudo sobre preconceito social em ambientes escolares. Objetivou-se desenvolver um jogo digital com foco no preconceito vivenciado por grupos minorizados por conta dos padrões estereotipados com especial foco na mulher, negra, lésbica e gorda em ambiente escolar durante o ensino médio no qual a socialização entre grupos e indivíduos é contundente. O presente estudo tem as seguintes indagações: qual a relação entre jogos digitais, preconceito e estereótipos tendo como cerne a homossexualidade no ambiente escolar? Outras questões que norteiam o estudo são: o que é jogos digitais? O que é ambiente escolar? O que é intolerância? O que é preconceito? O que é estereótipo?

Partiu-se do pressuposto teórico que jogos digitais poderiam de forma lúdica explicar a relação de como alguém em um meio preconceito, seja por amigos, familiares, sociedade, mídia, se influência dessa atitude preconceituosa, agindo de mesmo modo e influenciando pessoas ao redor dele.

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

Como produto da pesquisa obtivemos como produto o jogo Zaila , com uma personagem protagonista representando os grupos minorizados, tais como LGBT, feministas, negros, enfrentando esses dilemas, utilizamos como inspiração para o desenvolvimento do jogo o livro Não entre me pânico, do Guia dos Mochileiros das Galáxias, sendo o jogo parte do SMAUG - Sistema Maximizado de Avaliação Unificado de Games, incluindo as oito disciplinas aprendidas no 1º semestre de jogos digitais da Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba.

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. GERAL

Refletir e analisar sobre jogos digitais, preconceito e estereótipos tendo a homossexualidade nas instituições escolares como situação norteadora.

1.1.2. ESPECÍFICOS

Compreender o sentido da intolerância, a contribuição entre jogos digitais e a conscientização de pautas sensíveis de serem abordadas; Analisar o preconceito pela premissa sexista; estabelecer correlação entre lugar de fala, representatividade e sensibilização quanto à pautas pertinentes para os subgrupos sociais de representação; Entender o conceito de jogos digitais; Expor o sentido de ambiente escolar, instituição de ensino; Abordar a xenofobia, o racismo, machismo, sexismo, ideologia de gênero e o lugar de fala.

1.2. JUSTIFICATIVA / RELEVÂNCIA DO ESTUDO

A pesquisa tem relevância social por mostrar como é importante um diálogo quanto à diversidade, permitindo que pessoas conheçam e tenham contato com realidades distintas das suas e por conta das abordagens explícitas verbais, serem de certas formas podadas, vetadas ou limitadas dentro de sala de aula, por exemplo, as abordagens implícitas e lúdicas podem ser boas alternativas para se tratar de temáticas tão delicadas e singulares com crianças e adolescentes, ainda mais no ambiente escolar, um dos locais em que há maior incidência, provavelmente pela maior propensão de existirem grupos sociais aleatórios e desta forma os status começam a se configurar no âmbito social e conseqüentemente surgirem os

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

preconceitos. Estabelecendo correlação com o passado histórico, quanto à política, no período da ditadura, houve a censura, o movimento intelectual artístico mostrou-se essencial para expor ideias do coletivo porém, que não poderiam ser expostos de forma explícita portanto a demonstração de tais ideologias e pensamentos contrários ocorreram de forma pouco evidente, outra forma de censura ocorreu na Alemanha, no período nazista que promoveu o genocídio pelo simples fato de não lidar com as diferenças culturais. Além de terem sido criadas ideias de superioridade étnica que posteriormente se mostraram ilusórias, entretanto foram perpetuadas com justificativas plausíveis para alguns, como a inferioridade de negras, mulheres ou a homossexualidade (essa última podendo ser considerada uma doença).

Rompendo o pré-conceito de que jogos seriam apenas para meninos com altas doses de testosterona, muitos grupos não se veem representados neles, a exemplo de mulheres ou homossexuais, o surgimento de um nicho de representatividade para tais grupos evidencia certa carência do mercado, jogos pontuais têm rompido essa barreira para atender essa demanda, porém há diferença principalmente na abordagem e tratativas quando se tem um desenvolvedor que se usa de seu lugar de fala para implementar sua narrativa ao jogo se mostrando muito mais atrativo ao público até então invisibilizado e com grande poder econômico, como o pink Money – mercado econômico mantido com o público assumidamente gay, que rende muito dinheiro a divas do pop, por exemplo -, o exemplo disso é o jogo “Bully” permitir ao jogador dar um beijo em outro rapaz e o jogo “The Last of us”, com uma protagonista homossexual, mostrando que no mercado de jogos, o que tange aos gêneros, o que surge de forma diferenciada do padrão pré-estabelecido é amplo e tem grande potencial econômico ou comercial.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Grando (2016), Bogost jogos só não exercem um poder maior na transformação de pessoas por serem encarados como apenas brinquedos, mas que podem influenciar e convencer jogadores sobre um entendimento e reflexão do mundo, argumentando sobre o mundo e mudando a maneira de enxergá-lo, Zagal o complementa dizendo que jogos podem promover essas reflexões e discussões por meio de suas narrativas e

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

personagens, e diferente de outras mídias como a literatura, cine, ou teatro, a interação do jogador com o jogo, transforma-se em seu principal diferencial.

Para Bristot (2016), as mulheres lutam por reconhecimento no meio gamer e representatividade dentro dos Jogos, em um meio com todo preconceito e estereótipo negativos dentro dos jogos. De acordo com Izukawa (2015) no início da década de 1980, os jogos passaram por uma segmentação mais voltada ao público masculino, sendo apontado como a maioria do potencial público alvo, com um mercado e campanhas publicitárias mais voltadas ao público masculino, surgiu a concepção que jogos eram coisas de meninos. Correa et al. (2013), complementa, nos jogos os personagens, designer gráfico e jogabilidade transmitem os aspectos culturais, caráter ideológico de uma sociedade e o comportamento de como ela se organiza.

Alguns dos exemplos que Bristot apresenta são: segundo Fortim, o jogo Pac Man, criado para o público feminino, tem como ideia clara a ideia de mulheres e crianças gostarem de comer, além da criação de uma personagem feminina, com ideia de propensão a romances. E de acordo com Izukawa, os pinks games, jogos com atividades estereotípicas femininas, como Barbie Fashion Designer, e esses jogos reforçam ainda mais percepção de jogos para meninos e jogos para meninas.

De acordo com Santos e Lage(2018), segundo Louro(2000), a escola é o ambiente mais difíceis de assumir a sexualidade, e de conviver para pessoas com sexualidades assumidas ou expostas. E que segundo Luck(2009) a gestão escolar deveria ter o papel fundamental de garantir a permanência de alunos no ambiente escolar, sem violências e promover uma cultura com diversidade e respeito a diferentes sexualidades, mas ocorre justamente o contrário, com muitas vezes pessoas LGBT sendo caladas e punidas, e os agressores protegidos.

2.2. MATERIAIS E MÉTODOS (METODOLOGIA)

A pesquisa inicialmente bibliográfica se deu em uma pesquisa de revisão bibliográfica, a qual se fez procura por trabalhos acadêmicos, artigos, TCC's e dissertações através da internet utilizando sites de busca que dialogassem com os temas tratados neste trabalho, citações de personalidades que poderiam acrescentar à pesquisa ou com potencial de serem utilizadas no jogo por fim foi desenvolvido o jogo "Zaila nem sempre inofensiva" que aborda os temas pesquisados e contextualizados na pesquisa como forma de reflexão dos temas

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

tratados na mesma, ou seja, foi desenvolvida uma pesquisa básica e como forma de refletir sobre os temas e razões, desenvolvemos uma pesquisa aplicada. Com o jogo já em fase final de desenvolvimento pensamos em elaborar uma pesquisa com o público alvo no intuito de compreender se os objetivos foram cumpridos, analisando os dados da pesquisa de campo quali-quantitativa. Os resultados poderão culminar num estudo de caso, complementando a pesquisa de campo.

2.3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa encontra-se em fase de desenvolvimento, compreendendo as principais razões e causas dessa estereotipização nos games, e como promover reflexões para transformar esse comportamento. Ao desenvolvemos a pesquisa, tivemos como produto o jogo Zaila, fruto do SMAUG que buscar promover mudanças transformadoras no mundo.

2.3.1. SMAUG

O SMAUG – Sistema Maximizador de Avaliação Unificada em Games é caracterizado pela consolidação de todas as disciplinas trabalhadas durante o semestre sendo assim considera-se para Programação I a utilização da engine Scratch 2; quanto à Arquitetura e Organização de Computadores temos a aplicação do Arduíno no jogo; em Matemática Discreta foram utilizadas noções de lógica, expressões numéricas que afetam a gravidade das personagens e as devidas colisões; quanto a Tecnologia da Informação nas Organizações há a própria formação do grupo e a questão do roteiro que retrata o convívio social; Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica foi desenvolvido o Projeto de Pesquisa com todo o embasamento teórico; em Princípios de Jogos Digitais foram implementadas as mecânicas do jogo; na parte de linguagens – Português I – foi utilizado a criação de roteiro e – Inglês I – a tradução do jogo.

2.3.2 PERSONAGENS / CUTSCENES

Zaila, a mochileira - protagonista

Zaila é a protagonista do jogo, possui pele negra e cabelos crespos castanho escuros. Seu estilo é uniformizado.

História: Zaila é de uma família simples e marginalizada. Seus pais, mesmo ao seu estigma social atual, se esforçam o máximo que podem para dar a filha as melhores condições de vida que possível. Ela teve sorte de conhecer pessoas boas em um momento difícil de sua vida, inclusive enquanto estava no

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

fundamental, quando sua irmã morreu em um assalto. Entretanto, ao terminar o fundamental, as condições financeiras de sua família, fragilizada pela demissão de sua mãe do trabalho, mostravam um futuro inóspito e horrível.

Antes das férias acabarem, seus pais recebem uma proposta de emprego em outra cidade, levando-os a tomar a decisão de sair da cidade e agarrar essa oportunidade. Infelizmente, Zaila teria de deixar seus amigos de infância para trás, uma vez que a cidade em questão onde os seus pais iriam trabalhar era longe de onde ela passara sua infância. Mesmo nesse cenário um pouco chato, Zaila aceita sua condição atual e parte nessa nova fase em sua vida.

O novo trabalho de seus pais garantia uma vaga na aclamada e respeitada Santa Podaz, a melhor escola pública do país em que viviam. Ela se apronta para seu primeiro dia de aula, com certo nervosismo mas esperançosa pelas histórias que vira e ouvira sobre o lugar. Todavia, ao chegar na escola é recebida por degradações morais e éticas, uma vez que é alvejada por insultos preconceituosos.

Traços da personalidade: é insistente, bondosa e imaginativa. Os preconceitos e partes da escola são reinterpretados por sua imaginação.

Preconceitos relacionados: etnocentrismo, aparência, xenofobia e homofobia.

Manu (hinduísmo), o antigo representante

Manu é um menino de pele parda, descendente de indianos. Possui as características de estilo baseadas na interpretação literal de um membro dessa etnia.

História: Manu é filho de indianos. Foi esforçado em toda a sua vida, uma vez que percebeu como o mundo pode ser difícil para alguns. Depois da morte de sua mãe, e da negligência da política local, Manu escolheu aceitar uma realidade que não suportava pessoas fracas, mas que adorava pessoas más. Se não fosse seu pai, sua história para rebelar-se contra a sociedade. Todavia o seu pai era muito carinhoso e gentil, o que o influenciou bem.

Ao chegar no ensino médio e entrar na escola Santa Podaz, conseguiu rapidamente, com seu esforço e competência, o cargo de representante de classe. Até que certo dia, quando ajudava um dos seus colegas de classe na aula de educação física, uma menina acaba dizendo que gosta dele, e um menino, por

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

inveja, começa uma briga com Manu, que inicialmente não aceita o conflito iniciado até o menino se referir a sua mãe morta.

Depois da briga, ele acaba sendo suspenso, e sente que não merece mais ser o representante.

Traços de personalidade: é comunicativo e confiante, porém possui raiva de alguns indivíduos da escola, que incentivaram sua decisão de deixar de ser o representante.

Preconceitos relacionados: xenofobia, etnocentrismo.

Raissa (deusa do ego), a patricinha - inimigo comum

Raissa é a personagem patricinha, que tem como forma de monstro o Julgador, que julga tudo em um indivíduo, desde sua aparência física, até as posses capitalistas de sua família.

História: Raissa viveu a infância vendo seus pais brigarem, desde por motivos medíocres como comer o último pedaço de chocolate, até traições. Seja por isso ou pela renda de sua família, eles sempre foram mesquinhos e materialistas. Desse modo, não perdiam a chance de desvalorizar um ao outro, e a gastar altas quantias em dinheiro.

Foi então que seus pais se divorciaram, e passaram a brigar pela filha. Os anos foram passando, e seus pais passaram a impor seus desejos na filha, que absorveu as características desejadas, se tornando o maior objeto de prazer emocional de seus pais. Sua personalidade e poder econômico fez dela uma rainha entre seus colegas de classe. E o mesmo continuou a ocorrer mesmo depois de entrar em Santa Podaz.

Traços de personalidade: é arrogante, observadora e vingativa. Não desiste facilmente quando o assunto é menosprezar os outros.

Preconceitos relacionados: aparência, estigma social.

Tricia (Trilian), a nova representante

Tricia é a personagem que ajudou a protagonista em um dos momentos difíceis dela. Ela é branca de cabelos pretos, e se veste de um jeito diferente do que os seus colegas da escola, podendo ser considerada de estilo intrigante com o pouco que têm.

História: Tricia foi abandonada pelos pais quando pequena, sendo deixada aos cuidados de seus avós. Desde essa época, buscou incessantemente por um alento

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

em sua vida, e encontrou na necessidade de ajudar os outros uma forma de desviar a sua tristeza.

Sempre gostou de física, e já pensou em ser repórter, mas sabe que sua maior capacidade é a inteligência que possui.

Os amigos que teve na vida foram muitos, todos gostavam de sua personalidade energética e animadora.

Depois de estudar bastante e passar na prova da escola Santa Podaz, ela se depara com uma instituição quebrada por valores desconcertantes, que levam os indivíduos pertencentes a ele, a serem maculados pelo preconceito, a agressão verbal. Observando esse cenário, ela então decide se tornar uma representante de classe para posteriormente virar parte do grêmio.

Traços da personalidade: é corajosa, gentil porém impaciente, não conseguindo esperar muito para fazer as coisas. Não gosta de ver seus colegas sendo menosprezados e humilhados.

Preconceitos relacionados: estigma social.

Alana (bela, formosa)

Alana é uma menina obesa, corte de cabelo emo e uma amante de rock, powerwave. Seus pais possuem muito amor pela filha que, entretanto, não recebeu o mesmo carinho vindo da sociedade.

História: Alana teve uma vida feliz, ao lado de sua família unida que sempre a apoiou no que desse e no que viesse. Suas duas mães sempre a bajularam, com comidas fartas e suculentas, desse modo criando uma paixão ardente pela comida em sua filha.

Suas amigas incentivaram outra de suas paixões: livros. Não tardou muito que, aos seus 7 anos de idade ingressasse no primeiro grupo do livro com jovens e adultos que leem diferentes gêneros. Essa paixão ajudou muito na hora de ingressar na escola que sua família queria que ela entrasse, a aclamada Santa Podaz. Infelizmente, os primeiros momentos na escola, até os atuais estão cheios de situações constrangedoras.

Seus colegas de classe gostam de brincar com sua aparência, coisa que não ocorreu enquanto era uma criança. E isso a deixou magoada.

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

Traços da personalidade: quieta, diligente e sombria. Ama comida e livros, mas odeia quando zombam de sua aparência.

Preconceitos relacionados: corpo ideal.

Andrew (o másculo)

Andrew é um aluno esforçado em matérias que dependem de esforço físico. Seu corpo é trabalhado e musculoso, tem pele branca, cabelo curto, como de um militar. É machista.

História: Andrew nasceu em uma família que sempre levou seus filhos ao serviço militar. Seu pai é arrogante e vilento, e depois de uma discussão séria com sua esposa, acaba se separando dela e levando Andrew consigo. Infelizmente para ele, seu tamanho era um problema, uma vez que toda família era constituída de indivíduos grandes, desse modo ele era o único pequeno. Ele acaba crescendo sobre um berço rígido, que força a buscar pela desenvoltura máxima de suas capacidades físicas. Quando mais velho, passa a visitar o quartel para melhorar seu corpo.

Anos mais tarde, acaba ingressando na escola Santa Podaz, onde é visto pela maioria de seus colegas como o estudante militar, que possui o corpo treinado de um atleta e a língua afiada como uma navalha.

Traços da personalidade: machista, violento e esforçado. Não gosta das meninas que não sejam, ao seu ver, bonitas de corpo. É esportivo em todos os momentos.

Preconceitos relacionados: machismo, corpo ideal.

Heike (a que impõe regras, Japão) - a coordenadora

Heike é a professora coordenadora da classe de Zaila. Ela é descendente de orientais por parte de pai, e descendente de negros por parte de mãe. Já estudou em Santa Podaz, e foi considerada a melhor aluna da escola.

História: Heike teve uma vida boa. Na infância, sobre influência de seu pai, ela começou a estudar física, química e a recitar poesias aos 4 anos de idade.

Desde cedo ficou claro a sua genialidade e imaginação. Seus pais tinham muito orgulho de sua filha, inclusive seu pai Shirou, um cientista renomado em sua época.

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

Porém, após exames terem mostrado a incidência de diferentes tipos de câncer em seu pai, ela acaba perdendo ele. Esse acontecimento a faz decidir se tornar uma cientista, como o seu pai. Durante seu período no ensino médio, acaba se apaixonando pela Santa Podaz, e decide se tornar a futura professora do lugar.

Traços de personalidade: é inteligente, concentrada e piadista. Adora falar com os outros.

Preconceitos relacionados: xenofobia.

Sofia (sabedoria, sábia), a professora de línguas

Sofia é a professora da escola, que possui muito conhecimento nas áreas humanas, dando aulas para todos os anos. É morena, de cabelos cacheados, alta e magra.

História: Sofia foi uma garota reservada quando criança. Não gostava de falar com os meninos ou com as meninas. Mesmo assim é extremamente comunicativa com a sua família.

Sempre gostou de ler livros de fantasia e história. Gostava de escrever grandes textos bem explicados, porém resumidos. Por conta de sempre estar consumindo das fontes de informação de papel, seus pais acreditavam que ela poderia tirá-los da miséria em que viviam, e desse modo gastaram quase tudo que tinham no ensino da filha.

Anos mais tarde a menina se tornou uma professora, e pode entrar em Santa Podaz.

Traços da personalidade: é persistente, diligente e organizada. Não gosta de alunos que não sejam autênticos ao país.

Preconceitos relacionados: etnofobia.

Antonella (valiosa, sem preço)

Antonella é uma menina branca de cabelos loiros, que sofre de bulimia e que gosta de jogar videogames. Ela é extremamente gentil, e adora a cultura pop.

História: Antonella foi cuidada exclusivamente por sua mãe. Não pode conhecer seu pai que a deixou quando ela nasceu.

Sua mãe é fissurada na aparência, e reflete na filha os seus antigos desejos pelo corpo perfeito, que para ela é o magro sem nenhuma gordura.

Desse modo, desde pequena Antonella conserva consigo seu corpo frágil e pequeno.

Traços da personalidade: é gentil, cuidadosa e organizada. Adora jogos eletrônicos e não gosta de comer demais.

Preconceitos relacionados: aparência.

2.3.3. ROTEIRO

Uma menina prepara suas malas e viajar para uma nova cidade, de forma triste. No dia seguinte, ela se arruma para seu primeiro dia de aula na nova escola Santa Podaz, sem ela perceber, rodas se formam e começam a falar mal dela, degradando sua imagem e diminuindo a sua confiança. Zaila então percebe que tudo que ouvirá da escola era uma mentira, e a consideração melhor instituição de ensino poderia render seus piores dias.

Após semanas de aulas, quando Zaila vai ao seu armário trocar o material, um grupo de garotos decide impedi-la e recriar o bullying sofrido por Zaila nesses dias, quando Tricia, uma representante ajuda Zaila, que aceita a gentiliza como vindo de uma heroína, e gostando de Tricia, como sendo uma das poucas gentis e se unindo a Tricia para acabar com o preconceito na escola.

Um ano após aceitar o convite de Tricia, Zaila encontra o preconceito nos corredores do colégio e o encara como criaturas horrendas, enfrentando-o com sua ideologia, imaginando como um combate com as criaturas, vencendo a luta. Logo após ela encontra Raissa, implicando com um garoto por sua aparência, e enxerga-a como o monstro julgador. Após, vencer o combate com Raissa, ela descobre que também terá que enfrentar Andrew e Sarah. Quando todas as batalhas são travadas, Manu, agradecido, conta a Zaila que Tricia será expulsa.

Quando Zaila vai a sala do diretor é impedida pela coordenadora, vendo como única solução para conversar com Tricia e o diretor, a aprovação de um professor. Ela vai até o professor de educação física, sendo o primeiro encontrado, mas é barrada por Andrew, o errante, e um conflito entre os dois é iniciado. Ao vencer Andrew, e ter passagem até o professor Novog, ele começa a agredir verbalmente Alana, uma garota, ao ver aquilo Zaila o imagina como um monstro de pedra, enfrentando-o, ao vencê-lo, o professor muda de atitude e decidi ajudar Zaila.

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”

Ao procurar o próximo professor, encontra Andrew novamente e um novo combate se inicia, ao vencê-lo e ir para sala de língua estrangeira, encontra uma garota com um cone na cabeça sendo ofendida e oprimida pela professora, um combate se inicia entre Zaila e o monstro da professora. Depois de vencer a professora Sofia, decidi ir falar com Heike antes que as aulas terminem.

Enquanto procura por Heike, Raissa aparece e se inicia um novo combate entre elas, continuando a seguir o corredor, ela encontra o próprio diretor Akira, que não permite Zaila entra na sala, nesse momento as pessoas que Zaila ajudou no dia aparecem, ajudando Zaila a ter a permissão do diretor. Ao reencontrar Tricia, Akira toma uma postura autoritária e preconceito, tornando-se um monstro com formas diferentes de que Zaila imaginava, sendo a figura mais poderosa, ao derrotar Akira, ela descobre a fonte de todo preconceito vivido por ele. Ao sair da sala do diretor e encontrar todos que ajudaram, ela beija Tricia.

2.3.4. STORYBOARD

Na figura 1, podemos observar a personagem arrumando a mala e se preparando para mudar de escola, e chegando em seu primeiro dia de aula na nova escola e os acontecimentos das primeiras semanas. Já na figura 2, observa-se o que aconteceu com Zaila após um ano e meio do início da história e como ela enfrentar o preconceito que encontra.

Figura 1 – Storyboard 1



Fonte: Próprios autores

Figura 2 – Storyboard 2



Fonte: Próprios autores

2.3.5. PESQUISA TÉCNICA

Pesquisa de campo a ser realizada mediante questionário após ser feito o teste do jogo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Recomenda-se que seja feito aprofundamento da pesquisa em busca da distinção ou desmitificação do que possa ser considerado jogo para “meninos” ou jogo para “meninas” ou ainda que em jogos não se aplica a questão de gênero e de forma consequente promover o mercado pensando no público alvo, sem diferenciação entre público masculino e feminino porém de acordo com as preferências do público alvo e pesquisa de caso que evidencie resultados reais a serem obtidos.

4. REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICAS

BRISTOT, Paula Casagrande. A representação das personagens femininas nos games. Araranguá: Universidade Federal de Santa Catarina, 2016. Disponível em <http://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/171591/TCC_Paula_Bristot.pdf> acessado em: 09 de Novembro de 2018.

GRANDO, Carolina de Moura. Saúde Mental em Jogo: novos caminhos de intervenção. São Paulo: FUNDACENTRO, 2016. Disponível em <http://www.fundacentro.gov.br/biblioteca/biblioteca-digital/download/AcervoDigital/235/DISSERT_CAROLINA_GRANDO_SAUDE_MENTAL_20170221124229-pdf> acessado em: 26 de Outubro de 2018.

SANTOS, Émerson Silva e LAGE, Allene Carvalho. LGBTFOBIA NA ESCOLA: IMPLICAÇÕES DA GESTÃO ESCOLAR. Taboiana: Universidade Federal de Sergipe, 2018. Disponível em <<https://seer.ufs.br/index.php/forumidentidades/article/viewFile/9176/7185>> acessado em: 09 de novembro de 2018

“O conteúdo expresso no trabalho é de inteira responsabilidade do(s) autor(es).”