GAMES, SEXUALIDADES HEGEMÔNICAS E EDUCAÇÃO: UMA CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA

BARRIZON, Deborah Henning[1] (deborahenning18@gmail.com); **ZIMMERMANN, Tânia Regina**[2] (taniazimmermann@gmail.com)
[1]Discente do curso de História da UEMS – Amambai;
[2]Docente do curso de História da UEMS – Amambai.

Muitas vezes equiparados com termos como entretenimento, diversão, recreação e distrações pessoais, os jogos eletrônicos reforçam a ideia de que nos últimos anos têm-se tornado um notável objeto de estudo e de produções acadêmicas. Suas recentes implicações na história – a partir da segunda metade do século XX com a criação do primeiro jogo eletrônico – salienta que os jogos são processos, e processos que possuem ação e movimento. Isso ressalta que seus elementos constitutivos exigem um complexo envolvimento físico e mental de seus integrantes, portando, desde a sua origem, os jogos eletrônicos possuem um caráter triplo: a linguagem, a mídia e a tecnologia. Estes três elementos, quando reunidos, ganham status de mercadoria ao serem analisados por correntes do pensamento econômico, no qual a própria mercadoria torna-se o arranque para investimentos na indústria eletrônica, proporcionando novas tecnologias e a criação de um mercado consumidor extremamente exigente. Despontando na contemporaneidade, os *games* que outrora faziam parte de uma linha tênue de lazer, agora passam a ressignificar os modelos já impostos de jogos eletrônicos, devido a um crescimento sólido a partir da década de 1970, quando os aumentos das condições técnicas de produção desencadearam uma série de fatores que expandiram o papel dos games na sociedade. Partindo desse pressuposto, este trabalho se propõe a analisar o processo de transformação tecnológica que envolve jogos na sociedade, levando em consideração o intenso fluxo midiático que principalmente os jovens recebem diariamente e, como esse multiverso tecnológico dos jogos eletrônicos utiliza da subalternação feminina para se reafirmar. Nesse aspecto, os estereótipos das personagens femininas introduzidas nos games a partir de imagens pré-concebidas sobre um grupo social delimitam-o, enfatizando a construção social embutida desde cedo sobre as mulheres, com suas profundas transformações fragmentaram o indivíduo moderno, modificando a si mesmo e o seu redor. Partindo desse pressuposto, salienta-se nessa discussão que os adeptos desse meio tecnológico apenas reafirmam que os jogos eletrônicos vagam entre a arte, a ficção, a literatura e a criação de um espaço simulado, que são essenciais no incentivo ao comportamento do consumidor que ora pode ser uma referência de modelo benevolente, ora converte-se a mecanismos de disseminação de ódio e aversão.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, mulheres, educação.

Agradecimentos: **Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão de bolsa de iniciação científica ao primeiro autor**.