



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

RELATÓRIO

‘DEIXA ELA JOGAR’: UM PODCAST SOBRE MULHERES NO
UNIVERSO GAMER

JOÃO PESSOA
2023

MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

RELATÓRIO

‘DEIXA ELA JOGAR’: UM PODCAST SOBRE MULHERES NO
UNIVERSO GAMER

Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Coordenação do Curso de Jornalismo, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito parcial necessário à obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Patrícia Monteiro Cruz Mendes.

JOÃO PESSOA
2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

D155d Damasceno, Maria Angela Duarte.

Deixa Ela Jogar: um podcast sobre mulheres no universo gamer / Maria Angela Duarte Damasceno. - João Pessoa, 2023.
47 f. : il.

Orientação: Patrícia Monteiro Cruz Mendes.
TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Jornalismo - TCC. 2. Podcast. 3. Mulheres - Videogames. 4. Violência simbólica. I. Mendes, Patrícia Monteiro Cruz. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 070(043.2)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
CURSO DE JORNALISMO

ATA DE APROVAÇÃO

Este trabalho foi submetido à avaliação da Banca Examinadora composta pelos professores abaixo relacionados, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba.

Aluno(a): Maria Ângela Duarte Damasceno

Título do trabalho: 'Deixa Ela Jogar': um podcast sobre mulheres no universo gamer

Aprovado em 15 de junho de 2023, com média 10,0

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Prof.^a Dra. Patrícia Monteiro Cruz Mendes

Universidade Federal da Paraíba

Departamento de Jornalismo

Assinatura: Prmendes

Professor(a) examinador(a): Prof.^a Dra. Fabiana Cardoso de Siqueira

Universidade Federal da Paraíba

Departamento de Jornalismo

Assinatura: FS

Professor(a) examinador(a): Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes

Universidade Federal da Paraíba

Departamento de Mídias Digitais

Assinatura: Ivan Mussa Tavares Gomes

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu eu da infância. Essa é a prova de que valeu a pena ser a “nerd estranha” da escola.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de tudo, à toda minha querida família. Nomeadamente meus pais, Ana Paula e Gustavo, meu irmão, João Gabriel, meus avós Valéria, José Cláudio, Wagner e Cristina, meus tios, primos e todos os parentes que confiaram em mim e apoiaram minha decisão de me tornar jornalista. Amo demais todos vocês.

A Natan, por estar do meu lado em cada momento dessa jornada, me oferecendo um ouvido para desabafar, um ombro para chorar, e sua criatividade quando a minha não surgia. Sem você, não teria toda essa força e coragem de perseguir meus sonhos, obrigada.

Aos *jornamigos*, Bruna, Carol, Iaco, Júnior, Lara e Mikaely: os melhores amigos que eu poderia ter. Vocês são incríveis, sou eternamente grata por ter iniciado a graduação com vocês e conviver com pessoas tão maravilhosas.

A Carlos Garcia (*in memoriam*), Rodrigo Garcia e Ana Azevedo, que foram minha inspiração desde pequena. Espero fazer jus aos jornalistas da família.

A Talita França, que tirou minhas dúvidas e segurou minha mão durante todo esse processo, além de ter feito a edição do podcast. Você foi essencial, amiga!

A Patrícia Monteiro, a melhor professora e orientadora do mundo. Obrigada pela paciência, atenção e ensinamentos!

A Banca Avaliadora, obrigada por dedicarem seu tempo para apreciar o meu trabalho com carinho.

A Universidade Federal da Paraíba e ao curso de Jornalismo, bem como seus professores e funcionários, por toda a minha formação.

O que é melhor - nascer
bom, ou superar sua
natureza maligna através de
grande esforço?

Paarthurnax (The Elder Scrolls V: Skyrim)

RESUMO

Este trabalho é o relatório de produção do podcast ‘Deixa Ela Jogar’, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso, com o objetivo principal de esclarecer que a habilidade de jogar, produzir e consumir jogos independem de gênero. Para isso, o podcast adota o formato “bate-papo”, mais descontraído, em que a apresentadora conversa com convidadas e é dividido em três episódios, com duração média de entre vinte e vinte e cinco minutos cada um, abordando três subtemas: jogadoras, jogos e empresas. A finalidade é 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. Este trabalho contribui no fortalecimento da presença de mulheres no cenário *gamer* paraibano ao se tornar uma plataforma de diálogo entre jogadoras locais. O produto está disponível em: <https://open.spotify.com/show/2MneMNChdP7viwrXmpa3wS>

Palavras-Chave: podcast; jornalismo; videogames; mulheres; violência simbólica.

ABSTRACT

This essay is the production report of the podcast 'Deixa Ela Jogar' (Let Her Play), developed as a Course Completion Work, with the main objective of clarifying that the ability to play, produce, and consume games is not related to gender. With that in mind, the podcast adopts a more relaxed interview and conversational format, in which the hostess talks with guests. It is divided into three episodes, with an average duration of fifteen to twenty minutes each, addressing three sub-themes: female players, games, and companies. The goal is to share experiences of female protagonism in the gamer universe and promote the debate about gender bias in games through the podcast. The podcast is understood as a format that facilitates the exchange of experiences, particularly among women involved in the gaming community who have experienced sexism in this context. This work contributes to strengthening the presence of women in Paraíba's gaming scene by providing a platform for dialogue among local players. The podcast is available here: <https://open.spotify.com/show/2MneMNChdP7viwrXmpa3wS>

Keywords: podcast; journalism; videogames; women; symbolic violence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Kratos e Afrodite em God of War III (2010).....	16
Figura 2 - “Prêmio” de Metroid é ver a protagonista de lingerie.....	17
Figura 3 - Exemplos de personagens femininas sexualizadas.....	18
Figura 4 - Mileena, Kitana e Jade em Mortal Kombat 9 (2011).....	19
Figura 5 - Kitana, Mileena e Jade após redesign em Mortal Kombat 11 (2019).....	19
Figura 6 - Primeiro dia de gravação.....	25
Figura 7 - Segundo dia de gravação.....	25
Figura 8 - Capa do podcast.....	27
Figura 9 - Capa do primeiro episódio.....	27
Figura 10 - Capa do segundo episódio.....	28
Figura 11 - Capa do terceiro episódio.....	28

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 O RÁDIO EXPANDIDO E O PODCAST.....	12
2.1 O formato bate-papo.....	13
3 A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA.....	14
3.1 A representação das mulheres nos videogames.....	15
3.2 A violência simbólica no universo gamer.....	19
4 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO.....	23
4.1 Pré-produção.....	24
4.2 Produção.....	25
4.3 Pós-produção.....	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	28
APÊNDICE.....	32

1. INTRODUÇÃO

Desde que os primeiros videogames foram criados, na década de 1970, a sociedade mudou muito e novas tecnologias surgiram. Percebe-se, no entanto, que a fórmula dos jogos eletrônicos pouco mudou. Em sua maioria, videogames são sobre “homens atirando na cara de outros homens, são desenvolvidos por um grupo pequeno e insular de pessoas e possuem jogabilidades semelhantes” (ANTHROPY, 2012). Por isso, a presença feminina nesse nicho é recebida com resistência, tanto da indústria quanto dos jogadores homens (KURTZ, 2017).

A Pesquisa Game Brasil, que revela há 10 anos o perfil do consumidor de jogos eletrônicos no país, em sua edição de 2022¹ mostrou que 51% das pessoas que jogam *games* são do sexo feminino, e ainda destaca que “o hábito de jogar *games* não tem relação com o sexo do jogador: há mercado e produtos para todos os perfis” (PESQUISA GAME BRASIL, 2022). Em 2023, enquanto este Trabalho de Conclusão de Curso já estava em produção, a Pesquisa Game Brasil divulgou sua 10ª edição² e constatou que, após seis anos sendo maioria, o público feminino que consome jogos digitais foi superado pelo masculino e agora representa 46,2% dos consumidores.

Nos últimos anos, as mulheres dominaram o consumo dos jogos digitais (...). Na PGB 2023, os homens voltaram a representar a maioria do público *gamer*. O principal motivo para essa mudança pode ser o foco da grande indústria e seus investimentos em produtos para o mercado de *smartphones*, influenciados pelo cenário competitivo a produzir jogos mais atrativos para os *hardcore gamers*, que são em sua maioria masculinos. (PESQUISA GAME BRASIL, 2023)

Apesar desse número ter caído, ainda é um valor alto e não altera a pergunta norteadora deste Trabalho: “Por que ainda são tantos os relatos de machismo e violência contra as mulheres nos videogames?” Essa inquietação levou a autora deste projeto a desenvolver um produto jornalístico para, além de falar sobre o assunto, dar espaço para que outras mulheres *gamers* também o abordassem. Por isso, primeiro foi feita uma pesquisa sobre violência de gênero nos videogames e, em seguida, deliberamos sobre como tratar da temática de uma forma leve e educativa, com uma mídia que promova diálogo e interação.

Para Gabriela Kurtz (2017), o preconceito vivenciado pelas mulheres nos ambientes dos videogames é “um reflexo da sociedade como um todo, não um evento isolado”, ela traz para discussão sobre gênero o conceito de violência simbólica. Criada por Pierre Bourdieu, a noção de violência simbólica é “uma ‘violência ‘invisível’, adotada por meios genuinamente simbólicos de comunicação e conhecimento, que se constitui em um vínculo de subjugação-

¹ PESQUISA GAME BRASIL 2022. Disponível em: www.pesquisagamebrasil.com.br

² PESQUISA GAME BRASIL 2023. Disponível em: www.pesquisagamebrasil.com.br

submissão e que resulta de uma dominação" (SILVA, OLIVEIRA, 2017, p 161).

A violência simbólica é intrínseca ao universo dos jogos. Comentários como “tinha que ser uma mulher”, “volta para a cozinha”, ou mesmo palavras de baixo calão e ameaças são padrão de resposta para o mínimo erro cometido pela garota ao jogar. Não obstante, os papéis de gênero impostos às mulheres se faz presente também nas próprias personagens dos videogames. Tratamos com mais detalhes sobre o tema no decorrer deste relatório.

Ao falar sobre machismo nos videogames é necessário compreender que foi construído ao longo da história o imaginário de que jogos eletrônicos são “coisa de homem”, e assim a maioria das mulheres não foi incentivada a jogar desde pequena (CANELLA, 2022). Outra problemática que circula a violência simbólica e os papéis de gênero é de que os jogos das grandes empresas de videogames são produzidos por e para um mesmo público, num ciclo que torna o desenvolvimento de games algo homogêneo - este mesmo público sendo em sua maioria composta por jovens homens brancos (ANTHROPY, 2012). Os dados da pesquisa de 2022 da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames), ilustram a problemática: apenas 29,8% dos desenvolvedores de jogos são mulheres e 43% das empresas não possuem minorias³ em seu quadro de empregados.

Para o segundo questionamento - de como abordar o tema de forma leve e educativa - rapidamente identificamos que um podcast seria a solução mais viável. De acordo com a PodPesquisa 2020-2021, conduzida pela Associação Brasileira de Podcasts (ABPod), temos até 34,6 milhões de ouvintes no Brasil e 70,3% dos produtores de Podcast começaram na área a partir de 2018 (PODPESQUISA, 2021) - esses dados demonstram que o consumo desse tipo de produto está em alta. Além disso, citando Vanassi (2007) e Assis e Luiz (2010), não precisar de conhecimento técnico avançado ou investimentos muito altos para se produzir um podcast e a liberdade oferecida para o ouvinte poder baixar e escutar os programas disponibilizados quando quiser tornam essa mídia bastante acessível.

Diante da situação, e tendo a autora deste relatório sido vítima do machismo nos jogos por mais de uma vez, surge neste Trabalho de Conclusão de Curso a oportunidade abordar o assunto. Após verificação na internet, no mês de março de 2023, por meio do site de pesquisa Google e o aplicativo de streaming Spotify, encontrou-se apenas um podcast que aborda o machismo no universo *gamer*, que foi descontinuado após 3 episódios em 2021. Na ativa, existem apenas podcasts de mulheres que falam sobre videogames, ou com episódios específicos sobre machismo. Por isso, este trabalho pode ser considerado pioneiro e serve para

³ Pessoas pretas, indígenas, deficientes, neurodiversas, estrangeiras, refugiadas, trans e/ou com mais de 50 anos.

inspirar mais produções e aprofundamentos sobre o tema, bem como dialogar junto à comunidade *gamer* - homens e mulheres - sobre a importância de se combater a violência simbólica e de gênero no ambiente dos jogos.

O objetivo geral deste trabalho fomentar o debate acerca do preconceito de gênero nos jogos através de podcasting.. Temos como objetivos específicos: analisar como o machismo impacta a experiência de mulheres *gamers* e disseminar exemplos de protagonismo feminino nesse universo.

Para tal, o programa em áudio produzido neste Trabalho de Conclusão de Curso foi executado no formato de bate-papo e focou na troca de experiências entre as participantes. O podcast teve como convidadas mulheres inseridas de alguma forma no universo *gamer*. A maioria das participantes integram o projeto Jogar é Coisa de Garota (JCG)⁴, iniciado na Paraíba, e que reúne mulheres do Brasil e luta por “mais espaço, visibilidade e segurança no cenário dos games”. O podcast foi divulgado nas redes sociais do projeto JCG, visando atingir um público maior e gerar mais debates sobre a temática.

O podcast foi intitulado ‘Deixa Ela Jogar’, em referência aos impedimentos vividos pelas mulheres que estão inseridas no universo *gamer*. Com três episódios de cerca de 25 minutos, buscou-se abordar três vertentes do universo dos jogos. 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*.

Este relatório possui quatro capítulos, sendo este primeiro dedicado à introdução. O segundo e o terceiro abordam a fundamentação teórica, baseada nos conceitos de violência simbólica e rádio expandido. No quarto capítulo apresentamos o produto, da pré-produção à pós-produção. Por fim, no quinto capítulo, faremos as considerações finais, onde destacamos os planos futuros para o podcast. Todas as teorias expostas nos próximos capítulos são levadas ao podcast.

⁴ <https://www.instagram.com/projetojcg/>

2 O RÁDIO EXPANDIDO E O PODCAST

Os primeiros passos do rádio foram dados em 1831, com a descoberta da indução magnética por Michael Faraday. A primeira companhia de rádio foi fundada em Londres, pelo cientista italiano Guglielmo Marconi, em 1896. No Brasil, foi o Rádio Clube de Pernambuco que, em 1919, “começou o rádio como meio de comunicação massivo no país” (FERRARETO, 2021, p. 11). Mesmo tanto tempo depois, este continua sendo um dos meios de comunicação mais importantes para a sociedade.

Contudo, o rádio não ficou imune às transformações tecnológicas, principalmente com o advento da internet, e o fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, que Henry Jenkins (2008) nomeia de convergência trouxe mudanças à maneira de se fazer rádio.

De acordo com Ferrareto (2021), a convergência transcende o aspecto tecnológico, fazendo parte de vários âmbitos da vida social. Entendemos, portanto, que a radiodifusão precisou se adaptar não só às tecnologias digitais, mas também a um novo estilo de vida e teve suas características ampliadas e potencializadas pela internet, possibilitando uma diferenciação de seus conteúdos através de uma alteração na produção de material, ganhando mais agilidade com a digitalização (BUFARAH JÚNIOR, 2020)

O rádio contemporâneo transbordou para as mídias sociais, para o celular, para a TV por assinatura e portais de música (MUSTAFA, 2017). O rádio expandido, como é chamado, possibilita que esse meio de comunicação continue sendo consumido em novas plataformas. Sendo assim, segundo Kischinevsky,

O rádio é hoje um meio de comunicação expandido, que extrapola as transmissões em ondas hertzianas e transborda para as mídias sociais, o celular, a TV por assinatura, sites de jornais, portais de música. A escuta se dá (...) também em telefones celulares, tocadores multimídia, computadores, notebooks, tablets; pode ocorrer ao vivo ou sob demanda. (KISCHINHEVSKY, 2016, p. 13-14)

Uma das “novidades” do rádio expandido é o podcast, 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”. Já o termo “podcasting”,

Foi cunhado originalmente em fevereiro de 2004 pelo jornalista britânico Ben Hammersley num artigo para o diário The Guardian (BONINI, 2006). É um neologismo que combina “broadcast” e “pod”, em referência ao iPod, dispositivo da Apple, e à prática disseminada de escuta de áudio em tocadores de mídia portáteis. (BONINI, 2020, p.14)

De acordo com a PodPesquisa 2020-2021, conduzida pela Associação Brasileira de Podcasts (ABPod), em 2021, havia cerca de 34,6 milhões de ouvintes no Brasil e 70,3% dos

produtores de Podcast entrevistados começaram na área a partir de 2018 (PODPESQUISA, 2021). A liberdade de ouvir o podcast em qualquer momento, pelo computador ou pelo celular, podendo escolher quais trechos escutar, são atrativos que colaboram para a popularização desse formato.

Outro atrativo, citando Vanassi (2007) e Assis e Luiz (2010), é a facilidade em se produzir um podcast, pois não é necessário conhecimento técnico avançado ou investimentos muito altos, fazendo-se uso de, no mínimo, um computador equipado com um microfone, fones de ouvido e uma placa de áudio com capacidade de gravação e reprodução de sons. Além disso, não podemos esquecer de que, atualmente, é possível produzir um podcast com algo ainda mais simples e acessível por grande parte da população: um celular. Segundamente, pela liberdade oferecida para o ouvinte poder baixar e escutar os programas disponibilizados quando quiser. Neste Trabalho de Conclusão de Curso abordamos as etapas de produção de um podcast no formato bate-papo.

2.1 O FORMATO BATE-PAPO

Existem sete principais formatos de podcast, sendo o bate-papo o mais popular entre eles⁵. De acordo com Abud, Ishikawa e Gonzaga (2019), um podcast de formato bate-papo é aquele em que dois ou mais integrantes conversam entre si, seguindo a tendência de “conversa de bar”. O bate-papo se destaca pelo tom descontraído, permitindo assim a exposição de ideias de forma mais fluida e menos cansativa.

Ainda de acordo com Abud, Ishikawa e Gonzaga (2019), o formato bate-papo é bem recebido pelo público, especialmente quando há a participação de um especialista, que aprofunda a temática. Na radiodifusão, equivale o termo “mesa-redonda”, que pode ser de dois tipos: painel, quando cada integrante expõe sua opinião e se complementam, e debate, onde há o confronto de opinião (FERRARETTO, 2014).

Para o podcast fruto deste TCC, escolhemos o formato bate-papo (no estilo painel) pois a temática trabalhada (tratada no próximo capítulo) precisa ser abordada com delicadeza, e o espaço proporcionado pelo bate-papo permite que as entrevistadas compartilhem suas experiências e opiniões com mais conforto. Além disso, devido ao curto tempo de cada episódio, entende-se que esse formato permite melhor abordagem e apreciação do tema.

⁵ De acordo com pesquisa desenvolvida pelo Prof. Marcelo Abud, Cesar Yuji Ishikawa e Luiz Dias Gonzaga. Disponível em: https://www.fAAP.br/nimd/pdf/2019-08_podcast_REV.pdf

3 VIOLÊNCIA SIMBÓLICA

O conceito de violência simbólica foi desenvolvido pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu em seu livro ‘A dominação masculina’ (1998). Na obra, o autor explica que a sexualidade é uma construção de estrutura social que coloca o gênero masculino como dominador ativo e o gênero feminino como submisso passivo (BOURDIEU, 1998). Entende-se por estrutura social um sistema categorizado, hierarquizado de poder e privilégio, determinado tanto pelas relações materiais e/ou econômicas (salário, renda) como pelas relações simbólicas (status) e/ou culturais (escolarização) entre os indivíduos (SILVA, OLIVEIRA, 2017).

Essa relação de poder é antiga, histórica, e pode ser presenciada nas regras de convivência social, por exemplo, pela maneira em que as mulheres são educadas a se portar, a se vestir, ou em que áreas trabalhar. O papel de dominância atribuído antropologicamente aos homens é reproduzido pelas mulheres também devido à ordem social que coloca as mulheres como objetos (BOURDIEU, 1998) e que impõe como “natural” e “normal” a submissão feminina. Para o autor,

A primazia universalmente concedida aos homens se afirma na objetividade de estruturas sociais e de atividades produtivas e reprodutivas, baseada em uma divisão sexual do trabalho de produção e de reprodução biológica e social. (...) A representação androcêntrica da reprodução biológica e da reprodução social se vê investida da objetividade do senso comum, visto como prático, dóxico, sobre o sentido das práticas. E as próprias mulheres aplicam a toda realidade e (...) às relações de poder em que se vêem envolvidas (...) e que ‘faz’, de certo modo, a violência simbólica que ela sofre. (BOURDIEU, 1998, p. 45)

A violência simbólica, portanto, “se funda na fabricação contínua de crenças no processo de socialização, que induzem o indivíduo a se posicionar no espaço social seguindo critérios e padrões do discurso dominante” (SILVA, OLIVEIRA, 2017, p.165). Na relação homem-mulher, 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).

É importante abrir um parêntese e elucidar que a violência simbólica não se aplica apenas às relações de gênero, e é resultado de uma hierarquia velada construída ao longo da história, ocorrendo também nas relações entre etnias (onde existe também o conceito de racismo estrutural) e capital social, por exemplo. A violência simbólica é “uma interação dialética entre os grupos socioculturais dominantes que é mantida e revista a partir de negociações e aceitação dos grupos subalternos” (SILVA, OLIVEIRA, 2017, p.168). Vamos entender, a seguir, que no objeto de estudo deste Trabalho de Conclusão de Curso, os videogames, o grupo dominante é masculino, branco, cisgênero e heteronormativo, sendo esse o público-alvo da maioria dos *games* (ANTHROPY, 2012). Por isso, apresentamos aqui

brevemente o conceito de violência simbólica, sabendo que o termo possui debates e estudos muito amplos do que os colocados neste relatório.

3.1 A REPRESENTAÇÃO DAS MULHERES NOS VIDEOGAMES

Como já vimos, a nossa sociedade é formada por relações de poder, onde, historicamente, tem-se a ideia de que o homem domina e a mulher é dominada. Esse padrão é percebido em todos os aspectos da sociedade, não sendo diferente no universo *gamer*. Falcão, Macedo e Kurtz (2021), citando West e Fenstermaker (1995), explicam que a origem da cultura nerd, onde os videogames estão inseridos, é fortemente atrelada aos ideais de masculinidade hegemônica ocidentais. Os rapazes são muito mais incentivados a jogar do que as garotas, pois é considerada uma atividade “masculina”, argumento reforçado pelo sucesso de jogos com elementos de violência, aspectos também considerados “masculinos”, protagonizados por heróis “machos-alfa” e onde mulheres aparecem apenas como adereço romântico. Esse fenômeno é visto em vários jogos de sucesso, como a saga *God of War*, onde Kratos, o protagonista, pode ter relações sexuais várias mulheres, de prostitutas à deusas do Olimpo, caso o jogador selecione o comando certo.

Figura 1 - Kratos e Afrodite em ‘God of War III’ (2010)



Fonte: *print screen* de um vídeo sem autor no site da UOL⁶

A relação histórica e cultural da masculinidade com a cultura dos videogames (FALCÃO, MACÊDO e KURTZ, 2021, p.253) reflete a representação feminina nos jogos. O corpo feminino, por exemplo, muitas vezes é representado de maneira objetificada, com corpos irreais, hiperssexualizados e idealizados pelo público masculino (MIOTO, 2022). É o que vemos por toda a história dos *games*: Samus Aran, protagonista de *Metroid*, de 1986, tem seu

⁶ Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/videos/?id=sexo-em-god-of-war-iii-04024E9B3072E0916326>

gênero escondido até o final do jogo, onde, a depender da performance do jogador, pode aparecer seminua. Já o jogo *Nier: Automata*, lançado em 2017, premia o jogador que tentar olhar a calcinha da protagonista dez vezes.

Figura 2 - “Prêmio” de *Metroid* é ver a protagonista de lingerie



Fonte: imagem retirada do perfil ShinRiderNumber2 no Deviantart⁷

Quando pensamos em meninas e mulheres nos jogos, a grande maioria das personagens que surgem em nossas mentes são ou frágeis, em perigo, e precisando de resgate, ou poderosas, independentes, mas vestindo roupas curtas, coladas, decotadas e que na vida real trariam muito desconforto nas batalhas travadas por elas.

A crítica de mídia Anita Sarkeesian aponta e opina sobre os maiores estereótipos impostos às personagens do gênero feminino em vários jogos pela história numa série de 20 episódios intitulada *Tropes vs Women in Video Games*⁸⁹ (tropos versus mulheres nos videogames, em português) dividida em duas temporadas lançadas entre 2013 e 2017 em seu canal do youtube *Feminist Frequency*¹⁰.

Na série do youtube, Sarkeesian usa como exemplo uma vasta coletânea de videogames, lançados em diferentes anos e em diversas plataformas, mas que trazem personagens femininas presas a estereótipos como: donzelas em perigo, como a Princesa Zelda da saga *The Legend of Zelda*, versões dos personagens masculinos, como a Ms. Pacman da saga *Pacman*, NPCs (personagens não jogáveis) sensualizadas que funcionam de decoração ou premiação em vários jogos de luta, de corrida ou RPGs (*role playing games*), ajudantes do

⁷ Disponível em: <https://www.deviantart.com/shinridernumber2/art/Samus-Aran-8-bit-897418834>

⁸ Temporada 1 disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

⁹ Temporada 2 disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG-2w&list=PLn4ob_5_ttEaZWYcx7VKiFheMSEp1gbq

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/@feministfrequency>

protagonista, como Elizabeth de *Bioshock Infinite*, mulheres não-brancas fetichizadas como Citra, de *Far Cry 3*, e vilãs sedutoras como a Lady Dimistrescu de *Resident Evil: Village*. Sarkeesian também destaca a raridade de personagens femininas que não sejam magras, com curvas, seios e nádegas avantajadas.

Figura 3 - Exemplos de personagens femininas sexualizadas¹¹



Fonte: imagem extraída de Gameblast (2014)¹²

A maioria das personagens são construídas com uma visão masculina normativa e opressora (GOMES, 2020), cujo jogos buscam agradar aos homens, seu público-alvo, reafirmando a ideia de dominação de que as mulheres são submissas e seus corpos são posse deles. E os jogadores aprovam essa prática, se opondo às tentativas de tornar o ambiente *gamer* menos ofensivo às mulheres.

Quando o jogo de luta *Mortal Kombat 11* (2019) resolveu alterar a vestimenta de suas personagens, por exemplo, trocando maiôs cavados e decotes absurdos por roupas mais realistas e aparentemente mais confortáveis (sem deixar de lado as características principais de cada lutadora) grande parte dos jogadores reagiram de forma negativa, atrelando essas mudanças à uma agenda progressista e fazendo um mutirão de avaliações negativas (*review bombing*) contra o jogo. O portal de notícias Garotas Geek, voltado ao público *gamer* feminino, faz uma crítica pertinente:

Essa atitude arrogante de certos gamers de que as mulheres nos videogames DEVEM ser atraentes reflete na expectativa de que as mulheres nos jogos são apenas “chaveirinho de homem”, acessórios, ou seja, produtos criados apenas para satisfazer o público masculino heterossexual (...) Gamer é machista. Gamer é preconceituoso. E isso não é um caso de exceção. É a regra. A classe *gamer* é e sempre foi assim. (LIAO, 2019)

¹¹ Da esquerda para a direita: Lara Croft (*Tomb Raider*), Christie Monteiro (*Tekken*), Bayonetta (*Bayonetta*), Morrigan Aensland (*Darkstalkers*), Kitana (*Mortal Kombat*), Ahri (*League of Legends*), Mai Shiranui (*Fatal Fury/The King of Fighters*), Cammy (*Street Fighter*) e Ada Wong (*Resident Evil*).

¹² Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>

Figura 4 - Mileena, Kitana e Jade em Mortal Kombat 9 (2011)



Fonte: montagem retirada do fórum Reddit¹³

Figura 5 - Kitana, Mileena e Jade após *redesign* em Mortal Kombat 11 (2019)



Fonte: montagem retirada do site ComicVine¹⁴

Mortal Kombat não foi a única franquia de jogos a fazer alterações no seu conteúdo para torná-lo mais respeitoso às mulheres. Títulos como *World of Warcraft*, *Mass Effect*, *Resident Evil 4* e vários outros passaram por atualização ou foram relançados nos últimos anos com personagens usando roupas menos reveladoras, também foram removidos ângulos de câmera que focavam nas nádegas das personagens e piadas com duplo sentido.

Destaco brevemente que a falta de mulheres e outras minorias na indústria dos jogos, como apontada pela ABragegames (29,8% dos desenvolvedores de jogos são mulheres), e já citada na introdução deste relatório, facilita um “ciclo” de produções misóginas, com

¹³ Disponível em:

https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/otmuc4/whos_the_best_sister_jade_mileena_or_kitana/

¹⁴ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/forums/battles-7/mortal-kombat-sub-zero-bi-han-cyrax-and-sektor-hum-2294858/>

videogames feitos de homens para homens e que incentiva a entrada de mais homens no mercado dos *games*. Além disso, sobre a adesão das desenvolvedoras de jogos a pautas da diversidade, Falcão, Macêdo e Kurtz alertam que não é porque os jogos mais recentes estão deixando as personagens menos sexualizadas e abraçando outras pautas da diversidade que as empresas desenvolvedoras realmente se importam com o assunto:

Ainda que recentemente tanto a indústria AAA de videogames quanto as produtoras independentes venham explorando temáticas multiculturalistas e inclusivas, além de desafiar construções acerca dos conceitos de masculinidade e feminilidade, esses jogos representam apenas uma parcela pequena do output da indústria como um todo. Para além desta consideração, subsiste também o fato de que este movimento pode ser percebido como uma estratégia de precorporação (Fisher, 2009), na qual a indústria se apropria de conteúdos ideológicos não por corroborá-los, mas por seu potencial comercial. (FALCÃO, MACÊDO e KURTZ, 2021, p. 258)

3.2 A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA NO UNIVERSO GAMER

A violência simbólica é intrínseca ao universo dos jogos. Para Bourdieu, a própria imposição dos papéis de gênero, se configura como uma forma muito sutil de violência (KURTZ, 2019). Comportamentos de submissão muitas vezes são utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que “gostam” do tratamento que lhes é dado. (KURTZ, 2019).

A sensação que as jogadoras sentem é de que elas são intrusas, uma espécie invasora de um *habitat* intrinsecamente e preferencialmente masculino. Isso acontece principalmente nos jogos online, onde existe a convivência e interação entre jogadores. Comentários como “tinha que ser uma mulher”, “volta para a cozinha”, ou mesmo palavras de baixo calão e ameaças são padrão de resposta para o mínimo erro cometido pela garota ao jogar.

Em jogos onde times são formados e cada jogador exerce uma função, é esperado que a mulher fique responsável pela proteção e a cura dos aliados, nunca atacar. O assédio constante faz com que as garotas criem mecanismos de defesa, como usar *usernames*¹⁵ que não revelem seu gênero, se ausentar do chat de voz ou jogar apenas com conhecidos.

Por muito tempo, os jogos tiveram um público majoritariamente masculino devido a grande parte deles ser de atividades estratégicas e “violentas”, temáticas tradicionalmente direcionadas à masculinidade (STHEL, 2020, p.34). Isso reforça a ideia de que mulheres não podem frequentar, que o ambiente *gamer* reforça os estereótipos de gênero e o padrão social de dominação do homem e submissão da mulher abordados por Bourdieu (1998).

¹⁵Nome de usuário, em inglês. Neste contexto, é o nome que utilizamos nos jogos.

Entendemos, portanto, que as desenvolvedoras e *streamers* também são vítimas da violência simbólica. Em 2021, a Activision Blizzard, empresa responsável por grandes títulos como World of Warcraft e Overwatch foi processada pelo Estado da Califórnia após investigações de condutas misóginas dentro da empresa.

De acordo com reportagem veiculada no site Tecnoblog por Felipe Vinha, os depoimentos continham histórico de assédios com piadas sobre estupro, funcionárias que não eram promovidas mesmo tendo capacidades superiores a funcionários homens e até mesmo o caso de uma ex-colaboradora que tirou a própria vida, depois de passar por uma relação abusiva com seu supervisor na Blizzard. (Vinha, Tecnoblog, 2021).

Outro caso emblemático, que transparece a violência simbólica no universo *gamer* é a #Gamergate. O movimento começou após, em resumo, denúncias sobre a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn ter, supostamente, se relacionado com jornalistas em troca de críticas positivas ao seu novo *game* em 2014. A jornalista Renata Persicheto (Tecnoblog, 2014), explica que a #Gamergate¹⁶ se tornou um dos maiores exemplos de violência simbólica no universo *gamer* após virar assunto “nos fóruns da internet e tornando-se um movimento que contraria a liberdade de expressão feminina dentro do mundo dos jogos eletrônicos”.

O movimento tomou conta de fóruns e redes sociais, e várias mulheres viraram alvos de comentários machistas e sexistas após se posicionarem contra a #Gamergate e expor a violência simbólica imposta a elas. Em sua reportagem sobre o caso, a jornalista Renata Persicheto tece uma crítica:

A fetichização da mulher “gamer” cai sempre que uma delas decide abrir a boca para revidar contra os incessantes assédios ou reclamar da postura dos homens que insistem em vê-las como um pedaço de carne com voz de veludo. A partir daí, o macho gamer, ao se ver tendo sua supremacia em seu ambiente natural ameaçada, passa a rechaçar a fêmea *gamer* e excluí-la de sua sociedade. Por quê? Porque elas são mulheres e mulheres só entram no imaginário do masculino fetichista caso responda adequadamente às suas investidas. Caso não, GamerGates são abertos e, claro, vítimas se tornam culpadas. (Persicheto, Tecnoblog, 2014).

Com tudo que foi exposto até agora, surge a questão: por que, mesmo sendo maioria, o público feminino ainda é subestimado e recebido com hostilidade no universo *gamer*? É para discutir essa e outras questões que produzimos o podcast, temos como objetivo torná-lo não só um espaço de diálogo entre mulheres, mas também contribuir no o combate ao machismo e sexismo na comunidade *gamer* em geral.

¹⁶ O nome faz alusão ao escândalo político *Watergate*, que levou à renúncia do presidente americano Richard Nixon.

4 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

Esta é uma pesquisa qualitativa e descritiva que busca se aprofundar no tema através do compartilhamento de experiências. Prezando por uma melhor qualidade no produto final, as gravações foram feitas no estúdio de rádio do Centro de Comunicação, Turismo e Artes (CCTA) da UFPB. Quando não era possível, realizei as entrevistas de forma virtual pelo aplicativo Discord, usando o *bot* de gravação Craig para captar o áudio. A edição de áudio foi feita de forma terceirizada pela bacharela em radialismo Talita França.

Compartilho, abaixo, as etapas de produção do podcast ‘Deixa Ela Jogar’.

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Antes de decidir o tema, eu já tinha certeza de que queria produzir um podcast. Essa decisão veio tanto pelo meu gosto pessoal pelo rádio, tanto pela minha preferência por ter a professora Patrícia como orientadora. A ideia de falar sobre videogames surgiu após participar, como ouvinte, do Grupo de Pesquisa de Games do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), que aconteceu na Universidade Federal da Paraíba e reuniu pesquisadores dos *games studies* de todo o país.

Aprofundi minha pesquisa participando de dois encontros do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (Lens), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB (PPGC-UFPB), onde tive a oportunidade de conversar com mestrandos da área de entretenimento e com os professores Ivan Mussa e Thiago Falcão, vinculados ao Departamento de Mídias Digitais da UFPB, que me indicaram leituras essenciais para a base teórica deste trabalho.

Escolhido o tema e a plataforma, ainda tive algumas dúvidas sobre o formato do podcast, se seria *storytelling*¹⁷, bate papo ou entrevista¹⁸, e o título também foi alterado algumas vezes. Mas, logo na primeira semana de orientação, após conversar com minha orientadora e também com a editora do podcast, Talita França, decidi que o mesmo teria formato bate-papo, com o nome ‘Deixa Ela Jogar’.

Optei por abordar o machismo no universo dos jogos inspirada pela minha própria experiência. Meu primeiro contato com videogames foi ainda na infância, quando morava no interior da Paraíba, por influência do meu irmão. Na verdade, toda a minha vivência com os *games* foi permeada por homens - meu irmão, meus amigos de escola, meus namorados - eu

¹⁷ Formato narrativo que busca contar uma história

¹⁸ Formato em que uma pessoa, geralmente o apresentador, entrevista um ou mais convidados. A diferença da entrevista para o bate-papo é que, na última, todos os participantes opinam e debatem.

sempre fui a única garota nesse meio, e isso moldou muito a minha personalidade. Apesar disso, sofri muito machismo e minha capacidade de jogar era constantemente posta em xeque por parceiros de jogatina.

Ainda em 2022, tive a oportunidade de apresentar o projeto do meu TCC no Power Play - Simpósio em Entretenimento Midiático, Jogo e Poder, promovido pelo curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB. Lá, completei meu arcabouço teórico para este TCC, com indicações e sugestões de leituras, além de ter recebido vários elogios de pesquisadores sobre a importância da minha iniciativa.

Com a base teórica em mãos, era chegada a hora de transpor minha pesquisa ao podcast. Desenvolvi os roteiros (Apêndice A) com sugestões de perguntas para o bate-papo. Agendei as gravações para as três primeiras quintas-feiras do mês de maio, com a professora Patrícia assumindo a mesa de som no estúdio de rádio do CCTA. No fim das contas, dois episódios foram gravados no dia 11 de maio de 2023 e o terceiro no dia 19 do mesmo mês. Em cada episódio participaram duas mulheres inseridas no universo *gamer*, além de uma terceira mulher que entrevistei pela internet, no primeiro e terceiro episódio.

4.2 PRODUÇÃO

Às 9h do dia 11 de maio de 2023, no estúdio de rádio do CCTA, dei início à gravação do primeiro episódio do podcast, intitulado “Jogar É Coisa de Garota”, que abordava a experiência de jogadoras de videogames. Convidei para este episódio a *streamer* e jogadora profissional de PubG, Jéssica Alves, e a *streamer* e jogadora de Rogue Company, Beatriz Alves. Elas são jovens paraibanas e compartilharam suas opiniões sobre o cenário *gamer* e experiências pessoais com machismo e preconceito no cenário *gamer*. A gravação totalizou 27 minutos e 06 segundos, mas ainda passaria por edição.

Às 10h do mesmo dia comecei a gravação do segundo episódio, que chamei de “A Personagem Só É Boa Se For Sexy?”. Nele, debati sobre a sexualização das personagens femininas com a *streamer* Mayara Alves e com a jornalista cultural e *streamer* Gi Ismael. Nós opinamos sobre alguns jogos e personagens específicos e também falamos brevemente sobre como a falta de diversidade na indústria influencia na criação de personagens estereotipadas e o tratamento que as mulheres recebem nos e-sports. A gravação no estúdio totalizou 35 minutos e 10 segundos.

No dia 19 de maio de 2023, às 11h, no estúdio do CCTA, fizemos a gravação do terceiro, e último episódio, intitulado “Faltam Mulheres, Sobram Mulheres”, que abordou a falta de mulheres nas empresas de games e as consequências disso. Falamos também de um caso de

assédio específico e o que isso representa para a indústria dos games na nossa opinião, e do nosso recorte da realidade das pesquisadoras desse universo. A gravação durou 30 minutos e 31 segundos.

Para complementar o debate e divulgar boas práticas, eu ainda entrevistei outras duas mulheres e desenvolvi mais o assunto. Essas entrevistas tiveram de ser separadas do resto do *podcast* pois não consegui encontrá-las pessoalmente, por trabalharem ou morarem fora. Realizei as entrevistas pelo aplicativo Discord. Por conflitos de agenda, essas entrevistas acabaram sendo adiadas diversas vezes, mas, com minha insistência, conseguimos gravar tudo a tempo de editar.

A entrevistada do primeiro episódio foi Milena Karina, fundadora do projeto Jogar É Coisa de Garota, que é parceiro do meu TCC. O projeto foi criado com o intuito de ser um espaço seguro para mulheres *gamers* de todo o país conhecerem umas às outras e fazerem amizades. Na entrevista, MK, como é conhecida, falou mais sobre a iniciativa e as motivações por trás de sua criação. A conversa durou cerca de 10 minutos. A entrevista ocorreu pelo aplicativo Discord, com uso do *bot* de gravações Craig, que já converte a conversa para arquivo editável do aplicativo Audacity, por onde fiz os cortes e encaminhei para inserção no podcast.

Para o segundo episódio eu planejei entrevistar uma *cosplayer*, para entender se a sexualização de personagens tem consequências nessa atividade. Porém, após muitas remarcações, a pessoa que eu havia convidado acabou desistindo de participar do podcast por problemas pessoais. Como o segundo episódio foi o mais longo gravado em estúdio, e eu não obtive retorno das outras *cosplayers* que eu procurei, eu e Talita, a editora, decidimos não buscar uma substituta, destinando o tempo a estender a conversa com Mayara e Gi.

Já no terceiro episódio entrevistei a produtora Fernanda Menoli sobre a iniciativa Jam das Minas, uma maratona de desenvolvimento de *games* 100% feminina, que acontece no Recife. Ela explicou mais sobre a Jam, quem pode participar e qual o objetivo dela. A gravação bruta tem 15 minutos. A entrevista foi feita utilizando as mesmas ferramentas do primeiro episódio, pelo Discord com auxílio do *bot* de gravação Craig e edição pelo Audacity.

Nas gravações no estúdio do CCTA, percebemos uma melhor qualidade sonora, tanto pelos equipamentos serem profissionais quanto pela orientação direta da professora Patrícia, apesar de algumas falhas momentâneas que foram diminuídas na pós-edição. Nas entrevistas realizadas remotamente, há uma perda de qualidade, mas nada que atrapalhe a experiência do ouvinte. Além disso, no próprio podcast eu informo que é uma entrevista remota.

Figura 6 - Primeiro dia de gravação



Fonte: arquivo pessoal

Figura 7 - Segundo dia de gravação



Fonte: arquivo pessoal

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

Todas as entrevistadas assinaram um termo de autorização de uso de imagem e som (Apêndice B). Com as gravações finalizadas, arquivadas em pen drive e no meu computador, fiz uma primeira edição pelo aplicativo Audacity, cortando as partes que não iria aproveitar no podcast.

Fiz o *upload* das faixas já editadas no Google Drive e as encaminhei para Talita França, bacharela em radialismo e editora de áudio desse projeto.

Para a trilha sonora, inicialmente decidimos usar músicas de jogos icônicos no estilo 8-bit, como a música dos jogos Mario e Tetris, mas abortamos a ideia tanto por questões com direitos autorais quanto por ter achado que essa escolha era muito lúdica para o tema do podcast. Encontrei, então, o canal HeatleyBros no Youtube¹⁹ que produz músicas sem direitos autorais para games. Toda a trilha do podcast foi retirada deste canal. Foram utilizadas as seguintes trilhas: 8 Bit Space Groove!, 8 Bit Ending!, 8 Bit Emperors Club! e Ocean Palace!.

Ainda sobre a edição do episódio, se faz necessário destacar que: nas partes gravadas no estúdio é possível ouvir o eco do ar-condicionado, bem como algumas alterações de volume por eu e as entrevistadas termos mudado o volume da voz em alguns momentos, além de problemas de captação do próprio microfone, como Talita me explicou. Contudo, essas questões não são muito óbvias e não diminuíram a qualidade do podcast. Especificamente no terceiro episódio, há um eco maior, pois, o retorno do som estava ligado, e só percebemos depois.

Após todo o processo de edição, o resultado foi: o primeiro episódio teve 20 minutos e 3 segundos, o segundo episódio teve 25 minutos e 24 segundos e o terceiro episódio teve 25 minutos e 25 segundos. Foram quase dez minutos a mais do que o planejado inicialmente, mas acredito que menos do que isso tornaria a conversa muito superficial.

Como eu pretendo gravar novas temporadas do ‘Deixa Ela Jogar’ e estarei fazendo a divulgação em parceria com o projeto Jogar é Coisa de Garota, veiculei uma campanha no Instagram do projeto, com trailer, *reels* e depoimentos, gerando engajamento e expectativa para o podcast²⁰. O trailer foi divulgado dia 25 de maio, e até o dia 18 de junho tinha 1.498 visualizações e 20 comentários.

A capa do podcast é uma mão feminina segurando um controle de videogame em posição de poder, que, para mim, resume o propósito do podcast. Na capa de cada episódio o ouvinte vai perceber um avanço da cor rosa sobre a cor azul, simbolizando as meninas ganhando protagonismo. Essa ideia me foi sugerida por um professor que participou do simpósio onde apresentei o projeto do TCC. A arte foi elaborada no aplicativo Canva, por mim. Precisei da assinatura Canva Pro para ter acesso aos elementos.

¹⁹ HeatleyBros - Royalty Free Video Game Music, Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCsLlqLIE-TqDq3lh5kU2PeA>

²⁰ O trailer está disponível no seguinte link: <https://www.instagram.com/reel/CsrkoHZgOzY/>

Figura 8 - Capa do podcast



Fonte: Divulgação

Figura 9 - Capa do primeiro episódio



Fonte: Divulgação

Figura 10 - Capa do segundo episódio



Fonte: Divulgação

Figura 11 - Capa do terceiro episódio



Fonte: Divulgação

O ‘Deixa Ela Jogar’ foi publicado no dia 29 de maio, no Spotify for Podcasters, antigo Anchor, que agrega diversas plataformas de podcasts. O lançamento oficial foi no dia 16 de junho, em uma *live*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relatório é o resultado de uma jornada de pesquisa, aprofundamento, autoconhecimento e produção. Além de ter posto em prática tudo que aprendi com as disciplinas de radiojornalismo, como voluntária em projeto de extensão em áudio, e me apaixonado mais ainda pelo rádio e podcast, encontrei em mim a vontade de ser uma voz que representa as mulheres *gamers* e lutar, através do jornalismo, por mais igualdade e respeito.

O podcast é um meio de comunicação e entretenimento democrático, acessível e transformador. Com ele, é possível alcançar mais pessoas e fazê-las ouvir as suas ideias e opiniões. Além de ser um método de divulgação atual e tecnológico, que tem tudo a ver com o tema do meu TCC.

Eu acredito muito no poder do jornalismo de mudar a sociedade, e para mim os melhores jornalistas são aqueles que defendem o que acreditam de forma ética, lógica e sincera. Todo o processo de produção, desde a base teórica até a gravação e edição foi muito prazeroso, pois estava falando não só sobre o que amava, mas sobre o que estudava, e ouvindo pessoas que amam jogos falarem sobre isso também, sempre com base em leituras e pesquisas.

O ‘Deixa Ela Jogar’ contribui construindo pontes e dando espaço para que as mulheres, tão vítimas de assédio e misoginia dentro e fora dos games, possam ter um espaço seguro para expor suas opiniões, ideias e sentimentos sobre a problemática da violência simbólica nos jogos. Com isso, o podcast se torna meio transformador ao atingir outra parte do público, os homens. Espera-se que, por meio de iniciativas como essa, eles possam refletir melhor sobre suas atitudes online e entender que os jogos devem ser um ambiente seguro para todas as pessoas.

Quanto às limitações da pesquisa, podemos destacar questões como a abrangência, pois como as gravações foram presenciais, convidei mulheres de João Pessoa - com exceção das duas representantes dos projetos divulgados, que foram entrevistadas pela internet. A questão das gravações serem presenciais me impediu, por exemplo, de conversar com mais desenvolvedoras de jogos, visto que consegui contatar apenas duas que residem na capital paraibana e ambas não tiveram interesse em participar do podcast. Outro fator é a preferência por ouvir e conversar com mulheres que integram o universo dos videogames e não com sociólogos, antropólogos ou até mesmo psicólogos, o que também reforça a intenção de dar voz às próprias mulheres *gamers*.

Sendo, com base na busca realizada em março para este TCC, que consta na introdução deste relatório, o único podcast de mulheres *gamers* que aborda a problemática do machismo, o Deixa Ela Jogar se torna pioneiro e relevante, e, por isso, não pretendo abandoná-lo. Em

parceria com projetos de inclusão de mulheres, como o Jogar É Coisa de Garota, uma segunda temporada já está sendo planejada.

Dessa forma, entendo que a pesquisa e o produto contribuem para reforçar a presença e o protagonismo das mulheres no universo *gamer*, bem como para divulgar outros projetos com o mesmo objetivo. Além disso, abre espaço para que mais mulheres possam verbalizar seus incômodos referentes ao machismo na indústria dos jogos e, por fim, fortalece um espaço de transformação social.

REFERÊNCIAS

PESQUISA da Indústria Brasileira de Games 2022. **Abragames**. Disponível em:

<https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 7mar. 2023.

PODPESQUISA 2020-2021 Produtores. **ABPOD**, 2020. Disponível em:

https://abpod.org/wp-content/uploads/2020/12/Podpesquisa-Produtor-2020-2021_Abpod-Resultados.pdf. Acesso em: 08 mar. 2023

ABUD, Marcelo; ISHIKAWA, Cesar Yuji; GONZAGA, Luis Dias. **Tendências do Podcastno Brasil: Formatos e Demandas**. São Paulo: FAAP,2019. Disponível em:

https://www.fAAP.br/nimd/pdf/2019-08_podcast_REV.pdf . Acesso em: 03 abr. 2023

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back anArt Form**. Nova York: Seven Stories Press, 2012, 198p.

ARAÚJO, Henrique. Conservadorismo, misoginia e extremismo na cultura gamer no Brasil. **OPovo**, 2021. Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-game/2021/05/13/conservadorismo--misoginia-e-extremismo-na-cultura-gamer-no-brasil.html> . Acesso em: 29 mar. 2023.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Trad Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: BertrandBrasil, 1989. 311p.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro:Bertrand Brasil, 2003. 160p.

BUFARAH JÚNIOR, Álvaro. **Proposta de classificação de podcasts jornalísticos na internet brasileira**, 2020. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-2533-1.pdf>. Acesso em: 30 mar.2023.

BONINI, Tiziano. A “Segunda Era” do Podcasting: Reenquadrando o Podcasting Como um Novo Meio Digital Massivo. **Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora**, Mariana-MG, v. 11, n. 1, p. 13-32, jan. /abr. 2020. Disponível em:

<https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4315>. Acesso em: 17 abr. 2023.

CANELLA, Clara. Mulheres são maioria nos games, mas por que não somos protagonistas? **IGN**, 8, mar. 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/games/97015/feature/mulheres-sao-maioria-nos-games-mas-por-que-nao-somos-protagonistas>. Acesso em: 8 mar. 2023.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na culturagamer: 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.

FEMINIST Frequency. Tropes vs Women in Video Games - Season 1. **Youtube**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61. Acesso em: 5 nov. 2022

_____. Tropes vs Women in Video Games - Season 2. **Youtube**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG-2w&list=PLn4ob_5_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq. Acesso em: 5 nov. 2022.

FERRARETTO, Luiz Artur. Conceitos de rádio: múltiplos olhares ressignificando e atualizando definições. **Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora**, Mariana-MG, v. 12, n. 02, p. 10-29, maio/ago. 2021.

_____. **Rádio: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2014. 269p.

_____. Por que o rádio brasileiro começou em Recife. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 28, p. 1-13, jan. / dez. 2021.

GOMES, Loyze Nayama Pereira. **Corpos, Gênero e Cultura: as Representações Das Mulheres nas Personagens dos Role Playing Games**. Orientadora: Ana Maria Veiga. 2020. 188 f.

Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em História, Centro e Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428p.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Rádio e Mídias Sociais: Mediações e Interações Radiofônicas em Plataformas Digitais de Comunicação**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016. 148p.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. **Revista Metamorfose**, v. 2, n. 2, set. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 28 set. 2022.

_____. **“Respeita Aí”**: 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.

LIAO, Débora. Gamers Estão Culpendo o Socialismo Por Fazer as Mulheres em Mortal Kombat “Feias”. **Garotas Geek**, 2019. Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/gamers-estao-culpendo-o-socialismo-por-fazer-as-mulheres-em-mortal-kombat-feias/>. Acesso em: 29 mar. 2023.

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.

MIOTO, Isabelle Poças. **Protagonismo e Fetichização**: o Corpo Feminino em Tormenta. Orientador: Thiago Falcão. 2022. 49 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação em Mídias Digitais, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022.

MUSTAFA, I. P. O rádio mudou. É expandido. Transbordou para o celular e para as redessociais. **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.

PERES, Gilson. Questão de gênero: o papel feminino dentro dos games. **Gameblast**, 2015. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2015/04/genero-feminino-videogames.html>. Acesso em: 07 nov. 2022.

_____. Top 10: As personagens mais sensuais dos videogames. **Gameblast**, 2014. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2014/10/personagens-mais-sensuais.html>. Acesso em: 27 mar. 2022.

PERSICHETO, Renata. O que é GamerGate e por que você se importaria com ele. **TECNOBLOG**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/>. Acesso em: 09 nov. 2022

PESQUISA GAME BRASIL 2022. Disponível em: www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em: 28 set. 2022.

PESQUISA GAME BRASIL 2023. Disponível em: www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em: 16 maio 2023.

RODRIGUES, Marcelo. Atualização remove piadas sexuais e machistas de World of Warcraft. **Tecmasters**. Disponível em: <https://tecmasters.com.br/atualizacao-piadas-machistas-world-ofwarcraft/#:~:text=Em%20seu%20esforço%20para%20tornar,presentes%20em%20World%20of%20Warcraft>. Acesso em: 29 mar. 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: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjj4Zrr2n6AhWNp5UCHSNoD4MQFnoECBcQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww4.unifsa.com.br%2Frevista%2Findex.php%2Ffsa%2Farticle%2Fview%2F1342%2F1250&usg=AOvVaw0VhCL2R7BXTRiiURs6kkng>. Acesso em: 10 out. 2022.

STHEL, Fernanda Gonçalves. Machismo em Jogos On-Line: a Presença Feminina nos Games.

Revista Discente Planície Científica, Campos dos Goytacazes, v.2, n.2, ago./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/planiciecientifica/article/view/42187>. Acesso em: 29mar. 2023.

VANASSI, G.C. **Podcasting como processo midiático interativo**. Monografia. Caxias do Sul:Universidade de Caxias do Sul, 2007.

VINHA, Felipe. Caso Activision Blizzard: entenda tudo sobre o polêmico processo judicial.**TECNOBLOG**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/caso-activision-blizzard-entenda-tudo-sobre-o-polemico-processo-judicial/>. Acesso em: 09 nov. 2022.

APÊNDICE A - ROTEIRO DOS EPISÓDIOS

1º EPISÓDIO - DEIXA ELA JOGAR

TÍTULO DO EPISÓDIO: JOGAR É COISA DE GAROTA

VINHETA DE ABERTURA

ÂNGELA: /OLÁ! EU SOU ÂNGELA DUARTE E VOCÊ ESTÁ OUVINDO O PODCAST DEIXA ELA JOGAR!/ NO NOSSO PRIMEIRO EPISÓDIO EU VOU BATER UM PAPO COM DUAS *GAMERS* MARAVILHOSAS QUE JÁ ESTÃO AQUI COMIGO. / O DEIXA ELA JOGAR É O PRODUTO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA.// EM TODOS OS EPISÓDIOS EU CONVERSO COM GAROTAS QUE ESTÃO INSERIDAS DE UM JEITO OU DE OUTRO NO UNIVERSO DOS VIDEOGAMES.// O OBJETIVO É FALAR DE MACHISMO, VIOLÊNCIA DE GÊNERO, SEXUALIZAÇÃO E OUTRAS TEMÁTICAS MEIO CHATINHAS MAS QUE PRECISAM SER DISCUTIDAS! // HOJE VAMOS CONVERSAR SOBRE AS DIFICULDADES QUE NÓS MULHERES PASSAMOS NOS JOGOS ON-LINE, E EU TO AQUI COM JÉSSICA ALVES, A JESSI, JOGADORA PROFISSIONAL DE PUBG, E BEATRIZ ROCHA, TAMBÉM CONHECIDA COMO BEACHU, ESTUDANTE DE TERAPIA OCUPACIONAL E STREAMER DE ROGUE COMPANY. / AS DUAS SÃO PARAIBANAS E MORAM EM JOÃO PESSOA / MENINAS, SEJAM BEM-VINDAS! //

[BATE-PAPO]

SOBE SOM

ÂNGELA: /EU ACHO QUE TODA MENINA QUE JOGA OU JÁ JOGOU ONLINE JÁ DEVE TER PASSADO POR CONSTRANGIMENTOS, ASSÉDIO OU AGRESSÃO VERBAL. / ESSAS ATITUDES MACHUCAM MUITO A GENTE E ATRAPALHAM A NOSSA DIVERSÃO/ TEM UM PROJETO BEM BACANA QUE COMEÇOU AQUI NA

PARAÍBA MAS QUE ABRAÇA MENINAS DO BRASIL INTEIRO. / ELE TEM COMO OBJETIVO JUSTAMENTE CRIAR ESSA REDE DE APOIO E INTERAÇÃO ENTRE JOGADORAS E INCENTIVAR QUE AS MENINAS JOGUEM MESMO, SEM MEDO. / É O PROJETO JOGAR É COISA DE GAROTA, QUE INCLUSIVE EU E AS MENINAS QUE PARTICIPARAM DO PODCAST HOJE FAZEMOS. / O PROJETO FOI IDEALIZADO PELA MILENA KARINA, CONHECIDA COMO MK/ ELA É DE ITAPORANGA, NO INTERIOR DA PARAÍBA, E É GAMER DESDE PEQUENA // EU CONVERSEI COM A MK POR TELEFONE E ELA FALOU MELHOR SOBRE O JOGAR É COISA DE GAROTA. / ESSA CONVERSA VOCÊ ESCUTA AGORA. //

[ENTREVISTA COM A MK]

SOBE SOM

ÂNGELA: / O DEIXA ELA JOGAR É RESULTADO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA E FOI ORIENTADO PELA PROFESSORA PATRÍCIA MONTEIRO/. EU ASSINO A PRODUÇÃO E O ROTEIRO DOS EPISÓDIOS. // A EDIÇÃO É DE TALITA FRANÇA. / ACOMPANHE O PODCAST PELO INSTAGRAM DO JOGAR É COISA DE GAROTA NO ARROBA PROJETO JCG E TAMBÉM EM SEU TOCADOR DE ÁUDIO FAVORITO./ ATÉ O PRÓXIMO EPISÓDIO. //

2º EPISÓDIO - DEIXA ELA JOGAR

TÍTULO DO EPISÓDIO: A PERSONAGEM SÓ É BOA SE FOR SEXY?

ÂNGELA: /OLÁ! EU SOU ÂNGELA DUARTE E VOCÊ ESTÁ OUVINDO O PODCAST DEIXA ELA JOGAR!/ NO NOSSO SEGUNDO EPISÓDIO EU VOU BATER UM PAPO COM DUAS *STREAMERS* QUERIDAS DAQUI DE JOÃO PESSOA. // O DEIXA ELA JOGAR É O PRODUTO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA.// EM TODOS OS EPISÓDIOS EU CONVERSO COM GAROTAS QUE ESTÃO INSERIDAS DE UM JEITO

OU DE OUTRO NO UNIVERSO DOS VIDEOGAMES./ O OBJETIVO É FALAR DE MACHISMO, VIOLÊNCIA DE GÊNERO, SEXUALIZAÇÃO E OUTRAS TEMÁTICAS MEIO CHATINHAS MAS QUE PRECISAM SER DISCUTIDAS! // HOJE VAMOS CONVERSAR SOBRE AS PERSONAGENS DE VIDEOGAMES E POR QUE ELAS SÃO TÃO SEXUALIZADAS/ E EU TO AQUI COM MAYARA YTAPIÓCA, UMA DAS STREAMERS MAIS CONHECIDAS DO ESTADO COM MAIS DE 24 MIL SEGUIDORES NA TWITCH/ E A JORNALISTA GI ISMAEL, QUE VOCÊ JÁ DEVE TER VISTO PELA TV, MAS NA INTERNET ELA É CONHECIDA POR GI COM TÔNICA / MENINAS, SEJAM BEM-VINDAS! //

[BATE-PAPO]

SOBE SOM

ÂNGELA: / O DEIXA ELA JOGAR É RESULTADO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA E FOI ORIENTADO PELA PROFESSORA PATRÍCIA MONTEIRO/. EU ASSINO A PRODUÇÃO E O ROTEIRO DOS EPISÓDIOS. // A EDIÇÃO É DE TALITA FRANÇA. / ACOMPANHE O PODCAST PELO INSTAGRAM DO JOGAR É COISA DE GAROTA NO ARROBA PROJETO JCG E TAMBÉM EM SEU TOCADOR DE ÁUDIO FAVORITO./ ATÉ O PRÓXIMO EPISÓDIO. //

3º EPISÓDIO - DEIXA ELA JOGAR

TÍTULO DO EPISÓDIO: FALTAM MULHERES, SOBRAM MULHERES

ÂNGELA: /OLÁ! EU SOU ÂNGELA DUARTE E VOCÊ ESTÁ OUVINDO O PODCAST DEIXA ELA JOGAR!/ NO NOSSO TERCEIRO E ÚLTIMO EPISÓDIO EU VOU BATER UM PAPO COM DUAS MULHERES QUE DEDICARAM SUAS PESQUISAS ACADÊMICAS AO MUNDO GEEK // O DEIXA ELA JOGAR É O PRODUTO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA.// EM TODOS OS EPISÓDIOS EU CONVERSO COM

GAROTAS QUE ESTÃO INSERIDAS DE UM JEITO OU DE OUTRO NO UNIVERSO DOS VIDEOGAMES./ O OBJETIVO É FALAR DE MACHISMO, VIOLÊNCIA DE GÊNERO, SEXUALIZAÇÃO E OUTRAS TEMÁTICAS MEIO CHATINHAS MAS QUE PRECISAM SER DISCUTIDAS! // HOJE VAMOS CONVERSAR SOBRE A FALTA DE MULHERES NA INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES E COMO ISSO INFLUENCIA A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS JOGOS / E EU TO AQUI COM CAROLINA DE FARIA, ESTUDANTE DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA, E ISABELLE MIOTO, GRADUADA EM COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS / MENINAS, SEJAM BEM-VINDAS! //

[BATE-PAPO]

SOBE SOM

TÉCNICA: SOBE SOM DE TRANSIÇÃO

ÂNGELA: /// CADA VEZ MAIS MULHERES ESTÃO BUSCANDO CARREIRAS EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS, DESIGN, ARTE, PRODUÇÃO, MARKETING E OUTRAS ÁREAS RELACIONADAS / ISSO TEM CONTRIBUÍDO PARA UMA MAIOR DIVERSIDADE NO SETOR. / MAS, EMBORA O NÚMERO DE MULHERES NA INDÚSTRIA DOS JOGOS TENHA AUMENTADO, AINDA FALTA REPRESENTAÇÃO FEMININA NESSE UNIVERSO / COMO DEBATEMOS NESSE EPISÓDIO, A PRESENÇA DELAS NA INDÚSTRIA DOS GAMES SIGNIFICA PERSONAGENS MAIS DIVERSAS, MENOS ESTEREOTIPADAS, E UM AMBIENTE MAIS SEGURO PARA AS JOGADORAS / EXISTEM VÁRIOS PROJETOS QUE BUSCAM INCLUIR GAROTAS NESSE UNIVERSO E INCENTIVAR QUE MAIS DELAS ESTUDEM E FAÇAM CARREIRA NESSA ÁREA / NA CIDADE DO RECIFE, EM PERNAMBUCO, EXISTE UMA MARATONA DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES FEITA POR E PARA MULHERES / É A JAM DAS MINAS // EU ENTREVISTEI A FERNANDA MENOLI, QUE É PRODUTORA EM UMA EMPRESA DE JOGOS LÁ NO RECIFE E TAMBÉM É GERENTE DE COMUNIDADE DESSA MARATONA / VOCÊ VAI OUVIR AGORA UMA CONVERSA QUE EU TIVE COM ELA PELA INTERNET SOBRE A JAM DAS MINAS //

[ENTREVISTA COM FERNANDA]

SOBE SOM

ÂNGELA: / O DEIXA ELA JOGAR É RESULTADO DO MEU TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM JORNALISMO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA E FOI ORIENTADO PELA PROFESSORA PATRÍCIA MONTEIRO/. EU, ÂNGELA DUARTE, ASSINO A PRODUÇÃO E O ROTEIRO DOS EPISÓDIOS. // A EDIÇÃO É DE TALITA FRANÇA. / ACOMPANHE O PODCAST PELO INSTAGRAM DO JOGAR É COISA DE GAROTA NO ARROBA PROJETO JCG E TAMBÉM EM SEU TOCADOR DE ÁUDIO FAVORITO / ESSE FOI O ÚLTIMO EPISÓDIO DA NOSSA PRIMEIRA TEMPORADA / OBRIGADA POR NOS OUVIR!

APÊNDICE B - AUTORIZAÇÕES DE USO DE IMAGEM E SOM DE VOZ



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, CAROLINA DE FARIA, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado (a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado Deixa Ela Jogar, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Carolina de Faria M. Alves

Assinatura do (a) participante

M^{te} Ângela Duarte Damasceno

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, Isabelle Poças Mito, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado *Deixa Ela Jogar*, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Isabelle Poças Mito

Assinatura do (a) participante

M^{te} Ângela Duarte Damasceno

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, Fernanda Menoli, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado *Deixa Ela Jogar*, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Assinatura do (a) participante

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, Beatriz Rocha Monteiro, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado Deixa Ela Jogar, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Beatriz R. M.

Assinatura do (a) participante

M^{te} Ângela Duarte Damasceno

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, Mayara Rocha Monteiro Trucolo, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado Deixa Ela Jogar, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Mayara Rocha Monteiro Trucolo

Assinatura do (a) participante

M^a Ângela Duarte Damasceno

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

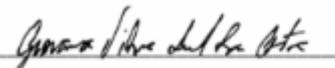
Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

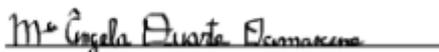
Eu, GIOVANNA VILMA ISMAEL DA COSTA, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado Deixa Ela Jogar, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.


Giovanna Vilma Ismael da Costa

Assinatura do (a) participante



Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



Universidade Federal da Paraíba

Campus I

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ

Eu, **Jessica Alves**, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Trabalho de conclusão de Curso intitulado Deixa Ela Jogar, sob responsabilidade da discente Maria Ângela Duarte Damasceno, matrícula 20180022736, sob orientação da professora doutora Patrícia Monteiro Cruz Mendes, siape 1063236, vinculado ao Centro de Comunicação, Turismo e Artes da Universidade Federal da Paraíba.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao Trabalho de Conclusão de Curso. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade da autora responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso da minha imagem e som de voz.

Assinatura do (a) participante

Assinatura da autora

João Pessoa, 16 de maio de 2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
CURSO DE JORNALISMO

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Discente: MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

Matrícula: 20180022736

Título do Trabalho: 'DEIXA ELA JOGAR': UM PODCAST SOBRE MULHERES NO
UNIVERSO GAMER

Professor (a) orientador (a): PROF^a. DRA. PATRÍCIA MONTEIRO CRUZ MENDES

Declaro, a quem possa interessar, que o presente trabalho é de minha autoria e que responderei por todas as informações e dado nele contidos, ciente da definição legal de plágio e das eventuais implicações.

João Pessoa, 18 de junho de 2023

Maria Ângela Duarte Damasceno

Assinatura do (a) discente



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
BIBLIOTECA SETORIAL

Termo de Autorização para Publicação/Divulgação de Documento Eletrônico

1. Identificação do trabalho / autor

Título: **'DEIXA ELA JOGAR'**: UM PODCAST SOBRE MULHERES NO UNIVERSO GAMER

Autor: MARIA ÂNGELA DUARTE DAMASCENO

CPF:109.094.664-32 Telefone: (83) 9 9193-2955

email: angeladdamasc@gmail.com

Orientador: Prof^a. Dra. Patrícia Monteiro Cruz Mendes

Identificação do material
bibliográfico

Mídia: DVD Formato: PDF

Total de páginas: 47

Data da aprovação:15/06/2023.

Data da entrega da cópia eletrônica à Biblioteca Setorial do CCTA:

2. Declaração do autor:

Na qualidade de titular dos direitos de autoria da publicação supracitada, com anuência do orientador, de acordo com a Lei nº 9610/98, autorizo à Universidade Federal da Paraíba (UFPB), a disponibilizá-la gratuitamente em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica da Instituição, a partir desta data.

João Pessoa, 20/06/2023

Maria Ângela Duarte Damasceno

Assinatura do autor

João Pessoa, 20/06/2023

Patrícia Monteiro Cruz Mendes

Assinatura do orientador