



Inclusão no mundo dos jogos: um estudo sobre a resistência e sociabilidade das mulheres gamers¹

Karina SANTIAGO²

José MESSIAS³

Natalia CATHERINE⁴

Universidade Federal do Maranhão, MA

RESUMO

Frequentemente, personagens femininas nos jogos são retratadas de forma objetificada, passiva e dependentes de heróis masculinos, perpetuando expectativas prejudiciais sobre quem pode consumir ou participar da cultura dos jogos. Apesar dessas barreiras, muitas mulheres mantêm um interesse genuíno nos jogos digitais. Em resposta a um ambiente muitas vezes hostil, muitas mulheres optam por ocultar seu gênero usando pseudônimos neutros (*nicknames*), buscando minimizar agressões durante experiências de jogos on-line. Além disso, algumas encontram refúgio em comunidades exclusivamente femininas nas redes sociais, como o Facebook, onde podem compartilhar seu amor pelos jogos e construir redes de amizade.

PALAVRAS-CHAVE: mulheres gamers; video game; etnografia digital

INTRODUÇÃO

A busca por reconhecimento torna a jornada dessas mulheres árdua. O fato de serem gamers, comentaristas ou *streamers*⁵ de destaque no cenário dos *esports* não significa que enfrentaram um caminho fácil. Por essa razão, o trabalho realizado por coletivos, comunidades e associações torna-se cada vez mais importante para a sua permanência, tornando-se um atrativo para novas integrantes, graças a uma rede de apoio sólida em uma comunidade historicamente machista. Um exemplo notável é o coletivo brasileiro *Valkirias esports*⁶, criado em 2019 por Pamela Mosquer, que tem como objetivo contribuir para o crescimento do cenário feminino, oferecendo preparação e orientação gratuitamente para mulheres em todas as funções. Além de proporcionar aulas gratuitas de jogos como *Valorant*⁷

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho: Narrativas Contra-hegemônicas associadas às materialidades digitais, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

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

³ Professor do Curso de Jornalismo da UFMA, email: jose.cmsf@ufma.br

⁴ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz com bolsa FAPEMA email: catherine.natalia@discente.ufma.br

⁵ É um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet.

⁶ Informações disponíveis em: <https://valkiriashynext.gg/>. Acesso em: 05 de jan. 2023.

⁷ É um jogo eletrônico multijogador gratuito para jogar de tiro em primeira pessoa desenvolvido e publicado pela Riot Games.



e *League of Legends*, as alunas têm a oportunidade de participar de minicursos em diversas áreas, como mídias sociais, direito, psicologia, criação de conteúdo na internet, entre outros.

Apesar da exclusão e/ou invisibilização que as mulheres enfrentam nos jogos digitais, isso não as impediu de desenvolver um interesse genuíno por esse meio. Em resposta ao ambiente hostil, muitas mulheres preferem esconder seu gênero, assumindo um pseudônimo neutro (Kurtz, 2019). Os *nicknames*⁸ possibilitam que nenhuma interferência influencie na experiência de jogo, minimizando as agressões no ambiente *on-line*.

O preconceito e o assédio continuam afastando muitas mulheres dos jogos. Assumir-se como gamer frequentemente exige provar constantemente ser uma jogadora habilidosa. É necessário conhecer diversos jogos e demonstrar que se joga por longos períodos. Porém, assim como os homens, as mulheres simplesmente desejam se divertir, competir ou relaxar sem enfrentar estranhamento, discriminação, ofensas ou assédio (Bristol *et.al.*, 2017, p. 864).

METODOLOGIA E JUSTIFICATIVA

A definição do tema foi fundamental para estabelecer os rumos da pesquisa e os métodos a serem empregados para alcançar os objetivos estabelecidos. Com base nesse contexto, com o propósito de compreender uma comunidade fechada na rede social Facebook como um ambiente de resistência e sociabilidade, a escolha da etnografia virtual (Hine, 2000; 2016) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/ multilocalizada (Hine, 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995) foi feita como guia para conduzir, mapear e analisar as dinâmicas presentes nessa rede de mulheres gamers.

Justifica-se a adoção da etnografia, primeiramente, pelo entendimento de Polivanov (2013) de que ela tem como objetivo "compreender diferentes aspectos de diversas culturas" (Polivanov, 2013, p. 62). Nesse sentido, é necessário explorar mais profundamente esse conhecimento etnográfico e entender como ele se integra à metodologia de pesquisa desta dissertação.

Recuero reforça que o uso combinado de perspectivas metodológicas variadas para compreender os insights gerados por dados empíricos, relacionais, de grupos e fenômenos sociais on-line têm se popularizado para atingir os objetivos da pesquisa. "O crescimento dos trabalhos que focam na análise de redes para mídia social dá-se, primeiro, pela proeminência

⁸ Ou *nick* em forma abreviada é uma palavra em inglês que significa apelido.



do objeto, cuja adoção e impacto têm crescido nos últimos anos mas, também, pela facilidade de acesso aos dados” (Recuero, 2016, p.118).

Nosso estudo se compromete a preservar a privacidade tanto da comunidade quanto dos indivíduos pesquisados. Todas as precauções estão em conformidade as orientações do Código de Ética da Associação Internacional de Pesquisas na Internet (*Association of Internet Researchers – AOIR*) para evitar qualquer forma de prejuízo ou exposição a ataques misóginos. Para a AOIR (2020), os pesquisadores devem assumir a responsabilidade considerando os pressupostos básicos da individualidade ao estruturarem sua metodologia. Em pesquisas que envolvem a observação participante, caracteristicamente, leva a um maior senso de responsabilidade ética para proteger a privacidade dos informantes e a confidencialidade (AOIR, 2020).

Antes de lançarmos luz sobre o objeto, será feita uma conexão inicial entre esses conceitos escolhidos, preparando o terreno para a compreensão do nosso objetivo de pesquisa. Em seguida, desdobramos minuciosamente a metodologia adotada, esboçando o plano de pesquisa e delineando as etapas que a etnógrafa seguirá para aprofundar sua imersão na comunidade de mulheres.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Pesquisadores brasileiros e estrangeiros dos Game Studies apontaram, cada um a sua maneira, o caráter disciplinar dos jogos: seu viés educacional como treinamento e repetição de padrões (Amaral, Covalesky, 2015), - incluindo a pedagogia nada emancipadora da gamificação (Woodcock, Johnson, 2018; Amaro, Freitas, 2018); as questões econômicas e de classe (Falcão et al., 2020a; Falcão et al., , 2020b) ao tratar dos aspectos materiais, comerciais, de infraestrutura e trabalho da indústria de games e a relação com o jogador/consumidor no capitalismo de plataforma; ou ainda numa perspectiva de raça, gênero e/ou sexualidade (Goulart, 2017; Kurtz, Falcão, Macedo, 2021; Trammel, 2022;) que continua a política de apagamento e conformação e/ou domesticação/docilização das subjetividades da chamada colonialidade do poder (Quijano, 2005; Mignolo, 2011).

Na interseccionalidade dessas principais vertentes, há uma preocupação em entender o limite das relações de poder enquanto condicionamento dos modos de vida; a natureza desse poder disciplinar em meio a diferentes matrizes de organização como o capitalismo, o colonialismo, o patriarcado, a branquitude e a cisheternormatividade; e o lugar da agência e



da produção de subjetividade em meio aos arranjos sociotécnicos entre organismos vivos, objetos e afetos (Regis, 2020), mediações que formam as múltiplas cosmologias em voga em um determinado contexto. Mesmo em um ambiente tão marcado por uma agenda neoliberal do capitalismo ocidental quanto a indústria dos videogames, há também espaços de ruptura ou de busca de um comum por meio dos jogos (Messias et al, 2019).

RESULTADOS

1. Jogando como uma garota

Apenas acompanhar a dinâmica da comunidade e seus grupos e subgrupos derivados não era suficiente para compreender a sociabilidade e entender seu principal objetivo, o apoio em jogatinas e o fortalecimento da presença das mulheres na comunidade gamer de maneira geral. Um novo passo precisava ser dado: jogar com elas. Mesmo acompanhando as interações na rede social, percebi que tinha que participar também dos jogos. No entanto, minha experiência em jogos *on-line* era nula, e meu PC não tinha capacidade de processamento suficiente para rodar os mais recentes. A solução foi um utilizar um dos computadores do grupo de pesquisa do orientador, recém-adquiridos com verba da agência de fomento estadual⁹.

Havia, então, um último desafio: qual jogo escolher? Diante desta situação, comecei a observar quais eram os jogos que as meninas mais comentavam, seja para convites para jogatinas ou sugestões do que era melhor para jogar como iniciante. Tentei observar quais jogos elas mais comentavam nas publicações para fazer uma aproximação mais orgânica com elas. Dentre os mais comentados e, na minha concepção, o que seria mais fácil de aprender a jogar, estava Valorant (2020), que surgiu como bote salva-vidas.

Durante uma das rodadas, a “Gamer 03” perguntou se alguma vez eu havia ficado responsável pela implantação da *spike* (a bomba) e, após um sonoro “não”, ela me delegou esta função. Mesmo considerando minha inexperiência, as meninas argumentaram que seria uma forma de treinar e ganhar confiança. E funcionou, consegui com êxito a implantação da bomba, mas fui uma péssima guardiã (não basta deixar a bomba sozinha, os outros times vão atacar e tentar desarmá-la). A cada rodada, eu recebia dicas sobre o escudo que deveria utilizar, as melhores armas, como me locomover mais rápido dentro da partida, como me

⁹ Edital FAPEMA 02/2022 de Apoio à Projeto de Pesquisa - Universal 06870/22.

esconder, como melhorar minha mira, elas sempre gritavam “na cabeça, mira na cabeça”. Com isto, tivemos nossa primeira vitória, apertada, mas uma grande vitória conquistada. Quando decidimos repetir a dose, e entramos em uma nova partida, o sistema escolheu os demais jogadores para completar o nosso time de atacantes. Dessa vez, nosso time tinha um jogador do sexo masculino que falava no chat já bem animado, dando coordenadas de como vencer a partida. Meu sistema de voz fica no silencioso durante as partidas, porque, das vezes que joguei sozinha, nunca fui de interagir justamente por medo de agressões verbais. Houve situações de estar em uma partida que começou uma briga generalizada entre três pessoas da equipe. Eram recorrentes palavrões, além de falas homofóbicas e gordofóbicas.

Essas situações reforçam o que tem sido abordado neste trabalho. O receio de sofrer qualquer assédio e ouvir comentários indesejados é uma preocupação que, infelizmente, inibe as meninas, estejam elas iniciando ou não, levando-as a buscar alternativas de proteção. Ao invés de treinar e explorar tranquilamente todas as possibilidades que o jogo pode oferecer, o medo de ser identificada como uma mulher iniciante acaba permeando essa experiência, como foi o meu caso. Minhas dificuldades no jogo me fizeram tomar esta atitude até aprimorar minhas habilidades e me sentir “autorizada” a interagir mais livremente na partida.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Diego; COVALESKI, ROGÉRIO L. Videogames como dispositivos: Uma abordagem metodológica. *Questões Transversais*, São Leopoldo, Brasil, v. 3, n. 6, 2015.
- AMARO, M; FREITAS, C. O funcionamento da ludus-gamificação e a servidão maquínica. Eikon, 2018.
- BRISTOT, P. C; POZZEBON, E; FRIGO, L. B. A representatividade das mulheres nos games. In: SBS - Proceedings of SBGames, 2017.
- CAIAFA, Janice. Sobre a etnografia e sua relevância para o campo da comunicação. *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação*. Vol. 7, nº 14, julho-dezembro/2019.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. At the edge of utopia. Esports, neo-liberalism and the gamer culture’s descent into madness. *Journal Gamevironments*, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020b.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020a
- FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpo e acumulação primitiva. São Paulo: Elefante, 2017.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel, AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. **Notas sobre gênero, tecnologia e videogames**. *Obra Digital*, nº 18, pp. 57-69, fev.- ago. 2020.
- GONZALEZ, Lélia. **Por um feminismo afro-latino-americano**. 1ªed, São Paulo: Zahar, 2020. p.376.
- GOULART, Lucas A.; NARDI, Henrique C.. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. In: *Revista Estudos Feministas*, v. 25, n. 1, 2017.
- GOULART, Lucas Aguiar. **Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital**. UFRGS, Tese de Doutorado. Porto Alegre, 2017.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*. Artigo Seção Livre, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez 2017.

- GRAY, Kishonna L. *Intersectional tech: black users in digital gaming*. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2021.
- HARAWAY, Donna. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, Campinas, v. 5, n. 1, p. 7-41, jan.1995.
- HICKS, Mar. Sexism Is a Feature, Not a Bug. In: MULLANEY, Thomas et al (org.). *Your computer is on fire*. Cambridge: MIT Press, 2021.
- 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.
- JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge. The MIT Press, 1998.
- JUUL, Jesper. *A casual revolution : reinventing video games and their players*. Cambridge/Londres: MIT Press, 2010
- KURTZ, Gabriela Birnfeld. “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. Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, 2019.
- KURTZ, Gabriela Birnfeld. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica**. *Revista Metamorfose*, vol. 2, n 1, maio de 2017, p. 90-109.
- KURTZ, Gabriela; FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. *Matrizes*, vol. 15, núm. 2, 2021.
- LUGONES, María. Rumo a um feminismo decolonial. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; *Pensamento feminista: conceitos fundamentais / Audre Lorde... [et al.]*; organização Heloisa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 440 p.
- MACEDO, T.. Querelas esquecidas dos *game studies*: monopólio e diversidade configuracional nos *esports*. **Galáxia (São Paulo)**, v. 48, p. e58769, 2023.
- 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: <<https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.an.24.100195.000523>>. Acesso em: 20 dez. 2023.
- MASSANARI, Adrienne. # Gamergate and The Fapping: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, 2015, p. 1 – 18.
- MESSIAS, J. et al.. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, P. (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2019. p. 75-86.
- MIGNOLO, Walter. *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*. Duke University Press, Durham 2011
- NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2010. 9ª Ed.
- NOONEY, L. A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history. **Game Studies**. 2013 Dec;13(2)
- OLIVEIRA, Luciana de. Etnografia, pesquisa multissituada e produção de conhecimento no campo da comunicação. **Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação**. Vol 5, nº10, jul-dez, 2017.
- POLIVANOV, B. B. Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. **Esferas**, 1(3), 2014.
- PORTINARI, Denise Berruezo at. el. **Jogos do Poder: uma análise das relações de poder presentes nas práticas de jogos digitais**. XVIII SBGames, Rio de Janeiro, p. 189-197, out. 2019.
- QUIJANO, Anibal. "Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina". IN *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.
- RECUERO, Raquel; SOARES, Felipe; ZAGO, Gabriela. Polarização, hiperpartidarismo e câmaras de eco: como circula a Desinformação sobre COVID-19 no Twitter. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 1, , jan./abr. 2021
- REGATTIERI, L. L.; ANTOUN, H.. Algoritmização da vida e organização da informação: Considerações sobre a tecnicidade no algoritmo a partir de Gilbert Simondon. **Liinc Em Revista**, 14(2), 2018.
- REGIS, Fátima. Letramentos e mídias: sintonizando com corpo, tecnologia e afetos. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 147-163, ago./nov. 2020.
- TRAMMELL, A., . **Tortura, Jogo e a Experiência Negra**. *E-Compós*, 25, 2022
- WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. Gamification: What it is, and how to fight it. **The Sociological Review**, London, v. 66, n. 3, p. 542-558, 2018.