TECNOLOGIA EM CONTEXTO SOCIAL: INTOLERÂNCIA EM JOGOS DIGITAIS

Luiz Guilherme Fritsch [1]

Filipe Garcia Silva [2]

Carlos Aurelio Dilli Goncalves [3]

Resumo:

Com o crescimento do número de pessoas que estão no cenário de jogos digitais, faz-se necessário estudar questões como o comportamento dos jogadores. É de conhecimento geral que ainda existe preconceito em qualquer âmbito da nossa sociedade, seja em relação à religião, gênero, cor da pele ou o lugar onde um ser humano habita. A liberdade de expressão sempre está em pauta quanto aos discursos de ódio gerados, mascarados de opinião. A violação dos direitos humanos por meio de discriminação são propagadas como forma de humor pela web. Ainda nos dias de hoje, podem ser vistos relatos de mulheres que fazem parte da comunidade de jogos digitais, sofrem de reações como desqualificação da habilidade e do próprio direito de jogar, com espaço para xingamentos e recados ofensivos, ou ainda um tratamento em tom de paquera, desrespeitando e invadindo o espaço de uma mulher como ser humano. Em jogos digitais multijogador na web, onde diversos jogadores se encontram para a realização de uma partida cooperativa, são inúmeros os casos de preconceito. Através deste artigo, a proposta é entender como a tecnologia vem sendo usada como uma plataforma para discriminação racial e étnica, apresentando dados sobre acontecimentos que revelam a ocorrência de fatos relacionados. No presente trabalho, serão apresentados dados relativos a intolerância em jogos digitais como forma de tentar prevenir, suprimir ou educar pessoas que ainda tem este tipo de atitude. Em vista dos dados apresentados, e da discussão realizada perante aos fatos apurados, podem ser realizadas algumas considerações frente à questão de intolerância em jogos digitais. O problema de intolerância em jogos digitais não é divulgado e, muitas vezes, não é conhecido por inúmeras pessoas, apenas aqueles que já fazem parte e são ativos na comunidade de jogos digitais. Foram encontrados inúmeros relatos e dados referente a casos de desrespeito, racismo, homofobia, xenofobia, e sexismo, piadas em relação à gênero, propagados por usuários que permanecem no anonimato da internet, e se aproveitam dessa "proteção", para propagar ofensas e saírem impunes perante a lei. Uma das possíveis soluções para a resolução desse problema, além da conscientização, seria a instituição de políticas que realizam punições sob usuários que cometem tais atos.

Palavras-chave: Tecnologia;Discriminação;Jogos Digitais;

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

TECNOLOGIA EM CONTEXTO SOCIAL: INTOLERÂNCIA EM JOGOS DIGITAIS

[1] Aluno de graduação. fritsch.guilherm3@gmail.com. Autor principal

[2] Aluno de graduação. filipe.garcia1997@gmail.com. Co-autor

[3] Docente. carlosgoncalves@unipampa.edu.br. Orientador

TECNOLOGIA EM CONTEXTO SOCIAL: INTOLERÂNCIA EM JOGOS DIGITAIS

1 INTRODUÇÃO

Com o crescimento do número de pessoas que estão no cenário de jogos digitais, faz-se necessário estudar questões como o comportamento dos jogadores. É de conhecimento geral que ainda existe preconceito em qualquer âmbito da nossa sociedade, seja em relação à religião, gênero, cor da pele ou o lugar onde um ser humano habita. A liberdade de expressão sempre está em pauta quanto aos discursos de ódio gerados, mascarados de opinião (SARMENTO, 2006). A violação dos direitos humanos e o racismo ocorrem diariamente na internet (MELO, 2010), e piadas racistas e xenofóbicas são propagadas como forma de humor pela web (WEAVER, 2011).

Em jogos digitais multijogador na web, onde diversos jogadores se encontram para a realização de uma partida cooperativa, são inúmeros os casos de preconceito. Através deste artigo, a proposta é entender como a tecnologia vem sendo usada como uma plataforma para discriminação racial e étnica, apresentando dados sobre acontecimentos que revelam a ocorrência de fatos relacionados. Ainda nos dias de hoje, podem ser vistos relatos de mulheres que fazem parte da comunidade de jogos digitais, sofrem de reações como desqualificação da habilidade e do próprio direito de jogar, com espaço para xingamentos e recados ofensivos, ou ainda um tratamento em tom de paquera, desrespeitando e invadindo o espaço de uma mulher como ser humano. No presente trabalho, serão apresentados dados relativos a intolerância em jogos digitais como forma de tentar prevenir, suprimir ou educar pessoas que ainda tem este tipo de atitude.

A Seção 2 apresenta de forma sucinta qual foi o protocolo utilizado para a realização do estudo, e também quais os métodos e técnicas foram aplicados durante a análise dos dados referentes ao contexto. A Seção 3 apresenta uma discussão e alguns resultados, frente aos dados coletados. A Seção 4 dispõe das considerações finais sobre o estudo realizado, e descreve os trabalhos futuros. Ao término do estudo apresentado, os leitores serão capazes de compreender um pouco mais do cenário de intolerância em jogos digitais.

2 METODOLOGIA

Para realizarmos este artigo, foram feitas buscas por estudos na literatura em artigos científicos que possuem dados sobre xenofobia, racismo ou sexismo dentro do âmbito de jogos digitais, além de buscas em matérias e reportagens que dispõem de dados estatísticos sobre o assunto. Para a realização da busca dos artefatos, foram utilizadas as bases de dados exibidas na Tabela 1. Foi definida a seguinte String de busca como base para esse trabalho: (“Digital Games” AND (discrimination OR sexism OR xenophobia)).

Fonte	**Endereço**
ACM Digital Library	dl.acm.org
IEEE Xplore	ieeexplore.iee.org
Google Scholar	scholar.google.com

Scopus	scopus.com

Tabela 1. Bases de dados.

Os estudos que trazem informações sobre o contexto de intolerância em jogos digitais foram selecionados para serem analisados, e ainda, algumas matérias e reportagens que contém dados sobre o assunto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Constituição Federal no artigo 5º "garante aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade" (BRASIL, 1988). Com este estudo, percebeu-se também que a maioria dos casos não são relatados, que ainda existem muitos casos de discriminação dentro dos jogos e que a maioria destes casos não são encaminhados da forma correta conforme a lei.

Em casos que foram observados na prática, é comum acontecer sexismo quando os jogadores percebem que há uma mulher na partida. Quando isso acontece, nota-se que alguns homens agem como se toda mulher que entra no jogo entrasse para ser paquerada (assediada). Em casos mais agressivos, jogadores usam o chat por voz para falar ofensas machistas. Um outro caso que foi presenciado, foi um caso extremo onde um jogador saiu de uma partida simplesmente por perceber que havia uma mulher em seu time.

Mesmo no cenário competitivo profissional, foi possível observar algum tipo de discriminação. Como no caso que ocorreu no dia 17 de fevereiro de 2018, onde acontecia uma partida de Counter Strike, entre a equipe americana "2k" e a equipe Brasileira da "Team One", neste episódio, Andy Parr da equipe 2k imitou sons de um primata no chat por voz após a Team One vencer um *round*. Neste caso, a equipe da 2k foi eliminada, mas devido ao fato de ter perdido dentro do jogo mesmo e não por este episódio de racismo.

No cenário competitivo, há uma grande disparidade também em relação a premiação em campeonatos. Buscando por dados, nos deparamos com os números de campeonatos oficiais do jogo "Counter Strike: Global Offensive", realizados no ano de 2016. Segundo a matéria publicada no jornal BBC (BBC, 2016), O total monetário de premiações para campeonatos masculinos chegou a 2,6 milhões de dólares enquanto no cenário feminino este valor foi 16% deste total, ou seja 156 mil dólares. Através dessa constatação, pode ser notado que a valorização do cenário feminino em jogos digitais, é muito menor do que o cenário masculino. As disparidades em questões de salário e investimento, que ocorrem na sociedade, se refletem também no cenário gamer.

Após a realização da busca por estudos que iriam agregar ao presente trabalho, foi constatado que ainda não existem muitas informações e artefatos que tratem da intolerância no âmbito de jogos digitais, a maioria dos trabalhos relatam esta questão ocorrendo na internet, e em redes sociais. Foram encontradas inúmeras matérias e reportagens sobre o cenário de intolerância nos jogos digitais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista dos dados apresentados, e da discussão realizada perante aos fatos apurados, podem ser realizadas algumas considerações frente à questão de intolerância em jogos digitais. O problema de intolerância em jogos digitais não é divulgado e, muitas vezes, não é conhecido por inúmeras pessoas, apenas aqueles que já fazem parte e são ativos na

comunidade de jogos digitais. Foram encontrados inúmeros relatos e dados referente a casos de desrespeito, racismo, homofobia, xenofobia, e sexismo, piadas em relação à gênero, propagados por usuários que permanecem no anonimato da internet, e se aproveitam dessa "proteção", para propagar ofensas e saírem impunes perante a lei. Uma das possíveis soluções para a resolução desse problema, além da conscientização, seria a instituição de políticas que realizam punições sob usuários que cometem tais atos. Muitas companhias que fornecem e administram os jogos, devem também parar de ignorar e minimizar o problema, e conceder a este a importância devida.

REFERÊNCIAS

100 Women 2016: The women challenging sexism in e-sports. **BBC,** Londres, 22 November 2016. Disponivel em : <https://www.bbc.com/news/technology-37992322>

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil,** 1988**.**

MELO, Celso Eduardo Santos de. **Racismo e violação aos direitos humanos pela internet: estudo da Lei nº 7.716/89**. 2010. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

SARMENTO, Daniel. A liberdade de expressão e o problema do "Hate Speech". **SARMENTO, Daniel. Livres e iguais: estudos de direito constitucional. Rio de Janeiro: lúmen juris**, 2006.

WEAVER, Simon. Jokes, rhetoric and embodied racism: A rhetorical discourse analysis of the logics of racist jokes on the Internet. **Ethnicities**, v. 11, n. 4, p. 413-435, 2011.3