

Assédio e Preconceito com Mulheres no Mundo dos Games

Diego H. Piva, Meire Diene, Maria Rosineide

Abstract. This article reports on the presence of women in the world of electronic games, highlighting the difficulties they experienced in the professional and amateur national environment, where they suffer from discrimination, prejudice and harassment. Here we will also discuss the large increase in the number of women playing video games in Brazil.

Resumo. Este artigo relata sobre a presença das mulheres no mundo dos jogos eletrônicos pondo em pauta as dificuldades vividas por elas no ambiente nacional profissional e amador, onde sofrem com a discriminação, preconceitos e assédios. Aqui discutiremos também o grande aumento no número de mulheres que jogam vídeo games no Brasil.

1. Introdução

A mulher vem conquistando espaço com os homens em todas as áreas, e o potencial feminino vem surpreendendo, pois a separação de funções por sexo já não vem sendo mais referência. E apesar de todas as tarefas domésticas elas tem se destacado em diversas áreas, inclusive nos que exigem raciocínio lógico como nas exatas, consideradas de domínio masculino.

Este artigo vem mostrar o preconceito e o número de mulheres atuantes nas mundo dos jogos. O preconceito sempre foi uma constante na vida das mulheres, independente da sua área de atuação, e nos games não seria diferente, pois muitas pessoas julgam as mulheres como um ser de raciocínio inferior, isso considerando que para os jogos usa-se a capacidade de raciocínio lógico, estratégias, sangue frio, etc.

2. Revisão de literatura

Os jogos eletrônicos tiveram início em 1952 com o que foi considerado o primeiro vídeo game da história o Oxo. Desde então vários outros vídeo games surgiram até que em 1972 surgiu o primeiro vídeo game lucrativo que se tem registro e se chamava Pong. Schuyttema (2008, p.447) define os jogos eletrônicos da seguinte maneira:

“Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as conseqüências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos.”

Uma pesquisa do site pesquisagamebrasil realizada em fevereiro de 2017 mostra que o número de mulheres gamers vem crescendo gradativamente nos últimos anos onde de 2013 á 2017 tiveram um aumento de 12,6% ultrapassando os homens que caíram de 59% em 2013 para 46,4% em 2017, levando em conta todas as plataformas existentes conforme a figura 1.

Pessoas que declaram jogar algum jogo eletrônico.

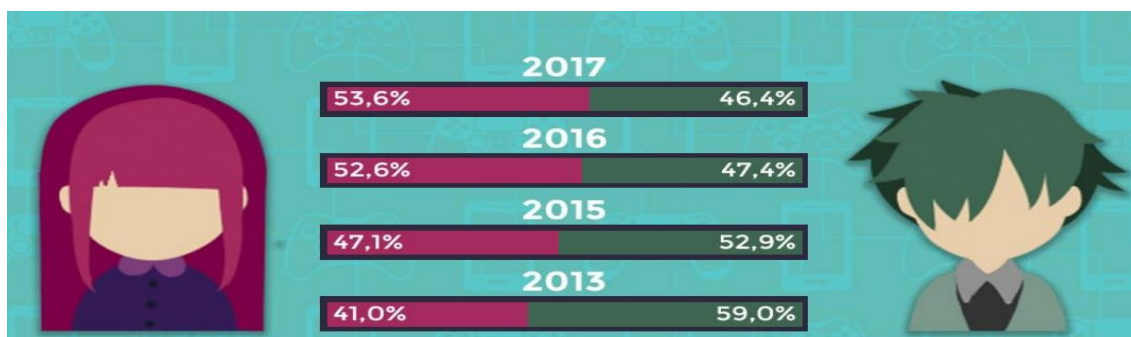


Figura1.Fonte: Pesquisa Game Brasil

Uma outra pesquisa realizada pelo site G1 mostra também que 34% das mulheres pesquisadas tem entre 25 e 34 anos e 55% delas preferem jogos de estratégia. Porém mesmo sendo hoje maioria no universo gamer, elas **ainda** sofrem muito com o assédio e preconceito tanto dentro quanto fora dos jogos.

Mesmo diante de toda essa situação algumas mulheres veem esse tipo de atitude como uma forma de superação como relata Pamela Shibuya, 23 anos ao blog PriceCharting publicada pelo G1 em 2017:

"Como qualquer garota gamer, já sofri assédio, preconceito e xingamento. Mas, ao contrário da maioria, resolvi lidar de maneira diferente: as ofensas servem de incentivo para melhorar meu desempenho e conquistar meu espaço."

Os assédios são constante e boa parte por jogadores machistas que sentem-se ameaçados pois consideravam que os jogos eletrônicos era um esporte de domínio masculino. Mas pesquisas vem mostrando que elas também estão conquistando seu espaço nesse universo.

Abaixo mostramos um trecho da pesquisa feita pelo blog PriceCharting publicada pelo G1 em 2017, onde relatam os tipos de ofensas vivencias por elas:

Em alguns casos, as jogadoras são obrigadas a ouvir comentários machistas do tipo "Volta pra cozinha, volta!", "Já terminou de lavar a louça?" ou, então, "Pega uma cerveja pra mim". Em outros, são vítimas de propostas indecentes e cantadas ofensivas.

Vale ressaltar esses assédios e ofensas são do tipo moral, que ocorrem geralmente em redes sociais, chats dentro de jogos, e a maioria desses assédios não são relatadas as autoridades competentes uma vez que o assédio moral é considerado crime desde que seja apresentado provas.

3. Conclusão

Este trabalho busca mostrar de forma sintética e objetiva através de pesquisa popular já realizadas e entrevistas com jogadoras onde elas relatam de que forma são tratadas as mulheres que praticam algum tipo de jogo onde a estatística mostra o grande crescimento e interesse delas por essa área da tecnologia que vem crescendo e inovando a cada dia.

4. Referências

- <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisagamebrasilgratis>, acessado em 16/09/2017 as 16:32.
- <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/maioria-entre-gamers-no-brasil-mulheres-enfrentam-preconceito-e-assedio.ghtml>, acessado em 15/09/2017 as 14:34.
- <http://kid-bentinho.blogspot.com.br/2012/11/os-primeiro-jogos-eletronicos-da.html>, acessado em 18/09/2017 as 20:16.
- Schuytema, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p.