

A REALIDADE SOBRE PRECONCEITOS SEXISTA EM AMBIENTE DE JOGOS ONLINE

Renato Nogueira Perez Avila¹
Willian Kenji Harano²

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de apresentar a realidade em que as mulheres estão propensas a sofrer em um jogo on-line. No entanto este trabalho traz informações sobre a motivação que leva os jogadores do sexo masculino a praticarem atos sexistas, uma breve história sobre os jogos eletrônicos e também a origem do sexismo. Abordaremos as soluções e definições dos termos machismo e sexismo.

Palavras-chave: Sexismo, Machismo, jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This article aims to present the reality in which women are prone to suffer in an online game. However, this work provides information on the motivation that leads male players to engage in sexist acts, a brief history about electronic games and the origin of sexism. We will approach the solutions and definitions of the terms machismo and sexism.

Keywords: Sexism, Machismo, electronic games.

¹Graduado em Tecnologia e Processamento de Dados, Graduado em Licenciatura Plena em Informática, Especialista em Ciência da Computação e Mestre em Telecomunicações, Doutorando em Ciência da Educação, Docente de vários cursos de Graduação da Faculdade Integrado – INESUL.² Graduando do curso de Farmácia (INESUL – Instituto de Ensino Superior de Londrina).

INTRODUÇÃO

O ato de jogar é considerado um hobby, que desde antigamente com jogos como tabuleiros e cartas tem atraindo todos e virando competição, na qual ultimamente se tornou digital. Atualmente é bastante comum observar no dia a dia, pessoas de diversas etnias e classes, se distraíndo com os jogos em aparelhos celulares. Porém há um certo tipo de público que sofre e se irrita nos jogos, onde é um local de diversão e passa tempo.

Os jogos online surgiram em 1982 e tem crescido muito no âmbito mundial, já nos anos 2000, a Coreia do Sul começou a incentivar no meio dos jogos online, na qual ele promoveu a acessibilidade e muitas melhorias para os campeonatos fossem realizados, já em 2008 foi definido que os jogadores profissionais de jogos eletrônicos e online fossem considerados como uma profissão na Ásia. Com isso surgiu o termo “pro-player” e se tornou viral, fazendo com que muitas pessoas sonhassem em ser profissionais em jogos on-line, e desde essa época, não teve relatos de mulheres que participavam dos times que competiam profissionalmente.

Casos de homofobia, racismo, xenofobia, e entre outros são considerados crimes, e nas redes sociais e páginas da internet é onde todos podem expressar suas opiniões e suas crenças, na qual se estendem e até mesmo nos jogos on-line, lugar em que muitos procuram diversão e alegria.

A prática machista dos jogadores do sexo masculino em jogos on-line, sempre esteve presente desde a infância de muitas mulheres, com os estereótipos de que meninas só poderiam brincar de bonecas e “casinha”, e já os meninos sempre estiveram ativos em relação aos jogos. Muitas pessoas tratam as jogadoras como incapazes e ruins apenas por terem seus “Nicks” (nomes do personagem) femininos.

O presente artigo busca apresentar os motivos que levam os jogadores de jogos online a praticarem atividades sexistas e homofóbicas.

A Motivação das Práticas Sexista

Com o aumento da popularidade de jogos online, tais como os RPG's, MOBA, vem atraindo diversas pessoas para jogar em times amadores ou profissionais do mundo inteiro nas últimas décadas. No Brasil há aproximadamente 136 milhões de jogadores, sendo que a maioria dos jogadores é do sexo masculino. Devido aos antigos discursos de que jogos eletrônicos e online é “apenas para meninos”.

Fig. 1 - No mundo todo, fãs lotam arenas para assistirem o campeonato mundial de League of Legends (LOL)



Fonte – Macedo – League of Legends (2017)

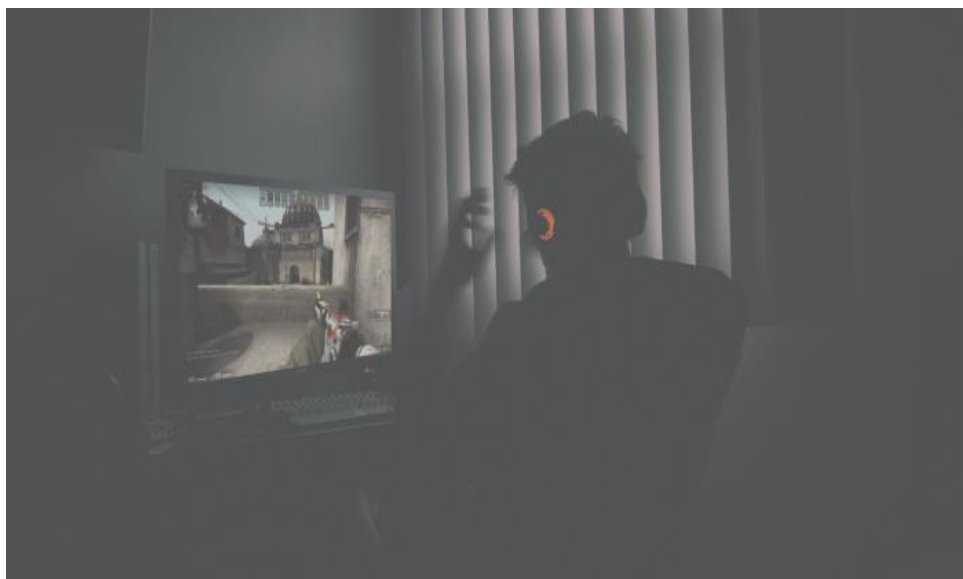
Para as mulheres os jogos online têm se tornado um ambiente hostil, na qual os jogos onde há possibilidades de se comunicar com os jogadores do próprio time, tem sido utilizado para ofender o próximo, usando palavras racistas, homofóbicas e sexistas. E muitas vezes os jogadores do sexo masculino vem assediando as mulheres, fazendo com que desanime as

jogadoras e afete a jogabilidade e a diversão do jogo. Frases como “Tinha que ser mulher!” ou “lugar de mulher é na cozinha” tem feito parte do cotidiano das jogadoras. (LINS, 2018)

De acordo com a Maria Luiza Petranski, formada em publicidade pela UFPR, procurou a entender os motivos que levam ao ditado em que jogos eletrônicos é apenas um “brinquedo de menino”. Devido a esse discurso sociocultural, ela percebeu que ao analisar os jogos, pode-se notar que o público alvo é apenas para o público masculino, na qual possui personagens com partes do corpo feminino avantajados e deixando o protagonismo ao personagem masculino. Com esse tipo de atitude, pode interferir na jogabilidade feminina, tirando a oportunidade de as mulheres terem uma experiência mais imersiva dentro dos jogos. (MACEDO, 2017)

Os jogos on-line é uma “comunidade”, onde são geradas piadas internas, gírias e um vocabulário específico para cada tipo de jogo desde RPG até jogos de simulação. No universo dos jogos on-line é possível notar uma atmosfera mais competitiva, na qual leva o jogador a provar que é o mais forte e que merece pertencer naquele lugar. A agressividade notada em jogos pode estar ligada a rivalidade, onde coloca a masculinidade dos membros em risco.

Fig. 2 – No jogo online conhecido como Counter Strike já houve casos de sexismo entre os jogares



Fonte – unsplash

O comportamento machista infelizmente está presente em todos os tipos de jogos, e todas as jogadoras do sexo feminino estão sujeitas a sofrer com este tipo de prática. De acordo com Julia Lee, nos jogos online do estilo MOBA, há diversos personagens, com suas respectivas histórias, os personagens dos jogos possuem visuais alternativos dos originais, conhecidos como “skins”, e os visuais dos personagens femininos são os considerados fofos demais e femininos.

Na qual faz com que muitas jogadoras do sexo feminino são taxadas de jogarem apenas com personagens femininos, na qual são menosprezadas devido suas habilidades, supondo que as mesmas não conseguiriam jogar com os personagens masculinos. A autora também cita que o comportamento machista também é e já foi praticado pelas próprias jogadoras do sexo feminino. É importante ressaltar que as mulheres são estereotipadas de que elas só poderiam jogar na função suporte, independente dos jogos.

Fig. 3 – Caso de machismo no jogo League of Legends (LOL)



Digite /help para ver a lista de comandos
[00:44] LaxusRender (Elise): trist é menina
[00:48] LaxusRender (Elise): nao perde pra l menina plis
[01:05] LaxusRender (Elise) está a caminho
[01:12] Anigamer (Kayle): pq é menina é inferior a um homem?
[01:16] LaxusRender (Elise): logico
[01:16] Anigamer (Kayle): ta de sacanagem né?
[01:28] Awfully (Vladimir): lugar de menina é na cozinha
[01:28] LaxusRender (Elise): mulher é siport
[01:30] LaxusRender (Elise): e olhe la
[01:31] [Todos] SG R y o t a (Graves): tristana psame el face!

Fonte – Perci (2018)

Segundo a Maria Luiza Arantes, em sua monografia “Sexismo nos campos da justiça” que foram envolvidos 738 jogadores dos jogos estilo MOBA, 93% das mulheres já sofreram sexismo ou até mesmo presenciaram práticas sexistas nas partidas, e que 84% dos homens já presenciaram as práticas sexista e apenas 21% dos entrevistados não quiseram se envolver ou intervir durante as situações da prática sexista. (PERCI, 2018)

As Práticas Sexistas nas Industrias dos Jogos

Os jogos eletrônicos em si, são produzidos para o público, porém os próprios produtores criam jogos com mensagens sexistas ou misóginos. Com personagens femininas retratadas com roupas justas e curvas exageradamente a mostra e com o foco em ação, combates e violência. Que na maioria das vezes são bem aprovadas e celebradas pelo público – composta por maioria dos jogadores do sexo masculino.

A argumentação de que jogos são machistas, podem passar esta mensagem para seus espectadores e jogadores. Mas ao analisarmos, pode-se notar que o problema é mais complexo que se parece, atingindo não apenas a indústria, mas sim toda a sociedade e a cultura na qual estamos inseridos e os jogos também. Estudos indicam que, nas indústrias, em que trabalham equipes diversificadas, que são compostas por homens e mulheres com tendências e gostos diferentes, possuem a maior probabilidade de inovar e obter novas experiências com mais frequência, diferente de grupos homogêneos que possuem o pensamento monótono.

E nas indústrias dos jogos eletrônicos, que a maioria das vezes é composta por uma equipe homogênea, ou seja, a maioria ser homens, tanto nos cargos mais altos, tais como executivos e diretores, até os intermediários. Com a equipe homogênea, tende a ter ideias uniformes e monótona, sem novas perspectivas, todos estão operando com preconceitos e filtros mentais semelhantes. A diferença de gênero nas indústrias dos jogos eletrônicos chega a ser muito grande. Podendo notar que boa parte das poucas mulheres que trabalham com jogos não estão envolvidas diretamente nas criações, mas sim em áreas como RH e marketing.

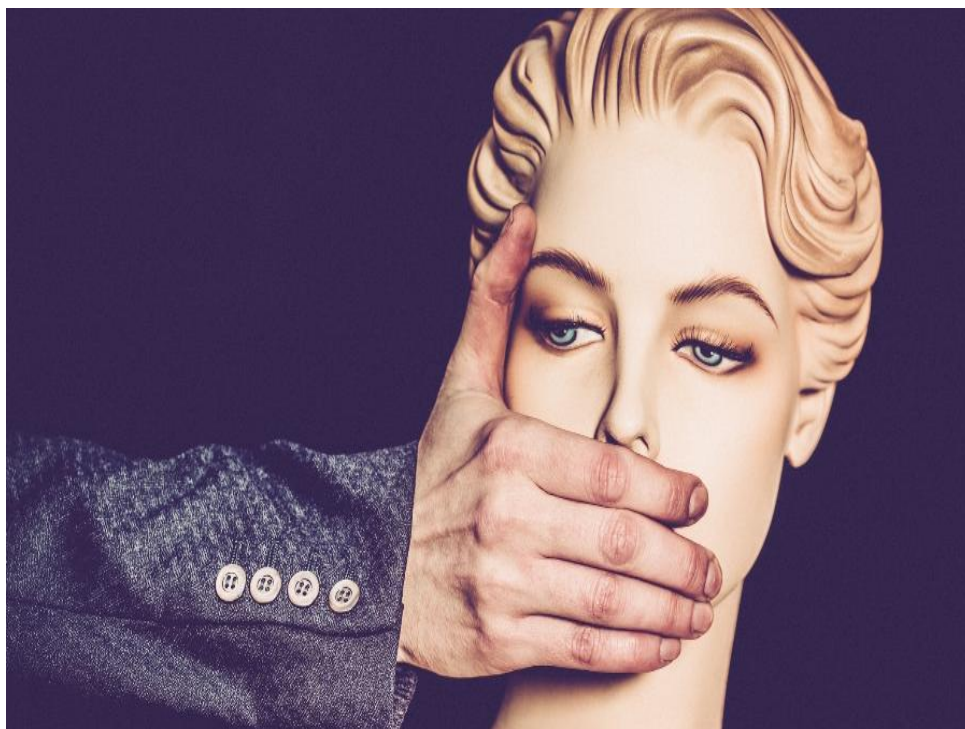
De acordo com a Regina Navarro, psicanalista e escritora, diz que a sociedade atual é carregada de muitos preconceitos estabelecidos há mais de 4 mil anos, na qual foi o início do patriarcado estabelecido em todo o mundo, um sistema que começou com o domínio dos homens sobre as mulheres. Porém com o surgimento da pílula anticoncepcional, foi quando o sistema machista sofreu golpe, devido a escolha da mulher ter o controle de se quer ou não ter filho quando quiser. (SAMPAIO, 2012)

Definindo os termos machismo e sexismo

Os dois termos possuem seus conceitos relacionados, porém cada um dos termos possuem suas importantes especificidades, é importante ressaltar que machismo e sexismo não são praticados apenas por homens. Infelizmente ainda há muitas mulheres que acreditam que são inferiores aos homens em certos aspectos. No que pode estar relacionado aos valores perpetuados na família, que são ensinados logo na infância

A palavra machismo é sobre o enaltecimento do sexo masculino sobre o sexo feminino, é toda pessoa que julga que mulheres são inferiores ao homem em diversos aspectos, tais como físico e intelectual. O machismo é uma das principais causas do feminicídio. Devido ao homem perpetuar que em uma relação, ele seja “dono” da sua parceira.

Fig. 4 – Machismo e sexismo: você sabe a diferença?



Fonte – Noronha (2018)

O conceito de sexismo já se baseia no pensamento de que o homem é melhor e mais competente do que a mulher, um conceito que é semelhante ao machismo, porém vai muito mais além. O sexismo é a atitude que discrimina e define os costumes que devem ser respeitados por cada sexo, que vai desde o

comportamento até mesmo o jeito de se vestir. Na sociedade presente é educada de forma que reproduza os modelos binários. As consequências que o sexismo pode causar é a desigualdade de poder, oportunidades e salários que homens e mulheres vivem no mundo profissional e até mesmo a homofobia. (NORONHA, 2018)

Possíveis soluções e atitudes a serem tomadas

Uma das principais soluções é a educação em escolas e nas próprias casas, compactuando com a ideia de uma educação não-sexista, propondo ideias de igualdade entre homens e mulheres, eliminando qualquer conceito estereotipada do sexo masculino e feminino em qualquer nível e forma de ensino, na qual contribua para alcançar o objetivo de uma educação não sexista. (CORREIA, 2019)

Outra atitude que deve ser tomada é usar a tecnologia ao seu favor, podendo efetuar uma denúncia dentro próprio jogo, tirando fotos do nome do usuário e das conversas ou até mesmo gravar um vídeo. Pois a pratica machista, preconceituosa, sexista e homofóbica é considerado um crime cibernético.

Atualmente os jogos eletrônicos vem com as opções para reportar todos os jogadores que tiveram atitudes negativas no decorrer do jogo, na qual depende dos outros jogadores a reportar o suspeito para que a plataforma do jogo seja notificada e tomar atitudes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste artigo, foi demonstrado uma breve história dos jogos e o seu verdadeiro proposito que é a diversão, a viralização do termo “pro-player” fez com que se tornasse uma meta para diversos jovens se tornarem um jogador de jogos online profissional.

Neste artigo também foi mencionado a influência machista e sexista que os jogos podem passar para os jogares, com seus personagens com as partes femininas avantajados e com roupas extremamente curtas. E como que as mulheres são estereotipadas pelos homens, de que elas só servem para ser o

suporte e que só jogam com personagens femininos, devido aos jogadores do sexo masculino acharem que as mulheres não têm capacidade o suficiente para jogar com personagens masculinos.

Também tive o conhecimento e definição dos termos machismo e feminismo. E como que os jogadores devem reagir e como denunciar quando presenciar um ato que ofende o próximo. Na qual podemos concluir que a luta com o preconceito, racismo, machismo, sexismo, entre outros, ainda tem um longo caminho para ser percorrido. Devido ao grande número de pessoas com pensamentos e aprendizados retrógrados, que levam a um pensamento monótono. As plataformas dos jogos on-line devem levantar a bandeira e ter mais inclusão ao construir novos personagens e jogos, e com os próprios jogos fazer as críticas sociais.

REFERÊNCIAS

AGENCIA UVA. Sexismo Em Jogos Online: Discursos de Ódio Ganham Espaço. Disponível em: <https://agenciauva.net/2018/10/07/sexismo-em-jogos-online-discursos-de-odio-ganham-espaco/> Acesso em: 26/05/2019;

AGENCIA UVA. Os Desafios de Ser Mulher e Gamer: Como os Jogos Tem se Tornado um Ambiente Tóxico. Disponível em: <https://agenciauva.net/2018/09/30/os-desafios-de-ser-mulher-e-gamer-como-os-jogos-tem-se-tornado-um-ambiente-toxico/> Acesso em: 07/06/2019;

ARENA IG. Os Motivos e os Males do Sexismo na Industria de Games. Disponível em: <http://arena.ig.com.br/os-motivos-e-os-males-do-sexismo-na-industria-de-games/n1597726567352.html> acesso em: 26/05/2019;

BRASIL ESCOLA. Por uma Educação Não Sexista. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao/por-uma-educacao-naosexista.htm> acesso em: 26/05/2019;

JORNAL COMUNICAÇÃO. Sexismo Nos Jogos Eletrônicos Dificulta Protagonismo Feminino. Disponível em: <https://jornalcomunicacaoufpr.com.br/sexismo-nos-jogos-eletronicos-dificulta-protagonismo-feminino/> Acesso em: 07/06/2019;

START UOL. Sexismo em Jogos Online é Fruto da Insegurança Masculina. Disponível em: <https://start.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/07/17/estudo-indica-que-inseguranca-masculina-causa-sexismo-em-jogos-online.htm> Acesso em 07/06/2019;

TENDENCIAS DIGITAIS. Machismo nos E-sport. Disponível em: <https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/o-machismo-nos-esports-58459a2529f0> Acesso em: 26/05/2019;