

## **Deixa Ela Jogar: o Podcast Como Ferramenta de Debate Acerca da Violência de Gênero nos Jogos<sup>1</sup>**

Maria Ângela Duarte DAMASCENO<sup>2</sup>

Patrícia Monteiro Cruz MENDES<sup>3</sup>

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### **RESUMO**

Considerando o jornalismo como meio fomentador de diálogos e nos estudos sobre rádio expandido, este artigo busca compreender a capacidade de um podcast voltado ao público consumidor de videogames se tornar espaço de debate sobre violência de gênero, para isso analisaremos o alcance do podcast e respostas à uma pesquisa feita pelo Google Forms. O podcast analisado se chama ‘Deixa Ela Jogar’, e foi desenvolvido originalmente como Trabalho de Conclusão de Curso da autora, adotando o formato “bate-papo”, mais descontraído, no qual a apresentadora conversou com convidadas e foi inicialmente dividido em três episódios que abordaram os temas: jogadoras, jogos e empresas. O produto tem como finalidade compartilhar experiências de protagonismo feminino no universo *gamer* e fomentar o debate acerca do preconceito de gênero nos jogos através do podcast, entendido como formato que promove a troca de experiências, neste caso entre mulheres inseridas no universo *gamer* e que vivenciam o machismo nesse contexto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Podcast; Jornalismo; Videogames; Mulheres.

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho surge da necessidade de se analisar com mais profundidade o podcast ‘Deixa Ela Jogar’, desenvolvido inicialmente como Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo da autora. O produto é o único podcast ativo que aborda a violência

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Júnior – Comunicação Multimídia, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), e-mail: angeladamasc@gmail.com

<sup>3</sup> Professora Dra. do Curso de Jornalismo da UFPB, e-mail: patricia.monteiro@academico.ufpb.br

de gênero nos videogames e, por isso, pode ser considerado pioneiro. Com isso em mente, este artigo busca deliberar com mais profundidade acerca do potencial transformador do podcast e das possibilidades comunicacionais do rádio expandido para o público *gamer*, ou seja, que consome jogos digitais.

De acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2023, o público feminino representa 46,2% dos consumidores de videogames. Contudo, entre 2017 e 2022 esse número sempre ficou acima dos 50%, ou seja, as mulheres eram maioria. Apesar disso, relatos de comentários misóginos, principalmente em jogos online, são comuns e vivenciados por parte das garotas que tem como *hobby* ou profissão os videogames. Com isso em mente, a autora questionou como poderia abordar a problemática de uma forma não só acessível, mas que também pudesse dar espaço às pessoas alvo desse preconceito: as mulheres.

Considerando o podcast como um meio de comunicação e entretenimento democrático, acessível e transformador (Damasceno, 2023), este foi considerado a melhor alternativa para o questionamento da autora. A partir daí, desenvolveu-se o podcast ‘Deixa Ela Jogar’, inicialmente com três episódios, que entrevistou um total de oito mulheres da Paraíba e Pernambuco sobre o machismo no universo *gamer*, além de divulgar projetos que buscam incluir o gênero feminino nesse ambiente.

O presente artigo expõe os resultados iniciais do podcast ‘Deixa Ela Jogar’, com base nos dados disponibilizados pela plataforma *Spotify for Podcasters*, bem como após pesquisa quantitativa feita com formulário Google que buscou analisar a receptividade do público alvo (homens e mulheres que se consideram *gamers*) ao podcast. Com os resultados em mão, o trabalho busca refletir sobre a capacidade transformadora do podcast e as possibilidades comunicacionais do mesmo.

## **MACHISMO NO UNIVERSO GAMER**

Historicamente, o público-alvo dos jogos eletrônicos é masculino, e a cultura nerd tem sua origem atrelada aos ideais de masculinidade hegemônica ocidentais (West e Fenstermaker, 1995, *apud* Falcão, Macedo e Kurtz, 2021). Há mais incentivo para que homens joguem videogames, visto que isto ainda é considerado uma atividade majoritariamente masculina, argumento reforçado pelo sucesso de jogos com elementos de violência, aspectos também considerados “masculinos” (Damasceno, 2023).

Conforme a pesquisadora Gabriela Kurtz explica, o preconceito vivenciado pelas mulheres nos ambientes dos videogames é “um reflexo da sociedade como um todo, não

um evento isolado”, e “comportamentos de submissão muitas vezes são utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que ‘gostam’ do tratamento que lhes é dado” (Kurtz, 2017, 2019). Por isso, se faz necessário não somente combater a misoginia no ambiente virtual, mas sim na sociedade por um todo.

Em vários ambientes do universo *gamer* pode-se perceber a presença do machismo e da violência simbólica, onde o gênero masculino dita as regras e o gênero feminino, inferiorizado, as segue, já que não entendem que são vítimas deste processo opressivo. (Silva, Oliveira, 2017). Dos jogos às empresas que os fazem, passando pelas personagens e se fortalecendo no discurso dos próprios jogadores, a relação de poder entre homens e mulheres muitas vezes fazem as jogadoras se sentirem como se fossem intrusas em um *habitat* intrinsecamente e preferencialmente masculino (Damasceno, 2023).

## **AS POSSIBILIDADES DO PODCAST**

Para entendermos o podcast, precisamos antes entender o conceito de rádio expandido. Com os avanços tecnológicos, o rádio, que surgiu no século XIX, transbordou para as mídias sociais, para o celular, para a TV por assinatura e portais de música (Mustafa, 2017). O rádio expandido surge do entendimento de Kischinevsky, de que “circunscrever o rádio às ondas eletromagnéticas é condená-lo a um papel cada vez mais secundário diante do crescimento da internet comercial e do processo de convergência de mídias” (Kischinevsky, 2011).

Uma das atividades que surgiram da convergência midiática e da reformulação dos meios de comunicação causados pelo avanço das tecnologias foi o *podcasting*, que deu seus primeiros passos nos anos 2000. O podcast, de acordo com Kischinevsky (2016, p.68), é uma “modalidade de radiofonia sob demanda, assíncrona, que vai além da oferta de conteúdos em websites de emissoras”. Esta mídia tem como principal característica a forma de distribuição, que é direta e atemporal, diferenciando-o dos programas de rádio tradicionais (Luiz, Assis, 2010).

Conforme Kischinevsky (2011), os meios de comunicação desenvolvem-se em torno de complexos sistemas de práticas sociais, hábitos, crenças e códigos culturais. A possibilidade que o *podcasting* traz de ouvir onde e quando quiser, além da facilidade de produzi-lo tornam-no espaço eficiente para a propagação de ideias, debates, e

---

informação em geral, alcançando diversos nichos e públicos-alvo - no caso do podcast estudado neste artigo, jovens *gamers*.

### **DEIXA ELA JOGAR**

O podcast analisado neste artigo foi desenvolvido como produto do Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo da autora, mas continua sendo atualizado, com episódios novos todos os meses. O ‘Deixa Ela Jogar’ foi executado no formato de bate-papo e focou na troca de experiências entre as participantes (Damasceno, 2023), tendo três episódios de aproximadamente 20 minutos. Como foi explicado no relatório:

No primeiro episódio, jogadoras relataram suas experiências pessoais e debateram sobre os reflexos do machismo nas suas trajetórias como gamers. No segundo episódio, trouxemos garotas *streamers* (que fazem transmissões ao vivo pela internet jogando) e fizemos um breve apanhado sobre a representação de personagens femininas nos jogos e como essas representações são resultados do preconceito de gênero ou tentam quebrá-lo. Por fim, no terceiro episódio, conversamos com outras duas estudantes que abordaram os *games* em seus Trabalhos de Conclusão de Curso sobre a falta de mulheres na indústria de desenvolvimento de jogos. Além disso, o ouvinte também acompanhará uma breve entrevista com pessoas que fazem parte de projetos de inclusão feminina nos *games*. (Damasceno, 2023)

Até o dia 7 de agosto de 2023, esses três episódios tinham um total de 48 reproduções: o primeiro episódio, intitulado “Jogar é Coisa de Garota”, estava com 20 visualizações, o segundo episódio, “A personagem só é boa se for sexy?” tinha 11 reproduções e o terceiro episódio, “Faltam Mulheres, Sobram Mulheres”, contava com 17 reproduções.

Para deliberar acerca do uso do podcast como ferramenta de debate sobre violência de gênero, fizemos uma pesquisa usando a plataforma Google Forms. A divulgação da pesquisa foi feita por grupos de Whatsapp voltados ao público gamer, onde também foi solicitado que os interessados escutassem o podcast. O questionário possui onze perguntas de caráter qualitativo, grande parte com opções de respostas “sim”, “não” ou “não sei”. Entre os dias 3 de agosto e 7 de agosto de 2023, obtivemos quinze respostas. Os resultados serão destrinchados a seguir.

A primeira pergunta, “Você se considera ‘Gamer’ (joga videogames como hobby ou profissionalmente)?” recebeu catorze respostas “sim” e uma resposta “não”. Isso

significa que o público que acessou o questionário realmente faz parte do público-alvo do podcast.

Você se considera 'Gamer' (joga videogames como hobby ou profissionalmente)?

[Copiar](#)

15 respostas

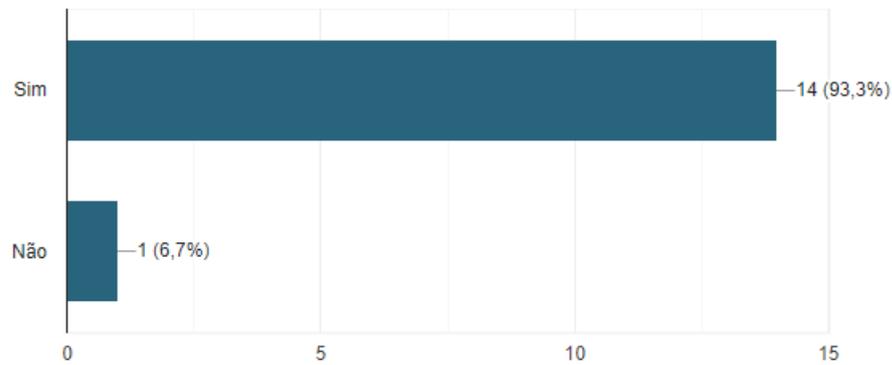


Figura 01: Gráfico com respostas do questionário.

Dos entrevistados, oito se declaram mulheres, cinco homens e duas pessoas não-binárias. Das mulheres e pessoas não-binárias, quando perguntadas se “Já sofreu algum tipo de violência de gênero enquanto jogava? (exemplo: ouviu comentários degradantes, teve sua capacidade de jogar posta em cheque, foi expulsa do time, sofreu assédio, por causa do gênero)”, dez responderam que “sim”. Ao contrário, no público que se identifica com o masculino, apenas um respondeu que “sim” à mesma questão.

Você se identifica como:

[Copiar](#)

15 respostas

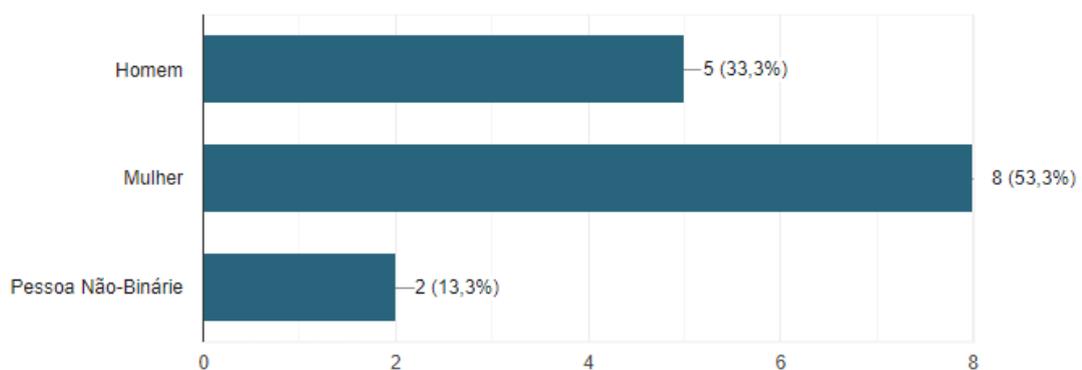


Figura 02: Gráfico com respostas do questionário.

Se você se identifica como mulher (ou é uma pessoa não-binária que vivencia a feminilidade), Já sofreu algum tipo de violência de gênero enquanto jogava? (ex: ouviu comentários degradantes, teve sua capacidade de jogar posta em cheque, foi expulsa do time, sofreu assédio, por causa do gênero)

[Copiar](#)

11 respostas

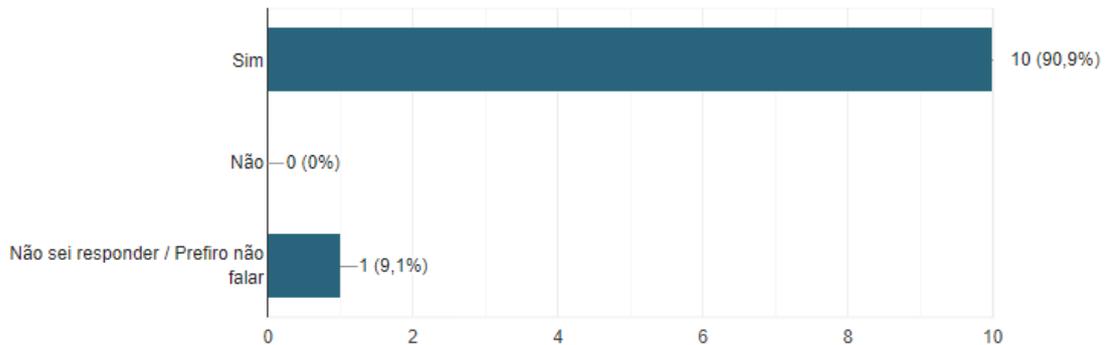


Figura 03: Gráfico com respostas do questionário.

Se você se identifica como homem (ou é uma pessoa não-binária que vivencia a masculinidade), Já sofreu algum tipo de violência de gênero enquanto jogava? (ex: ouviu comentários degradantes, teve sua capacidade de jogar posta em cheque, foi expulso do time, sofreu assédio, por causa do gênero)

[Copiar](#)

7 respostas

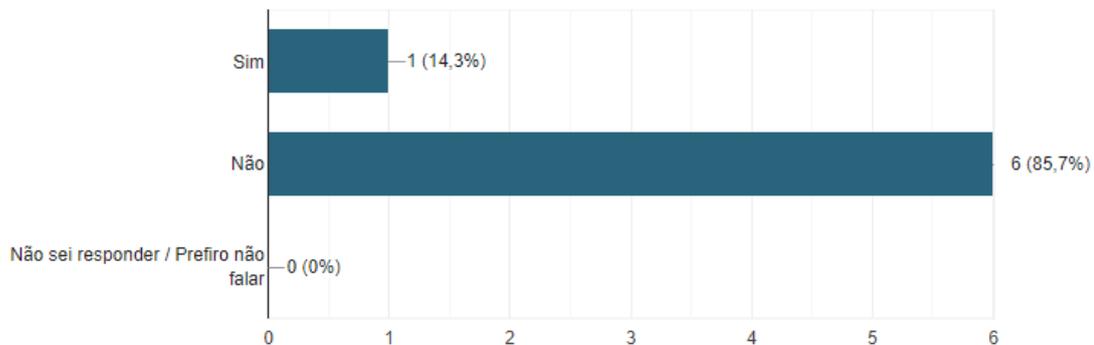


Figura 04: Gráfico com respostas do questionário.

Para as questões relativas ao podcast, catorze dos entrevistados disseram que "podcasts sobre videogames conseguem alcançar o público *gamer*, e funcionam como uma alternativa para quem quer saber mais sobre videogames". Além disso, treze destes informaram que refletiram sobre o machismo no universo *gamer* durante ou após escutar o podcast, e que repensaram suas atitudes ou a de colegas nos jogos. Por fim, o mesmo número de entrevistados reagiu de forma positiva à pergunta: "na sua opinião, um podcast voltado exclusivamente a falar sobre violência de gênero e/ou contra minorias no universo *gamer* "ajuda a trazer essa problemática à tona e a combatê-la?"

Considerando que existem outras plataformas mais difundidas pela internet, como o Youtube e o Reddit, você acha que podcasts sobre videogames conseguem alcançar o público gamer, e funcionam como uma alternativa para quem quer saber mais sobre videogames?

 Copiar

15 respostas

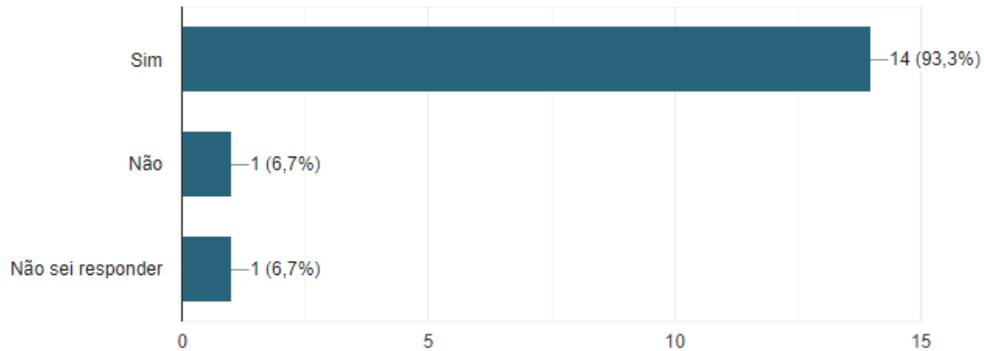


Figura 05: Gráfico com respostas do questionário.

Em algum momento o assunto debatido no podcast lhe fez refletir sobre o machismo nos jogos e sua comunidade tóxica?

 Copiar

15 respostas

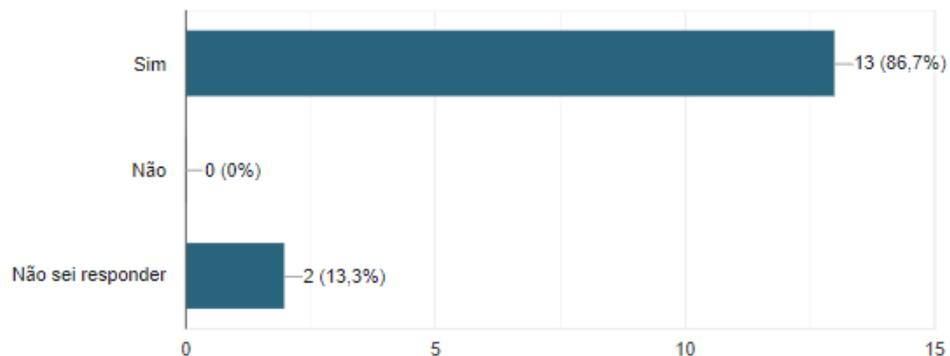


Figura 06: Gráfico com respostas do questionário.

Após ouvir o podcast, você chegou a repensar as suas atitudes, ou a de colegas, nos videogames?

 Copiar

15 respostas

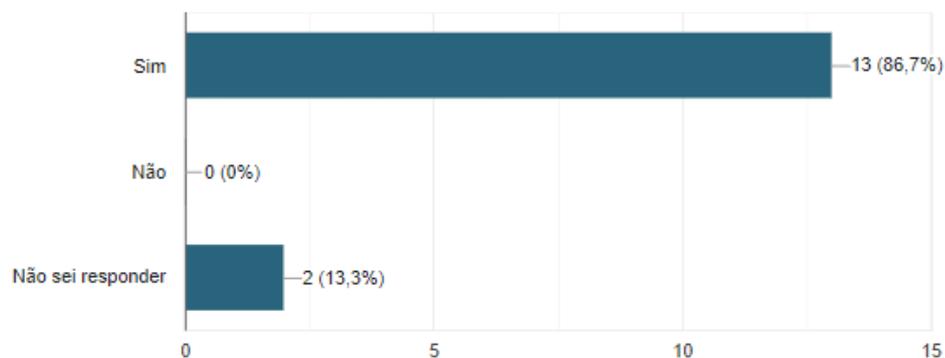


Figura 07: Gráfico com respostas do questionário.

Na sua opinião, um podcast voltado exclusivamente a falar sobre violência de gênero e/ou contra minorias no universo gamer "ajuda a trazer essa problemática à tona e a combatê-la?"



15 respostas

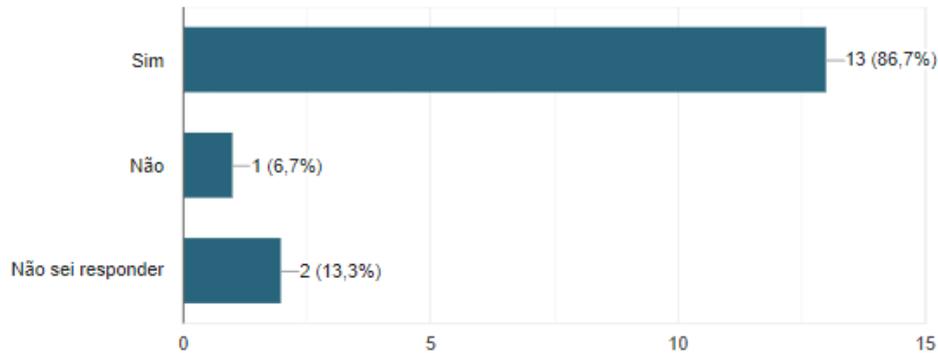


Figura 08: Gráfico com respostas do questionário.

O resultado da pesquisa, apesar do pouco número de participantes, está de acordo com o que é visto na sociedade: de acordo com uma pesquisa de 2021 conduzida pela Reach3 com 900 jogadoras, 77% das mulheres *gamers* já experimentaram algum tipo de comportamento impróprio durante um jogo, além de 71% acreditarem que as empresas de jogos podem ajudar a combater a violência de gênero, através da propaganda por exemplo<sup>4</sup>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou se aprofundar mais nas contribuições do podcast ‘Deixa Ela Jogar’ no combate à violência de gênero nos jogos. Por ser um projeto recente e de baixo alcance, ainda não podemos confirmar a possibilidade do podcast se tornar uma ferramenta de debate para essa problemática, mas podemos observar, tanto pelas respostas do questionário quanto pelo próprio conteúdo do podcast que há, sim, essa possibilidade.

A violência de gênero, como dito anteriormente, está presente em todas as camadas da sociedade, e toda forma de combate é válida. O jornalismo, como parte vital do organismo social tem grande relevância no combate à essa mazela. Através de

<sup>4</sup> Reach3 Insights’ New Research Reveals 59% of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming. Disponível em: <<https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>>.

produções jornalísticas, é possível alcançar mais pessoas e contribuir na desconstrução do preconceito de gênero vigente na sociedade.

Atualmente, o Deixa Ela Jogar é o único podcast ativo que trata da violência de gênero nos videogames. Encontramos outros dois produtos que tratam da temática, mas que foram descontinuados. Ou seja, este é um nicho pouco explorado, mas que, devido às redes sociais, está em alta. Os relatos constantes de misoginia nos jogos online reforçam a importância de que mais produções que abordem essa problemática sejam desenvolvidas.

## REFERÊNCIAS

DAMASCENO, Maria Ângela Duarte. **‘Deixa Ela Jogar’**: um Podcast Sobre Mulheres no Universo Gamer. Orientadora: Patrícia Monteiro Cruz Mendes. 2023. 47 f. TCC (Graduação) – Curso de Jornalismo, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.

DEIXA ELA JOGAR. [Locução de]: Ângela Duarte. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 16 jun. 2023. **Podcast**. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/2MneMNChdP7viwrXmpa3wS?si=aa2c70246af243e8>. Acesso em: 9 ago. 2023.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/174671>. Acesso em: 26 mar. 2023.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Rádio social**: Uma proposta de categorização das modalidades radiofônicas. In: Nélia del Bianco. (Org.). O Rádio Brasileiro na Era da Convergência. São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/r6-1917-1.pdf>. Acesso em 04, ago. 2023.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. **Revista Metamorfose**, vol. 2, nº 2, set. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em 28 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **“Respeita Ai”**: Os Discursos e a Subversão das Regras como Manifestações de Violência Simbólica de Gênero nos Jogos Digitais Dota 2 e League Of Legends. 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206076>. Acesso em 28 set. 2022.

LUIZ, Lúcio; ASSIS, Pablo de. **O Podcast no Brasil e no Mundo**: um caminho para a distribuição de mídias digitais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33, 2 a 6 set. 2010, Caxias do Sul, RS. Anais [...]. Caxias do Sul, RS: INTERCOM, 2010. Disponível em:

---

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-0302-1.pdf>. Acesso em: 29 set. 2022.

MUSTAFA, I. P. O rádio mudou. É expandido. Transbordou para o celular e para as redes sociais. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 14, n. 41, p. 215–220, 2017. DOI: 10.18568/cmc.v14i41.1449. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1449>. Acesso em: 30 mar. 2023

PESQUISA GAME BRASIL 2023. Disponível em: [www.pesquisagamebrasil.com.br](http://www.pesquisagamebrasil.com.br). Acesso em 16 mai. 2023.

Reach3 Insights. **Reach3 Insights’ New Research Reveals 59% of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming**. Disponível em: <<https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>>. Acesso em: 07 ago. 2023.

SILVA, L. F; OLIVEIRA, L. O Papel da Violência Simbólica na Sociedade por Pierre Bourdieu. **Revista FSA**, Teresina, v.14, n.3, art. 9, p. 160-174, mai./jun. 2017. Disponível em: <http://www4.unifsa.com.br/revista/index.php/fsa/article/view/1342>. Acesso em: 10 out. 2022.