



**SEFIC2017  
UNILASALLE**

**A PESQUISA E O  
RESPEITO À DIVERSIDADE**

16 A 20 DE OUTUBRO DE 2017

ISSN 1983-6783

## **PERCEPÇÕES DE EDUCADORES DE UMA ESCOLA PÚBLICA SOBRE A REPRESENTATIVIDADE SOCIAL EM JOGOS DIGITAIS**

David Machado, Mariusa Warpechowski (orientador)  
Centro Universitário Cenecista de Osório (UNICNEC)

**Área Temática:** Ciências Humanas

**Resumo:** Os jogos digitais, comumente conhecidos por games, estão cada vez mais abarcados de traços e aspectos culturais. Neste contexto, percebe-se narrativas em que a ideia de orientação sexual era trazida como algo subjetivo, ou seja, os personagens eram interpretados de acordo com suas peculiaridades e atributos que à eles eram concedidos. Entretanto, nos dias de hoje, existem indústrias desenvolvedoras de games que estão investindo em narrativas, as quais trazem explicitamente a orientação sexual de cada personagem, isso inclui personagens LGBT. Para Nogueira (2010) orientação sexual refere-se “ao envolvimento emocional, amoroso e/ou atração sexual por homens, mulheres ou por ambos os sexos”. Dessa maneira, este trabalho objetiva identificar quais são as percepções de educadores sobre a representatividade social do público LGBT, nos jogos digitais. Na visão de Goulart (2017) a aparição de personagens LGBT é rara e “os poucos exemplos acabam sendo utilizados apenas em papéis de “excêntricos” ou ainda para alívio cômico”. A importância dos games nesse contexto é percebida a partir da constatação de Spink (1993), ao mencionar que a representação social se dá a partir de elementos como imagens, conceitos e categorias, que por vez, contribuem para a construção de uma realidade comum. Foi realizado um estudo de caso utilizando uma abordagem qualitativa, a coleta de dados se deu através de um questionário com 11 perguntas, aplicado a 6 professores de uma escola pública do Litoral Norte do RS. Os resultados mostram que os professores possuem conhecimento sobre o conceito de orientação sexual, entretanto, alguns se referem apenas a atração sexual, sendo que Nogueira afirma que se trata, também, de atração emocional e amorosa. Sobre o conhecimento do termo LGBT, 5 professores conhecem e sabem a definição, no entanto 1 deles não sabia o significado da sigla. Os professores afirmaram não conhecer jogos que possuam personagens LGBT, e apenas 1 professor não concorda que estes personagens devam estar nos jogos. Quando questionados se imagens com cenas homossexuais nos games, seria um ponto negativo, 5 professores responderam que não seria e 1 disse ser um ponto negativo. O professor P1 respondeu: “Acredito que não deve ser estimulado, deve-se respeitar esse público, mas não ser tratado como algo normal”, em contrapartida o professor P2 afirmou: “Penso que é um ponto positivo, temos que conviver com a diferença”. Foi possível identificar que os professores são a favor da representatividade LGBT no games, e por serem temáticas que perpassam o âmbito escolar, é importante que todo o educador aja com discernimento perante a estes conhecimentos, sobretudo aos demais aspectos sócio-culturais que compõem a escolarização do indivíduo. Partindo do pressuposto de que os games veiculam os traços e aspectos culturais da comunidade LGBT, é importante incentivar os educadores a utilizar esses games, pois isto ajudaria a ressignificar os padrões impostos pela sociedade.

**Palavras-Chave:** Orientação Sexual, Representatividade nos games, Personagens LGBT.