

Preconceito e intolerância ainda existem nos Games

Em pleno século XXI, mesmo com personagens femininos ganhando espaço e títulos solos nos games, além do número crescente de mulheres estarem trabalhando na indústria, o preconceito contra elas ainda persiste. Segundo a Women in Games International, organização norte-americana que advoga a inclusão e o progresso das mulheres na indústria de jogos, há apenas algo entre 12% e 18% de mulheres entre os desenvolvedores de jogos, o que pode ajudar a explicar a predileção por protagonistas do sexo masculino.



Zoe Quinn, desenvolvedora indie que sofreu um caso de “revenge porn”

Segundo uma pesquisa realizada pela Entertainment Software Association, que analisou o mercado norte-americano, as moças maiores de 18 anos já representam 36% do público gamer, e são o maior grupo demográfico da categoria, seguidas por homens adultos, que respondem por 35% do total, e de meninos gamers menores de 18 anos, que representam apenas 17%. Mulheres acima dos 50 anos são uma faixa etária com crescimento considerável,

público que aumentou 32% de 2012 para 2013, mas isso não torna as coisas mais fáceis para nós, mulheres. Muito pelo contrário, continuamos a enfrentar preconceito e lidar diariamente com comentários tóxicos e algumas raras vezes, até ameaças a violência real.

Os problemas que as mulheres enfrentam no mercado, nas comunidades de gamers e dentro dos jogos é muito maior do que isso. Vocês todos devem se lembrar do caso de Zoe Quinn, uma desenvolvedora indie que sofreu um caso de “revenge porn” sendo acusada de realizar “favores sexuais” com vários figurões da indústria de games, em troca de críticas favoráveis ao seu jogo. A jovem foi atacada pela internet e por diversos jornalistas da área que criticaram as supostas ações da desenvolvedora mesmo sem averiguar a veracidade das acusações que se limitavam a uma publicação em um blog de seu ex namorado furioso.

Mais recentemente vimos o caso de Anita Sarkeesian, amplamente conhecida e odiada na internet e que recebeu ameaças de morte endereçadas a ela e à sua família. Como resultado mais de 1.400 desenvolvedores de estúdios pequenos e grandes, como Bioware, NCSoft, Ubisoft, EA, Riot e DICE, empresas de serviços como Twitch entre tantos outros defenderam o direito de qualquer pessoa a jogar, criar e criticar games independente de gênero, orientação sexual, etnia, religião ou limitação física em uma carta aberta condenando a intolerância dos gamers, o documento também convida a comunidade a não aceitar de forma passiva qualquer atitude depreciativa a qualquer indivíduo, independentemente de você concordar com suas ideias ou não.

Confira a matéria completa no site [Marketing&Games](#)