



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

## **We all wanna play: A desigualdade de gênero nos jogos digitais<sup>1</sup>**

Tassiana Souza da SILVA<sup>2</sup>

Renata Patrícia Corrêa COUTINHO<sup>3</sup>

Universidade Federal do Pampa, São Borja, RS

### **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” é um projeto que 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**

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. No Brasil, conforme uma pesquisa realizada pela *NewZoo*, esta indústria já rende 1,5 bilhão por ano. Com isso, a indústria dos *games* tornou-se a mais rentável da atualidade. A expansão do mercado dos *games*, além da facilidade de acesso, fizeram com que as mulheres passassem a ser uma parte bastante significativa do público. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (2020), as mulheres são 53,8% dos jogadores. Porém, apesar das

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital integrante do 8º Encontro Regional Sul de História da Mídia – ALCAR SUL 2021.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa da UNIPAMPA, email: [tassianasouza.dasilva@gmail.com](mailto:tassianasouza.dasilva@gmail.com)

<sup>3</sup> Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa da UNIPAMPA, email: [renatacoutho@unipampa.edu.br](mailto:renatacoutho@unipampa.edu.br)



### Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

mulheres serem a maioria entre o público *gamer*, os jogos digitais ainda são um ambiente hostil para elas. O assédio e o preconceito fazem parte da rotina daquelas que decidem se aventurar no universo dos *games*. O conceito de desigualdade de gênero está relacionado a construção social sobre os gêneros, sem qualquer relação com o conceito biológico. 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. Conforme Hergesel (2016), a websérie pode ser definida como uma narrativa midiática produzida, prioritariamente, em linguagem audiovisual, de modo serializado, cujos episódios ficam disponíveis para visualização em diferentes esferas do universo on-line, especialmente nos portais de armazenamento de vídeos, como o *Youtube* e o *Vimeo*. 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, no caso, uma websérie. Também foi



Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

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 ao todo em um episódio de apresentação e quatro episódios abordando questões relacionadas com o tema. A definição quanto aos episódios ficou da seguinte forma:

1. Episódio 00: Fase Beta – Introduzindo a Personagem – trata sobre o histórico da apresentadora com os *games* e a apresentação do projeto.
2. Episódio 01: Fase 01 – Os *Games* e a Indústria Criativa – a indústria dos *games* e sua relação com a indústria criativa.
3. Episódio 02: Fase 02 – A Desigualdade de Gênero dentro dos Jogos Digitais – como essa desigualdade ocorre, especificamente, no ambiente dos *games*.
4. Episódio 03: Fase 03 – A Hipersexualização das Personagens Femininas – a baixa existência das mulheres enquanto protagonistas nos *games* e a hipersexualização presente no design das personagens.
5. Episódio 04: Fase Final – As Mulheres no Cenário dos *E-sports* – a pequena presença das mulheres no cenário profissional dos *games* (*e-sports*), além do pouco reconhecimento.

Cada episódio teve um tempo menor de cinco minutos, buscando abordar o tema em questão de forma sucinta.

Como parte da divulgação do projeto, também se realizou a criação de imagens para divulgação do projeto nas mídias sociais, mais precisamente, no *Instagram*. No perfil do projeto, além de trechos dos episódios como forma de “convite” para o telespectador, também houve publicação de imagens e textos relacionados aos temas abordados nos episódios, como uma informação a mais do que apenas a websérie.

Figura 01 – Perfil do projeto no Instagram

**Comunicação e Historicidade na Crise**

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370



Fonte: Captura de tela feita pela própria autora.

Como parte da divulgação, o projeto também foi publicado em grupos específicos sobre jogos digitais no Facebook. Os grupos onde houve divulgado foram:

- Ragnarök Online – Brasil: Grupo oficial do servidor brasileiro do MMORPG *Ragnarok Online*.
- League of Divas: O maior grupo LGBTQ+ e feminino de *League of Legends* do mundo.
- LDRV – Lana Del Rey Vevo: Este grupo não tem o foco nos *games*, porém, é um grupo de bastante visibilidade e que reúne o público feminino e a comunidade LGBTQIA+.

Além de ter contado com o apoio de amigos e familiares na divulgação em outros grupos menores no *Whatsapp*. Estas divulgações chamavam tanto para a visualização da websérie quanto ao acesso ao perfil no *Instagram*.



Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

## **Resultados, discussão e análises**

Com publicação dos episódios no *Youtube*, estratégia de divulgação através do *Instagram* e divulgação em comunidades de *games*, a realização do projeto ocorreu 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 *Youtube*, com um tempo de exibição total de 8,4 horas. No *Instagram*, o perfil do projeto recebeu 271 atividades e 238 interações com o conteúdo, sendo 178 curtidas, 13 comentários, 17 salvamentos e 30 compartilhamentos. Nas publicações no *Facebook*, gerou discussões sobre o preconceito e assédio sofrido pelas mulheres nos jogos digitais, além de ser levantada a questão sobre como a comunidade LGBTQIA+ também passa por situações de preconceito dentro do ambiente dos *games*.

## **Considerações**

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 no cenário dos *games*. 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.



**Comunicação e Historicidade na Crise**

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

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

MINAS, Estado de. **Indústria de games cresce e se profissionaliza cada vez mais**. Disponível em:

[https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas\\_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2019/10/16/internas_economia,1093076/industria-de-games-cresce-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais.shtml)

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**. Ebook.

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