

GAMER OVER: CULTURA DE ASSÉDIO NOS JOGOS DIGITAIS.

Congresso Online Nacional de Pedagogia, 2ª edição, de 20/09/2021 a 22/09/2021

ISBN dos Anais: 978-65-89908-89-0

TEIXIERA; Jorgeana Roberta Alcantara¹

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo primordial investigar, estudar e problematizar as questões que permeiam os jogos digitais e seus jogadores e jogadoras, entre eles, as violências presentes, como o assédio, o sexismo, a ausência de representatividade, a falta de acolhimento do público feminino e das personagens mulheres. O que faz, por muita vezes, com que se torne um ambiente tóxico, hostil e cercado de violência. Os jogos digitais, bem como suas páginas de fóruns online, são frequentados majoritariamente por homens, brancos e heterossexuais, o que os torna então um local de reprodução do padrão heteronormativo presente na sociedade, sendo urgente que se discuta sobre tolerância, diversidade e inclusão neste espaço, pois ainda que oprima a presença feminina existe e deve ter seu direito a tal existência garantido. A metodologia de pesquisa deste trabalho se constituirá através de uma pesquisa qualitativa, com levantamento de dados por meio de uma análise através dos grupos presentes no Facebook, somados as informações que serão coletadas através de um questionário online, bem como uma investigação com jogadores e principalmente com jogadoras. Partindo de um referencial teórico pós estruturalista e que relacione gênero, sexualidade e os jogos digitais, associados a ciências como tecnologia e educação, pretende-se reunir informações, debates, entrevista e dados para estabelecer um elo entre os jogos digitais como um agente influenciado de consumo e comportamento, estabelecendo hipóteses e categoria de análise possíveis para que se problematize o trânsito de diversos sujeitos por esse espaço, bem como as possibilidades de influências deste suas convicções acerca do mundo. Portanto, interpretamos aqui os esses jogos digitais e sua comunidade como fontes de pesquisa potentes, com problemáticas e agentes de uma alfabetização fora do padrão, influenciando aspectos culturais, sociais e científicos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais, Gênero, Assédio online

¹ PPGE - UFJF, jorgeana.alcantara@ich.ufjf.br