

Primeiras experiências do Projeto de Extensão “Jogando com a Quebrada”¹

First experiences of the “Playing with the Hood” Extension Project

Elaine Schmitt

Doutora em Ciências Humanas
Universidade Federal de Santa Catarina
E-mail: elaine.schmitt@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2197-320X> 

Katharine Nataly Trajano Santos

Doutoranda em Ciências Humanas
Universidade Federal de Santa Catarina
E-mail: kath.trajano@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7668-1365> 

Janaíne Kronbauer

Doutora em Jornalismo
Universidade Estadual de Ponta Grossa
E-mail: ksjanaine@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6024-4128> 

Informações completas sobre autoria estão no final do artigo 

Resumo: Desde outubro de 2024, o Laboratório de Estudos de Gênero e História (LEGH/UFSC) formou parceria com a organização não governamental Prototipando a Quebrada (PAQ) para a criação de um jogo digital com foco na questão da segurança on-line e no combate às violências de gênero nos meios digitais (Wolff; Schmitt, 2024a). No âmbito do Projeto “Internet Segura com Perspectiva Crítica de Gênero”, a colaboração conjunta proporcionou encontros presenciais e remotos para direcionar e acompanhar o desenvolvimento do jogo que, de forma inédita, colocou pesquisadoras e jovens que participam do PAQ em diálogo e reflexão, possibilitando a produção de conhecimento interdisciplinar que transborda os muros da universidade e se desdobra em uma prática extensionista chamada “Jogando com a Quebrada”. O objetivo deste artigo é historicizar este processo de amadurecimento e efetiva produção, que é perpassada pela metodologia descritiva (Marconi; Lakatos, 2017) e cotejada pelas considerações que orientam o conceito de Tecnologia Mundana (Michael, 2003; Nemer 2022).

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Estudos de Gênero e Sexualidade; Humanidades Digitais; Jogos; Método descritivo.

Abstract: Since October 2024, the Gender and History Studies Laboratory (LEGH/UFSC) has partnered with the non-governmental organization Prototipando a Quebrada (PAQ) to develop

¹ Este projeto foi desenvolvido junto aos projetos “Internet segura com perspectiva crítica de gênero”, processo nº 2023TR285, e “Misoginia: gênero emoções e política nas redes de mídias sociais no Brasil contemporâneo”, 2024TR002221, com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação de Santa Catarina (FAPESC).

a digital game focused on online safety and the fight against gender-based violence in digital environments (Wolff; Schmitt, 2024a). As part of the project “Safe Internet with a Critical Gender Perspective,” this joint collaboration enabled both in-person and remote meetings to guide and monitor the game’s development. In an unprecedented way, it brought together researchers and young participants from PAQ in dialogue and reflection, allowing for the production of interdisciplinary knowledge that goes beyond the university walls and unfolds into an outreach initiative called “Playing with the Quebrada”. The aim of this article is to historicize this process of maturation and effective production, which is shaped by the descriptive methodology (Marconi; Lakatos, 2017) and informed by the concept of Mundane Technology (Michael, 2003; Nemer, 2022).

Keywords: Interdisciplinarity; Gender and Sexuality Studies; Digital Humanities; Games; Descriptive Method.

Introdução

Desde meados de 2024, a coordenação do Projeto “Internet Segura com Perspectiva Crítica de Gênero”, vinculado ao Laboratório de Estudos de Gênero e História da Universidade Federal de Santa Catarina (LEGH-UFSC), vem acompanhando eventos e encontros promovidos pela Prototipando a Quebrada (PAQ), uma organização não governamental da Grande Florianópolis voltada à formação de jovens periféricos entre 16 e 21 anos e à sua inserção no ecossistema de tecnologia e inovação do Estado. A Organização Não Governamental tem criado espaços de aprendizagem com uma abordagem comunitária desde 2018, tendo causado impacto em mais de 200 jovens até o momento, além de atuar como ponte entre a periferia e os centros de inovação. Sua missão, citada na página oficial da organização, é acolher, empoderar, qualificar e expandir a visão desses jovens (site oficial <https://prototipandoaquebrada.org>).

Este artigo aborda, por meio do método descritivo (Lakatos; Marconi, 2017), o desenvolvimento da parceria formada entre o PAQ e o Projeto Internet LEGH, ação que deu origem ao projeto de extensão “Jogando com a Quebrada”, desdobrando-se em uma prática de história pública digital que está em andamento desde o segundo semestre de 2024, até o segundo semestre de 2025. A iniciativa tem como principal objetivo a promoção da socialização de conhecimentos (Berger; Luckmann, 2014) e suas respectivas aprendizagens, com o fomento ao pensamento crítico sobre o uso de tecnologias digitais com perspectiva crítica de gênero, tendo como base teórico-metodológica o Design Thinking que, de acordo com Tim Brown (2010), vai além de uma ferramenta voltada para designers com fins econômicos e mercadológicos, pois busca, por meio de uma equipe interdisciplinar com organização criativa, solucionar problemas complexos, e a História do Tempo Presente (Elíbio; Schurster; Pinheiro, 2019).

Sabemos que disciplinas como a sociologia, a antropologia e a ciência política têm se debruçado sobre as dinâmicas de sociabilidade e de persuasão política nos ambientes virtuais, sendo esse campo de investigação consolidado por autores como Pierre Lévy (1998; 1999) e Manuel Castells (1999; 2013). No campo da História, contudo, o uso dessas fontes digitais tornou-se objeto de discussão mais recentemente. Foi sobretudo a partir dos aportes teórico-metodológicos da História do Tempo Presente que se legitimou a utilização de materiais digitais, frequentemente considerados efêmeros, como fontes históricas. Segundo Chauveau e Tétart (1999), a História do Tempo Presente caracteriza-se como uma história das gerações às quais pertencemos, ainda que não haja consenso sobre os limites temporais exatos dessa delimitação (Ferreira, 2018).

Essa abordagem permite a interpretação e a escrita da história a partir de fontes contemporâneas, acessíveis em abundância, muitas delas de natureza transitória — como é o caso da presente proposta. Embora marcada por sua instabilidade e por sua constante transformação — suas “moradas provisórias”, segundo Bédarida (1998) —, a História do Tempo Presente, com seu ritmo acelerado e aderente às dinâmicas da contemporaneidade, configura-se como uma ferramenta analítica pertinente para refletir e investigar questões atuais, articulando-as criticamente com os métodos e objetivos da pesquisa histórica, ao evidenciar continuidades, rupturas e inovações.

Além de ser um modo de desenvolver projetos que integra o ponto de vista humano ao tecnológico, ressaltamos o quanto esta metodologia se utiliza de uma variedade de recursos ofertados pela internet atual, como apps de mensageria, de gerenciamento de projeto, de quadros de mapas mentais em tempo real, entre outros, que conduzem a experimentos, *insights* e interações potencialmente transformadoras.

Outra abordagem utilizada na orientação da parceria, e que faz parte das reflexões trazidas aqui, é apresentada por David Nemer (2022) na obra *Tecnologia do Oprimido*. Nela, o autor pontua a importância de os estudos acadêmicos deixarem de tratar tecnologias digitais como artefatos, operações e espaços ausentes no cotidiano de populações vulneráveis e desfavorecidas, principalmente por aspectos materiais, técnicos, institucionais e sociais que levam, muitas vezes, a conclusões que reiteram opressões impostas. Com isso, perdem a oportunidade de questionar projetos tecnológicos coloniais que seguem excluindo pessoas marginalizadas como usuárias e produtoras de tecnologia.

A complexidade das relações existentes nestes grupos específicos pode ser compreendida como uma “tecnologia mundana”, sugere Nemer, ao acionar o termo cunhado por Mike Michael (2003). O uso de *smartphones*, mensagens de texto, e-mails,

entre outras inúmeras práticas convencionadas pela tecnologia há tanto tempo são exemplos dessa integração que inclui, também, atividades “não produtivas” e a mobilização de desejos (Nemer, 2022, p. 25).

Assim, a observação da tecnologia como algo que já está totalmente integrado à vida cotidiana (Schutz, 1979; Lefebvre, 1991) das pessoas, mesmo que atravessada por questões interseccionais, serve como mediação e reprodução de configurações tecnossociais locais. Somadas a isso, a preocupação com o colonialismo digital e as novas possibilidades para a cultura e para a democracia (Faustino; Lippold, 2023) também fazem parte da abordagem proposta.

De onde partimos: Projeto Internet LEGH

O projeto que deu início às discussões sobre gênero e internet dentro do LEGH chamou-se “A internet como campo de disputas pela igualdade de gênero” e foi realizado entre 2020 e 2024, sob a coordenação da professora historiadora Cristina Scheibe Wolff (UFSC). Sua questão central foi a compreensão das disputas narrativas sobre gênero, feminismos, direitos humanos e história das mulheres, especialmente nas redes e mídias sociais, que são entendidas como espaços públicos em que a construção e a discussão de cidadania são constantes.

Além de investigações que envolveram equipes de diferentes regiões do Brasil, com uma produção científica que levou à publicação do livro *A internet como campo de disputas de gênero* (Wolff; Schmitt, 2024a), houve também a produção de materiais didáticos que pretendiam colaborar com a divulgação de direitos no espaço digital e promover o letramento digital para um público consumidor de redes sociais on-line. Todos os materiais podem ser acessados no site oficial <https://internetlegh.ufsc.br/>, que foi desenvolvido a partir do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI/CNPq) entre 2023 e 2024.

Apesar de os materiais disponibilizados não trazerem direcionamento específico para docentes, para promoção de discussões em sala de aula, eles podem ser utilizados no debate introdutório sobre o tema. Ao utilizar os recursos como disparadores de conversas sobre experiências acerca das diversas violências digitais, as pessoas que se utilizarem dessas ferramentas tendem a se aproximar de uma perspectiva sensível, e freireana, de aprendizagem, que se fundamenta teoricamente, mas que utiliza métodos que despertam envolvimento teórico-prático, com consciência, interesse e criatividade, a chamada práxis de que trata Freire (1996).

Desde a sua fundação, o LEGH tem se dedicado a investigações variadas e de cunho interdisciplinar que envolvem histórias das mulheres, relações de gênero e os diversos feminismos contemporâneos. Sua atuação em projetos com fins pedagógicos possui longa data, como na elaboração da série de webdocumentários “Mulheres de Luta” (Gênero e História, 2020), da série de vídeos “Políticas da Emoção e do Gênero no Cone Sul” (Gênero e História, 2021), e do projeto “Internet como campo de disputas de gênero” (2020), que trouxe ao Laboratório novos desafios em relação à produção de conhecimento acadêmico e a produção de conteúdo formativo e informativo dentro do ambiente digital.

Nesse processo de amadurecimento de pesquisas, que começavam a compreender a influência exercida pelas redes e mídias sociais no âmbito cultural e social, a interdisciplinaridade mostrou-se como aspecto fundamental para que fosse possível estabelecer diálogo entre áreas como história, comunicação, educação e ciência da computação².

A perspectiva histórica desses fenômenos sociais, e que demanda olhar relacional e interseccional, também requereu a utilização de diferentes perspectivas epistemológicas. Assim, consideramos a investigação do meio digital, das redes sociais e dos recursos ofertados na internet como fundamental para o entendimento tanto da dinâmica social e política dos próprios feminismos na sociedade contemporânea, mas, também, de outros grupos sociais que atuam em disputa ou em aliança aos valores feministas nesses espaços. Somados a isso, o letramento digital e o desenvolvimento de práticas de extensão tornaram-se frentes de ação cada vez mais importantes nas práticas realizadas.

O projeto Internet LEGH³ tem como proposta principal, portanto, a compreensão abrangente e interdisciplinar da internet como um espaço público de construção e discussão da igualdade de gênero a partir dos feminismos e outros movimentos sociais relacionados a estas questões na contemporaneidade. Buscamos, dessa forma, investigar os discursos construídos na internet e nas mídias sociais com relação à educação, à violência e à atuação dos movimentos, propondo, junto à pesquisa científica, a criação de diferentes materiais digitais de acesso público que auxiliem no desenvolvimento do pensamento crítico e sua consequente socialização (Berger; Luckmann, 2014), principalmente no que diz respeito à segurança individual e coletiva. Consideramos, para isso, que é no âmbito da socialização secundária que mudanças de

² A experiência da interdisciplinaridade foi contada com mais detalhes no podcast “A interdisciplinaridade do Projeto Internet”.

³ É como temos nos referido aos dois projetos mencionados, por serem a continuidade de investigações voltadas para o ambiente digital.

compreensão, de atitudes e de posicionamentos pessoais podem ser deflagradas, estando todas diretamente vinculados às intencionalidades manifestas ou latentes que tocam/sensibilizam diferentes agentes sociais.

Entendemos que a tematização e a abordagem de um fenômeno que aciona tantas suscetibilidades, como a violência em seus diferentes matizes, não dizem respeito a algo circunscrito ao Brasil, mas que tem abrangência no mundo todo, demandando a prática de ações educativas com viés crítico, interseccional e de tecnologia mundana.

É principalmente vinculada a esta preocupação educacional e emancipatória (hooks, 2013) que se inscreve a participação do PAQ, o qual, desde o início, demonstrou interesse em realizar uma parceria que pudesse proporcionar aprendizados e reflexões para ambos, além do desenvolvimento de materiais educativos em conjunto.

Assim, surgiu o projeto de extensão “Jogando com a Quebrada”, no qual a discussão sobre educação, participação cívica, informação e segurança, relacionada à opressão advinda de desigualdades social e racial, censura, pobreza e discriminação de gênero no Brasil, tem promovido reflexões que também englobam o combate à desinformação e às violências de gênero facilitadas pela tecnologia (Bailey; Henry; Flynn, 2021).

A parceria firmada busca igualmente contribuir para uma compreensão ampliada sobre as interações e estratégias que grupos marginalizados experienciam, sobretudo em aspectos de solução e reparo relativos às tecnologias digitais (Nemer, 2022, p. 59). Acreditamos que as ações práticas que têm sido realizadas no âmbito desta parceria servem como experiências positivas e exemplares de extensão universitária, o que tem se mostrado cada vez mais urgente, conforme apontou o documento do Governo Federal intitulado “Estratégia Brasileira de Educação Midiática”, estipulada em 1º de janeiro de 2023 pelo Decreto nº 11.362 (Brasil, 2023)⁴.

Dentre seus vários objetivos, o documento destaca o combate à disseminação de conteúdos nocivos às pessoas negras, população LGBTQIAPN+, crianças e adolescentes, pessoas idosas, com deficiências, migrantes ou refugiadas. Segmentos formados por populações rurais, indígenas, quilombolas, que habitam favelas e periferias

⁴ A proposta também se alinha à Resolução Normativa Nº 175/2022/CUn, da UFSC, pois busca produzir instrumentos para a compreensão das desigualdades expressas de distintas formas. Suas ações igualmente são referendadas por meio das "Ações para o enfrentamento ao racismo e à desigualdade racial na UFSC", dispostas no Art. 16, Parágrafo Único, da mesma RN, que apoia ações de formação e letramento racial no diálogo com os movimentos sociais que atuam em formação antirracista, e no Art. 4º, que apoia a ampliação do desenvolvimento de políticas, programas e ações de caráter pedagógico, preventivo e permanente à comunidade universitária visando ao antirracismo, à equidade e ao enfrentamento ao racismo institucional e epistêmico.

são, também de acordo com o texto, considerados mais expostos à desinformação, a discursos de ódio e à exclusão digital, revelando o desafio de enfrentar camadas de desigualdades que se sobrepõem à precariedade, a uma visão estereotipada acerca desses grupos e, ainda, relacionada à necessidade de educação e letramento midiático e digital.

Fazendo na encruzilhada: o surgimento do “Jogando com a Quebrada”

O primeiro contato entre os projetos ocorreu durante a VII Conferência Estadual de Ciência, Tecnologia e Inovação (CECTI), que foi realizada na Associação Catarinense de Tecnologia (ACATE), em abril de 2024. O evento reuniu dezenas de pessoas de diferentes áreas e setores, todas interessadas em debater temas impulsionadores de desenvolvimento econômico e social de Santa Catarina.

A partir da Conferência, conversas foram realizadas com o fundador e líder de captação, Jefferson Lima, com a líder de comunidade, Yohana Galvani, e com o líder de aprendizagem, Cadu Ferrari. Naquele momento inicial, foi elaborado um plano conjunto para englobar o desenvolvimento de um produto digital a ser disponibilizado para toda a comunidade. Também foi discutida a realização de bate-papos sobre questões de gênero, feminismos e sexualidade, campo no qual o laboratório produz pesquisas desde 2004, e que deveriam estar no horizonte da linguagem e do embasamento teórico deste produto.

No primeiro momento, discutiu-se quais as possibilidades de confecção e divulgação de materiais didáticos que pautassem, principalmente, as violências digitais de gênero e as práticas de segurança, além de resistências e combate à desinformação generificada. A partir de discussões sobre temas de gênero, feminismos, sexualidade e diversidade, realizadas em dois encontros que serão mais bem descritos a seguir, pensou-se na possibilidade da construção de um jogo digital, no qual os jovens do PAQ seriam protagonistas do desenvolvimento, da pesquisa de mercado e, também, parte do público-alvo pretendido.

O encadeamento entre a violência digital de gênero e os caminhos para uma educação crítica permitiram também o debate sobre educomunicação, letramento e direitos digitais pelo prisma da História. Assim, a necessidade do desenvolvimento de ações que também pudesse somar a outras iniciativas consideradas importantes para o desenvolvimento do pensamento crítico tornou-se parte dos objetivos do projeto.

Nessa colaboração, o LEGH tornou-se responsável pela base teórica dos estudos de gênero e das diversas violências digitais, como discurso de ódio, ataque em massa,

stalking, trollagem de gênero, assédio on-line e divulgação não consensual de imagens íntimas (Wolff, 2024)⁵. O PAQ ficou encarregado da criação da mecânica e narrativa do jogo, passando pelo processo de prototipagem, teste e entrega de um produto final voltado para estudantes de séries finais dos Ensinos Fundamental e Médio. Tanto as reuniões quanto o desenvolvimento contaram com a colaboração do designer de jogos Luiz Eduardo Franzói de Azevedo, que é um dos mentores da organização.

O projeto Internet LEGH vem se consolidando como um espaço de troca sobre os usos da internet de forma crítica, incluindo a segurança no ciberespaço, as leis brasileiras já existentes sobre o tema e, também, a denúncia de algumas violências que ali ocorrem, reconhecendo as continuidades e as diferenças entre o mundo digital, virtual e real (Valente, 2023). Num contexto mundial no qual a vida se softwariza e “gamifica”, como aproveitar o espaço dos jogos para promoção de um conteúdo educativo sensível às questões de gênero? — pensado, sobretudo, a partir da colaboração integrada da juventude negra e periférica do PAQ, da que forma o LEGH e a da comunidade catarinense? Essas questões se apresentaram em nosso horizonte e orientaram os movimentos feitos pelo projeto no sentido de respondê-las por meio do game.

Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apontam que, em 2019, 14% das pessoas negras não tinham acesso à internet, enquanto apenas 8% dos brancos enfrentavam essa privação. Projetos que pensem na inclusão digital são essenciais para diminuir essa disparidade e proporcionar oportunidades equitativas. Nesse sentido, o projeto “Jogando com a Quebrada” tem por alicerce a compreensão de que o acesso à tecnologia e sua utilização a partir do “mundano” — que percebe como esta mesma juventude vem produzindo tecnologias a partir de suas comunidades e vivências — são fundamentais para uma real inclusão social e econômica de jovens negros.

No PAQ, que atende a centenas de jovens, é oferecida a formação para atuar na área de programação, design, produção de materiais para as redes sociais e marketing digital de forma gratuita. A realização do jogo em nossa parceria, portanto, contribui para o fortalecimento da entidade, não apenas para a promoção da justiça social, mas com o uso da Ciência e da Tecnologia, no bojo da Inovação, formando uma ponte com a UFSC e os estudos de gênero numa perspectiva interseccional.

⁵ As definições de cada uma das recém-referidas violências digitais, bem como medidas de segurança para o ambiente virtual, estão inseridas na Cartilha Educativa sobre Violência Digital de Gênero: guia de conhecimento e boas práticas na internet.

Nas últimas décadas, os jogos tornaram-se uma forma de entretenimento cada vez mais popular, atraindo pessoas de todas as idades e origens. No entanto, o mundo dos jogos tem sido frequentemente criticado pela sua representação de estereótipos de gênero e pela falta de representação de comunidades “minoritárias”. Também tem havido, contudo, um movimento crescente para utilizar os jogos como uma ferramenta para debater as relações de gênero e as práticas feministas, desafiando as narrativas tradicionais e promovendo uma representação positiva na indústria dos jogos.

O objetivo maior dessa parceria integra pesquisas e reflexões sobre as possibilidades e os desafios da expressão on-line, abordando tanto a interseccionalidade das violências digitais quanto as limitações da legislação brasileira no enfrentamento a crimes cibernéticos. A expectativa é que o jogo, denominado “Lelê e a ameaça no Metaverso”, esteja concluído até junho de 2025, acompanhado de um plano de divulgação que também conta com a criação dos jovens do PAQ.

Atuação junto ao PAQ

Três encontros presenciais entre os grupos vinculados à iniciativa ocorreram desde 2024, sendo o primeiro deles em 29 de maio, dia em que parte da equipe do Projeto promoveu uma tarde de jogos com a Edu.tech Cittadino Games (TikTok, 2024), fundada em Florianópolis e responsável pela feitura de jogos sobre a temática de gênero e tecnologia. A conversa, facilitada pelo PAQ, aconteceu na Associação Catarinense de Empresas de Tecnologia (ACATE).

Figura 1 — Pesquisadoras do Projeto Internet/LEGH, Cittadino Games e educandos do PAQ debatem em primeiro encontro na ACATE (maio de 2024)



Fonte: Elaine Schmitt – Projeto Internet/LEGH (2024).

[Descrição da imagem] Fotografia com uma pesquisadora da Cittadino Games à esquerda e três pesquisadoras do LEGH do centro à direita em pé, todas ao redor de um grupo com cinco adolescentes do PAQ sentados à mesa com cartas de jogo sobre ela. O fundo da imagem é uma longa porta de vidro transparente que dá passagem a uma cafeteria com mesas e cadeiras brancas, balcão e painel de LED. [Fim da descrição].

A nossa pretensão foi a de que os bate-papos realizados servissem não somente para o alinhamento do desenvolvimento do jogo (o que também contribui para os portfólios e trabalhos iniciais deste grupo e de bolsistas LEGH envolvidos), mas surtisse efeitos na vida cotidiana dessas pessoas, indo muito além do aspecto profissional. Adicione-se a isso o fato de que o lúdico e a criatividade periférica são ferramentas aliadas à redução das desigualdades sociais e que, nesta experiência, em particular, esse atributo impacta e facilita o letramento em gênero, sexualidade e raça, categorias fundamentais dentro do debate feminista, dos direitos humanos e da educação.

Figura 2 — Reunião de pesquisadoras do LEGH/UFSC com educandos do PAQ (setembro de



2024)

Fonte: Elaine Schmitt e Yohanna Galvão (2024).

[Descrição da imagem] Duas fotografias trazem ao centro educandos do PAQ — a primeira com seis deles sentados sobre um tapete listrado colorido, e a segunda com treze deles e quatro representantes do LEGH — uma parte sentada, mas a maioria em pé, posando para foto. O fundo da foto é de paredes brancas, com algumas plantas. [Fim da descrição].

O segundo bate-papo, registrado na imagem acima, foi conduzido pelas pesquisadoras do Projeto Internet e ocorreu em outubro, no espaço de *coworking* Bewiki, que é uma das sedes do PAQ no centro de Florianópolis. Já o terceiro, realizado na semana seguinte, aconteceu no nosso Laboratório, sediado no Centro de Filosofia e Ciências Humanas da UFSC. A ideia de trazê-los à UFSC se inseriu no fortalecimento desse intercâmbio institucional, inclusive porque a maioria deles ainda não está em curso

superior ou pouco frequenta o espaço de uma universidade pública. Para nós, a aproximação com este espaço é um reforço ao seu uso e a democratização ao acesso, além de colaborar com o que pensamos enquanto uma atividade de extensão com parceria direta com a comunidade.

Figura 3 — Encontro de educandos do PAQ e pesquisadoras do LEGH na sala do Laboratório, na UFSC (outubro de 2024).



Fonte: Claudia Nicing (2024).

[Descrição da imagem] Duas fotografias trazem ao centro educandos do PAQ e pesquisadoras do LEGH — a primeira, com seis integrantes do PAQ sentados ao redor de uma mesa e uma pesquisadora do LEGH sentada no meio. No fundo da primeira foto, uma janela de vidro à esquerda e prateleiras com livros em posição vertical à direita. A segunda foto traz três pesquisadoras do LEGH sentadas entre a mesa e um grande monitor, à esquerda, e outras duas educandas do PAQ sentadas à direita. [Fim da descrição].

Após alguns alinhamentos, partimos para a oficialização de nossa parceria: entre os dias 6 e 8 de novembro de 2024, durante a 21^a Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação (SEPEX) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), apresentamos o projeto na feira que reúne e socializa as iniciativas científicas em curso na Universidade à comunidade externa, especialmente escolas.

Na ocasião, a equipe do Projeto Internet LEGH promoveu um quiz opinativo no estande do Instituto de Estudos de Gênero (IEG), com objetivo de coletar informações sobre o consumo e o comportamento de visitantes do evento em relação a jogos on-line e digitais. O quiz foi formulado com o apoio dos integrantes do PAQ que estão desenvolvendo o jogo virtual a ser lançado ao final de nosso projeto. A equipe também desenvolveu um vídeo promocional para atrair o público (InternetLegh). Algumas questões abordaram identidade de gênero e faixa etária, enquanto a maioria focava o perfil de jogadora ou jogador e as percepções sobre os tipos de violência digital considerados mais graves.

Figura 4 — Participação do Internet/LEGH na SEPEX/UFSC (novembro/2024)



Fonte: Ana Luiza Zanetti e Letícia Assis (2024).

[Descrição da imagem] Duas fotografias trazem o estande do Instituto de Estudos de Gênero na SEPEX: na primeira foto, o banner com o seu nome aparece no topo, enquanto abaixo dele sete pessoas se dividem respondendo ao questionário num notebook sobre a mesa (à direita) e a leitura de um banner (à esquerda); já na segunda fotografia, uma integrante do LEGH cola o adesivo da Lelê no colete amarelo de uma das duas crianças que visitam o estande. No fundo da primeira foto, está uma parede branca com banners pendurados, já na segunda está a parte da frente do estande em frente ao nosso. [Fim da descrição].

Durante os três dias de evento, realizado no Centro de Eventos da UFSC, a equipe do LEGH envolvida se revezou entre os períodos manhã e tarde para convidar visitantes que tivessem interesse em responder ao quiz e também para auxiliar no preenchimento do questionário. Como forma de agradecimento, cada participante recebeu um adesivo de Lelê, personagem que integra a identidade visual do projeto Internet LEGH e que também é a protagonista do jogo em desenvolvimento.

Além de facilitar a coleta de informações para uso na parte narrativa do jogo feita posteriormente, o quiz ampliou a divulgação do Projeto como um todo, sendo respondido por mais de 200 pessoas – a maioria formada por um grupo de 18-24 anos (53%), tendo grupos menores com a idade até 14 anos (18,3%), jovens entre 15-17 anos (17,8%) e o restante com mais de 25 anos.

Destacamos, inclusive, que conseguimos obter dados para as pesquisas em andamento, como a preferência destas por jogar em telas de computadores/notebook

(47,5%), seguida por smartphones (40,1%), tendo um perfil *gamer* de frequência mais casual (51,2%) ou intermediário (37,8%), com predileção por jogos de criação (24,5%), mundos fantásticos (21,5%), ação (16%), dentre outros.

Já sobre violência de gênero na internet, uma questão fechada trazia seis elementos acerca dos pontos de maior preocupação para as pessoas respondentes: o vazamento de fotos íntimas teve 37,5% dos votos, seguido por perseguição/*stalking*, com 15,5%, enquanto 14% votaram no estabelecimento de discursos de ódio; o vazamento de informações pessoais teve 13% de votos, enquanto ofensas relacionadas ao gênero e ataque em massa detiveram 12% e 8%, respectivamente.

Alguns outros dados levantados não apenas entraram no jogo, mas foram apresentados durante nossa participação numa Conferência internacional, realizada nos dias 21 e 22 de março de 2025. O projeto Internet do LEGH foi convidado pela Professora Laura Lovett (*in memoriam*) em janeiro do mesmo ano para participar de evento organizado pelo Gender, Sexuality & Women's Studies Program da Universidade de Pittsburgh.

Figura 5 — Captura de tela do game *teaser* do Projeto Internet LEGH com o PAQ (abril de 2025)

Fonte: Prototipando a Quebrada e Katharine Trajano (2025).



[Descrição da imagem] Uma ilustração com desenho pixelado traz, ao centro, Lelê, personagem do jogo com a pele roxa, cabelos cacheados rosa, óculos arredondados e um vestido de cor azul escura. Acima de Lelê está um letreiro com Projeto LEGH em destaque, enquanto abaixo está a frase “game in development”, tradução livre de “jogo em desenvolvimento”. Na lateral da imagem estão outros quatro personagens do jogo: à esquerda, um monstro de pele vermelha com dois chifres e um olho preto, abaixo dele outro monstro com pele verde clara, cabelos verde escuros e com apenas um olho que também é verde escuro. Ele usa uma camiseta branca com um símbolo

de proibição estampada; já à direita estão um monstro amarelo com um chapéu preto e dois olhos com pretos, e a outra personagem tem a pele rosa, usa seus cabelos loiros escuros amarrados com duas divisões no topo da cabeça e tem olhos de cor preta. [Fim da descrição].

Na Conferência “Oh, You Beautiful Doll”: Childhood, Gender, Play, and Culture, integramos, em seu primeiro dia, a mesa híbrida “Playing with the Hood: Facing Trolls, Stalkers and Other Online Monsters”, com mediação do Professor PJ Patella-Ray. A atividade contou com a representação do Projeto Internet/LEGH, feita por Cristina Scheibe Wolff, Katharine Trajano, Elaine Schmitt e Janaíne Kornbauer. Além disso, tivemos apresentação da equipe do PAQ, partilhando as suas experiências e a articulação deste projeto conosco via vídeo, assim como a exibição de um *teaser* do jogo em desenvolvimento (Figura 5).

Apesar de contar com apoio institucional e de uma coordenação fixa da Organização, a equipe do PAQ foi formada, majoritariamente, por Igor Rohrig Souza (programador, *game designer* e gerente de projeto), Maria Eduarda Soares de Souza (artista, *game designer* e *designer* de narrativa), Gustavo Brasiliano Souza da Costa (artista e *level designer*), Gabriel Adonai Davalos Vieira (*sound designer* e artista), e Luiz Eduardo Franzói de Azevedo (consultor).

No dia 25 de março, as Professoras Cristina Scheibe Wolff e Katharine Trajano ministraram aula, por ocasião de suas estadias em Pittsburgh, na disciplina Gender and the Digital, coordenada pelo Professor PJ Patella-Ray, para estudantes de pós-graduação da University of Pittsburgh, que faz uma discussão sobre o que é o Digital a partir de teorias feministas, sobretudo nas áreas de STEM – Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática. Nela, discutiram com discentes o que é o Projeto Internet, nossas criações e frentes de luta, a importância da intersecção entre os debates feministas e críticos sobre o gênero e a internet, e como é possível atuar no combate à violência no espaço virtual. O espaço serviu para trocas de experiências com estudantes que trabalhavam na feitura de jogos digitais e o que vinham desenvolvendo, pensando temáticas relacionadas à descolonização e como o mercado brasileiro percebia esses movimentos.

Encaminhamentos finais

Desde o início, o projeto, bem como as ações por meio dele desenvolvidas, tem como foco de ação a busca pela erradicação da discriminação e das desigualdades, em quaisquer que sejam seus perfis – o que pode ser verificado nos materiais produzidos e nos diálogos estabelecidos com comunidades tanto internas quanto externas à

Universidade Federal de Santa Catarina. Ao abordar temáticas de gênero, feminismos e sexualidade em um ambiente virtual, a partir da “gamificação” e dos trabalhos acumulados pelo LEGH-UFSC e seu projeto acerca da Internet, aspira-se a que as pessoas jogadoras e realizadoras possam adquirir uma compreensão mais profunda das complexidades do gênero e as implicações feministas para a construção de um mundo com mais equidade.

Essa é uma forma de sensibilizar ambos os públicos sobre as diferentes discriminações e opressões observáveis nas cenas social e virtual contemporâneas e, também, de desenvolver ferramentas transformativas, utilizando uma linguagem simples, intuitiva e lúdica, capaz de ser acessada de forma aberta e gratuita. Além disso, é uma maneira de democratizar o conhecimento e socializá-lo amplamente para a prevenção de violências como a misoginia, o sexism, a homotransfobia, o racismo, dentre outras.

Compreendemos que essa ferramenta didática poderá alcançar um maior número de pessoas, e sua linguagem será mais acessível ao público jovem (foco da iniciativa desde o princípio), sendo possível ser usada em sala de aula ou em outros espaços de aprendizagem não formais (Libâneo, 2010) com vistas a uma educação emancipatória e comprometida com a equidade.

Referências

A INTERDISCIPLINARIDADE do Projeto Internet. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0a4CxYKwun20R2TteACQt9?si=dN1T6tXTZqmGRiCb5lamw>. Acesso em: 10 dez. 2024.

BAILEY, J.; HENRY, N.; FLYNN, A. Technology-facilitated violence and abuse: international perspectives and experiences. In: BAILEY, J.; HENRY, N.; FLYNN, A. (org.). *The Emerald international handbook of technology-facilitated violence and abuse*. Leeds: Emerald Publishing Limited, 2021. p. 1-17. (Emerald Studies in Digital Crime, Technology and Social Harms). Disponível em: <https://doi.org/10.1108/978-1-83982-848-520211001>. Acesso em: 19 maio 2025.

BÉDARIDA, F. *O ofício do historiador*. São Paulo: UNESP, 1998.

BERGER, P.; LUCKMANN, T. *A construção social da realidade*: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2014.

BRASIL. *Estratégia Brasileira de Educação Midiática*. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, 2023.

BROWN, T. *Design thinking*: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, M. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CHAUVEAU, A.; TÉTART, P.. *Faire de l'histoire contemporaine*. Paris: La Découverte, 1999.

ELÍBIO, A.; SCHURSTER, K.; PINHEIRO, R. (org.). *Tempo presente: uma História em debate*. Recife/Rio de Janeiro: EDUPE/Autografia, 2019.

FAUSTINO, D.; LIPPOLD, W. *Colonialismo digital: por uma crítica hacker-fanoniana*. São Paulo: Boitempo, 2023. [recurso eletrônico]

FERREIRA, M. de M. *História pública no Brasil: sentidos e itinerários*. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática docente*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GÊNERO E HISTÓRIA. Mulheres de Luta - Ep. 1: Mulheres militantes de esquerda. *YouTube*, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sBtBcZwlu2Y&list=PLKdITYoXnoNYeN9VY_cXuYa7tyNzRll-8. Acesso em: 13 dez. 2024.

GÊNERO E HISTÓRIA. Apresentação | Projeto Políticas da Emoção e do Gênero no Cone Sul. *YouTube*, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CMXgpX_ffuA&list=PLKdITYoXnoNbb5paoJ5K69WdvqAXjsdyZ. Acesso em: 13 dez. 2024.

hooks, b. *Ensinando a transgredir: educação como prática da liberdade*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

INTERNETLEGH. Quiz sobre jogos. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1F3SaOMJYrj7w3YWK6JCXx4m8bBgAI-3C/view?usp=drive_link. Acesso em: 10 dez. 2024.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. *Metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2017.

LEFEBVRE, H. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Ática, 1991.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, J. C. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* São Paulo: Cortez, 2010.

MICHAEL, M. Between the mundane and the exotic: time for a different sociotechnical stuff. *Time & Society*, v. 12, n. 1, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0961463X03012001372>. Acesso em: 19 maio 2025.

NEMER, D. Tecnologia do oprimido: desigualdade e o mundano digital nas favelas do Brasil. Vitória, ES: Milfontes, 2022.

SCHUTZ, A. Fundamento da fenomenologia. In: WAGNER, Helmut R. (org.). *Fenomenologia e relações sociais*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

INTERNETLEGH, Projeto. *TikTok*, 2024. Disponível em: https://www.tiktok.com/@legh.ufsc/video/7377026308561210630?r=1&ug_source=op.aug&ug_term=Linktr.ee&utm_campaign=tt4d_profile_link&utm_source=awyc6vc625ejxp86. Acesso em: 10 dez. 2024.

VALENTE, M. *Misoginia na Internet: uma década de disputas por direitos*. São Paulo: Fósforo, 2023.

WOLFF, C. S.; SCHMITT, E. (org.). *A internet como campo de disputas de gênero*. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/259838>. Acesso em: 10 dez. 2024.

WOLFF, C. S.; SCHMITT, E. (org.). *Cartilha educativa sobre violência digital de gênero: guia de conhecimento e boas práticas na internet*. Florianópolis, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/259837>. Acesso em: 28 fev. 2025.

WOLFF, C. (coord.). *Cartilha Educativa sobre Violência Digital de Gênero: guia de conhecimento e boas práticas na internet*. Florianópolis: Laboratório de Estudos de Gênero e História (LEGH - CFH); Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2024. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/259837/cartilha%20viol%C3%aan%20digital_projeto%20internetlegh.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

NOTAS

AUTORIA

Elaine Schmitt

Doutora em Ciências Humanas
Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas (PPGICH)
Universidade Federal de Santa Catarina
Pós-doutorado na Università La Sapienza/Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale
E-mail: elaine.schmitt@gmail.com
ID <https://orcid.org/0000-0003-2197-320X>

Katharine Nataly Trajano Santos

Doutoranda em Ciências Humanas
Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas (PPGICH)
Universidade Federal de Santa Catarina
E-mail: kath.trajano@gmail.com
ID <https://orcid.org/0000-0001-7668-1365>

Janaíne Kronbauer
Doutora em Jornalismo
Universidade Estadual de Ponta Grossa
Pós-doutorado no Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas (PPGICH)
Universidade Federal de Santa Catarina
E-mail: ksjanaine@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0001-6024-4128>

AGRADECIMENTOS

Não se aplica.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Não se aplica.

CONJUNTO DE DADOS DE PESQUISA

FINANCIAMENTO

A pesquisa foi financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação de Santa Catarina (FAPESC) a partir dos processos nº 2023TR285 (Projeto “Internet segura com perspectiva crítica de gênero”) e nº 2024TR002221 (“Misoginia: gênero emoções e política nas redes de mídias sociais no Brasil contemporâneo”). Também conta com financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, com bolsa de Pós-doutorado no Exterior concedida por meio de seleção no Edital de Suplementação FAPESC n.º 28/2024 à chamada pública Mobility Confap Italy 2023 Mobilidade de Pesquisadores do Brasil para universidades da Itália (2024TR001623).

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

Não se aplica.

LICENÇA DE USO – uso exclusivo da revista

Os autores cedem à **INTERthesis** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a licença *Creative Commons Attribution* (CC BY) 4.0 International.

Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico.

Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas. Publicação no Portal de Periódicos UFSC. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Daniel Serravalle de Sá

Cristina Scheibe Wolff

Elaine Schmitt

HISTÓRICO

Recebido em: 16-05-2025 – Aprovado em: 28-05-2025 – Publicado em: 24-07-2025