



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

O MUNDO FEMININO NO UNIVERSO DOS GAMES

**ALUNA: MÍRIAM FURTADO DE OLIVEIRA GUSMÃO
ORIENTADORA: Prof^a Dr^a ROSEMARY DOS SANTOS**

**Juiz de Fora/MG
2018**



MÍRIAM FURTADO DE OLIVEIRA GUSMÃO

O MUNDO FEMININO NO UNIVERSO DOS GAMES

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. orientadora Rosemary dos Santos

Membro da banca

Membro da banca



1. INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, podemos observar a crescente conquista da popularidade dos games em espaços culturais diversificados.

Pesquisas realizadas em sites sobre o assunto demonstram que a indústria de games tem dominado o mercado de entretenimento, ultrapassando até mesmo a indústria cinematográfica.

Esse domínio é justificado no público masculino e analisando alguns jogos mais conhecidos, constatamos essa representatividade masculina em diversos aspectos. Podemos, por exemplo, verificar os personagens principais desses jogos, que exploram a força, virilidade e a agilidade através da figura masculina.

Além das características citadas, temos em demasia nestes jogos características como coragem, bravura. Sendo difícil de encontrar no mercado jogos que dispensam às mulheres condições análogas.

A separação entre os valores culturalmente construídos, delegando aos meninos e às meninas nos jogos, nos brinquedos e nas brincadeiras próprios de cada gênero reflete também no universo dos games, conforme aponta Bristot, Pozzebon e Frigo, (2017, p. 863)

A sociedade criou e instituiu diversos valores quanto à diferenciação do que “é para menino” e do que “é para menina”. Essa diferença é perceptível nos brinquedos, como por exemplo, os brinquedos para as meninas que estão vinculados a construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos, gostar de moda, logo se tem como brinquedos femininos bonecas, mini-cozinhas, artigos de beleza e moda para criança, entre outros.

Porém, com o passar do tempo, surgiu a preocupação, ainda que restrita, com público feminino. Na década de 80, o jogo Pac-Man foi criada visando a atração do público feminino; na década de 90 surgiu o Pink Games, criado para as meninas, representando atividades estereotipicamente femininas, como vestir bonecas.

Desde o surgimento dos games, estes são vistos como atividades masculinas, embora possam atrair ambos os sexos. Mulheres ainda enfrentam uma luta para conquistarem representatividade entre os personagens e respeito entre jogadores.



Figura 1 – O universo dos games sob a ótica feminina – Fonte: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/tcc/produtos>

A segregação feminina existe desde os primórdios da humanidade e não seria diferente na órbita dos games:

A partir da época em que a sociedade era patriarcal, foi criando-se uma imagem de que a mulher deveria ficar cuidando da casa, enquanto o homem caçava e trazia proventos. Essa imagem permaneceu ao longo do tempo, e começou a ser quebrada com a imersão da mulher no mercado de trabalho, tendo um caminho muito difícil pela frente. Esse estereótipo existente não foi diferente com o surgimento dos jogos eletrônicos. Desde o início, o foco era o público masculino. (SOUZA, CAMURUGY, ALVES. 2009, p. 46)

Em entrevista informal realizada em meio social, constatou-se que na década de 90, com a estreia no mercado vídeo games, tais como: Super Nintendo, Mega



driver, Master System, só era permitido a inserção feminina, caso ela fosse a proprietária dos aparelhos.

As meninas que se aventuravam a jogar em vídeo games de exposição pública, como os conhecidos fliperamas, tinham sua orientação sexual colocada em questão, já que somente os meninos eram autorizados pela sociedade a brincarem nos aparelhos.

Em matéria publicada no site “auniao¹”, no caderno “Diversidade”, uma reflexão sobre machismo e discriminação foi estabelecida. Nesse estudo, jogadoras relatam os maiores problemas enfrentados no universo dos jogos, no qual uma participante relatou que, ao iniciar sua participação nos games, foi alertada por um colega (do sexo masculino), sobre a importância de trocar seu Nick (nome usado para identificar sua personagem) para evitar problemas. Apontou também que percebeu a tratativa dispensada aos erros cometidos durante as partidas, sendo duramente julgados por meninos, que atribuíam o problema ao fato de serem mulheres.

De acordo com a professora Glória Rabay, da Universidade Federal da Paraíba:

“os valores preconceituosos, machistas, homofóbicos e racistas permeiam toda e qualquer realidade em que nós estejamos, seja ela, acadêmica, virtual, econômica ou cultural”. (2018, p. 2)

Ainda afirma que as meninas conseguem buscar a proteção, escondendo-se atrás dos nomes masculinos, mas esse “conforto” está restrito ao universo virtual e reproduz o coletivo do machismo, ajudando a perpetuá-lo. Segundo ela, os meninos devem reconhecer as capacidades das jogadoras, e que elas devem reafirmar o codinome feminino. Declara também que as vítimas de assédio ou machismo devem denunciar os episódios à Delegacia da Mulher.

¹ Conteúdo disponível no site: <https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/machismo-e-discriminacao-afetam-mulheres-nos-jogos-online>. Acesso em 12 jun. 2018.



O site G1, publicou em 2018 uma matéria apresentando resultados de uma pesquisa sobre as formas utilizadas por mulheres para lidar com o machismo em games online, na qual elas afirmam que é possível resumir a realidade feminina em games através de duas reações extremas por parte dos homens:

A desqualificação da habilidade e do próprio direito de jogar, com espaço para xingamentos e recados como “seu lugar é na cozinha”. O tratamento meloso, em tom de paquera, como se toda mulher estivesse em um game online para arranjar um parceiro, e não simplesmente para jogar. (2018, p. 2)

A ONG Wonder Women Tech² realizou uma campanha na qual os homens eram convidados a jogar utilizando nomes femininos e as conclusões reafirmaram as situações problemáticas apontadas por meninas conforme colocamos acima. Dentre algumas falas dos envolvidos, destacamos comentários depreciativos, falas configurando assédio, inclusive utilizando vocabulário de baixo calão. A campanha, ao final, carrega a *hashtag* com a mensagem #MyGameMyName, na qual jogadores advertem às meninas para a importância de manterem seus nomes femininos, afinal, o problema precisa ser combatido de outra forma.

Seja como jogadora, ou como personagem, as mulheres devem fazer parte do universo dos games, porém, a questão da representatividade ainda é um desafio a ser enfrentado ao longo do tempo.

² Conteúdo disponível no link: <<https://www.facebook.com/WonderWomenTech/>>. Acesso em 05 jun. 2018.



Figura 2 – Representatividade Feminina nos games – Fonte: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/tcc/produtos>

De acordo com Tavares (2009), existem sete princípios básicos que contemplam um bom game design, são eles: ser balanceado, criativo, focado, deve ter personagens que cativem ou afluam seu público, tensão, energia e deve ser livre de gênero.

Sendo assim, ao serem criados, os jogos deveriam de fato, atender e agradar ao seu público independentemente do gênero. Porém, percebemos que essa realidade ainda está distante de acontecer.

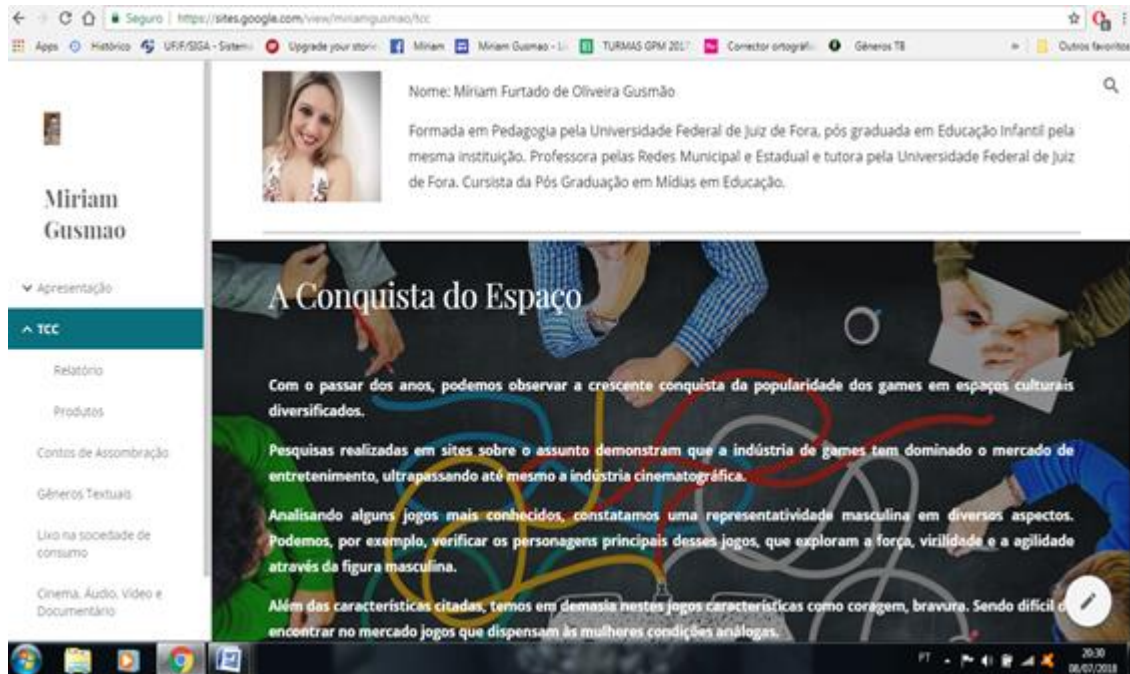


Figura 3 – A conquista do espaço – Fonte: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/tcc/produtos>

A temática dessa pesquisa surgiu diante de observações de crianças e jovens que jogam online. O universo dos jogos mostra-se aparentemente democrático, pois, diante de eletrônicos e conhecimentos básicos, qualquer pessoa, teoricamente, poderá participar. A questão a ser tratada surge quando abordamos jogadores sobre a participação e tratamento dispensado “às meninas” nesse ambiente virtual.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Investigar como se dá a participação feminina nos jogos online.



2.2 Objetivos Específicos

Observar os elementos da cultura cibernética influenciadores de comportamentos.

Conhecer o universo virtual relacionado aos jogos e a identidade feminina presente nesse contexto (inclusive de criação dos jogos).

Expor os resultados e produtos em site de acesso público.

3. METODOLOGIA

Em um primeiro momento, foi providenciada a autorização dos sujeitos da pesquisa.

Os participantes, após o aceite, foram entrevistados de maneira informal para estabelecermos a sequência do trabalho.

Tivemos a participação de uma jogadora e de um jogador, ambos discorrendo sobre a mesma temática. Antes da gravação, estabelecemos um diálogo, no qual eles puderam relatar suas experiências nos jogos e expor suas opiniões sobre como as mulheres aparecem nesse universo.

Foi realizada uma pesquisa em fontes diversificadas sobre o universo feminino e os jogos, de forma que pudéssemos apresentar mais elementos a esse trabalho e fundamentar teoricamente essa proposta.

A sequência do vídeo foi realizada após esse diálogo com os participantes, que receberam a instrução sobre a liberdade para expressar seus sentimentos e expor seus conhecimentos a respeito da temática do projeto.

O primeiro contato aconteceu com a jogadora Sofia, de onze anos. Ela falou informalmente sobre suas experiências enquanto jogadora, e partimos para a filmagem.



Ela pontuou sobre como se sente sendo uma menina, alegando passar por situações desconfortáveis, utilizando inclusive um codinome em que não facilite a identificação direta do seu gênero. Discorreu também sobre atitudes machistas advindas de meninos quando descobrem que estão diante de uma jogadora. Disse que, como tem um bom desempenho nos jogos, costuma receber dos meninos um pedido de confirmação fora do jogo, pois colocam em dúvida se é uma menina. Relatou ter passado por uma situação de preconceito, quando um gamer disse a ela que o ambiente dos jogos não era um lugar para “meninas”. Ao final de seu discurso, ela afirma que ainda é preciso haver muitas mudanças para que esse ambiente seja democrático.

O outro entrevistado, Pedro Henrique, de quatorze anos, relatou ter escutado de amigos situações envolvendo preconceito. Afirma que seria muito interessante que as meninas jogassem mais, pois os jogos representam uma atividade agradável e prazerosa. Citou uma experiência proposta por um grupo, onde meninos se passariam por meninas dentro dos jogos, e que, ao realizarem essa proposta, puderam perceber que é preciso modificar bastante as relações dentro desse espaço. Sugeriu que as empresas abram canais de comunicação para que as pessoas possam denunciar quaisquer formas de preconceito, propondo penalidades aos frequentadores, como serem banidos dos jogos por exemplo.

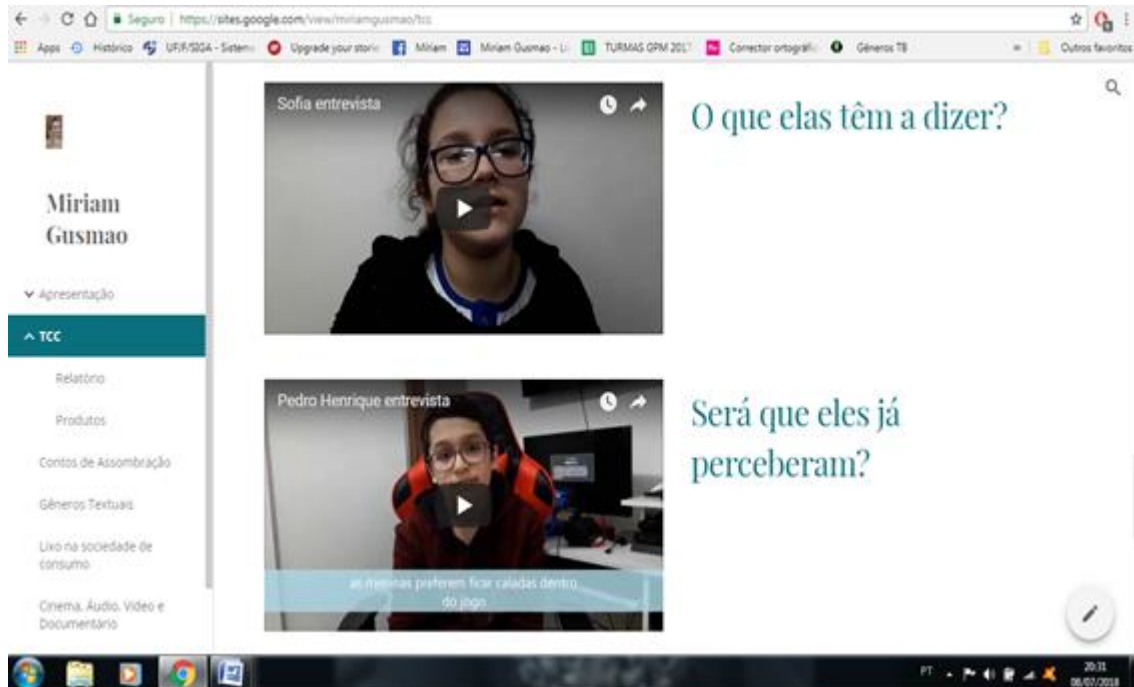


Figura 4 – Entrevista realiza com os jogadores – Fonte: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/tcc/produtos>

Em seguida, foi construída uma reportagem trazendo informações sobre a temática e os vídeos com as entrevistas citadas acima. Também foram apresentados alguns links nos quais os leitores podem obter maiores informações sobre o assunto.

Foi utilizada a câmera de celular para a gravação do vídeo, com enquadramento favorável ao ambiente onde acontecerá o processo. A iluminação também foi adaptada para esse fim. O aparelho de celular, por ser de fácil manuseio e acessibilidade foi escolhido para essa finalidade.

A publicação encontra-se no site, estruturado em termos estéticos e devidamente apropriado ao projeto, podendo ser acessado pelo link: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/m%C3%ADdias-no-universo-feminino-dos-games-o-que-encontrar-aqui>



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao pensarmos em desconstrução de paradigmas, devemos primeiramente tentar compreender os fatores que levaram a encontrar a situação como está.

Primeiramente, o debate que envolve brincadeiras “de meninos” e “de meninas” é antigo e surge da problematização das diferenças entre gêneros. Geralmente, meninas são incentivadas a brincar com bonecas, panelinhas e outros que incentivem a vida doméstica; meninos, ao contrário, recebem de seus pais e familiares, jogos e brinquedos que incentivem o raciocínio e a aventura, seguindo um ideal de liberdade e ação.

No universo gamer a história se repete; a falta de representatividade diante dos personagens femininos é uma realidade. Existem poucos dentro dos jogos, e, quando aparecem, encontram-se hipersensualizados, submissos, ou até mesmo usados como premiação. Infelizmente, valores como coragem, força, sabedoria, estão atribuídos aos protagonistas do sexo masculino.

Além dessa situação, percebemos que as meninas ainda não são tratadas com o devido respeito quando se aventuram a participar desse espaço, passado por situações de preconceito e desvalorização.

É necessário pensarmos em uma reestruturação nesse sentido, para que as mulheres sejam tratadas como sujeito e não como objeto, possuindo função dentro da história, com objetivos, habilidades, indo além dos estereótipos.



Figura 5 – Aprofundamento no assunto – Fonte: <https://sites.google.com/view/miriamgusmao/tcc/produtos>



5. REFERÊNCIAS

ARAUJO, Bruno. **O que as mulheres fazem para driblar o machismo nos jogos online?**. Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/o-que-as-mulheres-fazem-para-driblar-o-machismo-em-games-online.ghtml>>. Acesso em 15 de junho de 2018.

BERNARDO, André. **Maioria entre games no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio**. Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>>. Acesso em 12 de junho de 2018

BRISTOT, P. C., POZZEBON, E., FRIGO, L. B., **A Representatividade das Mulheres nos Games**. Curitiba, XVI SBGames, 2017

FALCÃO, Jadson. **Machismo e discriminação afetam mulheres nos jogos online**. Disponível em: < https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/machismo-e-discriminacao-afetam-mulheres-nos-jogos-online>. Acesso em 12 de junho de 2018

TAVARES, Roger, 2005. **Fundamentos de game design para educadores e não especialistas**. In SANTARELA, Lúcia. Mapa do jogo – A diversidade cultural dos games, p 239 – 249.

SOUZA, CAMURUGY, ALVES, 2009; **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf>. Acesso em 16 de junho de 2018.