

Sexismo em jogos *online multiplayer*ⁱ

Raysa Schmitz Serafim¹

Orientador(a): Prof^a Maucha Sifuentes dos Santos²

Resumo: A presente pesquisa teve como objetivo verificar se há preconceito de gênero em jogos *online multiplayer* na percepção do público *gamer* e, conjuntamente, realizar uma educação aos participantes sobre a ocorrência deste preconceito, configurando a pesquisa como uma pesquisa-ação. Para a coleta de dados foi empregado um questionário exclusivamente *online* e totalmente anônimo através da plataforma *Typeform*. Esta pesquisa foi divulgada em grupos compartilhados em redes sociais. No total, foram respondidos 232 questionários. Os resultados desta pesquisa-ação são apresentados e discutidos. Entre os resultados, foi constatado que apesar dos participantes presenciarem sexismo no ambiente *gamer*, grande parte não o identifica como preconceito. Além de também ter sido verificado a importância de espaços para os jogadores falarem sobre os preconceitos que passaram e/ou presenciaram e a necessidade de haver práticas preventivas nos jogos para que haja menos preconceito e mais igualdade.

Palavras-chave: Sexismo; Jogos online multiplayer; Preconceito.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho surgiu a partir da proposição vinculada à disciplina *Psicologia Social e Comunitária* de realizar uma intervenção com o objetivo de diminuir algum preconceito. Após muito questionamento sobre qual preconceito e qual intervenção fazer, surgiu a ideia de fazer uma pesquisa e intervenção sobre o preconceito de gênero em jogos *online multiplayer*.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Numa sociedade onde tem a cultura que há “coisas” de meninos e “coisas” de meninas, sendo considerado que meninas são criadas apenas para cuidar da casa e satisfazer aos outros ao invés de si mesmas, elas acabam sendo sexualizadas em vários contextos, incluindo as personagens mulheres nos jogos. Sabendo que os jogos eletrônicos foram gerados em um laboratório militar americano, no contexto da Guerra Fria, e depois continuaram a ser desenvolvido por homens, engenheiros eletrônicos. É possível perceber que foram criados por homens e para homens, evidenciado por Menti e Araújo (2017, p. 80) que

¹ Graduanda do curso de Psicologia, Cesuca- Faculdade Inedi. E-mail: raysaserafim@gmail.com.

² Docente do curso de Psicologia, Cesuca- Faculdade Inedi. E-mail: mauchasantos@cesuca.edu.br.

“os jogos de videogame, por muito tempo, foram desenvolvidos e voltados ao público masculino (...) o investimento pesado na sexualização exagerada de personagens femininas em *games*, violência, lutas e outros aspectos fizeram com que os jogos fossem criados para satisfazer expressões de masculinidade”.

Segundo Menti e Araújo (2017, p. 76) “desde o início da história da humanidade, podem ser identificadas diversas formas de violência forjada através da subjugação, exploração e dominação do homem, por meio desta, transformou as relações de gênero, tanto sociais quanto afetivas”. Ainda conforme estas autoras à proporção que as relações entre masculino e feminino são desiguais e assimétricas, tais relações vão mantendo a mulher subjugada ao homem e ao domínio patriarcal. Assim, a violência de gênero está relacionada a ideia arcaica de que o gênero feminino é frágil e submisso, algumas vezes, motivos usados para justificar os atos de preconceito de gênero.

Os papéis de gênero variam conforme a cultura do local de estudo, assim a violência pode ser associada, também, a essa diferença advinda dos papéis de gênero na sociedade. A violência pode assumir várias formas, entre elas, violência subjetiva, objetiva, discursiva e sistêmica. A violência subjetiva ocorre por meio de brigas, expressões agudas facilmente identificáveis. A violência objetiva está relacionada ao discurso, violência simbólica é uma forma de legitimar a dominação econômica e simbólica na sociedade. Por sua vez, a violência discursiva ocorre nas expressões cotidianas “naturalizadas” por um determinado grupo, que constituem um conjunto de ideias que está presente na sociedade e que terminam por legitimar ideias que ofendem ao outro. (MENTI; ARAÚJO, 2017 & FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017)

Conforme as pesquisas de Fragoso, Recuero e Caetano (2017) e Pozzebon, Frigo e Oliveira (2014) os brasileiros são um povo muito preconceituoso comprovado quando lembrado da rede social Orkut, onde a maioria era de brasileiros e existiam muitas comunidades xenofóbicas e de ódio com muitos integrantes nas mesmas. Enquanto, atualmente, na internet, os brasileiros por terem poucas atitudes comunitárias e serem muito desleais dentro dos jogos, além da mendicância por benefícios, chantagem e ameaças é um dos povos mais odiados dentro de toda comunidade *gamer*.

Cotidianamente, é observada a desigualdade entre homens e mulheres através de violência física, de gênero ou simbólica. Essas violências vivenciadas diariamente na sociedade são refletidas nos jogos *online*, pois a comunidade virtual se assemelha muito com o mundo real. Na comunidade virtual, o jogador pode se esconder atrás do anonimato, abandonando a timidez e agindo como se pudesse fazer tudo com a sensação de impunidade, pois mesmo com leis que protegem as mulheres, pouco se tem concretizado no âmbito digital (POZZEBON; FRIGO; OLIVEIRA, 2014; FALCÃO, 2017; MENTI; ARAÚJO, 2017).

3 OBJETIVOS

Os objetivos desta pesquisa-ação foram de verificar se há preconceito de gênero em jogos *online multiplayer* na percepção do público *gamer*, além de realizar uma educação sobre a ocorrência do preconceito de gênero com os participantes.

4 METODOLOGIA

A metodologia feita foi uma pesquisa *online*, através do website *typeform* que possibilita os participantes a responderem anonimamente. Esta pesquisa foi divulgada em grupos compartilhados em redes sociais e 3 grupos voltados à temática de jogos específicos. No total, 232 questionários foram respondidos.

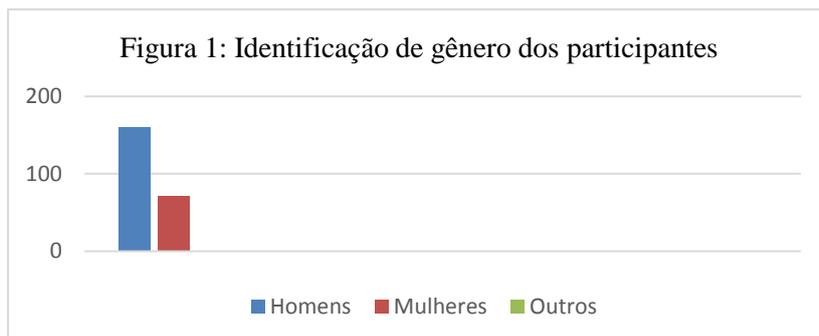
A pesquisa consistia em 10 perguntas, dentre elas como a pessoa se identificava em relação ao seu gênero, idade, há quanto tempo a pessoa joga jogos que é possível se comunicar com os demais integrantes, a fim de caracterizar o perfil dos participantes. Também foi questionado se o participante considera que há preconceito nos jogos *online*. Em seguida, as demais perguntas eram direcionadas a identificar o preconceito de gênero, se com eles já havia acontecido e/ou presenciado, por meio de itens com afirmações notoriamente preconceituosas (“Alguma vez você presenciou falas como *volta pra cozinha, já terminou de lavar a louça?*, *pega uma cerveja pra mim* ou *tinha que ser menina*”).

Para finalizar a pesquisa, o último passo direcionava os participantes para acessarem dois *sites*, em cada um havia um informativo diferente. No primeiro informativo eram duas curiosidades sobre mulheres nos jogos, a primeira informando que “35% das jogadoras acabam se afastando dos jogos *online* por assédio, enquanto 9% acabam parando de jogar definitivamente. Também é comum utilizarem *nicknames* unissex ou masculinos para evitarem o assédio e o preconceito ou até mesmo, desligam o microfone quando não conhecem os demais integrantes do seu time” e a segunda que “atualmente, 53,6% das pessoas que estão jogando no Brasil, são mulheres”. O segundo informativo apresentava três relatos de jogadores sobre preconceito de gênero, sendo eles “Alguns homens automaticamente dão em cima de você sem saber absolutamente nada sobre a sua personalidade. Outros acham que você não joga sério e presumem que você é ruim, ou que está jogando para agradar ao namorado. E quando você não dá corda para eles, é automaticamente xingada”, “Geralmente, duvidam das habilidades da jogadora. Quando tentam fazer alguma gracinha e são ignorados, temos as tradicionais reações de rejeição, que incluem dizer: ‘Aposto que é gorda’, ‘deve ser muito feia’, além de usar nomes pejorativos para agredir” e “Como eu sou mulher e jogo, a diferença de tratamento dentro dos jogos é completamente normal, mas já passei por muito preconceito, por ser mulher, por jogar. Já aconteceu de não quererem me colocar em um grupo no World of Warcraft só porque eu era mulher”.

Após esses informativos, era perguntado as suas opiniões sobre o informativo, se eles já sabiam destas informações e suas opiniões sobre a pesquisa.

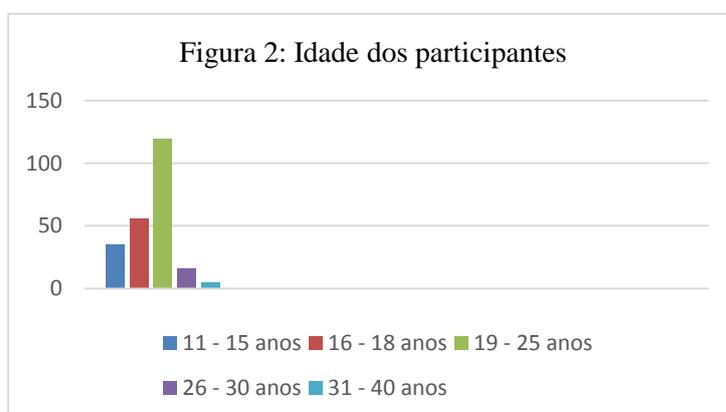
5 RESULTADOS

Para serem analisadas, foram computadas 232 respostas. Destas, 160 (68,9%) se identificaram como homens, 71 (31%) se identificaram mulheres e 1 (0,1%) se identificou no item ‘outros’.



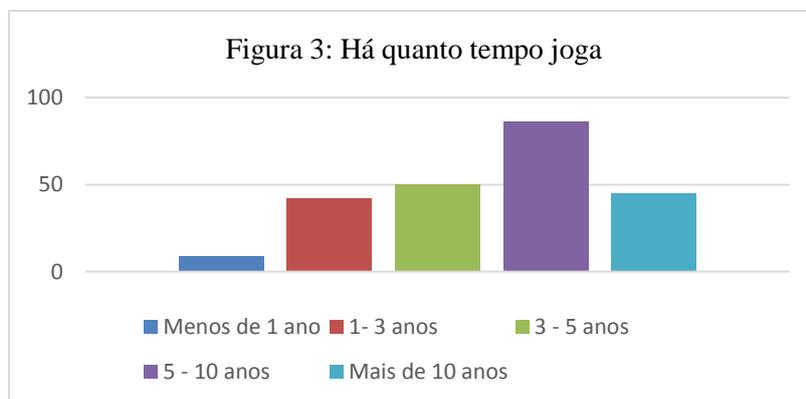
Maioria dos participantes se identificaram como homens

Dentre os entrevistados, 15% tem entre 11 e 15 anos, 24% tem entre 16 e 18 anos, 52% tem entre 19 e 25 anos, 7% tem entre 26 e 30 anos e 2% entre 31 e 40 anos. Sendo assim, a grande maioria dos entrevistados apresentava idade até 25 anos.



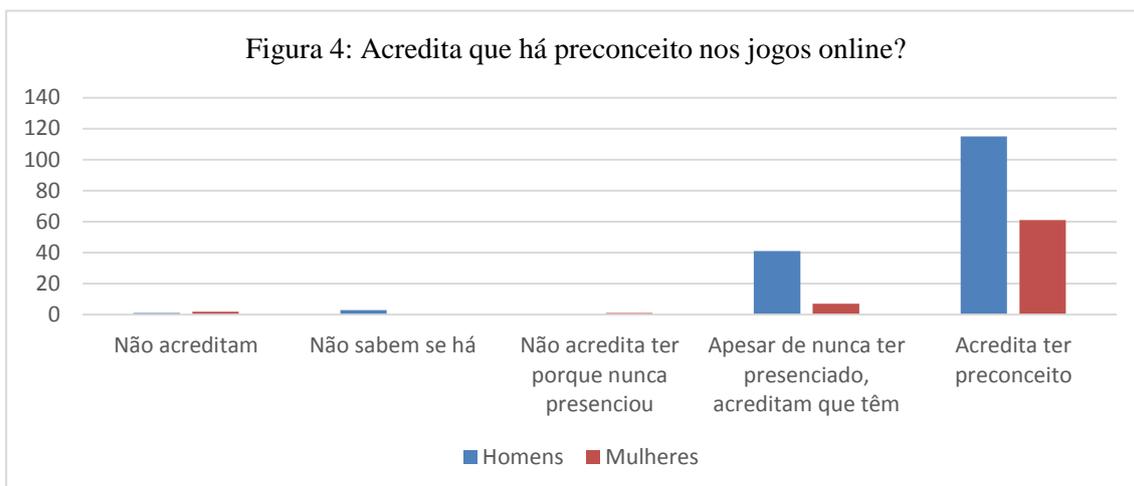
Maioria dos participantes tinham até 25 anos

Quando questionados há quanto tempo jogam, 9 (4%) pessoas responderam que jogam há menos de 1 ano, 42 (18%) responderam entre 1 e 3 anos, 50 (22%) entre 3 e 5 anos, 86 (37%) entre 5 e 10 anos e 45 (19%) mais de 10 anos.



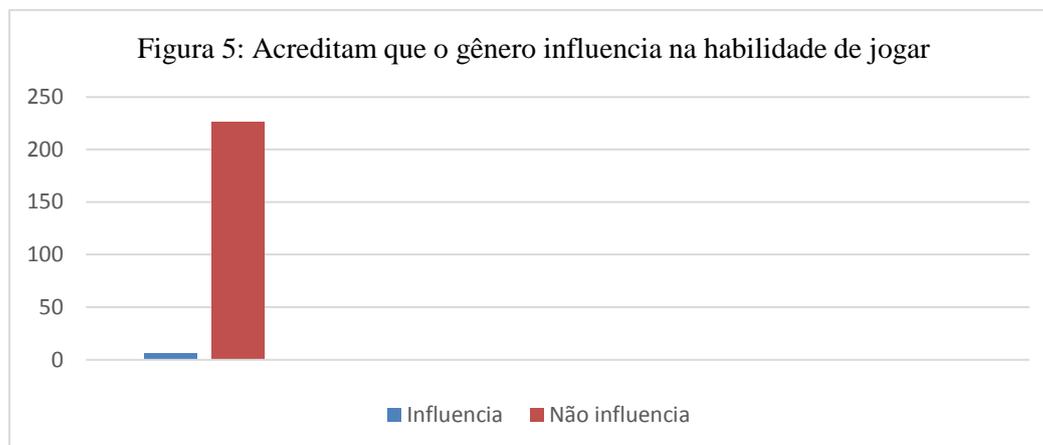
Maioria dos participantes jogam há mais de 1 ano

Na pergunta se o(a) jogador(a) acredita que há preconceito nos jogos *online*, 3 afirmaram que não acreditam que tenha (sendo 1 homem e 2 mulheres), 3 afirmaram não saber se têm (todos homens), 1 mulher afirmou que como nunca presenciou, acredita não ter, 48 afirmam que embora nunca presenciaram, acreditam ter (sendo, 41 homens [25% dos homens] e 7 mulheres [9% das mulheres]) e 177 afirmaram que sim, acreditam ter (sendo 115 homens [71% dos homens] e 61 mulheres [85% das mulheres]), ou seja, 3 pessoas afirmam não saber se há preconceito, 4 pessoas não acreditam que há preconceito contra 225 que acreditam ter.



Maioria dos participantes acredita que haja preconceito

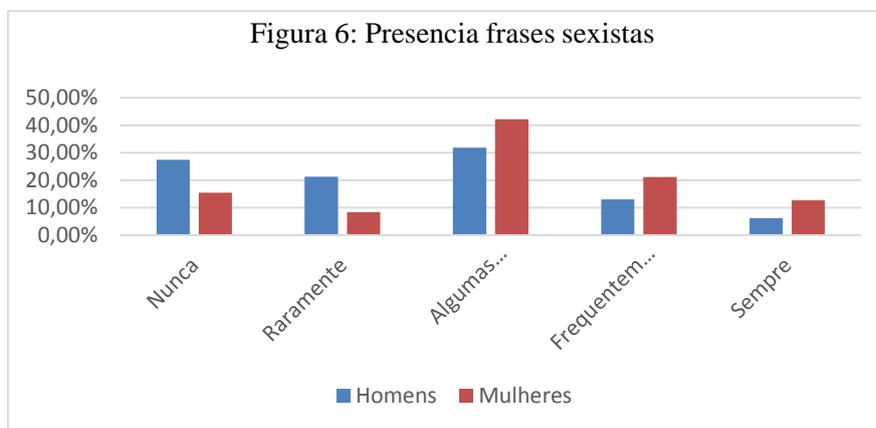
Quando questionados se acreditam que o gênero influencia na habilidade nos jogos, apenas 6 pessoas (2,58%) responderam afirmativamente, sendo 3 homens e 3 mulheres e que diferenciaram suas respostas na questão sobre há quanto tempo jogam. Em oposição, 226 pessoas (97,42%) responderam que não acreditam que o gênero influencia,



Apesar da maioria acreditar que o gênero não influencia, 3 homens e 3 mulheres acreditam que sim

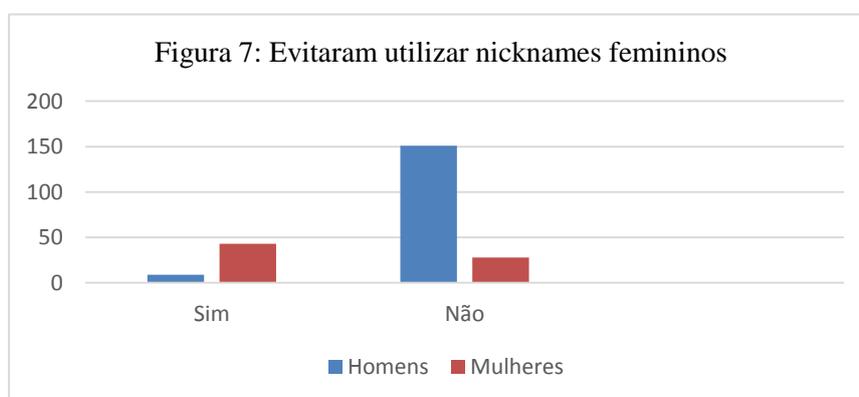
Na questão sobre a frequência que a pessoa já havia presenciado falas como “*volta para a cozinha*”, “*já terminou de lavar a louça?*”, “*pega uma cerveja pra mim*” e/ou “*tinha que ser menina*”, 55 pessoas responderam nunca (sendo 27,5% da resposta dos homens e 15,5% das mulheres), 40 raramente (sendo 21,3% da resposta dos homens e 8,4%), 81 algumas vezes (sendo 31,9% da resposta dos homens e 42,2% das mulheres), 36 frequentemente (sendo 13,1% da resposta dos homens e 21,2% das mulheres) e 20 responderam que sempre (sendo 6,2% das respostas dos homens e 12,7% das mulheres).

A maioria dos homens e mulheres responderam que presenciaram falas como essa algumas vezes, porém o dobro de mulheres presenciou frequentemente e sempre. Menti e Araújo (2017, p. 83) afirmam que “Infelizmente, é algo normal ser xingado em jogo (...) Mas é necessário prestar atenção na diferença do xingamento. Nenhum homem é xingado por ser homem. Nenhum homem leva um ‘vai abrir um pote de palmito’ ou ‘vai trocar um pneu’ por estar jogando”.



Maioria dos homens afirmaram que presenciaram até algumas vezes enquanto a maioria das mulheres presenciaram no mínimo algumas vezes

Quando questionados se já deixaram de usar um *nickname* feminino para evitar assédio ou sofrer preconceito 180 responderam negativamente, ao contrário de 52 que responderam que sim. Embora 9 dos que responderam que sim, eram homens, sendo 5,6% dos homens que responderam, das 71 mulheres, 43 responderam afirmativamente, correspondendo a 60% do total de mulheres. Ou seja, mais da maioria das mulheres responderam que escolheram por um *nickname* que não revelasse seu gênero, na tentativa de evitar sofrer preconceito e assédio. Há alguns anos atrás, autoras escreviam com pseudônimos, para evitarem o preconceito, ao passo que atualmente jogadoras evitam usar *nicknames* femininos. Fazendo com que o cenário atual dos jogos acabe excluindo as meninas, por terem que se esconder atrás de *nicknames* masculinos (MENTI; ARAÚJO, 2017).

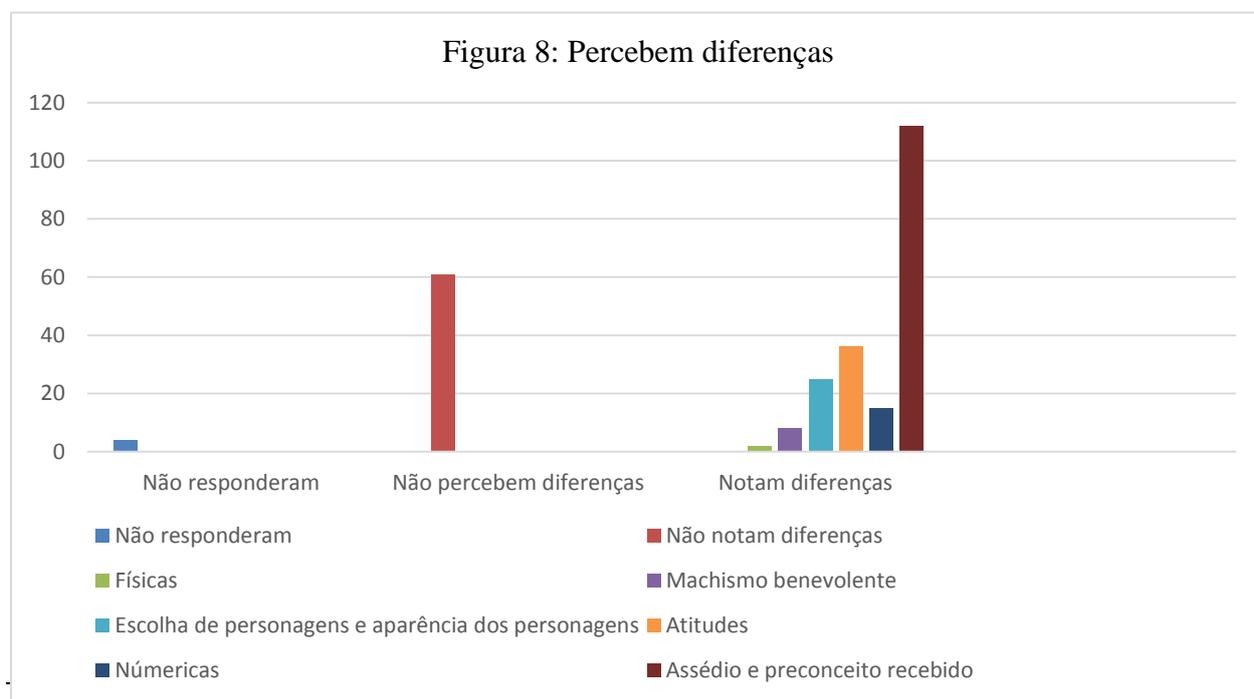


Maioria das mulheres evitaram utilizarem nicknames femininos

Foram realizadas 3 questões discursivas, sendo elas “*Você percebe alguma diferença entre homens e mulheres nos jogos online? Quais?*”, “*Você já presenciou algum preconceito com outro jogador enquanto jogava ou já foi assediado(a) e/ou sofreu algum tipo de preconceito jogando? Se sim, como foi?*” e uma questão que pedia ao entrevistado abrir dois links, cada um contendo uma imagem diferente, e depois responder “*O que você achou dos informativos? Te trouxeram informações que você não sabia, te fez repensar algo? E sobre toda essa pesquisa, qual a sua opinião?*”.

Na primeira questão discursiva, se a pessoa percebia alguma diferença entre homens e mulheres nos jogos *online*, embora era uma questão obrigatória a ser respondida 4 pessoas preferiram não responder (1 escreveu que preferia não responder e as outras 3 responderam apenas com espaços), 61 pessoas (22,4%) afirmaram não notar nenhuma diferenças, porém destas, apenas 1 homem respondeu que sim na questão “*Você acredita que o gênero (ser homem ou mulher) influencia na habilidade de jogar?*”. As diferenças citadas foram (1) apenas diferenças físicas como a voz e a genitália, apenas 2 respostas; (2) 8 responderam referentes ao machismo benevolente; (3) 25 pessoas associaram tais diferenças com os personagens escolhidos pelos jogadores para jogar, que as mulheres são mais sexualizadas e que mulheres são criadas como papéis secundários e/ou que as jogadoras preferem jogar com tais personagens; (4) 36 pessoas relacionaram com as atitudes, que mulheres são mais calmas, mais compreensivas, menos teimosas, enquanto os homens brigam mais, xingam mais e são mais desrespeitosos que as mulheres, apenas 1 pessoa respondeu que mulheres xingam mais que os homens e outra pessoa que as mulheres se ofendem mais fácil; (5) 15 pessoas incluíram nas suas respostas uma diferença numérica, que homens são maioria nos jogos e/ou possuem mais oportunidades em times profissionais, onde quase não há mulheres atualmente; (6) 112 das respostas continham que as diferenças eram que mulheres sofrem mais assédio, preconceito e são mais discriminadas simplesmente pelo fato de serem mulheres, que apenas por serem mulheres são menos toleradas.

Conforme Fragoso, Recuero e Caetano (2017), machismo benevolente consiste em proteger, dar presentes às jogadoras devido ao seu gênero, assim como o flerte.



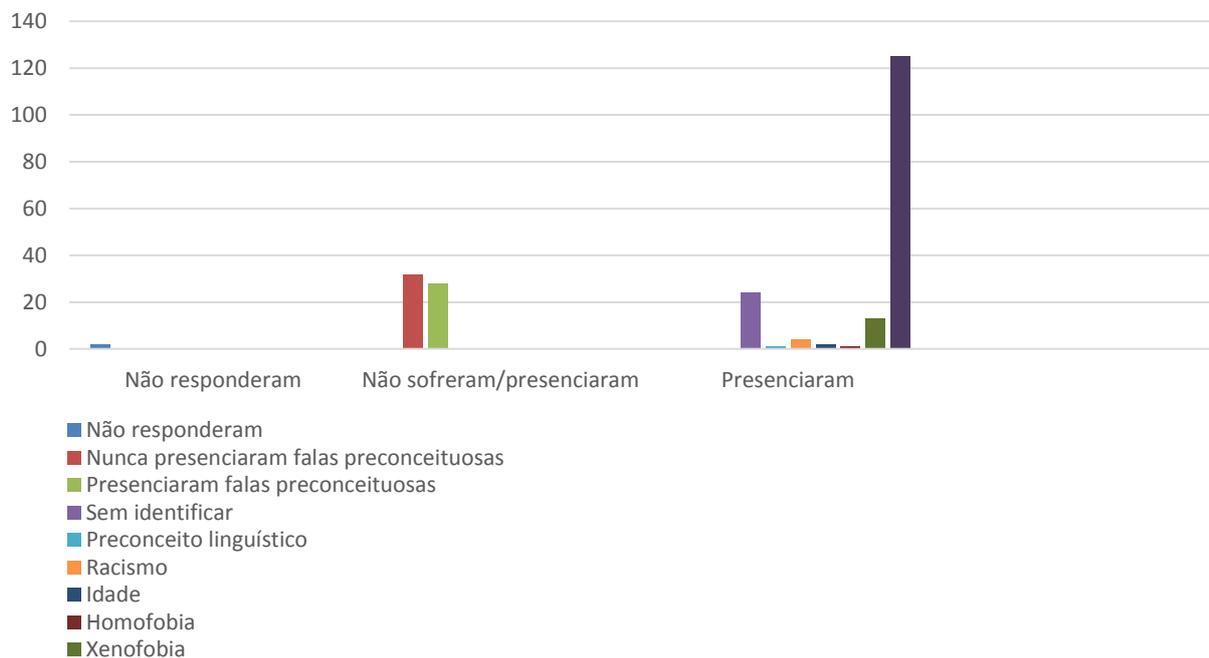
Maioria afirmou perceber diferenças referente ao preconceito e assédio que as jogadoras recebem

Na pergunta se a pessoa já havia presenciado nos jogos assédios ou preconceitos com outras pessoas ou contra elas, 60 pessoas afirmaram nunca terem sofrido ou presenciado, porém dentre elas apenas 32 responderam que nunca presenciou falas como *volta para a cozinha, já terminou de lavar a louça, pega uma cerveja pra mim e/ou tinha que ser menina*, e entre as 28 restantes, 11 responderam que raramente presenciaram falas como as citadas previamente, 13 algumas vezes e 4 responderam frequentemente ou sempre.

As pessoas que afirmaram já ter presenciado ou sofrido algum preconceito, 24 responderam que “sim”, mas não especificaram a situação de preconceito e o preconceito sofrido/presenciado, 2 pessoas se abstiveram, uma respondendo com espaços e a outra não respondendo a pergunta. Dentre as demais, 1 relatou ter sofrido preconceito linguístico, 2 relataram racismo, 2 pessoas mencionaram preconceito a pessoa ser muito nova e estar jogando, 1 relatou que presenciou casos de homofobia e racismo, enquanto outra pessoa relatou que presenciou casos de racismo e xenofobia. Contudo, 12 pessoas mencionaram ter sofrido ou presenciado casos de xenofobia em jogos onde outros países jogam simultaneamente, corroborando com a afirmação de Pozzebon, Frigo e Oliveira (2014) que os brasileiros fazem parte dos povos mais odiados da internet.

Ainda nesta questão, 119 pessoas relataram ter sofrido e/ou presenciado assédio e/ou preconceito de gênero, 2 pessoas responderam que não viram, mas quando explicavam como ocorreu era narrado uma situação de assédio, 2 pessoas expõem que nunca presenciaram nem sofreram mas viram na internet através de sites onde tinham relatos de mulheres, através de *streams* (quando alguém joga e simultaneamente grava o jogo e é capaz de ver, *online*, em tempo real o que está acontecendo na partida da pessoa que está fazendo o *stream*), prints (capturas de tela) ou vídeos e 3 pessoas contaram que embora nunca presenciaram ou sofreram, já tiveram relatos de amigas que sofreram.

Figura 9: Presenciaram algum tipo de preconceito



Maioria afirma já ter presenciado e/ou sofrido preconceito de gênero

Na última questão, era solicitado ao participante abrir dois websites. O primeiro direcionava à figura 10 e o segundo à figura 11. Logo após era questionado o que o participante refletiu acerca dos informativos, se já sabia de tais informações ou se as mesmas o fizeram repensarem algo e qual a sua opinião sobre toda esta pesquisa.

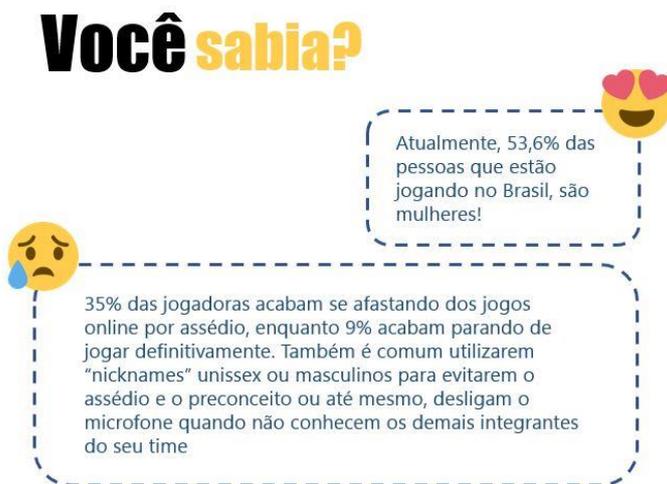
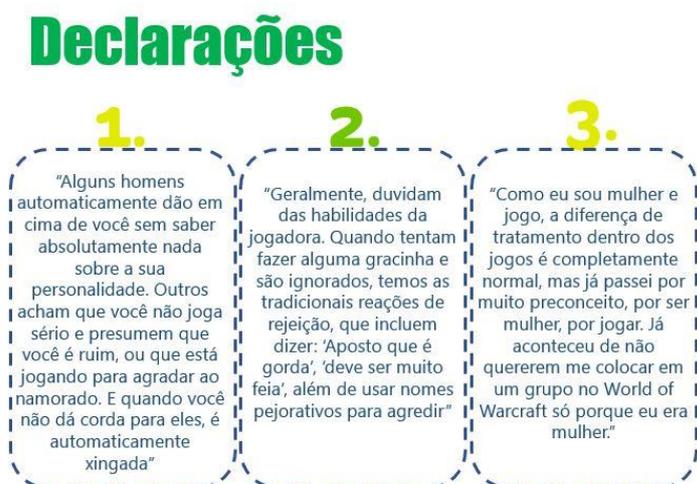


Figura 10. Informativo você sabia?

Curiosidades retiradas da Pesquisa Game Brasil 2017 e Bernardo (2017)

Figura 11. Declarações de jogadoras



Fonte das informações Bueno (2015) e Marcelino (2017)

Nesta questão, 12 pessoas (5%) optaram por se abster ou simplesmente não quiseram abrir os websites. As demais pessoas que responderam foram divididas em 4 grupos, (1) negativos, onde conforme suas respostas era possível verificar que não foi possível realizar uma psicoeducação e que a pesquisa realizada foi descartada por tais participantes, apenas 8 respostas (3%) se enquadraram neste grupo; (2) neutros, neste grupo foram colocadas respostas que não eram possível ser analisadas se teve uma psicoeducação ou reflexão acerca da pesquisa, se encontraram neste grupo 30 respostas (13%); (3) positivos, onde nas respostas era possível observar que os entrevistados refletiram sobre o tema, que as questões trazidas conseguiu fazer com que os mesmos, pelo menos, refletissem sobre o assunto, foram colocados neste grupo 104 respostas (44%), (4) incentivo, neste grupo foram colocadas todas respostas que demonstraram apoio a pesquisa, que consideram importantes pesquisas assim, solicitação de receber um feedback assim como indicação de colocar estes dados em eventos de grande repercussão na comunidade gamer como o Anime Extreme, realizado em Porto Alegre, ou a Comic Con Experience, um evento realizado em São Paulo que reúne pessoas da indústria de entretenimento com muita visibilidade (ANA, 2017), foram contabilizados neste grupo 81 respostas (35%).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa foi constatado que pode ser considerado que os objetivos foram concluídos, considerando que dentre todos participantes, a grande maioria conseguiu refletir sobre as questões trazidas e ao baixíssimo número de respostas que desconsideraram a pesquisa. É importante ressaltar que embora muitos afirmaram terem presenciado momentos de preconceito de gênero ao presenciarem falas como “tinha que ser menina” e “já terminou de lavar a louça”, afirmaram em outra questão que não presenciaram cenas de preconceito, assim como é importante pensar sobre a questão que traz a reflexão o motivo de mais pessoas terem decididos se abster. Uma possibilidade é que ter que acessar outro material desmotivou aos participantes de responde-la, visto que precisava acessar ao material. Também é importante lembrar que a pesquisa foi divulgada como uma “pesquisa sobre preconceito em jogos *online*” afim de também receber respostas de pessoas que não consideram o tema preconceito de gênero importante ou necessário a ser debatido.

Foi verificado a importância de trazer espaços para que as pessoas pudessem falar sobre os preconceitos que passaram ou presenciaram na última questão onde apenas 5% não escreveu nem suas opiniões sobre toda pesquisa ou sobre os informativos apresentados. Das 232 respostas coletadas, 3 trouxeram casos relatando que tiveram depressão devido ao preconceito que sofriam dentro dos jogos, apontando uma questão que deva ser mais pesquisada. Em mais de uma questão participantes expressaram sua insatisfação em como o jogo lida com preconceitos expressados durante as partidas, sendo relatado que muitas vezes as vítimas fazem o *report* (encaminhamento da denúncia), mas nada acontece.

Sendo assim, este trabalho mostrou a importância de mais pesquisas na área de preconceito de gênero nos jogos *online multiplayer* numa tentativa de conscientizar mais os jogadores, além de trazer mais visibilidade a este tema ainda pouco debatido.

REFERÊNCIAS

ANA. (2017). Disponível em: <https://contato.ccxp.com.br/hc/pt-br/articles/202215484-O-que-é-uma-Comic-Con->. Acesso em: 06 dez. 2017.

BERNARDO, André. *Majoria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio*, 2017. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>. Acesso em: 21 nov. 2017.

BRASIL, Pesquisa Game. (2017). Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 06 dez. 2017.

BUENO, Felipe. *Preconceito invade jogos online*, 2015. Disponível em: <http://www.otempo.com.br/interessa/preconceito-invade-jogos-online-1.1012988> Acesso em: 21 nov. 2017.

FALCÃO, Jadson. *Machismo e discriminação afetam mulheres nos jogos online*, 2017. Disponível em: http://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/machismo-e-discriminacao-afetam-mulheres-nos-jogos-online. Acesso em: 21 nov. 2017.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no facebook. *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, v.11, n. 1, p. 1-21, 2017.

MARCELINO, João. *Jogos online nunca foram “brincadeira de só um gênero”*. Disponível em: http://www.huffpostbrasil.com/joao-marcelino/jogos-online-nunca-foram-brincadeira-de-um-so-genero_a_21670436/. Acesso em 21 nov. 2017.

MENTI, Daniela Cristine; ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports. *Conexão – Comunicação e Cultura*, v. 16, n. 31, p. 73-88, 2017.

POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan; OLIVEIRA, Lucas Vinicius de. Perfil dos jogadores brasileiros de MMO – Massively Multiplayer Online Game. *XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, v. 1, p. 499 – 506, 2014.

ⁱ Este trabalho foi destaque na XII Mostra de Iniciação Científica do Cesuca 2018.