

WE ALL WANNA PLAY: A DESIGUALDADE DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAISTassiana Souza da Silva¹; Renata Patrícia Corrêa Coutinho²

¹ Mestranda em Programa de pós-graduação em Comunicação e Indústria Criativa (UNIPAMPA),
tassianasouza.dasilva@gmail.com;

² Doutora em Letras (UFSM) e docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa
(UNIPAMPA), renatacouthino@unipampa.edu.br.

RESUMO

A indústria dos jogos digitais tem crescido cada vez mais. Em constante expansão, somente em 2019, ela chegou a faturar 120 bilhões de dólares. Apesar de todo o crescimento, essa indústria carrega uma grande problemática, a desigualdade de gênero presente nos jogos digitais. Dentro dos *games*, a desigualdade de gênero se expressa através do preconceito e do assédio. Pensando em uma forma de conscientizar sobre a necessidade da busca pela igualdade de gênero neste cenário, uma produção seriada desenvolvida para a web foi criada. O “*We All Wanna Play*” busca tratar sobre os temas que se relacionam com a desigualdade de gênero nos jogos digitais.

Palavras-chave: Desigualdade de gênero. Jogos digitais. Games. Webserie.

INTRODUÇÃO

De acordo com a Pesquisa Game Brasil (2020), as mulheres são 53,8% dos jogadores. Porém, apesar das mulheres serem a maioria entre o público *gamer*, os *games* ainda são um ambiente hostil para elas. Assédio e preconceito fazem parte da rotina daquelas que decidem se aventurar no universo dos jogos digitais. Além disso, a indústria dos *games* tornou-se a mais rentável da atualidade. Segundo o levantamento da SuperData, empresa especializada em consultoria para jogos, a indústria dos *games* obteve um rendimento de 120 bilhões de dólares, apenas em 2019. A desigualdade de gênero está relacionada a construção do que é ser mulher dentro da sociedade. Esta construção social não tem relação com o conceito biológico sobre os gêneros. Essa construção gera determinados estereótipos sobre a figura feminina, como a ideia de que as mulheres só devem cozinhar e cuidar do lar, e seu interesse deve ser apenas pela estética, como por maquiagens. Pensando nisto, como forma de combater e conscientizar sobre a necessidade de uma igualdade de gênero nos jogos digitais, desenvolveu-se uma produção seriada (*websérie*), disponibilizada através do *Youtube* e divulgada no *Instagram*.

OBJETIVOS

A busca pela igualdade de gênero em todos os âmbitos sociais é uma luta constante das mulheres na sociedade. Neste projeto, o enfoque está no campo dos jogos digitais. Neste trabalho, busca-se conscientizar acerca da necessidade da igualdade de gênero no campo em questão. Abordando temas que envolvem a forma como essa desigualdade se manifesta no cenário dos *games*, enquanto se discute sobre o assunto e a sua relevância.

METODOLOGIA

O primeiro passo foi a realização de uma pesquisa bibliográfica/exploratória para conseguir formular hipóteses mais precisas sobre o tema. A partir desta pesquisa, percebeu-se a inexistência de um conteúdo em formato seriado que abordasse sobre os diversos temas que envolvem a desigualdade de gênero nos jogos digitais. Com isso, determinou-se o tipo de produto a ser produzido. Também foi possível definir: o tema a ser tratado em cada episódio, assim como a definição quanto ao número de episódios; a identidade visual do projeto e a divulgação do projeto como um todo. Em segundo, ocorreu a realização e divulgação deste projeto, durante os meses de fevereiro e março de 2021. O projeto consiste em quatro episódios abordando temas relacionados a desigualdade de gênero e a indústria dos *games* e um episódio de apresentação, sobre a relação da criadora do projeto com os jogos digitais. Cada episódio teve um tempo menor de cinco minutos, buscando abordar o tema em questão de forma sucinta.

RESULTADOS PARCIAIS OU FINAIS

A publicação da *websérie* foi através do *Youtube*. Quanto a estratégia de divulgação utilizada foi através de perfil no *Instagram* e divulgação em comunidades de *games*. Tanto a publicação dos episódios quanto a divulgação do projeto ocorreram durante os meses de fevereiro e março de 2021. Segundo os dados obtidos através das próprias plataformas, a *websérie* atingiu um total de 349 visualizações. No *Instagram*, o perfil do projeto recebeu 271 visitas.

CONCLUSÕES E / OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “*We All Wanna Play*” conscientiza e discute sobre a problemática em torno

da desigualdade de gênero dentro dos jogos digitais. De forma sucinta, ele aborda os temas que estão relacionados com essa temática, enquanto conscientiza jogadores e aqueles interessados no ambiente dos games a refletirem sobre a desigualdade de gênero existente neste cenário. Ele cumpre com seus objetivos. Porém, é importante ressaltar que ainda há muito para ser pesquisado sobre este tema e mais ações devem ser empreendidas na busca da igualdade de gênero neste ambiente. Desta forma, esperamos que o projeto em questão instigue a realização de outras ações que lutem pela igualdade de gênero nos jogos digitais e nos *games*, como um todo.

REFERÊNCIAS

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. **A representatividade das mulheres nos games**. In: XVI SBGames. Curitiba, 2017.

DOS SANTOS, Jucélia Bispo. **Novos movimentos sociais: Feminismo e a luta pela igualdade de gênero**. Revista internacional de direito e cidadania, n. 9, p. 81-91, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**: 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008

HERGESEL, João Paulo. **15 Anos de Pesquisa sobre Websérie: Levantamento Bibliográfico**. In: XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste: Salto. 2016. PGB 20 – Pesquisa Game Brasil 2020. Disponível em:<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>

SUPER DATA, A Nilsen Company. **2019 Year in Review – Digital Games and Interactive Media**. 2020