
CYBERBULLY E O MACHISMO

Estudantes:

Eliel Nunes Rosa

Gabriel Henrique Alves Silva

Cauã Pimentel Sebastião

Orientadora:

Wilma Pereira Santos Faria

Escola:

Escola Municipal Professor Sérgio de Oliveira Marquez

Resumo

Este trabalho apresenta um projeto de alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma escola da rede Municipal de Uberlândia, onde busca-se apresentar à sociedade um tipo de discriminação pouco comentado pelas pessoas: o cyberbully sofrido pelas mulheres que jogam jogos online em computadores ou videogames. Acredita-se que a conscientização e meios dentro destes jogos para denunciar sejam caminhos significativos para diminuir a desigualdade vivida por essas jogadoras, além de proporcionar visibilidade para projetos de mulheres que lutam pela presença delas nos jogos e na produção dos mesmos.

Palavras-chave: Mulheres nos jogos, Cyberbully, Jogos Online, Machismo.

Introdução e justificativa

Esta pesquisa pretende abordar o tema da desigualdade das mulheres em relação aos jogos de vídeo game ou de computadores. Nosso grupo, composto por três alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma escola municipal, passou a se preocupar com o assunto e a desenvolver o diálogo e a pesquisa sobre o machismo dentro dos games.

É de extrema importância, tratar desse assunto, pois o bullying, o desrespeito, assédio e maus-tratos começam por pequenas atitudes e se projetam na realidade na vida das mulheres pois, essas situações de desrespeito são muito significativas para as meninas e mulheres que pretendem apenas se divertir e competir com lealdade com todos os jogadores. Segundo Medium

(2016), sobre comportamentos virtuais, ressalta que “já estamos acostumados com a ideia de que nosso comportamento tem de obedecer às normas sociais, mas ainda não percebemos que o mesmo vale na internet”.

O assunto nos chamou a atenção quando presenciávamos, durante os jogos virtuais, situações onde algumas meninas eram menosprezadas e recebiam até xingamentos de homens que simplesmente julgava as jogadoras por serem mulheres.

Com este projeto, temos a intenção de responder a seguinte pergunta: Como minimizar com essa diferença entre menino e menina nos jogos virtuais?

Pensamos que um caminho interessante a educação, porque antes nós não nos preocupávamos com as meninas que sofriam nos jogos que jogávamos, mas quando pensamos em uma desigualdade, a primeira que nos chamou a atenção foi essa, que víamos sempre na tela do computador. Educar meninos e até meninas, a aceitar que hoje não tem mais “coisa de menino” e “coisa de menina”, nós podemos o que quisermos, o que a gente sente bem.

Observamos que quanto mais uma menina ganhava mais pontos, mais bombardeada de xingamentos e ofensas elas recebiam, pois, os homens não aceitavam o fato de que as mulheres poderiam desenvolver melhor nos jogos, antes dominados pelos homens. Para Levy (2017), “apesar desse mundo novo das mulheres que dominam os jogos eletrônicos, fica bem claro o preconceito, o machismo e a falta de respeito praticada por jogadores homens dentro de uma partida”.

Uma principal hipótese que podemos observar é que isso ocorre por uma questão histórica, porque, como sabemos, as mulheres sofreram muito sem terem seus direitos respeitados, sem ter espaço, sem poderem participar das coisas importantes da sociedade, unicamente por serem mulheres. Os homens queriam dominar as mulheres, mas elas sempre lutaram pela independência e por seus direitos.

Objetivos

Temos o objetivo geral de mostrar essa realidade, apresentar para sociedade que tal situação é relevante, além de levar as pessoas a refletir e mudar seu comportamento diante da tela do computador ou do videogame. Temos ainda, algumas intenções com nosso projeto, como apresentar para as meninas grupos de mulheres que tratam da presença feminina no mundo dos games. Lembrar aos pais de adolescentes que gostam de jogar, que devem sempre acompanhar as atividades das filhas e dos filhos durante o tempo no computador ou videogame, e sempre

conversar com estas jovens para saber se algo está acontecendo, pois, algumas meninas sentem vergonha de falar sobre o assunto com os pais e sentem-se sozinhas.

Metodologia

Nossa pesquisa ainda está em andamento, mas pretendemos discutir quais são as necessidades e as ideias das mulheres jogadoras para o fim deste tipo de desigualdade. Segundo Alves (2018), “A experiência “#MyGameMyName” contou com a participação de Davy Jones, do Gameplayrj jogando Overwatch, os representantes do Pipocando jogando CS:GO, Fe Batista também jogando CS:GO, entre outros. Alguns deles, inclusive, convidaram mulheres próximas para comentarem durante o jogo, assim os participantes teriam a sensação de estar mesmo jogando com uma mulher.”

Para trazer a realidade, o site B9, com reportagem de Soraia Alves (2018), apresenta que “Atualmente, o mercado de games já tem quase metade de seu público formado por mulheres (46%), segundo o estudo Game Consumer Insights, produzido pela Newzoo, empresa líder de inteligência de marketing para mercados globais de games.” Além disso, também afirma, que 53,6% dos jogadores de games são brasileiros.

Buscamos algumas referências que apresentassem alguns dos absurdos que as mulheres já foram submetidas a ouvir ou ler durante uma partida de jogo. Algumas delas são:

Tabela 1 - Insultos vivenciados pelas mulheres em jogos online.

"É só revelar que você é mulher que começa o 'sai daqui', 'não sabe jogar', 'noob', 'vai estragar a equipe'"
"Já chegam (falando) 'e aí, man?'"
"Já me perguntaram se tinha internet em cima do fogão"
"Já me mandaram calar a boca, falaram palavras de baixo calão."
"Já terminou de lavar a louça?" ou, então, "Pega uma cerveja pra mim".
"Se meu time joga mal, sou sempre a culpada!"

Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/o-que-as-mulheres-fazem-para-driblar-o-machismo-em-games-online.ghtml>

A designer de games Ariane Parra resolveu fundar, em 2014, a Women Up Games, que promove a inclusão de mulheres, tanto jogando quanto desenvolvendo, na indústria do videogame.

Resultados e discussão

Após os dados, chegamos ao único ponto: Que a violência real passou para o mundo virtual. Gostaríamos que esses gráficos e dados tivessem mais visibilidade do que o próprio jogo.

Nós aprendemos que será difícil retirar esse pensamento das gerações, pois como dito inicialmente, é uma questão enraizada na sociedade, mas cada atitude faz diferença.

Eliminar a crença que homens e mulheres têm diferença está ainda distante da realidade, mas a proposta que trouxemos é começar a mudar com pequenas atitudes e com a ciência como objeto fundamental.

A ciência visualizada é a tecnologia. Ela pode trazer mais bem-estar para as jogadoras, com mais opções de denúncia e mais agilidade nesses processos, se possível de imediato e a visibilidade deste tipo de preconceito e desrespeito.

A tecnologia pode desenvolver jogos com mais personagens femininas e com protagonistas femininas. A criação de poderes fortes para esse personagem, trazer como mensagem que mulher pode se defender e pode comandar o próprio “jogo”.

Queremos propor isso aos criadores de jogos, para que quem jogar estes jogos, lembrem-se da importância da mulher, da força, de característica que os homens não dominam, como fazer várias coisas ao mesmo tempo, ser emocional e cuidadoso.

Considerações finais

Após analisar os comentários das jogadoras que sofreram o abuso nos jogos, podemos ver que existem várias formas de escape dessas atitudes machistas, por exemplo o anonimato, onde muitas meninas escolhem utilizar um personagem masculino para não serem discriminadas. Mesmo assim, elas não deixam de curtir aquele pedaço de tempo na frente da tela de um computador. Os problemas que o mundo online traz são enfrentados lá dentro, mas o assédio precisa mais do que nunca ser derrotado do lado de fora. A tecnologia pode mudar a realidade dessas mulheres, podemos começar virtualmente e depois chegar na vida real.

Referências

ALVES, Soraia. *#MyGameMyName: ação revela como mulheres gamers sofrem abuso*. 2018. Disponível em: <<https://www.b9.com.br/85507/mygamemynome-acao-revela-como-mulheres-gamers-sofrem-abuso/>>. Acesso em: 13 set. 2018.

ARAUJO, Bruno. *O que as mulheres fazem para driblar o machismo em games online?* 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/o-que-as-mulheres-fazem-para-driblar-o-machismo-em-games-online.ghtml>>. Acesso em: 05 set. 2018.

BERNARDO, André. *Majoria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio*. 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>>. Acesso em: 03 set. 2018.

LEVY, Bruno. *Mulheres já são maioria nos jogos online, mas o maior desafio é vencer o machismo na vida real*. CadaMundo. 2017. Disponível em: <<https://www.cadaminuto.com.br/noticia/309636/2017/09/11/mulheres-ja-sao-maioria-nos-jogos-online-mas-o-maior-desafio-e-vencer-o-machismo-na-vida-real#>>. Acesso em: 02 set. 2018.

MEDIUM (Brasil). *A raiva no mundo dos jogos online*. 2006. Elaborado por Greg Candalez. Disponível em: <https://medium.com/@greg_writer/a-raiva-no-mundo-dos-jogos-online-a0af3d0bfd4d>. Acesso em: 03 set. 2018.