

O Feminino nos jogos: o que e como mudar?

Ariane Nathaly Parra Dionisio* Érica Calil Nogueira**



Figura 1: Logotipos WomenUpGames e ABRAPA

*: Formanda em Engenharia de Produção pela PUC-SP. cursou e certificou-se em Gestão e Liderança pela Universidade de Pittsburgh - EUA (Management and Leadership Program) em parceria com a Universidade Presbiteriana Mackenzie em 2009. É fundadora da Women Up Games, organização que incentiva a inserção das mulheres no mundo dos jogos digitais. É mentora de empreendedoras em eventos influentes de tecnologia, palestrante e participante ativa em painéis e debates favorecendo o empoderamento de mulheres através da tecnologia, representando a classe feminina no setor de games. E-mail: ariane@womenupgames.com

** : Historiadora. Vice-presidente da Associação Brasileira de Problemas de Aprendizagem (ABRAPA). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Informática da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGI/UFRJ). Membro do Laboratório de Automação de Sistemas de Engenharia (LABASE-NCE/UFRJ), do Programa Meninas Digitais, da iniciativa PyLadies Fundação/PyLadies Rio e da organização sem fins lucrativos “Mulheres na Tecnologia”. Trabalha com a linha de pesquisa voltada para gênero, educação, tecnologia e sociedade atuando de pesquisadora a game design. Participante ativa de ações voltadas para a equidade de gêneros. Mestranda em Informática com dissertação voltada para o empoderamento feminino através de programação e jogos. E-mail: erica.nogueira@nce.ufrj.br

Resumo

Entenda como funciona o mundo dos games no mundo feminino. Como o mercado de desenvolvedoras, *gamers* e de *games* está se comportando para nós mulheres. Como a história influencia nossa relação com os jogos e como nos posicionamos perante ela. Palestras e oficina de discussão coordenada em grupo voltado para todas(os) as(os) interessadas(os) em desconstruir a visão estereotipada do mundo feminino nos jogos, debatendo e criando soluções.

Nível de Workshop: Básico.

Número máximo de participantes: 40 pessoas.

Tópicos a serem abordados:

- quem são essas personagens?
- quem são essas jogadoras?
- quem estereotipou o quê?

Metodologia

Oficina de discussão coordenada em grupo baseada na técnica de elaboração dirigida para atividade visual e escrita por trabalho de reconhecimento de falhas e procura de soluções para o tratamento do feminino no mundo dos jogos.

Motivação

Uma vez que identificamos o problema de representatividade feminina nos jogos procuramos

fazer atividades que englobem a problematização do mesmo.

Para todas(os) as(os) interessadas(os) em desconstruir a visão estereotipada do mundo feminino nos jogos, debatendo e criando soluções.

Recursos Necessários

Recursos audiovisuais: microfone e aparelho de som, projetor e tela para projeção, cabo para conectar o projetor ao notebook (hdmi ou vga).

Recursos materiais: mesas, cadeiras, papéis e canetas.