

O Mito da Invasão Feminina nos jogos: narrativas excludentes e disputas por legitimidade no universo *gamer*¹

Lorena Bastos Campos²

Maria Luísa Miranda Fernandes³

Universidade Federal Fluminense – UFF

Resumo

Apesar de representarem mais da metade dos jogadores ativos, a presença de pessoas alinhadas ao feminino no universo dos *games* ainda é recebida com hostilidade em ambientes *on-line*. Este trabalho apresenta a formulação do conceito de “Mito da Invasão Feminina”, expressão cunhada para nomear uma construção social-discursiva, acionada para sustentar narrativas excludentes e preservar uma suposta hegemonia masculina na cultura *gamer*. O artigo propõe, assim, contribuir para o debate sobre desigualdades de gênero nos *games*, fazendo apontamentos sobre como tal mito opera na reprodução de assimetrias dentro desse universo. A pesquisa busca evidenciar que reconhecimento e a desestabilização de tais narrativas são movimentos necessários para transformar o espaço dos jogos em um ambiente mais justo e plural.

Palavra-chave: discurso; Espiral do Silêncio; *games*; gênero; Mito da Invasão Feminina.

Introdução:

Rossiter (1993) cunhou o termo “Efeito Matilda” – inspirado na sufragista Matilda Joslyn Gage – para ilustrar o apagamento sistemático das contribuições femininas na ciência e na tecnologia. Este é um fenômeno que se estende ao desenvolvimento dos jogos digitais, tradicionalmente percebidos como um domínio masculino: assim como nos campos da ciência e da tecnologia, o universo dos jogos digitais é palco de disputas simbólicas relacionadas à legitimidade da presença de figuras femininas. O chamado Mito da Invasão Feminina⁴ (Fernandes, 2024) aponta para uma construção cultural e ideológica, sustentada por dinâmicas sociais, discursivas

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Alteridade e Diversidade, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestra e doutoranda pelo Programa de Pós-graduação Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (UFF). Integra o Laboratório de Pesquisas em Comunicação Comunitária e Publicidade Social (LACCOPS), o grupo de pesquisas Ética Para Além da Sociedade de Consumo (ESC) e o Lab Dissemina. E-mail: lo_campos@id.uff.br.

³ Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF), publicitária, *gamer* e entusiasta em pesquisa sobre jogos digitais. E-mail: marialuisafernandes@id.uff.br.

⁴ Este artigo traz um recorte da monografia de conclusão de curso intitulada “O mito da invasão feminina nos jogos criado para a manutenção de narrativas excludentes” (Fernandes, 2024).

e identitárias que pretendem manter a exclusão baseada em gênero operando neste universo. Tais dinâmicas intencionam naturalizar a ideia de que a entrada de pessoas alinhadas ao feminino⁵ no cenário gamer seria um fenômeno inédito e extraordinário.

O objetivo central deste artigo é fazer apontamentos e refletir sobre como o já citado mito representa uma estratégia de controle simbólico e de resistência à presença de figuras femininas no cenário *gamer*. Parte-se da hipótese de que esse discurso atua como mecanismo de silenciamento e de defesa de uma identidade *gamer* primordialmente masculinizada, operando através da negação da legitimidade das presenças dissidentes no cenário dos jogos. Este artigo concentra-se na análise de como o termo “invasão” pode assumir caráter polissêmico, pois como qualquer construção discursiva, seu sentido depende de outros dispositivos, como a memória e a posição do sujeito que emite o discurso (Orlandi, 2012). Para exemplificar a materialização da terminologia cunhada nesta pesquisa, analisa-se a reportagem do site MeioBit (Prata, 2016), cuja manchete lê-se: “Peter Moore defende ‘invasão’ feminina no mundo dos games”. Embora a expressão pareça, à primeira vista, celebrar a presença feminina, há um não-dito no discurso que reforça a ideia de que os espaços *gamers* são prioritariamente masculinos.

Silenciamentos e apagamentos: um breve panorama histórico do problema

O apagamento da contribuição de figuras femininas nos campos da ciência e tecnologia é um dado cultural relevante para a construção argumentativa deste trabalho. Pode-se afirmar que figuras femininas sempre fizeram parte do universo dos jogos e da cultura *gamer*, assim como faz-se necessário apontar que desde os primórdios do desenvolvimento tecnológico, a contribuição feminina é primordial. Como aponta Rossiter (1993), o que ocorreu ao longo das décadas foi um apagamento sistemático das contribuições históricas dessas pessoas. Portanto, não é de se espantar que em campos reconhecidos pelo senso comum como “masculinos”, presenças dissidentes fossem percebidas como uma novidade ou algo extraordinário.

⁵ Este artigo parte de uma perspectiva de gênero que aborda não apenas o binarismo homem/mulher, mas também outras identidades; portanto são usados termos mais inclusivos e que abarquem não apenas mulheres cis, mas também mulheres trans, e pessoas não-binárias que são lidas ou se identificam em alguma medida com a noção comum de feminilidade.

São inúmeros os exemplos, porém citamos alguns: Ada Lovelace, filha de uma matemática, tradutora e contribuinte ativa ao trabalho de Charles Babbage na melhoria da máquina analítica (MINDTEK, 2024) e posteriormente no desenvolvimento do primeiro algoritmo executado por uma máquina; Hedy Lamarr, atriz e inventora, co-desenvolveu uma tecnologia baseada em ondas de rádio que serviu de base para tecnologias modernas, como o *wi-fi* e o *bluetooth*, porém permaneceu à sombra de seu colega, George Antheil; Katherine Johnson, mulher negra e que viveu o contexto da segregação nos Estados Unidos, foi a responsável por revisar cálculos matemáticos que garantiram o sucesso de missões espaciais pela NASA, mas por muitos anos teve sua história e contribuições silenciadas. Na contemporaneidade, este apagamento pode ser uma das interfaces do problema que é a barreira persistente para que mulheres alcancem carreiras tecnológicas: segundo dados da *National Girls Collaborative Project* (2015), rede de organizações estadunidenses que trabalha para inserir meninas nas áreas das ciências, as mulheres obtiveram apenas 18% dos diplomas em ciência da computação e 20% em engenharia, contrastando com mais de 50% em ciências biológicas (citado por Computer Weekly, 2022).

No universo dos jogos, assim como no campo do desenvolvimento tecnológico, figuras femininas desempenharam papéis fundamentais desde os primórdios, embora muitas vezes tenham sido marginalizadas ou invisibilizadas. Em 1978, a engenheira Carol Shaw foi pioneira, ao se tornar a primeira mulher a criar um jogo eletrônico (Drytelecom, 2023); Roberta Williams, criadora do *Mistery House*, designer e co-fundadora da Sierra Entertainment, é outra das pioneiras da indústria de jogos (Sampaio, 2020); A programadora Donna Bailey se destacou como a única mulher a integrar a equipe de desenvolvimento do popular Centipede, em 1980 (Clube Do Videogame, 2022) e trabalhou na Atari até 1982, quando deixou a empresa para atuar na *Videa*; Brenda Romero, defensora ativa da diversidade na indústria de jogos, atua no setor desde 1992, sendo premiada com o *Game Developers Choice Awards* e o *Pioneer Award* (Romero, 2025). Estes são apenas alguns exemplos cabíveis da contribuição feminina no desenvolvimento de jogos clássicos, mas que não se encerram por aqui, pois abriram espaço para novas gerações de mulheres na indústria⁶.

⁶ Exemplos mais atualizados sobre presenças femininas importantes para a indústria dos *games*: a desenvolvedora Amy Hennig, criadora da série *Uncharted* (Batistotti, 2018); Jade Raymond, produtora da franquia *Assassin's Creed* (Jacobs, 2020); e a designer Kim Swift, do jogo *Portal* (Oficina dos Bits, 2021). Além de serem figuras fundamentais

De acordo com os dados da pesquisa *Game Brasil* (2024), mulheres representam 50,9% do público *gamer* no país, o que contraria o senso comum de que homens dominam o consumo de jogos. O trabalho de Noelle-Neumann (2017), inspirado por Paul Lazarsfeld, aponta que vozes dissidentes costumam se calar diante da pressão social hegemônica, em um fenômeno chamado de Espiral do Silêncio. Conforme a teoria, o medo do isolamento levaria indivíduos com opiniões dissidentes da maioria a se conformar à norma. No contexto da tecnologia e dos jogos, pode-se articular a teoria à ideia de que, ao longo da história, figuras femininas tiveram suas contribuições minimizadas ou até apagadas, além de enfrentarem dificuldades para tornarem visíveis suas contribuições diante da estrutura hegemônica. Além disso, a comunicação e o mercado, ao mirarem principalmente o público masculino ao longo da história dos jogos digitais, ajudaram a moldar uma cultura *gamer* dominada por homens cisgêneros.

Apresentando o Mito da Invasão Feminina:

A problemática das vivências alinhadas ao feminino no universo *gamer* também pode ser articulada com as reflexões de Butler (2017; 2018) sobre a ideia de que o gênero não seria uma essência inata, mas sim um conjunto de práticas repetidas, performadas e subjetivadas ao longo do tempo. No contexto dos jogos digitais, é observável que as mulheres e figuras femininas em geral, ao tentarem ocupar um espaço “tradicionalmente masculino”, muitas vezes precisam se adaptar à masculinidade hegemônica que rege o universo *gamer*, o que nem sempre é uma opção confortável ou viável⁷. Ao mesmo tempo, atos de resistência ao padrão dominante podem resultar em represálias, que levam à marginalização e ao silenciamento de suas vozes. Gasoto e Vaz (2019) refletem sobre o afastamento de figuras femininas dos ambientes *gamers*, o que reforça o argumento central deste trabalho sobre a “invasão”:

Através de um sistema de representações, a dominação masculina se manifesta em todas as esferas sociais, pois é fruto de uma aceitação simbólica dessa diferença entre os sexos que se constitui historicamente nas relações sociais. O mundo social constrói e determina as perspectivas de cada sexo, de

para o cenário contemporâneo, as três são conhecidas no meio por serem defensoras da diversidade e equidade de gênero na citada indústria.

⁷ O trabalho do qual se originou este artigo debruçou-se a ouvir a experiência de pessoas alinhadas ao feminino no ambiente de jogos digitais. A ideia de que é necessário esconder a identidade feminina ao jogar *on-line* foi mencionada de forma recorrente pelas pessoas entrevistadas, bem como a suscetibilidade em sofrer assédios, violências e deslegitimação de suas capacidades (Fernandes, 2024).

acordo com os princípios de visão e de divisão sexual, que podem ser aplicados a ‘todas as coisas do mundo’ (GASOTO; VAZ, 2019, p.4)

O conceito de mito aqui abordado tem inspiração em Baudrillard (1991): este seria o referencial de algo que já não existe mais, cujo cerne se pautaria em uma nostalgia de um passado idealizado. O autor conceitua que o mito baseado na crença popular, é algo que se recusa a reconhecer que já é “morto por si só” (Baudrillard, 1991, p.37). Além disso, na teoria sobre construções midiáticas que atuam como “simulações” da realidade, o autor menciona que o mito também pode ser utilizado como armadilha, servindo de elemento dissolvedor das informações, chegando a afirmar que tal impediria a “entropia⁸ da realidade” (Baudrillard, 1991, p.106). Ou seja, o Mito da Invasão Feminina estaria apoiado em uma ideia de um passado que só foi amalgamado no senso comum graças ao silenciamento das contribuições femininas para o desenvolvimento da indústria de jogos, assim como o solapamento da presença de pessoas alinhadas ao feminino no ambiente de jogos *on-line*.

O discurso da “invasão feminina” na prática: polissemia e contradições ocultas

A publicação intitulada “Peter Moore defende ‘invasão’ feminina no mundo dos games” (Prata, 2016) já apresenta em seu título a ambiguidade que sustenta o argumento central deste trabalho, mesmo que à primeira vista, os sentidos evocados pela palavra “invasão” – ao se referirem sobre o aumento exponencial da presença feminina nos jogos – sejam positivos. Traz-se como reforço ao argumento a conceituação gramatical da língua portuguesa da palavra: segundo o dicionário Michaelis, o vocábulo “invasão” significa: “intromissão afrontosa e provocadora na vida ou nos assuntos pessoais de outrem” (Michaelis, 2024). Ou seja, além de um fenômeno dito como raro, a entrada de figuras alinhadas ao feminino nesse universo estaria ultrapassando os limites estabelecidos, ao “invadir” uma cultura que seria, em termos binários, preferencialmente masculina. Porém, o sentido de um discurso não depende apenas da escolha semântica, pois apoia-se em dispositivos como a memória evocada e a posição do sujeito que o emite (Orlandi, 2012). Neste caso, o veículo em questão é um site especializado em *games* e a publicação foi escrita a partir de uma perspectiva masculina.

⁸ Conceito físico que mede o grau de desordem e aleatoriedade de um sistema.

Ainda que o termo “invasão” esteja entre aspas e o conteúdo do texto busque comunicar uma posição de apoio à inclusão de mulheres nos jogos, a palavra escolhida carrega um peso simbólico significativo: remete a uma entrada forçada, não solicitada e disruptiva. Ao ser mobilizada, neste contexto, evocaria a ideia de que há um território previamente estabelecido, no caso o mundo *gamer*, que estaria se tornando ocupado por pessoas que não pertencem primordialmente àquele universo. Logo, mesmo que a primeira vista haja uma suposta tentativa de celebração ou apoio, o discurso acaba reproduzindo marcadores simbólicos de exclusão. O não-dito discursivo do título reforça a noção de que a presença de figuras femininas é recente, inesperada, e de alguma forma, precisa ser “defendida”, como se não houvesse legitimidade ou pertencimento dessas pessoas em tal espaço.

Embora Peter Moore, então executivo da *Electronic Arts* (EA), defenda abertamente a ampliação da participação feminina tanto no consumo quanto no desenvolvimento de jogos, no decorrer do texto seu discurso não faz referência, direta ou indireta, às inúmeras figuras femininas que já contribuíram significativamente para a história da tecnologia e da indústria de *games*. Este silenciamento dialoga diretamente com o já citado Efeito Matilda (Rossiter, 1993): a recorrente omissão das realizações de mulheres e pessoas alinhadas com o feminino em campos reconhecidamente masculinizados. Do ponto de vista da Espiral do Silêncio (Noelle-Neumann, 2017), a ausência de referências contribui para manter invisíveis as vozes e contribuições femininas, reforçando a ideia de que tais presenças são exceções à norma. Ao ignorar figuras históricas, como as citadas na introdução deste artigo, Moore se ancora em uma narrativa que trata a presença feminina como algo pontual, e não como a continuidade de trajetórias ativas e significativas, além de assumir o protagonismo como agente das mudanças.

Por fim, o conteúdo da publicação traz indícios de como esse discurso supostamente progressista se insere em uma estrutura simbólica que preserva o *status quo*. Prata, ao comentar a fala de Moore, escreve:

Eu sinceramente não acredito que uma empresa conseguirá mudar essa situação, mesmo se tratando de uma gigante, mas acho muito bom ver que algumas pessoas estão tentando tornar a vida das jogadoras um pouco mais agradável e quem sabe assim as próximas gerações saibam pelos participar de partidas online com garotas sem assediá-las ou menosprezá-las simplesmente por ser do sexo oposto (Prata, 2016).

A declaração, supostamente “bem-intencionada”, escancara a persistência do problema, ao mesmo tempo que aponta para uma solução frágil e terceirizada, como se a transformação dependesse apenas de esforços isolados ou da boa vontade de indivíduos. O que revela como os discursos aparentemente inclusivos, muitas vezes, operam em uma lógica que tolera a presença dissidente, desde que ela não desestabilize os códigos dominantes do campo. A estrutura narrativa da publicação, portanto, acaba reiterando, mesmo que de forma velada, a ideia de que o ambiente *gamer* permanece por padrão, masculino e heteronormativo, e que a presença de pessoas que rompam esta norma só pode ser tolerada sob certas condições e com as devidas limitações. Além disso, Prata abre este último parágrafo revelando sua descrença em uma mudança de cenário, o que deixa implícito de que há consciência das dificuldades e dos desafios de mulheres e pessoas alinhadas com os feminino, já que o discurso amalgamado pelas estruturas dominantes favorece a masculinidade hegemônica em detrimento das identidades desviantes desta norma.

Conclusões:

A presença de mulheres e outras identidades alinhadas ao feminino não é novidade, seja no desenvolvimento da ciência e da tecnologia, seja na indústria dos games. Porém, como discutido ao longo deste trabalho, tal fato histórico vem sendo sistematicamente silenciado, o que reflete que as desigualdades de gênero são amparadas em diversas interfaces, desde o apagamento de suas contribuições, passando pelo cerceamento de discursos contrários à norma, até as representações pautadas em um olhar masculino. Estes pilares sustentam o senso comum e dificultam uma possível superação deste problema. São tensionamentos observados, que não são impossíveis de serem transpostos, a partir de uma visão crítica e coletivizada que encaminhe para uma superação do problema.

Diante desse cenário, é fundamental reconhecer o jogo como um fenômeno cultural que transcende o entretenimento, carregando significados sociais e simbólicos. A inclusão de identidades minorizadas neste espaço desafia a ordem estabelecida e os preconceitos naturalizados na cultura *gamer*. Esta pesquisa também visa criar sugestões para construir um ambiente mais justo e saudável, que vão desde o esforço coletivo entre quem desenvolve jogos, jogadoras e a comunidade *gamer*, no intuito reimaginar as

representações femininas e dissidentes. O objetivo é ajudar a transformar as práticas culturais que sustentam as relações de poder, visando a segurança de figuras femininas, para que jogadoras possam desfrutar das mesmas experiências que suas contrapartes masculinas – ou seja: plenas, confortáveis e livres de silenciamentos.

De fato, mesmo com a apontada presença crescente de jogadoras, é necessário ter senso crítico e ferramentas teóricas para contestar e questionar as narrativas do senso comum, para que se possa demandar representações mais inclusivas, tanto nas narrativas contidas dos jogos, quanto no cenário competitivo e no cotidiano das pessoas que jogam. Mesmo uma suposta boa-intenção discursiva pode ocultar que essas transformações enfrentam resistência e reforçar papéis de gênero que excluem identidades minorizadas dos espaços. Essa exclusão não é um fenômeno isolado dos jogos: ela espelha estruturas sociais mais amplas de desigualdade de gênero que se manifestam tanto no ambiente digital quanto fora dele.

Referências:

BATISTOTI, Vitória. **9 mulheres que são destaques na indústria dos games**. Revista Galileu, 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/06/9-mulheres-que-sao-destaques-na-industria-dos-games.html>. Acesso em: 18 jun. 2025.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. 208 p.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam**: sobre os limites discursivos do sexo. In: LOURO, Guacira. O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. 224p. (151-165).

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. 288 p.

CLUBE DO VIDEOGAME. **Conheça Dona Bailey, uma veterana da indústria dos games**. Clube do Videogame, 2022. Disponível em: <https://clubedovideogame.com.br/conheca-dona-bailey-uma-veterana-da-industria-dos-games>. Acesso em: 18 jun. 2025.

CNN BRASIL. **Participação feminina na ciência brasileira cresce 29% em 20 anos, diz relatório**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/participacao-feminina-na-ciencia-brasileira-cresce-29-em-20-anos-diz-relatorio>. Acesso em: 18 jun. 2025.

COMPUTER WEEKLY. **Estatísticas sobre mulheres em tecnologia: últimas pesquisas e tendências**. Disponível em:

<https://www.computerweekly.com/br/reportagen/Estatisticas-sobre-mulheres-em-tecnologia-Ultimas-pesquisas-e-tendencias>. Acesso em: 18 jun. 2025.

DRY TELECOM. **Carol Shaw: a primeira mulher a criar um jogo eletrônico**. Dry Telecom, 2021. Disponível em:

<https://drytelecom.com.br/artigo/carol-shaw-a-primeira-mulher-a-criar-um-jogo-eletronico>.

Acesso em: 18 jun. 2025.

FERNANDES, Maria Luísa. *O Mito Da Invasão Feminina Nos Jogos Criado Para A Manutenção De Narrativas Excludentes*: Análise dos discursos de violência de gênero nos jogos. Monografia de conclusão de curso. Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2024. 79 p.

GASOTO, A. C. G.; VAZ, T. R. D. **A Mulher Gamer: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais**. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, Naviraí, v. 2, n. 1, 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116>. Acesso em: 18 jun. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL: Gogamers Sxgroup edição gratuita, 2024. Disponível em:

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 18 jun. 2025.

INVASÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2024. Disponível em:

<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/invas%C3%A3o/>.

Acesso em: 18 jun. 2025.

JACOBS, Guilherme. **Jade Raymond se junta à EA para trabalhar com Star Wars**. Jovem Nerd, 2020. Disponível em:

<https://jovemnerd.com.br/noticias/games/jade-raymond-se-junta-a-ea-para-trabalhar-com-star-wars>. Acesso em: 18 jun. 2025.

MINDTEK. **Mulheres na tecnologia: desafios e avanços em 2024**. Disponível em:

<https://www.mindtek.com.br/2024/04/mulheres-na-tecnologia>. Acesso em: 18 jan. 2025.

NOELLE-NEUMANN, Elisabeth. **A Espiral do Silêncio: Opinião Pública - Nosso tecido social**. Estudos Nacionais, 2017. 340 p.

OFICINA DOS BITS. **Conheça 5 mulheres importantes na indústria dos games**. Oficina dos Bits, 2021. Disponível em:

<https://blog.oficinadosbits.com.br/conheca-5-mulheres-importantes-na-industria-dos-games>.

Acesso em: 18 jun. 2025.

ORLANDI, Eni. **Análise do discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2012. 100 p.

PRATA, Dori. Peter Moore defende ‘invasão’ feminina no mundo dos games. **Meio Bit**, 25 ago. 2015. Disponível em:

<https://meiobit.com/arquivo/325887/peter-moore-defende-invasao-feminina-no-mundo-dos-games/>. Acesso em: 18 jun. 2025.

ROMERO, Brenda. Brenda Romero – Bio & Awards. Brenda Games, 2025. Disponível em:

<https://brenda.games>. Acesso em: 18 jun. 2025.

ROSSITER, Margaret. The Matthew Matilda Effect in Science. **Social Studies of Science**, Londres, v. 23, n. 2, p.325-341, Maio, 1993. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/285482?origin=JSTOR-pdf>. Acesso em: 18 jun. 2025.

SAMPAIO, Henrique. **História de Roberta Williams: A Sierra e a marginalização das mulheres nos videogames**. Overloadr, 2020. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2020/3/historia-roberta-williams-sierra-marginalizacao-mulheres-videogames>. Acesso em: 18 jan. 2025.