

RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES: espaço de estabelecidos e de outsiders

Filomena M^a Gonçalves da Silva Cordeiro Moita – UEPB*

O jogo é uma atividade característica da espécie humana, primeiramente entendida como atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem perda ou ganho. Os historiadores do jogo têm mostrado a existência de atividades lúdicas nas mais diversas culturas. Então, o jogo não só é uma atividade universal, mas é possível encontrar o mesmo jogo em países distintos. Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de azar, jogos de ar livre, de destreza etc.

Segundo Huizinga (1999), é pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Tudo isso se dá devido ao fascínio e as atrações provocadas pelo jogo no homem. Até ao final do século XIX, a ação de jogar era associada a entretenimento e diversão. Com o movimento da Escola Nova, o jogo passou a ser um importante recurso de ensino: foi introduzido como algo mais do que diversão pelo seu importante potencial educativo. Eles não só motivam como através deles se pode aprender, desenvolver habilidades, estratégias. Podemos dizer então que os jogos constituem um recurso pedagógico valioso que não pode ser desperdiçado.

No entanto, o ritmo imposto pelo desenvolvimento tecnológico tem alterado o uso dos sentidos, exigindo outros movimentos de corpos, gestos, linguagens por isso os jogos tradicionais vêm sendo substituídos pelos games. Vive-se numa sociedade audiovisual, e, nessa aventura tecnológica jovens e crianças iniciam-se através dos games. Assim, pode-se entender este como um dos motivos pelos quais observar crianças brincando nas ruas de amarelinha, bola de gude, pega-pega, queimado tornou-se uma cena rara.

Com a tecnologia colocada em nossa vida, o que se presencia, tanto na zona urbana quanto na rural, são cenas de jovens atraídos pelos games, por seus efeitos, seus botões, sua música, enfim, trocando a rua pelos games.

Assim, em busca de respostas o objetivo deste texto é analisar a questão das relações de gênero nos games, tendo como eixo a relação colocada na obra de Elias e Scotson (2000), Os Estabelecidos e os Outsiders.

1 - Games: que mundo é esse?

Bastante recentes, os games vêm sendo pouco estudados e as pesquisas ainda são pouco divulgadas. De acordo com (ROSA, 2000), o ano zero dos jogos eletrônicos é 1962, quando Steve Russel e alguns colegas colocaram o jogo *Spacewar* no PDP-1 da Digital, o primeiro computador a usar a tela e um teclado, seria também o primeiro computador a acolher um jogo.

No início da década de 70, os jogos ainda não tinham a euforia dos dias de hoje, eram apenas um passatempo bastante restrito. Já na década de 80, a Nintendo lança o conhecido *Gameboy*: o percurso histórico dos jogos eletrônicos revela um crescente interesse das grandes empresas por essa atividade, que hoje se constitui no setor econômico lucrativo, promovendo, inclusive repercussões em toda a evolução tecnológica no mundo da Informática com aplicações na Fórmula 1, simuladores de vôo e nos efeitos especiais para o cinema.

Embora com uma história curta, verifica-se que muita coisa mudou, o que torna cada vez mais urgente tentar desvendar o que há de realmente diferente, de novo, nos games. Razão porque pesquisadores ou não, nenhum, de nós pode ficar indiferente a sua história e a seus reflexos em nosso cotidiano.

Os games, aparentemente, inauguram uma nova tradição, na medida em que buscam uma padronização definida em escala global, que parece pôr fim às antigas formas lúdicas de brincadeiras de fundo de quintal.

Eles representam novidade que encanta e fascina. Todavia, podem ser também considerados “modernos”? Segundo Octavio Paz (1974) a novidade, para ser moderna, precisa de duas cargas explosivas: ser negação do passado e ser afirmação de algo diferente, entendido este como aquilo que se opõe aos gostos tradicionais, estranheza polêmica, oposição ativa.

O conteúdo de alguns games, por sua vez, não parece sugerir nenhum estranhamento, negação, crítica, nada de inesperado se comparados com os conteúdos dos velhos contos de fadas, neles podemos enxergar: cinderelas, torres, dragões e cavaleiros que se arriscam para salvar a princesa ou a sua própria honra; às vezes é necessário astúcia para desvendar enigmas. Por outro lado, indica regras de conduta e de comportamento. Passaporte para mundos fantásticos que reproduzem a realidade de uma sociedade patriarcal onde os heróis (cavaleiros), na sua maioria são do sexo masculino que arriscam suas vidas para salvar as “desprotegidas princesas”.

Na verdade, tais jogos parecem oferecer àqueles que os manipulam a possibilidade de se inserirem, pela via da fantasia, em uma “realidade” mais rica de emoção do que aquela que poderiam encontrar em suas próprias experiências, particularmente quando estas não correspondem as suas potencialidades criadoras.

Os games parecem possibilitar uma inserção cultural, ainda que virtual, não muito diferente das experiências vividas com os jogos “tradicionais” e com as antigas competições, aqui incluídas na mesma categoria do jogo. Na maioria das vezes, as competições aconteciam exatamente para demonstrar a superioridade dos homens, de grupos, de comunidades ou de países. Impulsionados pelo imperativo da honra, da

fidelidade ou justa causa, sua relação com a cultura era objetiva, simbólica e seu resultado notadamente importante para o grupo.

No entanto, apesar do aspecto competitivo e das relações de poder, tendo muitas semelhanças com os jogos considerados “tradicionalistas”, os games se constituem tanto para adultos quanto para jovens e crianças num artefato audiovisual que veio introduzir uma nova linguagem, novas formas de pensar, de agir e que veio mediar uma nova forma de conhecer, comunicar, aprender. Portanto um novo conjunto de saberes, numa arena onde estão as diferentes visões de mundo de quem joga, às quais se juntam as representações, as narrativas e os significados que cada um atribui.

O universo dos videogames é algo que se incorporou ao dia-a-dia de uma parcela considerável dos jovens do país. De acordo com a pesquisa Target Group Index, mais de metade do público de 12 a 19 anos nos onze maiores mercados possui jogos do gênero em casa. Porém, assim como acontece em relação aos videogames em geral, lan houses** não são freqüentadas da mesma forma por meninos e meninas. Embora se verifique nos últimos tempos mais meninas aparecendo naqueles espaços, que segundo a pesquisa: “vão para acompanhar os namorados ou paquerar”, representando apenas 13% do público.

Tais números ao mesmo tempo em que permitem delinear uma primeira imagem, das relações de gênero naquele espaço, permitem afirmar que os videogames enquanto universo predominantemente masculino, ajudam a reproduzir o modelo patriarcal de sociedade, estabelecendo quem sabe, ou não, jogar e é o dono do poder naquele espaço. Desta forma, os games contribuem para a experiência formativa vivenciada pela juventude com informações, valores e saberes que, via audiovisual, neste caso os games, interferem em suas formas de aprender, de ver, de pensar, de sentir e de agir.

2 - Games: espaço de estabelecidos?

A expressão que parece melhor definir essa relação gênero no espaço dos games seria de estabelecidos e de outsiders. Refiro-me à expressão utilizada por Elias e Scotson (2000), que em pesquisa realizada na cidade *Winston Parva* após numerosas observações, concluíram que em grupos sociais muito próximos e homogêneos, como é o caso dos dois estudados, se criam diferenças, largamente idealizadas, que os dividem internamente e os colocam em luta pelo controle social, gerando, no plano das relações, estereótipos e preconceitos sociais recíprocos.

Por mais que sejam “iguais”, quando vistos desde os critérios da sociologia mais clássica funcionalista ou dialética, eles não logram explicar de maneira satisfatória o que acontece no plano das imagens sociais que modelam as reais relações de dominação/subordinação que se fundam de fato nas representações, crenças e valores que cada grupo julga possuir, diferentemente do outro, sentido como de nível inferior. Penso não ser difícil se perceber a importância dessa constatação para o estudo das relações de gênero no espaço dos games.

Diante da tela, os jovens comandam personagens com o simples toque dos dedos. O videogame fascina, absorve e encanta os jovens. Mas não é só isso, o desafio de realizar mais e melhor em menos tempo exige deles o desenvolvimento de habilidades, que lhes confere agilidade e permite fazer alguma coisa com mais perfeição, motivada

pelo reconhecimento da ação heróica no ambiente virtual, de haver vencido a dificuldade personificada no inimigo, de geralmente ser o herói que faz o bem, mas também de ter sua capacidade reconhecida no mundo real, entre os colegas. A necessidade de sentir-se reconhecido pelo grupo predominante masculino.

Assim, ao tentar vencer este desafio, ele não só desenvolve habilidades como também aprende conteúdos que reafirmam a divisão sexual imposta na nossa sociedade. Um dia ao perguntar a um grupo de jovens sobre quem frequenta o espaço dos games, um deles prontamente respondeu: “só vem menino” e continuou, “aqui só tem conversa para homem” e mais, “elas não vêm porque não sabem jogar”.

Ou seja, eles treinam e ao treinarem para vencer no jogo, certas habilidades são desenvolvidas: a observação, a atenção, a memória, a coordenação motora fina e a lógica além da troca de conhecimentos entre pares por ser um espaço de socialização.

Por outro lado ao analisar as respostas dos alunos da Escola Pedra do Reino, para a pergunta “quem joga mais meninos ou meninas” obtivemos como respostas: “Eu acho quem joga mais são os meninos”, “tem menina que joga no shopping, mas elas são sapato”, “Eles sabem mais que as meninas”, “só vejo meninos jogando no playstation”. Constatamos que aquele espaço é reafirmador do conceito de masculinidade traduzido pela diferença entre os comportamentos de meninos e meninas.

Mais do que isso, onde quer que sejam jogados os games parecem ser um espaço de relações de poder que são justificadas pelas diferenças entre homens e mulheres atribuindo aqueles habilidades diferenciadas, ao mesmo tempo em que valorizam um grupo, menosprezam o outro, levando este a sua própria desqualificação. Segundo Carvalho (2000, p.17) as relações de gênero são relações de poder: “*as diferenças construídas entre homens e mulheres transformam-se em hierarquias, justificadas pela maior valorização das qualidades masculinas, atribuídas exclusivamente aos homens*”. Relações que se reproduzem também no espaço de socialização dos games.

Elias mostra esse processo na sua afirmação: “*Veza por outra podemos observar que os membros dos grupos mais poderoso que outros grupos interdependentes se pensam a si mesmos (se auto-representam) como humanamente superiores*”(2000, p.19). E o autor dá como exemplos: “*os senhores feudais em relação aos vilões, ‘os brancos’ em relação aos ‘negros’,... os homens em relação às mulheres...*”(idem, p.19). Ou seja, os meninos como estabelecidos se auto-intitulam como os que jogam melhor, como os que sabem, defendem aquele espaço como só deles. As meninas são constituídas pelo grupo novo que está entrando naquele espaço que se constitui como ameaça ao poder dos já estabelecidos. Considerados como “melhores” se sentem dotados de uma espécie de virtude que é compartilhada pelos membros de seu grupo e que falta aos outros. No caso, às meninas. Por outro lado as meninas afirmam que “*a mãe não deixa*”, ali é um espaço “*só para homem, porque menina não é para jogar*”.

As meninas se menosprezam, considerando-se com menos habilidade para jogar. Neste sentido Elias e Scotson (2000, p.20) afirmam: “*os indivíduos ‘superiores’ podem fazer com que os próprios indivíduos inferiores se sintam, eles mesmos, carentes de virtudes – julgando-se humanamente inferiores*”.

A atenção dos dois pesquisadores em *Winston Parva*, não esquece o nível macro-teórico, mas se volta em especial àquele micro, das relações entre as pessoas e grupos. Esse é para eles o 'ubi' gerador da subjetividade, especialmente em culturas de corte fortemente individualista como as da sociedade neoliberal globalizada. O comportamento e a vivência das pessoas nasce é aí, embora – evidentemente - possam sofrer e sofram as influências de outras matrizes contextualizadoras. As crenças, valores e *pattern* de comportamento vigentes em *Winston Parva* não se devem seguramente a diferenças de classe social, salário ou religião ou à maior ou menor fatia de poder que cada um dos dois segmentos daquela população possui, reivindica ou se atribui. Ela serve de base tanto para a colaboração - em alguns pontos bem delimitados - quanto para a discriminação e a conflitividade, na maioria dos outros aspectos da convivência social. Ponto que é comum ao grupo que aqui analisamos, os jovens que se consideram "antigos" nas Lan Houses ou em outros locais de games e que cultivam o mito de seu passado e o têm como a diferença decisiva entre eles e os "*outsiders*" as meninas que começam a aparecer para jogar.

3 - Games: como se estabelecem as relações de poder naquele espaço?

A análise das relações de gênero no espaço dos games, a partir de um estudo de caso em uma escola Municipal da Cidade de João Pessoa apoiada principalmente nas lentes teóricas de Elias e Scotson, leva-me a concluir que a lógica nessa relação apresenta sinais, elementos que se assemelham aos estudos de Elias notadamente os realizados na pequena cidade de *Winston Parva*. No espaço dos games a construção do sentido social do poder obedece a critérios-chave: de afirmação da superioridade ao mesmo tempo em que estigmatização e de subalternidade.

Primeiro, o da afirmação da superioridade e excelência "psicológica", "humana" e "social" dos que chegaram antes ao local. A esses cabe mais, o primado natural quanto ao status, à dignidade grupal e à legitimidade dos direitos adquiridos. Nas relações de gênero que se estabelecem no espaço dos games, eles são os jogadores de primeira classe, os que sabem jogar. Do outro lado faz valer-se a *estigmatização* dos chegados por último, tidos como inferiores que na nossa pesquisa são as meninas.

Essas, naturalmente, no início não se conhecem, precisam ir acompanhadas de namorado, vão devagarzinho ocupando o espaço e parecem incomodar. Como são poucas, sem grupo coeso não dispõem ainda das habilidades, não dominam o vocabulário, o movimento, no primeiro momento tudo é estranho. Ao mesmo tempo, se constituem numa ameaça e sua chegada provoca um desequilíbrio tal como os *outsiders* provocavam com sua chegada a *Winston Parva*.

O segundo critério é uma posição de subalternidade***, sentimento que as recém-chegadas aceitam, interiorizam e passam a aceitar nas relações com os mesmos. Passam a avaliar-se segundo o juízo dos detentores do poder local.

Considerando-se como inferiores, frente ao poder dos estabelecidos se autodesqualificam. Um poder invisível que nas palavras de Bourdieu (1989) impõe coerção que se constitui por intermédio do reconhecimento extorquido que o dominado não pode deixar de outorgar ao dominante quando somente dispõe, para pensá-lo e para pensar a si mesmo, de instrumentos de conhecimento que tem em comum com o dominante e que constituem a forma incorporada da relação de dominação.

Um poder que está introjetado na socialização primária, naturalizado pela tradição cultural numa sociedade patriarcal e que produz uma generalização da parte para o todo. Ou seja, conduzem os *outsiders* e a ter uma imagem de si como a “das piores”, enquanto fazem dos estabelecidos uma imagem “dos melhores”. É possível afirmar que a imagem que os estabelecidos fazem de si enquanto grupo contribui para a construção da imagem que os *outsiders* têm de si e vice-versa. Existe uma internalização da crença depreciativa do grupo socialmente dominante superior pelo socialmente inferior, como parte da consciência e da imagem que têm de si, reforça vigorosamente a superioridade e a dominação do grupo estabelecido.

Nesses termos, os games são espaços de configuração de relações de poder compartilhados por crianças, jovens e adultos que precisam um estudo mais aprofundado. A semelhança entre as relações de gênero nos games e as comunidades proletárias de Winston Parva aponta para a necessidade de uma tipologia mais detalhada das configurações sociais, de forma a compreender as novas formas de relação, as novas formas de vida social, para que seja possível traçar medidas capazes de contribuir para a formação de uma sociedade mais humanizada.

4 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURDIEU, P. O poder simbólico. Tradução Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Difel/Bertrand, 1989.

CALDEIRA, Tereza P.R.. A política dos outros. Cotidiano dos moradores da periferia e o que pensam do poder dos poderosos. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CARVALHO, Ma. E. P. (Org.). Consciência de gênero na escola. João Pessoa: Editora Universitária, 2000.

ELIAS, Norbert & SCOTSON, John. Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

HUIZINGA, J. O jogo como elemento da cultura. 4^a.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAZ, Octavio. “A Tradição da Ruptura” e “A Revolta do Futuro”, in *Os Filhos do Barro. Do Romantismo à Vanguarda*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.

ROSA, J. M. No reino da Ilusão: a experiência lúdica das novas tecnologias. Lisboa: Veja, 2000.

* Professora UEPB e Doutoranda PPGE

** Pesquisa publicada pela Revista Veja, edição Especial Jovens, no. 32, ano 37. Disponível site: www.veja.com.br em jun/2004.

*** Sobre o que pensam os brasileiros pobres dos detentores do poder é estudado por Caldeira, Tereza P.R., *A política dos outros. Cotidiano dos moradores da periferia e o que pensam do poder dos poderosos*, São Paulo, Brasiliense, 1984.

NOME: FILOMENA M^a GONÇALVES DA SILVA CORDEIRO MOITA

DOUTORANDA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO-
UEPB

PROFESSORA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB

FONES: (083) 2476004

FAX: (083) 2470808

CELULAR: (083) 99856303

e-mail : filomena@openline.com.br

End. Rua Silvino Lopes, 495 Ap402 – Tambaú

CEP: 58039-190

João Pessoa / PB