

DISTRIBUIÇÃO DA FORÇA DE TRABALHO POR GÊNERO NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL

Antônio Leoni dos Santos Júnior* e Ilane Ferreira Cavalcante**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

leoni_jr@hotmail.com*

ilane.cavalcanti@ifrn.edu.br**

RESUMO

O artigo pretende analisar a distribuição da força de trabalho por gênero nas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos no Brasil. Para tanto, foi feita uma análise dos dados do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), de 2018, acerca da presença das mulheres no setor. Buscou-se estabelecer um diálogo entre o perfil detectado no mercado de games brasileiro e o impacto da cultura patriarcal na qual o país está inserido. Tomou-se como base, entre outros, autores como Saffioti (2004) e Bourdieu (2002; 2010). A investigação apresenta dados discrepantes no quantitativo entre homens e mulheres, permitindo inferir o impacto do patriarcado na divisão social do trabalho, desde a formação dos indivíduos e na presença minoritária das mulheres nas áreas ligadas à tecnologia. Almeja-se, portanto, questionar as normatizações e refletir sobre gênero e a naturalização de práticas excludentes na área da Ciência e Tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Mulheres, Gênero, Cultura Patriarcal, Jogos Eletrônicos.

DISTRIBUTION OF WORKFORCE BY GENDER IN ELECTRONIC GAME DEVELOPING COMPANIES IN BRAZIL

ABSTRACT

The article proposes to analyze the distribution of the workforce by gender in companies that develop electronic games in Brazil. Therefore, a documentary analysis was made based on the data of the II Census of the Brazilian Digital Games Industry (IBJD, 2018), about the presence of women in the sector. It attempted to establish a dialogue between the profile detected in the Brazilian games market and the impact of patriarchal culture in which the country is inserted. The theoretical basis came from authors such as Saffioti (2004) and Bourdieu (2002; 2010). The research presents discrepant quantitative data between men and women, and the impact of patriarchy on the social division of labor, since training in professional education, and with the minority presence of women in the areas related to technology. Therefore, it is relevant to discuss gender norms and the naturalization of exclusionary practices in the area of Science and Technology.

KEYWORDS: Women, Gender, Patriarchal culture, electronic games.



1 INTRODUÇÃO

Em todos esses séculos, as mulheres têm servido de espelhos dotados do mágico e delicioso poder de refletir a figura do homem com o dobro de seu tamanho natural. Sem esse poder, a Terra provavelmente ainda seria pântano e selva. As glórias de todas as nossas guerras seriam desconhecidas. Estaríamos ainda rabiscando os contornos de cervos em restos de ossos de carneiro e trocando lascas de sílex por peles de carneiro ou outro qualquer ornamento singelo que agradasse a nosso gosto não sofisticado. (Virgínia Woolf, 1990)

À luz da epígrafe de Virgínia Woolf que, no ensaio *Um teto todo seu* (1990), discorre sobre como tem se organizado a sociedade em torno da dicotomia que desmerece as mulheres para valorizar os homens, é que esse artigo se desenvolve. Ele é um recorte da dissertação de mestrado (em andamento) no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional (PPGEP) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), cuja temática versa sobre a percepção dos discentes do Curso Técnico de Nível Médio em Programação de Jogos Digitais do Campus Ceará-Mirim/IFRN, a respeito da participação das mulheres no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A presente pesquisa propõe analisar a distribuição da força de trabalho por gênero nas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos no Brasil, tendo como perspectiva traçar um panorama geral do setor e detectar se o quantitativo entre homens e mulheres é equânime. Para tanto, foi feita uma análise documental a partir dos dados do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), de 2018, realizado pelo Ministério da Cultura (MinC) e pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), acerca da presença de mulheres no mundo do desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Buscou-se, a partir da leitura e da compreensão de tais dados, relacioná-los ao contexto histórico-social, pois “a tentativa de interpretação espontânea e literal dos dados como se o real se mostrasse nitidamente ao observador” (MINAYO, 2014, p. 299) é um dos obstáculos ao empreender qualquer análise de pesquisa. Pretende-se, nesse procedimento, estabelecer um diálogo entre o perfil detectado no mercado de games brasileiro e o impacto da cultura patriarcal na qual o país está inserido.

O desenvolvimento de games está se expandindo no país. Segundo dados do II Censo da IBJD identificou-se 375 desenvolvedoras de jogos no Brasil em 2018, indicando um crescimento de 164% em quatro anos, tomando-se como referência os dados levantados no I Censo realizado em 2014. O documento, todavia, destaca 26,4% dessas empresas (99) atuando na informalidade, sendo o alto índice associado a diversos fatores, como questões tributárias e o fato da própria indústria de games ser um setor nascente no Brasil, em fase de desenvolvimento, etapa em que os riscos de empreender são altos e a baixa disponibilidade de capital financeiro para suportar o empreendimento formal é bastante evidente (IBJD, 2018).

Sob a perspectiva do consumidor de jogos, foco da indústria de desenvolvimento, segundo a Newzoo, empresa líder global em jogos, e-Sports¹ e inteligência móvel, em 2018 o

¹ É o termo utilizado para designar competições de jogos eletrônicos, também conhecidos como esportes eletrônicos.

número de gamers² no cenário brasileiro era de aproximadamente 75 milhões de pessoas. O perfil do gamer vem se alterando ao longo dos anos, apresentando crescente participação feminina. Na população online os games Mobile³ são os preferidos para 51% das jogadoras brasileiras. No entanto, no quesito desenvolvimento de jogos, o público feminino é pouco representado, incluindo o cenário internacional.

A opção pelo estudo da diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos eletrônicos justifica-se pela contemporaneidade da temática e pelo vasto campo inexplorado. A produção e reprodução de desigualdades entre homens e mulheres no atual segmento é constante, elucidando o preconceito velado e o poder simbólico descrito por Bourdieu (2010), legado da cultura patriarcal.

A investigação, tendo em vista o evidente crescimento de mulheres no cenário dos games, apresenta-se como relevante para o processo de produção do conhecimento acerca da diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Faz-se necessário fomentar a discussão sobre a temática feminina na área da Ciência e Tecnologia, estimulando maior participação de mulheres no desenvolvimento de tais jogos e a inserção de personagens representativos aos gêneros, incluindo o público LGBTQ+.

Almeja-se, como resultado, abrir espaço para reflexões e questionamentos acerca das normatizações de gênero e da naturalização de práticas excludentes, especialmente nos cursos de desenvolvimento de jogos eletrônicos na área de educação profissional. Para tanto, será realizada uma breve reflexão teórica acerca das relações de gênero na sociedade e, em seguida, partir-se-á para a reflexão dos dados que configuram a realidade da presença feminina no mundo do desenvolvimento de jogos no Brasil.

2 AS MULHERES NO MUNDO DO TRABALHO: ASPECTOS SOBRE A INDÚSTRIA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Ao iniciar qualquer investigação científica, torna-se imperativo considerar determinadas particularidades relacionadas ao tema do estudo, tendo como perspectiva subsidiar o leitor quanto às fundamentações elencadas para análise dos resultados. Na sequência, portanto, delinearemos as considerações de Bourdieu (2002; 2010) e Saffioti (2004) acerca do poder da cultura patriarcal e seu impacto na divisão social do trabalho, além de traçar breves observações sobre o mercado de games no Brasil.

As desigualdades por gênero no mercado de trabalho resultam de processos históricos. Em qualquer sociedade há diferença entre o que é esperado, permitido e valorizado em uma mulher e o que é esperado, permitido e valorizado em um homem, podendo o fenômeno ser descrito como ordem social. Tais diferenças impactam os respectivos atores sociais em suas distintas fases da vida. Importantes pensadores como Bourdieu (2002; 2010) e Saffioti (2004) deslindam aspectos do fenômeno, fundamentando suas análises no poder da cultura patriarcal. A ordem social, portanto, funciona como uma máquina simbólica, tendendo a ratificar a dominação masculina sobre a qual está alicerçada (patriarcado) e impacta a divisão social do trabalho, atribuindo aos sexos determinadas atividades (BOURDIEU, 2002).

² É o termo utilizado para designar jogadores de jogos eletrônicos, amadores ou profissionais.

³ São games jogados em plataformas móveis, como smartphones ou tablets.

Parafraseando Saffioti (2004), a maçã solta por Newton cairia ao solo quer ele desejasse ou não, portanto, o impacto do patriarcado nas relações sociais determina a realidade de homens e mulheres em diversos contextos, seja no econômico, familiar, sexual, entre outros. O legado da sociedade patriarcal, então, sustenta-se ideologicamente pela ordem compulsória da heterossexualidade, domínio masculino e estabelecimento de papéis de gênero.

A força da ordem masculina, segundo Bourdieu (2010, p. 18), “se evidencia no fato de que ela dispensa justificção”. O conceito de gênero pode ser interpretado como um processo de diferenciação da estrutura de desigualdades e dominação simbólica, sexista e de cultura androcêntrica, fundadas em normas e valores masculinos. No caso das sociedades patriarcais, os homens detêm o poder, o domínio.

Para o autor, a divisão entre os sexos parece estar na ordem das coisas, segundo a visão binária entre masculino e feminino, em um sistema de oposições homólogas: dentro/fora, seco/úmido, alto/baixo etc. A força da ordem masculina evidencia-se pelo caráter ideológico da dualidade, dispensando justificção para legitimá-la.

A diferença biológica entre os sexos, isto é, entre o corpo masculino e o corpo feminino, e, especificamente, a diferença anatômica entre os órgãos sexuais, pode assim ser vista como justificativa natural da diferença socialmente construída entre os gêneros e, principalmente, da divisão social do trabalho (BOURDIEU, 2002, p.20).

A mulher, então, é uma construção masculina, sob essa perspectiva, nas quais o que ela é, o que faz, os papéis que deve desempenhar na sociedade etc., são definidos pela ideologia patriarcal.

O objeto de estudo é, portanto, da área das Ciências Sociais, nesse sentido, é ideológico (DEMO, 2012). A questão de gênero está longe da neutralidade, carregando “uma dose apreciável de ideologia” (SAFFIOTI, 2004, p.136). Tal ideologia compõe-se dos valores que determinam as estruturas de poder que regem as relações entre homens e mulheres e, dessa forma, os papéis que cada um desempenha socialmente. Essa perspectiva percebe o mundo a partir de valores binários que determinam o certo versus o errado, o feminino versus o masculino, o forte versus o frágil etc. Evidentemente, estando em uma sociedade patriarcal, todos os valores positivos caracterizam o masculino e, os negativos, o feminino, sem admitir ou perceber a diversidade de gêneros e de possibilidades de ser para além do binarismo. Para Saffioti (2004), a ideologia patriarcal sustenta uma estrutura de poder desigual entre homens e mulheres. Essa estrutura se instala nas várias esferas em que homens atuam no mundo, inclusive na educação e nas relações de trabalho.

Tendo em vista compreender o impacto do patriarcado na divisão social do trabalho, torna-se pertinente elucidar determinados aspectos do mercado brasileiro, centrando a observação em grupos populacionais específicos, visando relacioná-los aos conceitos levantados anteriormente.

O mercado de trabalho no Brasil é resultado de processos históricos, marcados pela informalização e precariedade, baixas remunerações e desigualdades de todo tipo: entre ocupações e atividades, gênero, cor ou raça e regiões (IBGE, 2018). Ou seja, a análise da força de

trabalho por grupos populacionais específicos desvela segregações e maior vulnerabilidade para tais grupos. As mulheres, segundo o IBGE, são maioria somente em áreas destinadas à educação, saúde e serviços sociais, além de apresentarem ampla participação nos serviços domésticos, sendo as demais áreas ocupadas majoritariamente por homens.

No tocante à remuneração, a disparidade entre homens e mulheres persiste no mercado de trabalho do país, apesar de nos últimos anos apresentar estreitamento. No cômputo geral, em 2017, os homens ganhavam em média 29,7% mais que as mulheres (IBGE, 2018). As ocupações de menor rendimento médio e as mais afastadas da Ciência e Tecnologia (foco desta análise) são preenchidas principalmente pelas mulheres, mesmo apresentando maior nível de instrução quando comparada aos homens.

Pensando o mundo do trabalho, ao desenvolver um estudo sobre a indústria dos games, vale realizar breves considerações acerca do assunto.

Desde o Atari da década de 1980 até os consoles atuais o cenário dos games modificou-se exponencialmente. No Brasil o mercado está em plena expansão, apesar das condições econômicas, projetando horizontes prósperos aos desenvolvedores de jogos, apresentando crescimento considerável de gamers mulheres. Não obstante, no tocante ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, o público feminino ainda é pouco representado, incluindo o cenário internacional.

Um extenso estudo sobre gênero e inclusão para dispositivos móveis, realizado nos EUA pelo Google Play, em parceria com a Newzoo, revela que ao chegarem ao último ano do ensino médio, os adolescentes homens são três vezes mais propensos a se interessarem pelo desenvolvimento de games como carreira, comparados às jovens mulheres. A diminuição do interesse, segundo a pesquisa, parece estar ligada à crescente prevalência de estereótipos de gênero em torno dos jogos. Essa realidade aparenta ser a mesma no Brasil.

Devido ao avanço da indústria dos games, as empresas nacionais e internacionais deparam-se com novos desafios, desde a promoção e distribuição dos jogos ao perfil da força de trabalho. Destarte, as empresas engendram meios para transpor tais obstáculos, visando garantir sucesso e adesão à nova configuração de público e alinharem-se à realidade social. Há, atualmente, discussões dentro da comunidade de jogos sobre gênero e inclusão, no entanto, poucas pesquisas sobre como esse problema afeta o segmento desde a formação profissional até a atuação no mundo do trabalho.

O mercado de games no Brasil apresenta crescimento em todas as regiões do país, conforme dados do II Censo da IBDJ (2018). Entre 2014 e 2018, o número de empresas desenvolvedoras de jogos passou de 142 para 375, um aumento de 164%. Nos últimos 4 anos, as regiões Norte e Centro-Oeste apresentaram maior crescimento proporcional de novos empreendimentos, apesar da concentração majoritária estar no eixo Sul-Sudeste. No Nordeste, considerando apenas empresas formalizadas, Ceará, Bahia, Rio Grande do Norte e Sergipe (nos dois últimos apenas em 2014 as desenvolvedoras começaram a produzir) apresentaram maior crescimento de desenvolvedoras.

O estudo aponta, ainda, produção de 1.718 jogos no país apenas nos últimos dois anos, sendo 43% desenvolvidos para dispositivos móveis, 24% para computadores, 10% para plataformas de realidade virtual e realidade virtual aumentada e 5% para consoles de videogame.

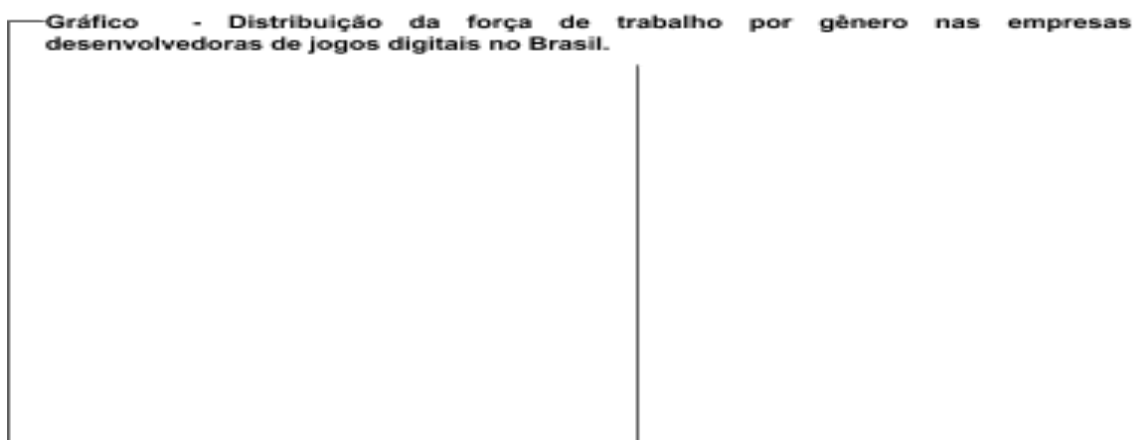
Vale salientar que as empresas executam outras funções além do desenvolvimento de jogos digitais (95,5%). Dentre as diversas atividades realizadas pelas empresas, pode-se destacar: desenvolvimento de software e serviços de tecnologia de informação (31,4%), que se concentra em definir, criar, testar, implementar e manter softwares, podendo incluir também as atividades de gestão e análise de dados, administração de sistemas, gestão de acesso, identidades, credenciais, entre outras; desenvolvimento de conteúdo digital (31,4%), que inclui a produção de vídeos, áudios, imagens, e-books, blogs etc.; animação (25,7%), que inclui atividades como desenhos, modelos geométricos computacionais, renderização, computação gráfica, roteiro e storyboard etc.; serviços educacionais (22,7%), que desenvolve atividades educacionais para público de estudantes (IBJD, 2018).

No referido cenário, quais são os papéis que as mulheres exercem? Em que momentos elas estão presentes no processo de desenvolvimento dos jogos? Tais considerações serão refletidas no tópico a seguir.

3 LUGARES OCUPADOS PELAS MULHERES No DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO BRASIL

O perfil do gamer, como salientado, vem se alterando ao longo dos anos e, no Brasil, a plataforma móvel é a preferida para 51% do público feminino gamer. No entanto, ainda se pode observar uma presença tímida das mulheres em relação ao número de homens nessa indústria, no que diz respeito ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Em 2018, segundo a Newzoo, o faturamento mundial da indústria dos games ultrapassou a marca de US\$ 130 bilhões, sendo os jogos Mobile o maior segmento do setor. No tocante à distribuição da força de trabalho por gênero das empresas desenvolvedoras de jogos digitais no Brasil, os dados da IBJD revelam discrepâncias entre homens e mulheres, como mostra o Gráfico 1.



Fonte: II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018).

No Censo 2014, realizado pela IBJD, a distribuição de mulheres nas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos era de 15% (173), sendo 85% da força de trabalho composta por homens (967). Considerando o número absoluto, percebe-se um crescimento

maior de mulheres entre 2014 e 2018, comparado aos homens, mas uma grande diferença ainda persiste.

No Brasil, segundo dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o número de matrículas de mulheres no Ensino Superior em 2017 superava a de homens. O número total de matrículas em cursos de graduação presenciais apresentava um quantitativo de 6.529.681. Do montante, 55,42% das matrículas era de mulheres (3.618.763) e 44,58% de homens (2.910.918).

Em uma sociedade onde as mulheres estudam mais que os homens, seria esperado que elas estivessem mais presentes em todas as áreas de trabalho, no entanto, essa não é a realidade. A presença feminina se dá, de forma majoritária, apenas em áreas consideradas tradicionalmente femininas, reproduzindo valores patriarcais (BOURDIEU, 2002; SAFFIOTI, 2004) e o poder simbólico (BOURDIEU, 2010) inscrito na estrutura da ordem social do patriarcado.

O poder simbólico pode ser descrito como aquilo que não está explícito, contudo, constitui uma estrutura operante na formação das disposições dos indivíduos, influenciando a percepção, apreciação e ação de tais atores no mundo social (BOURDIEU, 2010). É um poder invisível que somente pode ser exercido com a anuência dos sujeitos que, ou ignoram tal força, reproduzindo-a involuntariamente, ou mesmo a reproduzem de maneira intencional, deliberada, potencializando tais estruturas. Bourdieu, então, indaga como os dominados obedecem a tal ordem social sem rebelarem-se? Portanto, o simbólico transfigura-se em espaços socialmente definidos impactando os agentes sociais, uns mais que outros, mas atingindo a todos na perspectiva de produzir sentido ao mundo social, legitimando o funcionamento e a propagação da estrutura de poder dominante. No caso do Brasil, a cultura patriarcal.

A segmentação de gênero apresenta-se, inclusive, no ensino superior. Apesar de maioria em cursos de graduação presenciais, conforme dados do INEP (2017), parece haver diferenças quantitativas no tocante às áreas do conhecimento. Ou seja, observam-se brechas de gênero em torno de tais áreas, inclusive estendendo-se ao mercado de trabalho posteriormente.

A perspectiva de gênero começa a ganhar mais destaque em função da observação da participação limitada de mulheres em áreas científicas e tecnológicas. Em estudo realizado por Albornoz et al (2018), pode-se detectar brechas de gênero em torno de tais áreas, desde a formação no ensino superior ao mercado de trabalho. A educação superior na Ibero-américa, segundo os autores, apresenta padrões de gênero por disciplinas, descritos em diferentes estudos internacionais, cuja característica principal reside na menor participação de mulheres em engenharia e disciplinas tecnológicas, e maior presença em educação, saúde e ciências sociais.

O campo das engenharias, indústrias e construção apresenta baixa participação feminina nos diversos países da Ibero-américa, sendo que no Brasil 35% dos graduados da área são mulheres. A ausência, todavia, é acentuada no campo da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), sendo que no Brasil somente 15% dos graduados são mulheres. Para efeito de comparação, no país as áreas da educação, saúde e bem-estar e ciências sociais apresentam quantitativos de 77%, 76% e 70% de mulheres graduadas, respectivamente. Ou seja, é evidente a segmentação de gênero por área do conhecimento na educação superior.

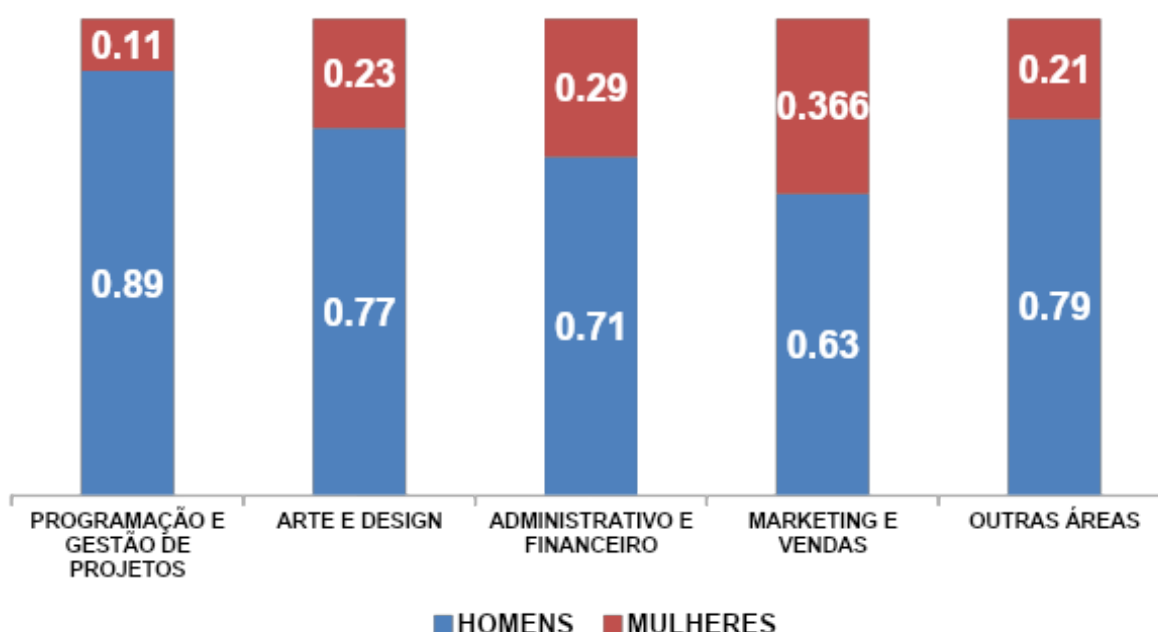
O estudo, ainda, sinaliza a tendência das mulheres em seguirem carreiras tecnológicas e de engenharia menos frequentemente que os homens, acentuando a preferência em áreas como ciências sociais, ciências naturais ou médicas, sendo o fenômeno descrito como segregação horizontal (Albornoz et al., 2018), corroborando dados do mercado de trabalho brasileiro, em que as mulheres estão mais presentes em tais áreas (IBGE, 2018).

Ou seja, os dados corroboram o poder da cultura patriarcal na divisão social do trabalho e o impacto do poder simbólico na ordem social, evidenciando discrepâncias tanto na formação superior quanto no mercado de trabalho como um todo, como proposto por Bourdieu e Saffioti.

Tendo como perspectiva aprofundar a análise no mercado de games do Brasil, torna-se relevante considerar a distribuição de colaboradores por gênero em áreas específicas das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos do país.

A distribuição da força de trabalho por gênero dentro das áreas das empresas de jogos eletrônicos não supera o número de homens em nenhuma das alternativas avaliadas, conforme mostra o Gráfico 2.

Gráfico 2 Distribuição da força de trabalho por gênero e área do negócio nas empresas desenvolvedoras de jogos digitais no Brasil.



Fonte: II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018).

Como observado no Gráfico 2, a área de Marketing e Vendas é a que apresenta maior participação de mulheres, correspondendo a 37% do total de colaboradores. A segunda área com maior presença de mulheres é a Administrativa e Financeira, chegando a 29%, na qual há maior participação de sócios. Na sequência, as áreas de Arte e Design e Outras Áreas, apresentam o quantitativo de 23% e 21%, respectivamente. Finalizando, a área com menor participação de mulheres é a de Programação e Gestão de Projetos, apresentando 11% do total. O programador de jogos digitais desenvolve instruções lógicas do game (dos dispositivos móveis aos consoles) sendo um cargo de alto prestígio e maior remuneração. A programação de jogos é a principal

fonte de renda dos profissionais da área. Os salários, segundo a IBDJ (2018) variam de R\$ 1.908 a R\$ 9.540, sendo que 1,4% dos respondentes da pesquisa relataram ganhos acima do máximo indicado. Vale salientar que o mercado brasileiro é recente, ainda em desenvolvimento, portanto, a média salarial quando comparada a nichos mais fortes, como os EUA e a China, pode apresentar discrepâncias.

Os dados são compatíveis com o mercado de trabalho como um todo, em que as mulheres estão mais afastadas das áreas de maior remuneração e prestígio, segundo o IBGE (2018). Em pesquisa realizada pelo Instituto Ethos (2016), constatou-se um afunilamento que as exclui, em maior proporção, dos postos mais elevados da escala hierárquica, considerando as 500 maiores empresas do país. Segundo a pesquisa, o público feminino apresenta vantagem em relação aos homens apenas em estágios iniciais, no contingente de aprendizes (55,9%) e estagiários (58,9%). No entanto, a partir dos trainees (42,6%), as mulheres perdem espaço. A cada avanço hierárquico a diferença aumenta, com porcentagens de 35,5% no quadro funcional, 38,8% na supervisão, 31,3% na gerência, 13,6% no quadro executivo e 11% no conselho de administração (ETHOS, 2016).

O estudo ressalta, contudo, prudência na avaliação dos dados da pesquisa, uma vez que a composição da amostra pode não representar inteiramente o universo pesquisado. O Instituto observa que, mesmo não apresentando um retrato irretocável, tem-se ao menos uma visão relativamente expressiva da realidade. Minayo salienta que “aos fatos e processos se ascende por aproximação” (2014, p. 78).

A ordem social, portanto, exclui as mulheres de tarefas mais nobres (BOURDIEU, 2002) valendo-se das diferenças biológicas para ratificar as diferenças sociais. O mundo social, impactado pelo patriarcado, constrói a diferença entre os sexos tendo como base a realidade biológica, “conformando-as aos princípios de uma visão mítica do mundo, enraizada na relação arbitrária de dominação dos homens sobre as mulheres, ela mesma inscrita, com a divisão do trabalho, na realidade da ordem social” (BOURDIEU, 2002, p. 20).

Ao basear-se na diferença biológica entre os sexos para justificar, ratificar, a dominação masculina, encerra-se o debate, pois a objetividade exclui a subjetividade. Ou seja, a diferença socialmente construída entre os gêneros, maniqueísta, dualista, tendo como premissa a diferença entre os sexos, é entendida como justificativa natural e está na ordem das coisas. A construção arbitrária do biológico fundamenta a visão androcêntrica da divisão social do trabalho, legitimando uma relação de dominação, “inscrevendo-a em uma natureza biológica que é, por sua vez, ela própria uma construção social naturalizada” (BOURDIEU, 2002, p. 33).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mulheres ingressaram pela porta dos fundos no mundo do trabalho, pois a janela da oportunidade abria-se a cada falta de mão de obra no mercado, sendo necessário ao público feminino sempre provar o merecimento da chance. A inserção ocupacional esteve sempre determinada pelo reconhecimento de tarefas masculinas e femininas, ou divisão social (sexual) do trabalho, excluindo as mulheres de tarefas mais nobres (BOURDIEU, 2002), de maior rendimento e de tomada de decisão.

A ordem social, então, impacta a distribuição das tarefas, sendo delegadas às mulheres áreas mais condizentes com o perfil feminino (menos viril, mais delicado), segundo a cultura patriarcal, de cuidados, como o serviço social ou área da saúde, educacionais, entre outros. Como visto, as mulheres são maioria somente em áreas destinadas à educação, saúde e serviços sociais, além de apresentarem ampla participação nos serviços domésticos, sendo as demais áreas ocupadas majoritariamente por homens.

Na análise do mercado de games no Brasil, constatou-se limitada participação de mulheres de forma geral, apesar do crescimento nos últimos anos. Ao analisar a distribuição da força de trabalho por gênero entre as áreas das empresas, pode-se observar um cenário mais complexo. Como visto, a área de menor proporção de mulheres é a de programação e gestão de projetos, justamente o segmento de maior rendimento e prestígio, além da característica de liderança.

A maioria das mulheres, portanto, estão inseridas em áreas correlatas e pouco participam do processo de desenvolvimento de jogos e tomada de decisão. A pesquisa do Instituto Ethos corrobora os dados, pois, mesmo nas grandes corporações, a presença feminina em conselhos de administração e quadros executivos é mínima, devido ao afinamento da carreira, promovendo menores chances de ascensão às mulheres. Observa-se, todavia, que as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos são micro e pequenas empresas, sendo o afinamento, possivelmente, fruto da base estreita e do curto período de existência.

Apesar do impacto da cultura patriarcal na divisão social do trabalho e a força do poder simbólico, que estrutura a ordem social, pode-se questionar, no entanto, se há outras explicações para as mulheres manterem-se distantes da indústria dos games. Os videogames, desde os primórdios, são vistos como artefatos masculinos, ou coisa de menino. Portanto, o sexismo presente em jogos online, como assédio e agressão, são constantes, podendo resultar em falta de interesse do referido público. Ainda, a organização do trabalho, como longas jornadas, remuneração instável etc., são, de acordo com o patriarcado, incompatíveis com as funções de maternidade, atribuídas ainda prioritariamente às mulheres, e à dupla jornada, como o serviço doméstico exclusivo do público feminino.

Em uma sociedade cada vez mais tecnológica e, devido ao exponencial crescimento da indústria dos games, a análise da distribuição da força de trabalho por gênero na área de jogos digitais torna-se importante, pois a predominância masculina pode distorcer as formas como os jogos são concebidos e influenciar na representação de personagens estereotipados. O herói como salvador da princesa já não retrata boa parte do pensamento moderno, pois cada vez mais as mulheres ganham espaço e empoderamento, sendo tal característica histórica dos jogos perpetuadas, em maior parte, pelas lentes masculinas.

Ao público LGBTQ+, então, há raras referências de protagonistas, pois o patriarcado ancora-se na heterossexualidade, no binarismo, onde só se admite macho e fêmea, tendendo a excluir do universo do pensável, admissível, factível, qualquer característica pertencente ao outro gênero. Ou seja, o homem é viril e a mulher delicada. Em inúmeras sociedades ao longo da história, a posse sexual é entendida como um ato de dominação (BOURDIEU, 2002), de autoridade. Consequentemente, a pior humilhação para um homem, segundo a cultura patriarcal, é ser transformado em mulher, assim, como seria possível um protagonista homossexual?

Destarte, almeja-se abrir espaço para reflexões e questionamentos acerca das normatizações de gênero e da naturalização de práticas excludentes, em cursos de desenvolvimento de jogos eletrônicos e na área da Ciência e Tecnologia, sendo este estudo parte das questões que embasam pesquisas posteriores.

Cabe destacar que, embora o Brasil tenha fulgurado entre as nações mais desenvolvidas economicamente nos últimos anos, ainda apresenta desigualdades de caráter estrutural, refletindo na educação e no mundo do trabalho, legado da cultura patriarcal. É imperativo garantir desenvolvimento econômico e social concomitantemente, sendo a promoção da diversidade e equidade passos decisivos para tal objetivo.

5 REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre (1930-2002). **A dominação masculina**. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

Brazil Games Market 2018. **Newzoo**. 6 jul. 2018 Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 28 jul. 2019.

CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário de Bourdieu**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

MC DONNALD, Emma. Google Play and Newzoo Whitepaper: Teen Girls' Path to Game Creation. **Newzoo**. 12 jun. 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/google-play-and-newzoo-whitepaper-teen-girls-path-to-game-creation/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

Global Games Market Report. **Newzoo**. Disponível em <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Game_Market_Report.pdf?_hstc=133451409.2f7dd7b6c71f1fa06aeaad8aaabd9601.1555779614849.1564590982616.156462421335.8&_hssc=133451409.6.1564662421335> Acesso em: 28 jul. 2019.

INSTITUTO ETHOS. **Perfil social, racial e de gênero das 500 maiores empresas do Brasil e suas ações afirmativas**. Disponível em: <https://www.ethos.org.br/wp-content/uploads/2016/05/Perfil_Social_Tacial_Genero_500empresas.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2019.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Sinopse Estatística da Educação Superior 2017**. Brasília: Inep, 2018. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/basica-censo-escolar-sinopse-sinopse>>. Acesso em: 23 de jul. 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

SAFFIOTI, Heleieth Iara Bongiovanni. **Gênero, Patriarcado, Violência**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <<http://www.tinyurl.com/censojogosdigitais>>. Acesso em: 15 de jul. 2019.

WOOLF, Virgínia. **Um teto todo seu**. São Paulo: Círculo do livro, 1990.