

UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO
GRANDE DO SUL – UNIJUÍ

MEMORIAL DE PROJETO EXPERIMENTAL

Podcast – Player Ela: A jornada feminina no universo dos
games no século 21

Ijuí, 2019

Maria Antônia Santos

MEMORIAL DE PROJETO EXPERIMENTAL

Podcast – Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21

Memorial de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientador(a) do Projeto Experimental:
Prof. Vera Lúcia Spacil Raddatz

Ijuí, 2019

RESUMO

Este projeto experimental teve como objetivo expor a realidade da vida das mulheres jogadoras de vídeo games, apresentando depoimentos reais de mulheres entre 24 a 42 anos, de todo o Brasil. Propõe-se ainda a conscientizar o público masculino contra a prática de preconceito e discriminação motivada pelo sexo, em função de que a incidência de relatos de experiências dessa natureza sofridas pelas mulheres que prestaram seus depoimentos foi de 70%. O Podcast Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21 ainda apresenta dados estatísticos referentes a presença feminina no mundo do jogos eletrônicos, aborda também estes como esportes, e ainda expõe uma situação real de discriminação contra as mulheres, praticada por um grupo de homens, em uma partida online.

Palavras-chave: Games, mulheres e preconceito.

ABSTRACT

This experimental project aimed to expose the reality of the lives of women video game players, presenting real testimonials of women between 24 and 42 years old, from all over Brazil. It is also proposed to make the male public aware of the practice of prejudice and discrimination motivated by sex, given that the incidence of reports of such experiences suffered by the women who gave their statements was 70%. The Podcast Player She: The female journey into the 21st century gaming universe even provides statistical data on women's presence in the world of electronic games, also addresses these as sports, and exposes a real situation of discrimination against women practiced by a group of men in an online match.

Keywords: Games, women and prejudice.

Agradecimentos

Agradeço à minha orientadora, a professora Vera Lúcia Spacil Raddaz, pelo acompanhamento ao longo do desenvolvimento deste projeto, e por nutrir em mim a paixão pelo jornalismo. À coordenadora do curso, Rúbia Schwanke, que foi além do seu papel de educadora, e me ofereceu todo o suporte possível durante este ano. Aos meus pais, por tornarem possível o sonho de concluir o curso em três anos. Aos meus cães e à minha gata, que não imaginam o tamanho do apoio que me dão diariamente. E principalmente às mulheres que compartilharam comigo e autorizaram a expor suas experiências dolorosas, em prol de um propósito maior: a conscientização social por meio do podcast Player Ela.

Dedicatória

Ao meu pai Claiton, e à minha mãe Andréia, por todo o esforço colocado na minha criação, pela parceria de todas as horas, e pela amizade que perdura meus dezenove anos. E à todas as mulheres que já passaram por qualquer tipo de preconceito motivado por terem nascido sob o sexo feminino, e que mesmo assim, não desistiram, e prosseguiram com sua jornada.

Eu poderia continuar batendo a cabeça contra a parede na rua Pine, mas Yvonne Templeton não criou nenhum idiota. “Melhor fugir para voltar a lutar outro dia”, ela sempre dizia.

Novembro de 63, por Stephen King

Sumário

1. Introdução

1.1. Apresentação.....	8
1.2. Problema.....	8
1.3 Objeto/Tema.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.5. Justificativa.....	9
1.6. Metodologia.....	10

2. O Produto Jornalístico

2.1. Público alvo.....	12
2.2. Descrição do produto.....	12
2.3. Circulação e lançamento.....	12
2.4. As entrevistadas.....	12
2.5. Equipamentos utilizados.....	13
2.6. Atividades desenvolvidas.....	13

3. Comentários..... 13

4. Bibliografia

4.1. Referencias bibliográficas.....	14
--------------------------------------	----

5. Anexos

5.1. Roteiro do Podcast “Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21”	15
5.2. Link que contém na íntegra o Podcast “Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21”	21

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação

Jogo vídeo games desde que consigo me lembrar, e nas minhas memórias, sou a única menina – hoje, mulher – a estar presente nos ambientes ou rodas de conversa onde se desenvolve a apreciação por este viés do mundo eletrônico. Com o passar dos anos, meu gosto pelos games continuou, e se desenvolveu, passei a buscar conteúdos que fossem além dos próprios jogos, mas que orbitassem nesta mesma atmosfera; me deparei com vídeos e artigos contendo críticas sobre jogos, sites dedicados à noticiar os próximos lançamentos deste universo, e uns poucos trabalhos acadêmicos que discorriam sobre o efeito que os games tem sobre o comportamento humano e seus possíveis usos educativos.

Ao entrar na universidade, surgiu diante de mim a oportunidade de desenvolver pesquisas acadêmicas sobre jogos eletrônicos, mas com o senso crítico, também adquirido no âmbito acadêmico, apenas pesquisar sobre não era suficiente. Como mulher, nunca me senti verdadeiramente representada dentro de um vídeo game, e nem mesmo nas propagandas dos mesmos, e aí começou meu interesse em entender o motivo, e também, buscar formas de melhorar isso. Depois de desenvolver muitos trabalhos escritos com este viés, me deparei com a possibilidade de fazer algo dentro do assunto, mas que seria instrumentalizado de outra forma, na disciplina de Radiojornalismo. Fiquei satisfeita com o resultado e o guardei na minha mente, para no futuro, fazer algo melhor a partir daquilo.

Chegado o momento de realizar meu trabalho de conclusão de curso, encontrei a ocasião perfeita para reavivar a memória que eu havia guardado. Conversei com minha orientadora, e juntas nos mantivemos na área do áudio, mas escolhemos algo que está em voga atualmente, e que tende a ser explorado academicamente cada vez mais: o Podcast. Tendo decidido por este formato, iniciei os trabalhos por colher depoimentos de mulheres que conheci na internet, e que dividiram comigo suas experiências no mundo dos games; a partir disto, desenvolvi um roteiro, contendo o que eu julgo importante sobre o assunto, e informações que quando ditas, situam o ouvinte sobre a realidade de muitas mulheres, e o resto, como dizem, “é história”, que será contada ao longo deste memorial.

1.2 Problema

Em face de as mulheres serem maioria dentre os consumidores de jogos eletrônicos no Brasil, quais são os desafios que permeiam seus percursos neste universo?

1.3 Objeto/Tema

Sendo estudante de jornalismo, desde o início do curso já tinha minhas afinidades com as facetas da profissão definidas: me dou muito bem com entrevistar pessoas, e também com produção de peças de áudio. Além disto, como já citado sempre fui gamer, mas nunca me vi realmente representada neste universo; a maioria das personagens

femininas nos jogos são hipersensualizadas ou então muito frágeis e desprovidas de habilidades de qualquer tipo. Isto gera nos homens, uma sensação de poder sobre as mulheres, fora a superioridade conferida a eles pela própria sociedade. Em prol de mostrar outra ótica sobre as mulheres no mundo dos games, decidi documentar a experiência delas, em forma de um Podcast, e também mostrar o nível ao qual os homens podem chegar, quando se trata de hostilizar uma mulher para seu próprio proveito. O preconceito e a discriminação praticados por eles são uma forma de violência, e o Podcast serve também para conscientizá-los a não praticar este tipo de comportamento, ou até a interferir se testemunharem um outro homem praticando. Este produto jornalístico produz efeito nos que ouvem, em função de que receber informações sobre a ótica das mulheres que são vítimas serve como objeto de reflexão para eles, vide pesquisas científicas.

Há referências a processos de “conscientização” dos homens para que percebam que a violência contra a mulher traz prejuízos para todos os envolvidos. É sugerida reflexão sobre temas relacionados à equidade de gênero e à violência, a fim de que esses homens “aprendam” a se relacionar a partir de uma cultura não sexista, respeitando os direitos das mulheres. (MEDRADO, 2011, p. 475)

O preconceito e a discriminação praticados por pessoas do sexo masculino são uma forma de violência, então este Podcast serve também para conscientizá-los a não praticar este tipo de comportamento, ou até a interferir se testemunharem um outro homem praticando.

1.4 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

O objetivo deste projeto é produzir um Podcast que relate as experiências femininas no universo dos games. A ideia é expor os preconceitos e discriminações sofridos por elas, bem como a forma com que contornaram tais situações, e ainda como os games em si, além de a comunidade, estão aos poucos se tornando mais confortáveis para as mulheres.

1.3.2 Objetivos específicos

- Relatar as dificuldades que as mulheres passam quando jogam vídeo games tanto online, quanto em ambientes onde o espaço é comumente majoritariamente masculino.
- Expor o tipo de discriminação pelas quais as mulheres sofrem, incluindo o tipo de hostilidade, e como são proferidas, ou executadas as atitudes negativas.
- Relatar qual é a reação das produtoras de games e da comunidade gamer diante de discriminação contra mulheres.
- Apresentar formas de como as mulheres lidam, e até diminuem comportamentos nocivos em suas comunidades online, e qual a reação de outras mulheres ao encontrar mais pessoas do sexo feminino jogando online.

1.5 Justificativa

A relevância social da presença feminina no mundo dos jogos eletrônicos como entretenimento e como e-sports cresce exponencialmente conforme a tecnologia evolui e a luta ao direito à igualdade de gênero se difunde, portanto falar disso é essencial para incentivar a discussão e a reflexão sobre o tema. Pessoalmente, testemunhei hostilidades de todos os tipos contra este gosto pelo universo dos videogames, considerado peculiar e de nicho, desde seus primórdios, que remontam a minha infância. Em minha trajetória pessoal deparei-me com outras mulheres que enfrentaram situações semelhantes ou mais hostis, o que serviu de maior incentivo.

A formação humanística propiciada pela universidade converge os entendimentos imprescindíveis para conseguir alcançar todos os pontos de vista necessários e merecedores de exibição, que foram por mim expostos. Portanto, este local serviu de apoio para a realização do Podcast.

[...] Temáticas como relações de gênero, sexualidade, direitos humanos, questões étnicas - raciais, entre outras, foram incorporadas no debate educacional porque emergentes e urgentes na sociedade brasileira como um todo. A escola, a universidade, não pode virar às costas a estas lutas e movimentos sociais que teimam em se fazer presente. Entendendo os lugares do saber, a escola em particular, como um lugar de demarcação das relações de poder entre os sexos, poderá se transformar também, em espaços de respeito à diversidade e de construção de relações igualitárias. (COLLING, 2015, p. 33)

A possibilidade de realizar esta pesquisa científica no meio da comunicação social, pode ser relacionada ao advento do rádio no Brasil, já que esse, até hoje, e principalmente no interior, é um dos meios de comunicação social com maior público e que possui maior engajamento, já que esta plataforma tem íntima ligação com a educação, tanto que Roquete Pinto – fundador da primeira emissora de rádio no Brasil – o fez para disseminar cultura e educação para a população. A população ofereceu resistência inicial, porém quando foi também o instrumento dos assuntos da veiculação, identificou-se e tendeu a apoiar mais as transmissões, que além de enriquecedoras para a comunidade, traziam o entretenimento que hoje é característica marcante do rádio universalmente, além da informação. Este é justamente o caso do Podcast Player Ela, além de se tratar de uma peça de áudio, que poderia tranquilamente ser exibida em uma rádio, em função da afinidade de seu formato, também expõe o sujeito da pesquisa, que são as mulheres que sofreram e ainda sofrem discriminações em função de seu sexo.

Esta busca, de educar informalmente a população por meio do rádio, se identifica intimamente com o objetivo de conscientização quanto a questões referentes à mulher presentes na elaboração deste projeto, que inclusive, tende a estimular os próprios consumidores de jogos eletrônicos a discutir e refletir sobre o tema, coisa que também é feita pelo rádio, já que o mesmo em seus primórdios, propunha que a sociedade se libertasse de conceitos pré-dispostos e abrisse seus olhos para o além. Segundo Duarte: “Comunicação pública coloca a centralidade do processo de comunicação no cidadão,

não apenas por meio da garantia do direito à informação e à expressão, mas também à participação ativa, racional e corresponsável” (DUARTE, 2007, p. 61). Portanto, no momento de convergir os meios de comunicação, é imprescindível discutir pelos próprios meios, a condição da mulher nestas plataformas.

1.6 Metodologia

Como eu já produzi ao longo de minha jornada acadêmica diversos ensaios sobre a temática da presença feminina no universo dos jogos eletrônicos, não me foquei especialmente em realizar pesquisas acadêmicas além das que já tinha feito, apenas me atualizei no que havia de novo em termos de publicações, e constatei que não foram feitos muitos trabalhos novos sobre o tema. Optei por pesquisar dados estatísticos que documentassem quantitativamente as mulheres presentes no mundo dos games, qual o período de tempo pelo qual elas jogam e também dados gerais sobre os jogos eletrônicos, principalmente em questão dos ganhos monetários que eles representam mundialmente, o que forma uma quantia expressiva e também justifica a pesquisa sobre o assunto.

Desde que o formato escolhido foi de um Podcast, me atentei a buscar onde mulheres seriam encontradas em um ambiente confortável, e estariam dispostas a falar sobre o assunto, estando cientes de que suas vozes e identidades seriam expostas e publicados. Em um dos muitos trabalhos que realizei sobre o assunto, conheci a página Firehawk no Facebook, e conseqüentemente sua dona, a jornalista Bruna Oliveira.

A página trata sem rodeios sobre feminismo no mundo dos games, e conseqüentemente, passou a atrair mulheres vítimas de preconceito, com vontade de denunciar as situações pelas quais passaram. Com o grande fluxo de mulheres interessadas em games e também em igualdade, surgiram pedidos para que fosse criado um grupo na mesma rede social, para curtidores da página. Bruna atendeu este pedido, e entre nossas conversas, ela felizmente me convidou para fazer parte, e eu aceitei. Lá, vi diversos posts de denúncias contra páginas, usuários, e até mesmo empresas preconceituosas, não só contra mulheres, mas também contra todo o tipo de diversidade em geral; e com isso, percebi que os integrantes não se calam diante deste tipo de situação e são dispostos a falar abertamente sobre. Decidi então pedir a autorização de Bruna para fazer uma postagem no grupo, convidando mulheres gamers para me darem depoimentos sobre suas experiências nesse universo, esta me concedeu e ficou feliz em ajudar.

Oito mulheres, de 24 a 42 anos se dispuseram a prestar seus depoimentos, que foram colhidos via áudios do aplicativo de mensagens WhatsApp. Na minha conversa inicial com cada uma delas, expliquei qual a finalidade dos depoimentos, qual o objetivo do Podcast, pedi a autorização delas para o uso e a divulgação dos áudios e de seus nomes, e em seguida, passei uma lista de informações que precisava que constasse na fala delas. Solicitei que me contassem a história pessoal de cada uma com os games (quando começou a jogar, como foi introduzida neste meio); caso frequentassem comunidades online, como chegou até elas, com quem elas jogam; se jogam com homens, como eles as veem enquanto mulheres jogadoras, e se com mulheres, como elas se enxergam e compartilham experiências com as entrevistadas; se já tiveram alguma experiência negativa causada por um homem, se já receberam mensagens hostis ou algo do gênero; e também pedi que detalhassem os jogos que jogam, as plataformas onde os jogam, e se lá tem mais mulheres além delas, como é a dinâmica em geral nestes meios, e ainda, as deixei livres para me contarem qualquer outra informação que achassem relevantes.

Todas me responderam, e recebi áudios de em média 12 minutos de cada uma. Estas mulheres se dedicaram a me contar com detalhes suas histórias, e em alguns casos, apenas este primeiro áudio foi suficiente; porém em outros, algumas delas contaram por auto

situações pelas quais passaram, mas que para mim, valeriam a pena ser mais exploradas, então segui conversando e perguntando informações, sempre respondidas a mim em forma de áudio, para que pudessem ser usadas no produto final. Destas oito, cinco delas sofreram algum tipo de discriminação, tanto online, quanto pessoalmente.

Depois de receber e analisar cada depoimento, construí um roteiro sobre as falas destas mulheres, utilizando suas palavras como forma de corroborar as informações que eu trouxe ao longo do Podcast. Este tipo de desenvolvimento implica um cunho exploratório, que me permitiu uma maior interação entre com o tema que foi desenvolvido e a abordagem que utilizei foi qualitativa, já que se objetiva a compreender e interpretar determinados comportamentos, opiniões, expectativas, sentimentos, percepções, entre outros aspectos imateriais, todos percebidos através dos depoimentos.

CAPÍTULO II – PRODUTO JORNALÍSTICO

2.1 Público alvo

O Podcast tem como público alvo homens e mulheres, a partir dos 15 anos, que tem interesse em jogos eletrônicos. Principalmente por conta da temática, que é natural dos jovens, mas que surpreendentemente para alguns, tem grande público adulto e de meia idade.

2.2 Descrição do produto

O Podcast Player Ela: A jornada feminina no mundo dos games no século 21 possui 31 minutos, e contém cinco participações de mulheres de todo o Brasil, de 24 a 42 anos de idade. Além disto, a peça ainda contém o áudio de uma partida online, disponibilizado pela gamer Juliana Araújo, onde diversos homens desconhecidos se manifestam de forma hostil contra Juliana e sua amiga.

2.3 Circulação e lançamento

Num primeiro momento, o Podcast foi produzido como projeto experimental de conclusão de curso, mas a intenção é, após as possíveis correções da banca examinadora, revisá-lo e editá-lo, e disponibilizar o material em todas as plataformas digitais que suportam este tipo de áudio (Spotify, Deezer, Apple Music).

2.4 As entrevistadas

As mulheres entrevistadas são:

Bruna Oliveira, 30 anos, de Chapecó – Santa Catarina.

Daniela Razia, 42 anos, de Guarujá - São Paulo.

Mariana Lorencetti, 28 anos, de Curitiba - Paraná.

Natália Santos, Governador Valadares - Minas Gerais.

Michele Pandini, 33 anos, de Brasília, Distrito Federal.

Raphaela Matias, 31 anos, de Recife – Pernambuco.
Rayane Pontes, 24 anos, de Macapá – Amapá.
Thaís Vahia de Abreu, 24 anos de Itajubá – Minas Gerais.

2.5 Equipamentos utilizados

Para a captação dos depoimentos, cada entrevistada utilizou seu próprio aparelho celular. O áudio da locução foi gravado no laboratório de áudio do prédio da Comunicação Social, operado pelo profissional João Rafael Bianchi, da UNIJUÍ, bem como a entrevista com a jornalista Bruna Oliveira. A edição da vinheta e da trilha foram feitas por mim, no meu notebook.

2.6 Atividades desenvolvidas

A primeira ação feita foi colher os depoimentos entre 27 de setembro e 11 de novembro de 2019. O roteiro foi escrito em sua maior parte no dia 8 de outubro, e ao longo do período que seguiu a sua gravação ele foi e voltou entre eu e a professora orientadora Vera Raddatz algumas vezes. Entre os dias 12 e 13 de novembro, foi encomendada e gravada a ficha técnica que fica ao final do Podcast, pela locutora Sunshine Andrade, do Ceará; bem como eu editei e produzi a vinheta de abertura, também com a voz de Sunshine, e a trilha que toca ao fundo do Podcast, chamada Kawaii, de Bad Snacks, distribuída livre de direitos autorais, afim de colocá-la em loop (repetição), para que servisse de fundo durante todo o Podcast. No dia 25 de novembro, o Podcast foi gravado e editado.

CAPÍTULO III – COMENTÁRIOS

Durante a fase de produção do meu projeto experimental, tive a oportunidade de colocar em prática muito do que aprendi nos meus quase três anos de curso de jornalismo. No início do processo, ao colher os depoimentos, retomei minha paixão pelo jornalismo, ao lidar com pessoas, ao exercer minha curiosidade - que é requisito para a profissão - e ao analisar o que me era dito com os olhos de quem já enxerga um projeto sendo materializado. Esta paixão estava se apagando não pelo desamor ao jornalismo, mas sim pela rotina, cansativa, mas necessária, exigida pela universidade.

Quando elaborei o roteiro do Podcast, uni o que aprendi em Redação Jornalística com as aulas de Radiojornalismo, afim de criar um roteiro que ficasse confortável aos ouvidos, mas que fosse tecnicamente próprio para base de gravação de áudio. Sobre o nome do projeto, ao contrário das experiências relatadas por alguns colegas, e também das minhas próprias expectativas, apareceu em minha mente em segundos. Foi como um flash, na minha opinião, mesmo que talvez exija um pouco de interpretação, cai como uma luva, pois das diversas concepções possíveis que “Player Ela” pode gerar, a grande maioria é, de certo modo, correta. O meu raciocínio original, vem de que, quando vamos jogar entre duas ou mais pessoas em um mesmo console, o primeiro jogador que se conecta, se chama Player Um, e os demais seguem a sequência numérica. Na minha infância, e na de muitos jogadores, sempre acontecia uma disputa, nem sempre amigável, para discutir quem seria o Player Um, pois este, além de ser homonimamente o “número 1”, também era quem controlava os menus do jogo. Geralmente, o dono do console era o

jogador número um, mas raramente, quando este era cordial, a visita ficava com o posto. Porém no meu caso, com sempre joguei com um menino, por ser homem, ele aclamava que este título pertencia a ele, não importava se era dele, ou mesmo meu, o vídeo game. Me aborreci com isto durante muito tempo, mas como muitas coisas no mundo, esta era só mais uma picuinha de criança – porém, ela já mostrava de relance a superioridade encrustada nos homens pela sociedade, de que seu sexo os faz melhor, ou merecedor de mais, do que nós, mulheres. Quando em meus pensamentos me deparei com “Player Ela”, tive uma sensação arquimediana de Eureka. É isto, nem player um, nem dois, nem três, nem nada. Player ela, eu mesma, a mulher jogadora que sempre fui.

A temática que aborda o preconceito sofrido pelas mulheres, e o machismo em si, felizmente, está sendo amplamente debatido na mídia, então pouco a pouco, a conscientização, tanto para as mulheres, que jamais devem deixar de denunciar tais abusos, quanto para os homens, a não praticar estes atos, está aumentando exponencialmente. Entretanto, dentro do universo do games, este assunto ainda é um tabu, mesmo que as mulheres sejam a maioria, as vozes dos homens ainda é mais alta. Isso me motivou a buscar uma forma midiática em que esse assunto ainda não é amplamente discutido, por isso o produto final tornou-se um Podcast

No momento de produzir a vinheta e a trilha, ouvi mais de 185 efeitos especiais de áudio, no intuito de encontrar um conjunto perfeito de efeitos que fosse sutil, mas que causasse o impacto que eu desejava. E com mais algumas horas de edição, estava pronto o produto final, motivo de muito orgulho para mim, e esperançosamente, de todos os envolvidos.

CAPÍTULO IV – BIBLIOGRAFIA

4.1 Referências bibliográficas

COLLIG, A. M. **Inquietações sobre educação e gênero. Revista Trilhas da História.** Três Lagoas: 2015.

DUARTE, J. **Instrumentos de comunicação pública.** São Paulo: Atlas, 2007.

MEDRADO, Benedito; LEMOS, Anna Renata; BRASILINO, Jullyane. **Violência de gênero: paradoxos na atenção a homens. Psicologia em Estudo**, v. 16, n. 3, p. 471-478, 2011.

CAPÍTULO V – ANEXOS

5.1 Roteiro do Podcast “Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21”

PLAYER ELA

A jornada feminina no universo dos games no século 21

Maria Antônia Santos

LOCUTOR: Olá, eu sou Maria Antônia Santos// Sejam bem-vindos ao podcast Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21//

TÉCNICA: INSERIR TRILHA SONORA “KAWAII - BAD SNACKS”

LOCUTOR: Ao longo dos séculos, observamos a luta das mulheres para conquistar espaços considerados masculinos aos olhos da sociedade, tanto no ambiente de trabalho, da educação, da política e tantos outros// Muito já se avançou, porém, conquistar posições historicamente garantidas aos homens não é o único desafio encontrado pelas mulheres em sua jornada// Depois de superar esta primeira barreira, enfrentando uma série de preconceitos, e tendo sua capacidade frequentemente questionada, elas ainda precisam constantemente comprovar seu potencial// Uma pesquisa realizada pela Sioux Group, Blend New Research e Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) em 2019 mostra que 53% dos jogadores no Brasil são mulheres// É a quarta edição consecutiva da pesquisa liderada por elas// O levantamento considera como gamer quem tem o hábito de jogar no computador, console ou smartphone, de forma casual, jogando até três vezes por semana em sessões de até três horas, e hardcore, quem dedica muito mais tempo aos games// Entre os casuais, as mulheres são 58,8%// Já no segundo grupo, representam 41,1%// No ano passado, a indústria dos videogames obteve um faturamento recorde de 134 bilhões de dólares ao redor do mundo// Portanto, jogar videogame parece ser uma atividade muito fácil, que já faz parte do cotidiano de muitos, mas para as mulheres, esse simples momento de lazer, pode se tornar um momento de stress e incômodo// Xingamentos, assédios, e até expulsão de partidas é o que elas enfrentam quando tentam jogar online, em um meio historicamente masculino// O preconceito é o principal fator a

ser responsabilizado pelos comentários que elas têm de enfrentar// Muitos homens sentem como se as mulheres fossem invasoras em sua sessão online, e o pensamento de que elas só servem para cuidar de uma casa, ainda é muito presente, indo na contramão dos avanços conquistados por elas na sociedade moderna// Em depoimento da jornalista Bruna Oliveira, dona de uma página no Facebook que aborda os constrangimentos e assédios ocorridos com as mulheres no universo dos videogames e em tudo que aborda esta temática, é possível confirmar a opressão social exercida sobre as jogadoras:

TÉCNICA: INSERIR SONORA BRUNA OLIVEIRA – 01’26’’

LOCUTOR: No âmbito do entretenimento, essas situações também se repetem, até no outro lado do continente// Passando os olhos pelos comentários nos vídeos da maior *youtuber* do assunto nos Estados Unidos, Lia Sales, que usa o nome de SSSniperWolf, podemos ler comentários que afirmam que os mais de dezessete milhões de inscritos em seu canal no *YouTube*, estão ali por sua aparência, e não por seu conteúdo// Esses comentários levam à reflexão de um ponto importante, que marca a presença feminina no meio dos games: a objetificação// Ao ver uma mulher em um vídeo ou em uma transmissão ao vivo de uma *gameplay*, facilmente se encontram comentários sobre sua aparência, e muito pouco sobre sua habilidade, ou sobre o jogo em si// Este tipo de comportamento vindo do público masculino ocorre em transmissões dos mais variados jogos, porém a inclusão das próprias mulheres no time de moderadores do *chat* de conversas da stream – que é como é chamada a transmissão – ajuda a coibir esse tipo de comportamento, e vêm gerando resultados positivos, como conta a moderadora gamer Michele Pandini:

TÉCNICA: INSERIR SONORA MICHELE PANDINI (1) – 02’34’’

LOCUTOR: Observando o videogame como esporte competitivo, não é fácil encontrar mulheres que jogam e competem ativamente em campeonatos, e mesmo as que o fazem, também sofrem com assédios e xingamentos// Em seu Facebook pessoal, a jogadora brasileira de *Counter Strike*, Juliana Araújo, paulista, de 25 anos, expôs sua indignação, em texto acompanhado por um vídeo de uma partida casual, onde um grupo de rapazes, ao perceber a presença feminina na sessão, desferiu xingamentos sexistas e até racistas, entremeio a tentativas de flertes, que foram ignorados, como você ouve a seguir:

TÉCNICA: INSERIR SONORA DA PARTIDA

LOCUTOR: Para uma mulher, a dificuldade para seguir a carreira na área dos e-sports vem de todos os lados, não somente da falta de aceitação pelo predominante público masculino, que tende a se interessar menos pelos times formados por mulheres, mas também das próprias empresas organizadoras dos torneios, que chegam a colocar em dúvida a ética profissional de cada jogadora// Foi o que ocorreu no Girl Gamer Festival em outubro de 2019 na cidade de São Paulo// O evento tem como objetivo promover a modalidade gamer feminina, porém para participar, dentre os requisitos, era necessário o uso do Plays.tv, um software que grava a tela e câmera das participantes, durante as partidas// O programa seria utilizado para a comprovação de identidade do jogador//

Quando acusada de machismo, e até de transfobia, a administradora do torneio disse: “Sobre o uso do Plays.tv, é exatamente para ter certeza de que são mulheres e não homens jogando, homens não precisam usar o Plays.tv porque não colocam mulheres para jogar no lugar deles”. Após muitas críticas e a desistência de algumas equipes de participar do torneio, a organização se desculpou publicamente// Ainda sobre a participação feminina nos e-sports, as seletivas vão além de testar a habilidade das jogadoras// Muitos times pautam sua escolha na imagem pessoal das jogadoras, coisa que é inimaginável no caso de jogadores homens; e ainda, acontece o mesmo com os patrocinadores, que dão preferência a times femininos com jogadoras que melhor lhes atraírem visualmente// A exemplo disso, temos um absurdo narrado pela gamer Daniela Razia:

TÉCNICA: INSERIR SONORA DANIELA RAZIA (1) – 14’

LOCUTOR: As *gamers* também têm mais dificuldades de logística que os homens// A maioria dos times sérios possuem uma *gamerhouse*, que é um local onde os jogadores se reúnem para treinar e muitas vezes, morar. Nesses ambientes, o foco são as *gameplays*, e as distrações são mínimas, e é justamente o contrário que ocorre com as *gamers* que tentam competir// Tendo que treinar em casa, a possibilidade de distrações é muito maior, e a qualidade dos insumos, como a velocidade da internet, tende a ser inferior// Quanto a times mistos, algumas empresas justificam que são impossíveis, pois o convívio entre homens e mulheres em uma casa seria difícil, já que as mulheres passam por períodos de tensão pré menstrual, e outras alterações de humor, e além disso, uma equipe chegou a afirmar que “se um pai de uma menina vê a filha viajando no meio de quatro homens, ele vai achar desagradável”, reforçando o discurso patriarcal de que a mulher é propriedade de um homem// A maior premiação do ramo, chamada Video Game Awards, que acontece anualmente nos Estados Unidos também não oferece muito espaço para as *gamers* mulheres// Em sua edição de 2019, na categoria Melhor Player de E-sports, nenhuma mulher foi indicada, e na categoria de Melhor Time, nenhum era feminino, lembrando que as categorias não se dividem por sexo// As mulheres só foram representadas na categoria de melhor Apresentador de E-sports, onde apenas duas foram nomeadas, entre cinco participantes// Algumas vezes também, em campeonatos oficiais, a presença feminina pode se resumir a apresentadora ou líder de torcida. Um exemplo é a apresentadora gamer Nyvi Estephan, que inclusive foi capa da revista Playboy de novembro de 2016// É importante lembrar que esta revista é um símbolo da sexualização do corpo feminino, pois foi a primeira revista voltada ao público masculino a conter ensaios fotográficos nus de mulheres, no ano de 1953// Em eventos relacionados ao assunto, por exemplo, é comum ver moças vestidas em trajes justos e reveladores, que estão lá para promover um novo jogo ou tecnologia, chamando visitantes para os estandes, confirmando a teoria da objetificação do corpo feminino, e comprovando que aqueles produtos são diretamente voltados para o público masculino// Esse estereótipo da imagem de uma mulher perfeita aos padrões sociais estabelecidos por homens não ocorre somente na realidade// Virtualmente, muitos personagens femininos também são apresentados quase sem roupas, de forma a captar a atenção do jogador// Portanto, é importante ressaltar que os jogos em si também são ponto de partida para o machismo, já que a grande maioria tem um homem como personagem principal, e os que apresentam personagens femininas, as retratam de forma sensual, e muitas vezes elas são sensíveis e não possuem habilidades físicas// Daniela ainda relata sua experiência sobre jogar com uma personagem que tem seu corpo sexualizado, e a reação dos jogadores masculinos:

TÉCNICA: INSERIR SONORA DANIELA RAZIA (2) – 53’’

LOCUTOR: E na prática? Como é jogar sendo uma mulher? Foram entrevistadas oito mulheres, com idades de 24 a 42 anos, para este podcast, cinco delas passaram por experiências de assédio ou preconceito quando foram jogar online, e as duas que não passaram por esse tipo de experiência negativa, afirmaram que não jogam no modo multiplayer, ou seja, com outros jogadores, o que diminuí exponencialmente suas chances de passar por situações hostis// As piores experiências ocorreram no game *League of Legends*, que vem a ser o jogo mais jogado no mundo inteiro, e por consequência um dos mais rentáveis, tanto por microtransações, que são as compras dentro do jogo, quanto pelos torneios e campeonatos, que acontecem mundialmente. O primeiro relato é da jogadora Raphaela Matias:

TÉCNICA: INSERIR SONORA RAPHAELA MATIAS (1) – 1’55’’

LOCUTOR: E confirmando a fala de Raphaela, Daniela relata sua experiência com o game:

TÉCNICA: INSERIR SONORA DANIELA RAZIA (3) – 55’’

LOCUTOR: Com estas falas, podemos perceber o cunho sexista das ameaças e dos assédios, com o agravante da banalização do estupro na nossa sociedade// Em pesquisa do Datafolha, 42% dos homens brasileiros acreditam que “mulheres que se dão ao respeito não são atacadas”, e com isso, podemos presumir que os que ameaçaram Daniela, sua amiga, e tantas outras, são os mesmos que responderiam da mesma forma a essa pesquisa, confirmando a perpetuação da cultura do estupro no Brasil// Para evitar passar por toda essa gama de aborrecimentos, muitas mulheres decidem se esconder sob nomes masculinos, ou neutros, como fez a gamer Rayane Pontes:

TÉCNICA: INSERIR SONORA RAYANE PONTES (1) – 27’’

LOCUTOR: Vale lembrar que as mulheres utilizam pseudônimos masculinos desde o começo da nossa história, um exemplo famoso é o fato de que o livro *Frankstein*, considerado a primeira obra de ficção científica da história, lançado em 1818, foi publicado sob o nome do esposo de Mary Shelley, a verdadeira escritora, que só foi creditada na segunda edição da trama. Em referência à essa prática, a ONG *Wonder Woman Tech* lançou a campanha #MYGAMEMYNAME, que em tradução livre significa “meu jogo, meu nome”// Faz alusão direta à atitude que Rayane e tantas outras meninas tomam para ter uma experiência de jogo tranquila// Como parte da ação, YouTubers homens foram convidados a jogar usando nomes femininos, e divulgar a experiência em seus canais, para propagar a conscientização entre os homens// O objetivo da campanha é justamente alertar sobre o assédio e preconceito sofrido pelas mulheres na indústria dos games// Mas e depois de tanto passar por esse tipo de experiência negativa, o que fazer? Raphaela e Daniela resolveram procurar outro jogo, que tivesse um público menor, e por isso, talvez mais receptivo// Porém essa não é a única saída// Passar por qualquer tipo de preconceito sempre é difícil, mas enfrentar pode ser um movimento de libertação// Rayane conta que chegou a ter medo de jogar sozinha após sofrer diversas ameaças, mas

cansou de se esconder atrás de um nome que não era seu e decidiu combater a hostilidade com sua própria voz:

TÉCNICA: INSERIR SONORA RAYANE PONTES (2) – 02’15’’

LOCUTOR: O apoio também pode, e deve, vir de fora// Os próprios jogos estão começando a criar sistemas onde jogadores de má conduta podem ser reportados e assim, tirados de circulação, conforme sua reputação// Um exemplo é o sistema recentemente implementando de *endorment do game Overwatch*// Os jogadores podem dar notas positivas ou negativas para os outros jogadores que encontrarem, e com isso, pessoas com notas positivas serão colocadas para jogar junto com outras pessoas com notas também positivas, enquanto pessoas com notas negativas terão dificuldade em encontrar pessoas para jogar// Apesar de tudo, é possível que a melhor forma de suporte e incentivo para as mulheres no mundo dos games venha das próprias mulheres// Pelas experiência pelas quais passou, quando Rayane encontra outra mulher em uma partida, a sensação é de conforto:

TÉCNICA: INSERIR SONORA RAYANE PONTES (3) - 26’’

LOCUTOR: Já para Raphaela, que joga *Pokemon Go*, um jogo que envolve tanto o mundo online, quanto a realidade, quando as mulheres se encontram no grupo de WhatsApp que é mantido para que os gamers possam marcar as caçadas às criaturas virtuais, a sensação é de segurança:

TÉCNICA: INSERIR SONORA RAPHAELA MATIAS (2) - 01’34’’

LOCUTOR: Em sua experiência, Michele percebeu que incentivo é o que as mulheres sentem quando veem e escutam outras mulheres em partidas online:

TÉCNICA: INSERIR SONORA MICHELE PANDINI (2) - 1’08’’

LOCUTOR: Este foi o Player Ela, um podcast dedicado à explorar a jornada feminina no século 21// Sinto que eu cumpri meu objetivo em expor experiências femininas tão comuns que tanto para as mulheres que deram seu depoimento aqui, quanto para as que estão me escutando neste momento, possam ser corriqueiras, e chegam a passar batido, mas que não podemos naturalizar e encarar como banais// Muito já está sendo feito por parte das desenvolvedoras de games, e a comunidade também está melhorando, mas ainda temos muito chão pela frente até chegarmos a um lugar ideal para todos// Além de mostrar para outras mulheres que elas não estão sozinhas quando passam por situações hostis provocadas por homens, meu objetivo também é mostrar para quem está fora do mundo dos games, que, mesmo que seja um local de diversão, o preconceito também existe e é tão sério quanto em qualquer outro local, e além disso, para os homens que estão me escutando, sendo eles gamers ou não, quero evidenciar o quão nocivos alguns comportamentos enraizados neles pela sociedade podem ser em relação às mulheres, e diante disso, ainda aproveito para convidá-los à se colocarem no lugar de uma mulher ao passar por alguns dos constrangimentos citados aqui neste podcast// Se quando fizerem esse exercício, conseguirem entender pelo menos um pouco, sobre o quão desagradável

é ter que passar por isso, peço que não pratiquem esse tipo de comportamento, e que interferiram quando perceberem algum outro homem praticando algo do gênero contra uma mulher, tanto nos games, quanto fora deles// Realizar esta pesquisa acadêmica voltada à ótica feminina dentro do universo dos videogames, além de ser interessante, e de apresentar resultados proveitosos socialmente, serve como incentivo para futuros pesquisadores, porque este é um campo pouco explorado. Então, existem diversas possibilidades relacionadas à participação feminina na construção de jogos digitais, bem como a aceitação no mercado de jogos protagonizados por mulheres, dentre outras, como campos ainda a serem explorados// Convido a todos e a todas que tiveram a oportunidade de ouvir este podcast, a compartilhá-lo em suas redes sociais, e agradeço a atenção de todos!

TÉCNICA: INSERIR TRILHA SONORA “KAWAII - BAD SNACKS”

LOCUTOR: Este podcast foi produzido e editado por Maria Antônia Santos, como Projeto experimental para o Trabalho de Conclusão do Curso de Jornalismo da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUI – segundo semestre de 2019. Orientação: Professora Vera Raddatz. Trilha sonora: Kawaii por Bad Snacks. Agradecimentos especiais: Bruna Oliveira, Daniela Razia, Mariana Lorencetti, Michele Pandini, Natália Santos, Raphaela Matias, Rayane Pontes, Thaís Vahia de Abreu.

TÉCNICA: INSERIR TRILHA SONORA “KAWAII - BAD SNACKS”

5.2. Link que contém na íntegra o Podcast “Player Ela: A jornada feminina no universo dos games no século 21”

<https://open.spotify.com/episode/1l4pchZaRKSjLa5YF1h4uA?si=6Pojh1tuQiiVRZTL0nnDeQ&fbclid=IwAR3AtinTvBAQpP91TCTBUuVSY5OutAaPhyOO1kb4YDzonz00hfL5dWg86ung>