

Empoderamento e representatividade feminina na Indústria dos Jogos Digitais: um relato etnográfico sobre uma streamer da Twitch¹

Karina SANTIAGO²

Catherine MOURA³

Kennet MEDEIROS⁴

Marcos FEITOSA⁵

José MESSIAS⁶

Universidade Federal do Maranhão, MA

PALAVRAS-CHAVE: videogames; misoginia; Twitch; streamers.

INTRODUÇÃO

O interesse por jogos digitais foi considerado durante muitos anos algo exclusivo de homens, reforçando e reproduzindo estereótipos de gênero. Esse discurso vem acompanhado de uma hiperssexualização de personagens, usualmente justificada pelo suposto interesse do público-alvo (Goulart; Nardi, 2017). Enquanto as mulheres lutam por reconhecimento na comunidade de jogadores, elas enfrentam resistência em um ambiente no qual alguns jogadores se outorgam o direito de determinar quem pode ou não participar.

De acordo com o estudo da Newzoo⁷, o Brasil conta com cerca de 101 milhões de jogadores, posicionando o país como o quinto maior em número de gamers no mundo, sendo líder em receita no setor na América Latina e o 13º no ranking mundial, com um faturamento de R\$12 bilhões ao ano. Tais números evidenciam que os jogos

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA, Bolsista PIBIC CNPq, email: karina.sr@discente.ufma.br

³ Doutoranda do PPGCOM/UFF. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz com bolsa FAPEMA email: catherine.natalia@discente.ufma.br

⁴ Doutorando em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). Bacharel em Comunicação Social - jornalismo pela UFRN. email: kennet.anderson96@hotmail.com

⁵ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista de extensão PROEC/UFMA. Email: marcos.feitosa@discente.ufma.br

⁶ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA e pesquisador do PPGCOM/UFF. Coordenador do GamerLab/UFMA. email: jose.cmsf@ufma.br

⁷ Pesquisa Newzoo. Disponível em: <https://newzoo.com/>. Acessado em: 15 de jun de 2024

digitais desempenham um papel de relevância na vida das pessoas, ganhando cada vez mais espaço como uma plataforma de entretenimento.

A Pesquisa Game Brasil 2023⁸ aponta que 74,5% dos brasileiros têm o hábito de jogar, e desse grupo, 51% são mulheres, havendo uma predominância feminina entre os jogadores. A revelia dessa presença feminina, historicamente, a comunidade gamer definiu um "indivíduo padrão", caracterizado como referência cultural e em termos de produção, indústria e público-alvo. A figura do homem branco e heterossexual foi estabelecida como o público principal, invisibilizando outros sujeitos, principalmente aqueles que mais se "distanciam" dessa compreensão como as mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas não brancas (Goulart; Nardi, 2017).

Contudo, apesar da exclusão e/ou invisibilização de mulheres nos jogos digitais, isso não as impediu de desenvolver interesse por eles. A busca por reconhecimento faz com que a trajetória dessas mulheres seja árdua, o fato de ser uma gamer, comentarista ou *streamer*⁹ com destaque no cenário dos *esports*¹⁰ não significa que o caminho foi fácil. Por esta razão, o trabalho realizado por coletivos, associações e comunidades em redes sociais torna-se a cada dia mais importante para sua permanência, sendo um atrativo para novas integrantes, diante de uma rede de apoio forte.

Este trabalho tem como objetivo seguir os rastros de uma jogadora e *streamer* a partir de uma comunidade de mulheres na rede social *Facebook* em interações que se estendem a outras plataformas. A ideia é compreender as conexões, interações e estratégias da gamer em busca de fortalecer seu canal na *Twitch*. O recorte faz parte da pesquisa financiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) intitulada “Gênero e sexualidade nos jogos online: estratégias e resistências em comunidades gamers exclusivas para mulheres”.

Conduzindo uma investigação de inspiração etnográfica por meio de observação participante, os achados preliminares da pesquisa destacam a dinâmica de uma gamer, mãe e trabalhadora, que constrói laços de amizade na comunidade e utiliza o espaço para divulgar seu trabalho como *streamer*. Ela convida as meninas da comunidade a

⁸ Pesquisa disponibilizada no link: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em 15 jun 2024.

⁹ Um criador de conteúdo digital que faz gravações e transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet.

¹⁰ Esporte eletrônico, ciberesporte ou *e-sports* são alguns dos termos usados para as competições em que se utilizam jogos eletrônicos.

acompanharem seu canal na *Twitch*, onde, ao se conectarem com seu conteúdo, são incentivadas a interagir via *chat* e a participar de jogatinas, compartilhando suas paixões e fortalecendo a rede de apoio entre mulheres gamers.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A *Twitch* se caracteriza como uma das maiores plataformas de transmissão ao vivo na internet. Pertencente à Amazon desde 2014, ela é parte de uma onda de cultura de jogos que tem como cerne a transmissão como um espetáculo de mídia. Para Taylor (2018), isso é bem significativo quando olhamos para os *esports*, ou esportes eletrônicos, cujo crescimento e desenvolvimento se relaciona à espetacularização competitiva. Mas, com o tempo, isso se alastrou para outros níveis de produção de conteúdo ao vivo na internet, principalmente ao se considerar a criação de comunidades.

Embora a plataforma tenha surgido como um espaço dedicado à transmissão de jogos eletrônicos, hoje ela congrega diversos outros tipos de conteúdos, como gastronomia, música, podcasts, leituras, entre outros. Não à toa, a *Twitch* se define como um espaço para que comunidades sejam criadas. Isso nos faz olhar para a diversidade de grupos que foram se apropriando desse espaço, ocasionando numa miríade de convulsões sociais.

Shaw (2011) elabora que existe uma falsa percepção sobre a falta de grupos marginalizados dentro da cultura dos jogos eletrônicos, porque se atribui um público homogêneo (jovens, homens, heterossexuais e branco) como principal consumidor dessa indústria. Entretanto, isso ocorre porque há uma tendência em mulheres e pessoas ligadas à comunidade LGBTQIA+ não se identificarem como parte de uma comunidade “*gamer*”. Apesar disso, esses sujeitos ainda participam de uma cultura de jogos eletrônicos ao estabelecerem sociabilidades dentro de espaços que firmam essa prática.

Dentro da *Twitch*, Skardzius (2020) apresenta um recorte onde *streamers* mulheres colocam a necessidade de crescimento de suas comunidades frente a motivações financeiras. E, embora haja diversas práticas sexistas dentro das *livestreams*, afetando a vontade de participação de mais mulheres (Uszkoreit, 2018; Han *et al.* 2023), ainda assim há uma apropriação sobre ferramentas da plataforma no intuito de entreter, criar, marcar identidades, estimular comunidade, e persuadir (Paz; Montardo, 2018).

Portanto, desenvolvemos este artigo para demarcar algumas dessas questões, entendendo a *Twitch* como um lugar diverso de criação de comunidades de videogames, e, por isso, regado a fenômenos emergentes de uma cultura digital. Como será abordado, ao cruzar com questões mais amplas da produção cultural, envolvendo televisão, jogos de computador, internet e comunicação mediada por computador (Taylor, 2018, p. 3), *streamers* e seus públicos desenvolvem experiências afetivas únicas.

METODOLOGIA

Para atender aos objetivos deste estudo, metodologicamente, optamos pela etnografia virtual (Hine, 2000) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/ multilocalizada (Hine, 2016). O relato etnográfico pretende compreender as dinâmicas, estratégias e dificuldades de uma jogadora e *streamer* para se afirmar nesse espaço de transmissões públicas.

Devido à sua natureza interdisciplinar, a etnografia tem sido adotada em várias áreas de estudo ao longo dos anos, inclusive na Comunicação. Ela se tornou especialmente relevante em pesquisas que exploram interações sociais na internet (Polivanov, 2013; Hine, 2016). Hine (2016) salienta que mesmo que o estudo seja focado em uma gamer participante de uma comunidade de rede social/*Twitch* (localizada), é preciso estar alerta às conexões significativas que ligam a comunidade às outras, é impreterível “engajar-se com o tráfego de entrada e saída do ambiente” (Hine, p.18, 2016). A autora, por fim, reforça que o pesquisador tem que estar interessado nas formas como as pessoas interagem em relação aos seus pares, uma abordagem definida como multissituada/multilocalizada (Marcus,1995) a fim de produzir estudos para além das conexões iniciais on-line especificados na pesquisa.

Os resultados preliminares são fruto da observação participante realizada entre maio e junho de 2024. Todo o processo etnográfico foi documentado em um diário de campo em um caderno escrito à mão, possibilitando adicionar todos os novos achados realizados durante as interações na comunidade e fora dela. Para preservar a identidade de todos os pesquisados, vamos nos ater somente às informações essenciais. Embora este artigo tenha múltiplos autores, a observação participante e o subsequente relato

etnográfico ficaram a cargo de uma pesquisadora. Por isso, o uso ocasional da primeira pessoa em alguns pontos.

RESULTADOS

Ao longo deste trabalho, o enfoque estará na importância de uma rede de apoio para a permanência e incentivo destas mulheres na “comunidade gamer”, seja no âmbito amador ou profissional. Para isto, este estudo teve como ponto de partida uma comunidade fechada para mulheres gamers no Facebook como espaço de resistência e de novas sociabilidades, e dela foi selecionada a streamer que figura como principal sujeito deste relato. A pesquisa visa apresentar um relato etnográfico contendo as dinâmicas, estratégias e dificuldades de uma gamer para se firmar nesse universo ao se aventurar em outros empreendimentos como o cenário de transmissões públicas.

Decidi seguir o rastro de uma streamer de 36 anos, mãe e integrante da comunidade LGBTPN+, que exerce a profissão de Analista de Testes de Software. A *streamer* em questão possui uma base de 1.600 seguidores na plataforma de streaming *Twitch* (dados coletados em 28 de maio de 2024) e uma média de 10 a 30 espectadores por transmissão.

A *streamer* realiza transmissões ao vivo diariamente a partir das 17 horas, com atividades prolongadas durante os finais de semana. Esta programação foi confirmada através de interações no *chat* das transmissões. Observou-se que ela forma “*squads*” (equipes) com outras streamers mulheres e mantém uma postura afável e acolhedora com os novos espectadores em seu *chat*.

Ela se identifica como uma jogadora casual e gosta de jogos do tipo terceira pessoa (ou TPP termo utilizado nos jogos de fps), ao observar a biografia da *streamer* na plataforma da *Twitch* encontrei dados que informam que ela já jogou *Day Z Mod*¹¹,

¹¹ DayZ Mod é uma modificação do jogo original DayZ onde o jogador está em terceira pessoa e precisa sobreviver em mundo aberto com multijogadores

*Day Z Standalone*¹², *Arma 3*¹³, *CS:GO*¹⁴, *Rainbow Six*¹⁵, *Battlefield*¹⁶ e atualmente o jogo principal das suas transmissões é o *PUBG: Battlegrounds*.

O *PUBG: Battlegrounds* é um jogo de tiro em terceira pessoa, disponível tanto para smartphones e computador, multiplayer, onde cem jogadores caem de paraquedas em uma ilha em busca de armas e equipamentos e precisam eliminar os seus oponentes enquanto tentam sobreviver até o final e ganhar a partida.

Durante a observação participante, já no primeiro dia acompanhando a live ao vivo, notei que havia uma média de cinco a dez espectadores assistindo à partida. Durante a interação online, presenteei a *streamer* com uma assinatura (*subscription*) antes de enviar qualquer mensagem no chat¹⁷. Após o agradecimento público da streamer, ela quis saber minha identidade de gênero, uma vez que o nome de usuário não permitia a distinção. Ao descobrir que eu era uma mulher, a streamer perguntou quais tipos de jogos preferia. Com a confirmação de que eu também era uma jogadora, a streamer respondeu com a frase: “É isso aí, temos que nos unir, garotas no topo”, ressaltando sua intenção de chamar mais meninas para jogar.

Notei que a jogadora busca inserir seus telespectadores em suas *gameplays*. Quando há vagas sobrando em seu grupo de jogadores, ela disponibiliza a entrada de alguém que está na live, desenvolvendo um momento afetivo com o seu público. Ela conta com a ajuda de moderadores¹⁸ no *chat* para auxiliá-la durante suas partidas, entres eles estão homens e mulheres que interagem de forma receptiva com os novos espectadores.

No decorrer da conversa pelo *chat*, me desculpei por ter me ausentado momentaneamente para participar de uma reunião. A *streamer*, em resposta, perguntou se eu estava em atividade profissional. Nesse momento, revelei minha identidade como

¹² DayZ, originalmente DayZ Standalone, é um jogo eletrônico multijogador em mundo aberto desenvolvido pelo estúdio checo Bohemia Interactive Studio.

¹³ Arma 3 é um videogame de mundo aberto militar tático de tiro em primeira e terceira pessoa.

¹⁴ Counter-Strike: Global Offensive é a sequência do popular jogo de tiro em primeira pessoa Counter-Strike: Source, desenvolvido pela Valve.

¹⁵ Rainbow Six é uma série de jogos de tiro em primeira pessoa tático.

¹⁶ Battlefield é uma série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa.

¹⁷ Detentores de conta/perfil premium, chamada *prime*, no site de e-commerce Amazon, tem direito a fazer esse tipo de assinatura com os canais de transmissão da Twitch, por conta da parceria entre as empresas.

¹⁸ Os moderadores muitas vezes são espectadores que acompanham os criadores de conteúdo desde o início e que podem banir e suspender espectadores no seu chat e excluir mensagens. Tornando o ambiente da live mais leve.

estudante de jornalismo e pesquisadora associada ao Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediação em Rede (GamerLab) da UFMA

Uma semana após a primeira observação, retornei ao canal para assistir a uma nova transmissão, notei que no título da live a streamer utilizava a hashtag *#PUBGPartner* e em sua biografia informava seu novo status de parceira (Partner) da plataforma, o que sugere um reconhecimento formal e suporte da desenvolvedora do jogo.

Observou-se que a streamer utiliza seu perfil da rede social Instagram como meio de promoção de suas transmissões ao vivo. Informação obtida por meio de um *link* deixado na sua página da plataforma Twitch que direciona os espectadores para a sua página do Instagram. A jogadora possui cerca de 1.000 seguidores no seu perfil, e mais de 1.500 publicações, entre elas estão clipes de momentos das suas transmissões e também sobre sua vida pessoal.

Durante o período de acompanhamento, identifiquei o interesse por parte dela de interagir com os outros jogadores, que é uma ação do streamer que procura se profissionalizar com a ideia de estar interagindo com o público, e dessa forma ela vai conquistando esse telespectador a se manterem no canal. Essa é uma parte inicial da pesquisa. Além dela, pretendo ampliar esse recorte com outras gamers, visando e entendendo essas interações de sociabilidade.

REFERÊNCIAS

HAN, Catherine; SEERING, Joseph; KUMAR, Deepak; HANCOCK, Jeffrey; DURUMERIC, Zakir. Hate Raids on Twitch: Echoes of the Past, New Modalities, and Implications for Platform Governance. In: ACM on Human-Computer Interaction, 7, 2023, Hamburg. **Proceedings** [...]. Hamburg: Congress Center Hamburg, 2023, p. 1-28.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra Portella. Performance play: consumo digital como performance no *streaming* de *games* da plataforma Twitch. **Revista Fronteiras: Estudos midiáticos**, v. 20, n. 2, p. 190-203, mai./ago. 2018.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2011.

SKARDZIUS, Karen. **I Stream, You Stream, We all Stream: Gender, Labour, and the Politics of Online Streaming**. 197 f. Thesis (PhD in Philosophy) - Graduate Program in Communication and Culture, York University, Toronto, 2020.

TAYLOR, T. L. **Watch Me Play**: Twitch and the Rise of Live Streaming. Princeton: Princeton University Press, 2018.

USZKOREIT, Lena. With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers. In: GRAY, Kishonna; VOORHEES, Gerald; VOSEN, Emma. (org.). **Feminism in Play**. Brantford: Palgrave MacMillan, 2018. p. 163-181.

Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2023. Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 15 jun 2024.

Goulart, Lucas A.; NARDI, Henrique C.. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. In: Revista Estudos Feministas, v. 25, n. 1, 2017.

Hine, Christine. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: Campanella, Bruno. Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos / organização Bruno Campanella, Carla Barros. - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2016.

Hine, Christine. Virtual Ethnography. London: SAGE Publications, 2000.

Polivanov, B. B. (2014). Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. Esferas, 1(3). <https://doi.org/10.31501/esf.v1i3.4621>

Marcus, George. Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. Annual Review of Anthropology, v. 24, p. 95-117, 1995. Disponível em: . Acesso em: 20 jun. 2024