

MULHERES CONQUISTADORAS: O PRECONCEITO E O JOGO ONLINE PUBG MOBILE

MARCIELE ANTUNES CAETANO¹; LOUISE PRADO ALFONSO².

¹Universidade Federal de Pelotas – marciacaets@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – louiseturismo@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O jogo PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) Mobile é um jogo competitivo de sobrevivência desenvolvido pela empresa Bluehole em cooperação com Brendan Greene. O objetivo do jogo é sobreviver por maior tempo possível, eliminando a concorrência, assim possibilitando o saque do equipamento do outro participante. No jogo são distribuídas diversas armas de diferentes calibres, equipamentos como capacete, colete e mochila em três níveis de segurança, kit médico, kit de primeiros socorros, granadas, entre outros.

Atualmente o jogo possui quatro mapas principais, com estações, biomas e carros diferentes. Os/as usuários/as podem jogar em modo solo, em dupla ou em esquadrão (squad) com quatro pessoas. Cada temporada possui, aproximadamente, oito semanas de duração e, em cada semana, algumas metas devem ser cumpridas. Não é obrigatório o cumprimento destas, mas se atingidas as metas, as/os jogadoras/es recebem prêmios. O ranking de PUBG Mobile é dividido em sete categorias: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Coroa e Craque Supremo, além da patente Conquistador, cada uma delas possui cinco subdivisões (I, II, III, IV, V).

Jogos online de sobrevivência e tiro ainda possuem como principais adeptos os homens, mas a cada dia aumenta o número de mulheres participantes. Segundo Izuwaka (2015), a indústria de games atrai como público ambos os gêneros, todas as faixas etárias, porém seu público alvo ainda é o gênero masculino que é visto pela indústria como seu maior consumidor.

Este trabalho tem como objetivo identificar as motivações de mulheres ao jogar PUBG e verificar se elas sofrem algum tipo de preconceito ou se são vítimas de machismo de outros participantes.

2. METODOLOGIA

O estudo envolve uma pesquisa qualitativa. Segundo Gerhardt e Silveira (2009) a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Quanto ao procedimento, a pesquisa se trata de uma netnografia, que surgiu da etnografia.

Segundo Peirano (2014) etnografia a é a idéia-mãe da antropologia, ou seja, não há antropologia sem pesquisa empírica. A empiria – eventos, acontecimentos, palavras, textos, cheiros, sabores, tudo que nos afeta os sentidos –, é o material que analisamos e que, para nós, não são apenas dados coletados, mas questionamentos, fonte de renovação.

Segundo Fragoso et al (2011), a netnografia consiste em adaptações do método etnográfico em relação tanto à coleta e análise de dados, quanto à ética de pesquisa para a realização de pesquisas em ambientes online. O método está relacionado aos estudos de comunicação com abordagens referentes ao consumo, marketing e aos estudos das comunidades de fãs.

A coleta de dados deu-se por meio de postagens em dois grupos diferentes da rede social Facebook voltados para usuários do jogo. Foram feitas três perguntas às voluntárias relacionadas à motivação de jogar, à desvalorização do talento destas e ao oferecimento de ajuda referente a uma melhor colocação no ranking ou a tentativas de cortejo às usuárias. Após aceitarem participar da pesquisa, a conversa era direcionada para o bate-papo da rede social, para que a usuária se sentisse mais à vontade na hora de responder.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados, começo pela postagem do grupo 1, onde a pesquisa foi bem aceita, talvez por ser um grupo menor, com aproximadamente 33 mil usuários. Já no grupo 2, a postagem foi criticada por algumas pessoas, tanto homens, como mulheres, o que relatei ao número maior de membros no grupo, aproximadamente 111 mil membros. Alguns usuários acharam estranho o tema do trabalho e deram a entender que a pesquisa seria um método para a obtenção de contatos de meninas, insinuando que teria relação com a minha orientação sexual, como “lésbica demais”. Outros subestimaram o tema de pesquisa escolhido, tendo como exemplo “a educação realmente está falida”. Também se obteve comentários de pessoas que acharam engraçada a pesquisa, como por exemplo, “como não pensei nisso antes”.

Referente à primeira pergunta, “qual sua motivação na hora de jogar? É por diversão ou por patente?” as respostas podem ser divididas em três grupos: somente por diversão; somente por patente, que seria a promoção do jogador após atingir os pontos necessários para subir de nível, e ambos. Neste contexto, trago o conceito de relativização, pois Rocha (2010) comenta que quando vemos que as verdades da vida são menos uma questão de essência das coisas e mais uma questão de posição: estamos relativizando. As respondentes expuseram que um fator importante para a escolha entre diversão e patente são os companheiros de equipe, “se meus amigos estão jogando por diversão, eu entro na onda, mas se estamos jogando para atingir um objetivo, como recompensas e para a elevação de patente, então jogamos sério”.

A pergunta pertinente a “já acharam que você não sabia jogar por ser menina?” mostrou que a grande maioria das respondentes já foi subestimada por ser mulher. Rocha (2010) revela que etnocentrismo é uma visão do mundo onde o nosso próprio grupo é tomado como centro de tudo e, todos os outros são pensados e sentidos através dos nossos valores, nossos modelos, nossas definições do que é a existência. Sendo assim, os usuários do jogo acham-se superiores às mulheres, por serem do sexo masculino, reforçando o que a sociedade hoje tenta desconstruir, a partir de um conceito de igualdade na diferença. Algumas jogadoras expuseram que o preconceito, às vezes, se dá pelos companheiros de equipe não as conhecerem, principalmente no modo aleatório. Igualmente, algumas jogadoras atentaram ao fato de sofrerem preconceito não só por homens, mas também por mulheres, sendo um dos principais fatores, o nível da patente. Isto remete ao conceito de cultura de Tylor (1871) que definiu cultura como sendo todo o comportamento aprendido, tudo aquilo que independe de uma transmissão genética. Por viver em uma sociedade onde menosprezar mulheres é normal, algumas meninas refletem esse aprendizado em outras.

Sobre a última pergunta: “algum homem já se ofereceu para carregar você? Se sim, foi para obter uma melhor colocação no ranking da partida ou foi com o intuito de dar em cima de você?” Como resposta, a maioria das respondentes afirmou que sim, os homens preferem que as meninas não tenham tantas ações durante o jogo, com receio de que elas possam acabar atrapalhando, ou para



mostrar que são melhores que elas. As respostas também foram afirmativas para a questão do assédio, pois quando os jogadores percebem que tem uma menina no esquadrão, na maioria das vezes, começam a falar frases como, “olha, ela é menina”, “vai morrer cedo” ou “não deve jogar nada”.

Muitas jogadoras preferem não ligar seus microfones em partidas com pessoas aleatórias, para evitar o assédio, assim como, colocar seus apelidos no jogo de um modo que não as revele. Muitas preferem jogar somente com amigos, para não correrem o risco de serem assediadas. Algumas respondentes revelaram que os homens ficam descontentes quando elas apresentam um desempenho melhor do que o deles. Discorrem sobre como os jogadores tentam ensiná-las a como jogar, mas, acabam morrendo antes, fazendo lembrar o conceito de etnocentrismo, pois apenas eles podem ser bons no jogo.

Outra narrativa importante foi “já fui morta por ser menina”, era uma coisa que eu não tinha conhecimento que acontecia, mesmo sendo uma usuária frequente do jogo. Velho (1978) comenta que algo que sempre vemos e encontramos pode ser familiar, mas não é necessariamente conhecido e o que não vemos e encontramos pode ser exótico, mas até certo ponto, conhecido. O jogo reflete o que acontece na vida fora dele. Em um país dentre os líderes mundiais de feminicídios como o Brasil, onde uma mulher recentemente foi morta por um rapaz achar que o bolo que ela fez não era suficientemente bom, uma menina ser morta em um jogo pelo companheiro de equipe, por supor que, pela jogadora ser menina o desempenho não teria o mesmo nível que o dele, não refletiria uma mesma dinâmica de feminicídio? Para Carcedo e Sargot (2002) o feminicídio é o assassinato de mulheres por razões associadas a seu gênero.

Com todos esses relatos e conversas, eu acabei percebendo uma coisa que nunca havia pensado, na diferença de discurso no final da partida. Pois, se é um homem que é o último sobrevivente do esquadrão, os companheiros tendem a ficar calados para o jogador poder se concentrar, mas se a sobrevivente for uma menina, há uma chuva de “dicas” dadas pelos companheiros, o que pode acabar dificultando que ela obtenha o primeiro lugar para o time.

Por ser um veículo com diversas possibilidades de interação e/ou comunicação, a internet exerce a (re)produção de vários tipos de atividades, se tornando comum a reprodução de diversos tipos de preconceito, dentre eles o contra a mulher, que pode se apresentar de múltiplas formas (SILVA et al, 2016).

Com o machismo enraizado na sociedade, não surpreende que este se estenda para o meio virtual, não apenas em redes sociais, mas também em jogos online, onde os indivíduos que a praticam têm a segurança de ficarem impunes pelos seus comentários. Assim, defendendo a importância do feminismo, Campos (2017) expõe que a atuação dos movimentos feministas abriu possibilidades e oportunidades para que mulheres, em sua multiplicidade de vivências, busque por reconhecimento, igualdade e transformações sociais. Estas lutas continuam tão atuais quanto no início destes movimentos, mesmo com conquistas diversas, o machismo pode ser perceptível em situações como uma entrevista de emprego, onde é perguntado a uma mãe onde deixará seu filho enquanto trabalha, e a um pai não, ou quando uma mãe solteira é taxada de “vadia” e é obrigação dela ficar com o filho durante duas semanas inteiras e um pai ausente é tido como “paizão” quando fica com o filho somente por dois dias, ou quando ela é culpabilizada por um estupro pela roupa que usa ou assassinada por dizer não.

4. CONCLUSÕES

Este trabalho foi um desafio, pois o seu procedimento metodológico é totalmente diferente de outros trabalhos acadêmicos que eu havia realizado. Uma experiência de pesquisa diferenciada, pois sair da caixa é muito difícil, mas necessário, assim como abrir os horizontes. O mais complexo foi sair do modo automático e abrir a mente, estranhar o familiar, começar a prestar atenção em atitudes que antes passavam-me despercebidas. E o mais fácil implicou em poder escrever em primeira pessoa.

O que fica deste trabalho é lutar, por mais igualdade, não somente no jogo, mas em todos os âmbitos. Ainda parece estar longe de alcançarmos essa igualdade, mas cada dia será menos um, para que esse objetivo seja alcançado. Como sugestão, o jogo poderia ter um canal específico para casos de assédio contra mulheres e punições mais severas, pois atualmente, o jogador que assedia recebe algumas advertências antes de perder a sua conta.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMPOS, M. L.. Feminismo E Movimentos De Mulheres No Contexto Brasileiro: A Constituição De Identidades Coletivas E A Busca De Incidência Nas Políticas Públicas. *Revista Sociais E Humanas*, V. 30, P. 35-54, 2017.
- CARCEDO CABANAS, Ana; SAGOT RODRIGUEZ, Monserrat. Femicídio em Costa Rica: balance mortal. *Med. leg. Costa Rica* [online], v. 19, n. 1, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140900152002000100002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24/06/2019.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). Métodos de Pesquisa. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. v. 1. 118p.
- IZUKAWA, M. Mulher Entre Espelhos Personagens Femininas Cus-tomizáveis nos Videogames. 2015. 124p. TCC (Graduação) - Curso de graduação em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo 2015. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/mariana_izukawa.pdf>. Acesso em 23/06/2019.
- PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 20, n. 42, p. 377-391, jul./dez. 2014. Etnografia não é método. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832014000200015>. Acesso em 25/06/2019.
- SILVA, R. R. C.; SILVA FILHO, M.N.R. A representação da mulher no mundo virtual: percepções acerca do discurso machista nas redes sociais. In: I Encontro Nacional de Ficção, Discurso e Memória, 2014, São Luis. Caderno de Programação e Resumos. São Luís: FICÇA, 2014. v. 1.
- ROCHA, Everardo. O que é etnocentrismo. 27. ed. São Paulo: Brasiliense (1º ed. 1984), 2010. v. 1. 96p.
- TYLOR, Edward, 1871. *Primitive Culture*. Londres, John Mursay & Co. [1958, Nova York, Harper Torchbooks].
- VELHO, Gilberto. Observando o Familiar. In: NUNES, Edson de Oliveira – A Aventura Sociológica, Rio de Janeiro, Zahar, 1978.