

Mulheres *gamers*: identificação e pertencimento nos jogos eletrônicos

Women gamers: identification and belonging in electronic games

Amanda Thuns Biazzi¹

123

Resumo: O objetivo deste trabalho foi compreender, pelo ponto de vista de três mulheres que mantêm diferentes relações com jogos eletrônicos, como estas se identificam e se relacionam em jogos online *multiplayer*. Para compreendermos de forma mais aprofundada este problema, realizamos uma pesquisa qualitativa, entrevistando três mulheres que jogam. As falas das participantes foram transcritas e analisadas por meio da análise temática, resultando em três temas, que tratam das concepções das mulheres do que é ser *gamer*; do sexismo sofrido por estas na comunidade de jogos e as estratégias de proteção; e do acesso e representação feminina nos jogos eletrônicos. Trata-se de compreender, considerando a categoria estrutural gênero, um espaço ainda pouco contemplado pela Psicologia e que vem se tornando cada vez mais presente e incontornável no cotidiano brasileiro.

Palavras-chave: Gênero; Jogos Eletrônicos; Identificação; Cultura Digital.

Abstract: This research's objective is to understand, through the viewpoint of three women that have different types of relationship with electronic gaming, how they identify themselves and relate themselves to multiplayer games. To understand this problem in a deeper way, we opted for qualitative research, interviewing three women that play. The speech of the participants was transcribed and analyzed through a thematic analysis, resulting in three themes, which cover the ways the three women understand what is being a gamer; from the sexism to which they are subjected to in the gaming community and the ways they protect themselves; and the female access and representation in games. We aim to understand, considering the structural category of gender, a space yet little contemplated by Psychology and that is ever more present and unavoidable in Brazilian daily life.

Keywords: Gender; Electronic Games; Identification; Digital Culture.

¹ Bacharel em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Especialista em Psicologia em Saúde pelo Instituto Líbano. Mestranda em Psicologia pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Atua como psicóloga na saúde pública. E-mail: amandabiazzi@id.uff.br

Recebido em 24/08/2023

Aprovado em 14/04/2024

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



1 INTRODUÇÃO

O jogo eletrônico tem crescido nas últimas décadas enquanto importante forma de lazer, mas também de trabalho, socialização e competição. Anteriormente, o meio dos jogos era dominado por grupos compostos predominantemente por homens brancos, héteros e de classe média alta. Porém, com o barateamento das tecnologias de acesso aos jogos e a difusão da internet nos lares brasileiros, hoje o jogo sai do status de nicho cultural e inaugura uma cultura ampla, mais diversa, com novas formas de participação e interação, com comunidade crescente: a *gamer*. A expansão do acesso aos jogos eletrônicos possibilitou que as mulheres, antes minoria consumidora, passassem a constituir mais da metade do público dessa mídia. Sendo a cultura *gamer* amplamente conhecida como misógina (TAYLOR, 2018), violenta (ALVES, 2005) e constituída em prol da satisfação de homens neste espaço (GOULART; NARDI, 2017), consideramos relevante investigar como que mulheres, enquanto sujeitos ativos, tomam parte nesta cultura, e quais relações constroem na comunidade *gamer*.

As hierarquias estabelecidas em nossa sociedade são marcadas por relações de poder embasadas em determinantes sociais como raça, gênero, classe, sexualidade e etnia. Gênero é fator estruturante: ao tornar-se pessoa, torna-se, simultaneamente e obrigatoriamente, homem ou mulher. Essa binariedade imposta é uma prescrição normativa baseada em práticas culturais, a qual gera expectativas diferentes sobre uma pessoa, dependendo do gendramento de seu corpo (ZANELLO, 2018). Essas prescrições de gênero se utilizam de uma pressuposta naturalidade das diferentes expectativas para homens e mulheres. De acordo com Zanello (2018), da mulher espera-se o cuidado, a delicadeza, a interdependência; ao homem, é sugerido a autonomia, a força, a independência. Para a autora, o acesso ao corpo, portanto, não se dá de forma natural, mas é mediado pela cultura, a qual estabelece um corpo gendrado em um binarismo que pressupõe oposição.

As similaridades entre os gêneros binários e as contradições provocadas por estas demarcações são tiradas de foco em prol da perpetuação do poder masculino. Isto implica, também, em demarcação de atividades por gênero, sejam estas de trabalho, lazer ou socialização. Costa (2021) aponta, por exemplo, a proibição das mulheres brasileiras na década de 70 de se engajarem em atividades esportivas, com a justificativa de que estas eram

incoerentes com a biologia do sexo feminino. Ainda que descartemos a hipótese do gendramento de atividades ser causado por características de uma natureza feminina, é interessante notar que esta prática se perpetua em um espaço que, para ser ocupado, independe das condições físicas de cada sujeito: o virtual.

A expansão do acesso à internet inaugura culturas e comunidades heterogêneas específicas do virtual, caracterizadas por serem entidades desterritorializadas e independentes do tempo, mas constantemente interconectadas (LÉVY, 1999), denominadas por Lévy como ciberculturas. Desde a teorização de Lévy acerca da internet, vivenciamos uma expansão de acesso e uma mudança na forma como se dão esses espaços digitais, com a plataformização da internet (SRNICEK, 2017) e a perda da utopia do virtual enquanto espaço democrático participativo. Além disso, as culturas do meio digital não independem das pessoas que as criam, usam e transformam; logo, é impossível compreendê-las sem se aprofundar nos sujeitos que a compõem e nas relações que se dão nela. González Rey (2012), ao falar de cultura, afirma que esta é “produção de sentido que legitima a racionalidade de um sistema de práticas compartilhado por um grupo e não por outro” (p.132); assim, cabe questionar: nas culturas digitais, qual a racionalidade legitimada?

Dentre as culturas que se desenvolvem no meio digital, a que mais cresce é a *gamer* (ALVES, 2019). Já reconhecidos enquanto forma de cultura tão relevante para a sociedade brasileira quanto o é a literatura e o cinema (LUZ et al, 2022), os jogos digitais passaram por transformações desde sua inserção na sociedade, acompanhando as mudanças e inovações sociais e tecnológicas. No cenário *gamer* nacional, um elemento significativo para a expansão da cultura de jogos é a difusão do acesso aos *smartphones* e, conseqüentemente, aos jogos eletrônicos na modalidade *mobile*. Os jogos de celular são mais acessíveis tanto pelo *hardware*, com mais de 84% da população brasileira possuindo no mínimo um *smartphone* (IBGE, 2022), quanto pelo extenso catálogo de jogos gratuitos disponíveis nas lojas de aplicativos (LUZ et al, 2022). Essas características dos jogos *mobile* possibilitam o maior acesso de públicos anteriormente menos presentes neste entretenimento, como mulheres e pessoas negras. Apesar disso, o objeto principal da cultura *gamer*, os jogos eletrônicos, foram desde o princípio e seguem até hoje incorporados no ideal da “identidade *nerd*”: homens brancos, cis, héteros, que valorizam o intelecto acima do físico (GOULART; NARDI, 2017).

Lauretis (1994) aponta a existência de tecnologias de gênero enquanto forma de

representar valores de gênero, mas também de criar e reafirmar tais valores, servindo para impelir performances de gênero e reafirmar as prescrições binárias. A autora traz que o sujeito se constitui no gênero pelos códigos linguísticos e representações culturais deste, as quais se produzem em filmes, televisão, livros, entre outras formas de cultura e entretenimento; adicionamos aqui, às tecnologias que representam e produzem este sistema de diferenças, os jogos eletrônicos. Os jogos perpetuam velhos *scripts* normativos do que é feminino e masculino, mas não se limitam à reprodução destes. As configurações idealizadas de masculinidade enfraquecidas pela urbanização são reproduzidas no jogo em fantasias de herói, de guerreiro e de provedor, sem que o homem tenha de passar pelos reais riscos apresentado por essas situações (GOULART; NARDI, 2017). A mulher tem como representações as de vítima ou de objeto sexual; enquanto jogadora, por sua vez, é comum a mulher ocupar o espaço de suporte, relegada ao trabalho feminino do cuidado mesmo em uma atividade virtual de lazer.

Apesar da exclusão de mulheres enquanto produtoras, protagonistas e consumidoras deste entretenimento ser comumente justificada como falta de interesse ou habilidade destas nos jogos (GRANDO et al, 2013), as estatísticas apontam para outro lado: no Brasil, 52% dos jogadores são mulheres (PGB, 2021). Assim, as mulheres compõem os jogos, porém sem serem consideradas neles. Porém, o aumento da presença de mulheres no meio *gamer* não se deu sem retaliação. A tensão e resistência das mulheres frente ao sexismo da cultura de jogos ameaçou a congruência e continuidade dos processos subjetivos configurados no que era compreendido como identidade *gamer*. É no confronto com novas experiências que a dimensão subjetivada do sujeito - a identidade - aparece (GONZÁLEZ REY, 2012). Em 2014, homens que se consideravam os “verdadeiros *gamers*” organizaram um movimento coletivo de perseguição a mulheres jogadoras, produtoras e jornalistas de jogos, movimento esse nomeado *GamerGate*. Estima-se que até 150 mil homens participaram, afirmando que mulheres deturpam a natureza dos games ao criticar a estereotipação feminina nos jogos e denunciar o assédio sofrido (GOULART; NARDI, 2017). As mulheres alvo deste movimento sofreram divulgação de dados pessoais, ameaças de agressão, de estupro e de morte. Essa posição coloca a identidade da mulher *gamer* em constante disputa, com frequência tendo que ser defendida a partir da negação: não é *gamer* por atenção, não é pior que o homem, não é o “outro” na cultura *gamer* (BOTELHO; NEDER, 2020). Cabe ressaltar que quase metade das mulheres brasileiras que jogam não se consideram *gamer*, contra os 65,8% dos homens que se afirmam pertencentes a

tal grupo (PGB, 2021). Se ser *gamer* não é sobre jogar, então quais são os aspectos subjetivos que colocam esse identificador em disputa/negação?

Em pesquisas anteriores com jogadoras, foram encontrados como resultados que estas passam por constantes questionamentos e avaliações de outros jogadores, frequentemente sofrem com assédio e sentem dificuldade de se identificar com personagens femininas nos jogos pois estas são sexualizadas e/ou vitimizadas, tendo suas narrativas estereotipadas e construídas para o público masculino (GRANDO et al, 2013; SHAW, 2014). Essa posição das mulheres nos jogos eletrônicos e o tratamento recebido por estas na comunidade *gamer* muitas vezes é justificado como *fair play*, ou seja, faz parte do jogo, ignorando a desproporcionalidade do assédio moral e principalmente sexual dirigido a mulheres em comparação com homens (TAYLOR, 2018). Outras perspectivas trazem a existência de um “círculo mágico” existente na cultura *gamer*, no qual a masculinidade desenvolveu padrões morais e comportamentais específicos para o âmbito dos jogos (SHAW, 2014). Há ainda, de acordo com Shaw (2014), um discurso predominante de que a representatividade nos jogos não importa porque esse espaço é da fantasia, não da realidade. Esses posicionamentos, porém, não abrangem o fato de que a cultura *gamer* é construída dentro de um ideal de masculinidade (GOULART; NARDI, 2017) e atravessada por marcadores sociais de gênero, raça, classe, sexualidade e etnia (SHAW, 2014). Não existe cultura independente dos sujeitos que a compõem, todo grupo expressa a configuração subjetiva da sociedade na qual se constrói (GONZÁLEZ REY, 2012). Os jogos não devem ser vistos enquanto descolados da realidade social, mas sim enquanto manifestação e produção de estruturas sociais com potencial discriminativo ou transformador.

Apesar de, na última década, pesquisas terem sido realizadas no Brasil sobre o tema de gênero nos jogos, há um hiato no que se trata de explorar as questões de identidade e pertencimento das mulheres nos jogos pela perspectiva das próprias mulheres. Considerando esta lacuna, esta pesquisa tem por foco compreender experiências de mulheres *gamers* no que diz respeito ao acesso, recepção e relacionamento de mulheres em jogos eletrônicos, assim como investigar as questões relativas à identidade *gamer* e à identificação das mulheres com esta categoria, possibilitando uma compreensão dos aspectos subjetivos envolvidos no pertencimento de mulheres ao meio *gamer*. Com isto, pretendemos não apenas contribuir para a discussão de gênero nos jogos, mas ampliar o conhecimento sobre a percepção de mulheres sobre si e sobre a cultura *gamer* para além do lugar do “outro” ou da negação.

2 MÉTODO

O presente estudo configura-se em uma pesquisa qualitativa. Inicialmente, realizou-se uma revisão de literatura para estudar o que já foi produzido acerca de mulheres em jogos eletrônicos e sobre identidade/subjetividade na cultura/comunidade *gamer*. A seguir, investigou-se os meios de comunicação mais diversificados que, apesar de não possuírem tratamento analítico científico, podem servir para ajudar a compreender como a sociedade vê, entende e reage a aspectos relativos a mulheres *gamers*. A partir dessas informações deu-se o segundo momento desta investigação, em que foi realizada uma pesquisa de campo.

Como procedimento utilizou-se o estudo de caso; trata-se de uma ferramenta que possibilita estudar com qualidade os processos sociais através da subjetivação destes vivida pelo sujeito, compreendendo o potencial de generalização presente nas informações expressas pelo indivíduo (GONZÁLEZ REY, 2012). Assim, foram entrevistadas três mulheres *gamers* que mantêm/mantiveram diferentes relações com a atividade de jogar: uma que joga casualmente; uma que joga profissionalmente; e uma que faz *streaming* de jogos. Desta forma, foi possível ter uma visão mais abrangente e também comparada das experiências destas mulheres no meio *gamer*.

A entrevista foi elaborada em um roteiro semi-estruturado, com perguntas abertas orientadas pelos objetivos sinalizados neste projeto, intencionando dar liberdade para as entrevistadas se expressarem, mantendo uma orientação para os pontos de interesse da pesquisa. As entrevistas foram conduzidas pela pesquisadora, realizadas via videochamada na *Google Meet*, gravadas e transcritas. Para preservar a identidade das participantes, nomes fictícios escolhidos por elas foram atribuídos, sendo: Sofia, a *streamer*; Seth, a jogadora profissional; e Temari, a jogadora casual.

Enquanto método de análise, utilizou-se a análise de conteúdo temática, a qual permitiu encontrar padrões nos dados coletados de forma a identificar os temas emergentes das falas das entrevistadas (BRAUN; CLARKE, 2006). Esta forma de análise de dados parece fazer sentido para esta pesquisa por seu potencial contextualizante, que “reconhece as formas como indivíduos criam significado de sua experiência, e, por sua vez, as formas como o contexto social mais amplo se apresenta nesses significados, mantendo o foco no material e em outros

limites da 'realidade'" (BRAUN; CLARKE, 2006, p. 84). Com isto, pretendeu-se encontrar possíveis caminhos para responder ao problema "Como as mulheres que jogam se identificam e se relacionam em jogos online *multiplayer*?" de forma contextualizada, privilegiando as experiências das mulheres e os significados que estas dão às suas vivências.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da transcrição das entrevistas, realizou-se a codificação, categorização dos códigos e, por fim, elaboração de temas representativos das falas trazidas pelas entrevistadas. Deste modo, os resultados foram guiados por aquilo que as participantes trouxeram enquanto relevante para elas (BRAUN; CLARKE, 2006). Os temas desenvolvidos foram: "Quem é *gamer*? Concepções de *gamer* e visão de si na categoria"; "Sexismo na comunidade *gamer* e estratégias de proteção"; e "A mulher no jogo: acesso, representação e transformação no cenário *gamer*". Cada um desses temas será discutido e aprofundado a seguir.

3.1 Quem é *gamer*? concepções de *gamer* e visão de si na categoria

Não definir o que é ou quem é "*gamer*" na introdução deste trabalho foi uma decisão consciente. Isto porque, nas pesquisas estudadas, este termo era tratado como previamente conhecido pelo leitor, sendo definido enquanto pessoa que joga jogos eletrônicos, ou enquanto identidade masculina em disputa (GRANDO et al, 2013; GOULART; NARDI, 2017; BOTELHO; NEDER, 2020). Longe de negar essas definições, busca-se aqui outra via: definir *gamer* pela visão das mulheres que jogam. Ao serem solicitadas sobre "o que ou quem é *gamer*?", todas participantes mencionaram que, inicialmente, tinham uma visão que se alternava entre *gamer* enquanto status inalcançável de jogador profissional, ou enquanto termo depreciativo; porém, atualmente, consideram errônea tal perspectiva:

hoje em dia eu já acho que é uma comunidade bem ampla, né? Já tá bem difundida... Antigamente a gente tinha aquela visão de que era uma pessoa nerdona [risos], geralmente... e hoje não, eu fico bem feliz até por ter expandido, a gente vê na universidade dentro de atlética, e tudo o mais. Mas, eu acho que são pessoas com os mesmos interesse, jogando, seja por hobby, seja pra profissionalizar... (Temari)

É o acesso aos jogos que permitiu uma nova visão de *gamer* para além da estabelecida,

uma visão que possibilita se incluir na identidade e comunidade *gamer*. A pessoa *gamer*, então, é vista enquanto aquela que joga, independente da frequência, habilidade ou meio utilizado. Sofia ainda adiciona um pré-requisito que tensiona a rígida, agressiva e masculina identidade *gamer* estabelecida pelos participantes do *GamerGate* (GOULART; NARDI, 2017), afirmando que *gamer* é quem se diverte com o ato de jogar:

Mas aí quando eu comecei a jogar, pensei não, cara, não importa se você tá perdendo, tá ganhando, importa mais se você tá curtindo ali, se você tá naquele momento ali totalmente mergulhado no jogo, e você tá se divertindo. Então pra mim não faz sentido você ser *gamer* e não curtir o que você tá fazendo (Sofia).

Assim, é desqualificado enquanto *gamer* aquele que joga embasado no ódio, na violência, postura apontada como comum a homens, como veremos no segundo tema. A representação de *gamer* enquanto afirmação de si e negação do outro se mostra enquanto estratégia com potencial subversivo à identidade hegemônica, avançando para além da negação dos identificadores pejorativos designados às mulheres no jogo (BOTELHO; NEDER, 2020). Ser *gamer*, então, se apresenta para Sofia e Seth enquanto identidade; para a última, inclusive, vai além do ato de jogar, afirmando que “hoje eu me considero *gamer*. Mesmo eu parando de jogar, eu vou sempre ser uma *gamer*. Não tem quem diga que não!”.

Apesar das definições apresentadas pelas entrevistadas serem mais inclusivas que o habitual, ao falar da visão de si na categoria *gamer* algumas incongruências começaram a surgir; essas contradições são comuns no processo de estabelecimento da identidade em meios hegemônicos opressivos (GONZÁLEZ REY, 2012). Temari, por exemplo, que havia afirmado que *gamer* é quem joga, seja casual ou profissionalmente, se vê incerta em se denominar *gamer*, trazendo que é “mais ou menos *gamer*”. Sua justificativa para essa definição insegura contradiz sua própria definição da categoria, apontando que “tem gente que joga muito mais e muito melhor”. Essa divergência pode vir das definições hegemônicas de *gamer hardcore* ou de *gamer* enquanto termo depreciativo apresentadas anteriormente; mas parece estar ligada também à negação do outro sobre si. Podemos observar isso na fala de Temari: “tá bem naturalizado no meu meio, agora quando a gente fala com outras pessoas, as pessoas já dão uma olhadinha... já falam ‘ah, mas você joga mesmo?’, sabe? Duvidando um pouco.”. Assim, a enunciação de si enquanto *gamer* ocorreu, mas foi objetada pelo outro.

Essa situação, de ser desqualificada enquanto *gamer* sem motivos evidentes, foi relatada pelas três entrevistadas. Seth, inclusive, trouxe seu esforço de vários meses para montar um

computador para jogar, usando o dinheiro que ganhava em campeonatos de *Free Fire* para comprar as peças. Esse esforço todo, para além de melhorar o *hardware* e o desempenho no competitivo, foi guiado pelos questionamentos de seu valor enquanto *gamer* e a necessidade de afirmar seu pertencimento a essa categoria:

Eu acho que eu fico no computador por trauma, porque ninguém me conhecia como *gamer* quando eu jogava pelo celular! Aí eu fiquei não, vou comprar um computador e mostrar como que se joga que é pra me aceitarem como *gamer*! Não que eu precisasse ser aceita, mas na minha cabeça eu tinha que ser aceita.

Ainda que o autorreconhecimento enquanto *gamer* tenha sido relatado pelas participantes, esse veio com esforço e frequente oposição, demandando até mesmo uma “manufatura” da representação de si como *gamer* para os outros, como relatou Seth ao dizer que “atualmente acho que me veem como uma boa jogadora, como uma boa *gamer*, como uma boa *player*. Porque eu construí isso, foi uma imagem que eu tive que construir pras pessoas verem aquilo e acreditarem”. Apesar de as jogadoras não terem se afirmado pela negação, como ocorreu na pesquisa de Botelho e Neder (2020), o reconhecimento de si enquanto *gamer* não veio sem disputa ou questionamentos. A resistência e a negação da mulher enquanto *gamer* vem principalmente dos outros, e esses outros são os homens.

3.2 Sexismo na comunidade *gamer* e estratégias de proteção

A violência nos jogos eletrônicos é um dos principais temas estudado pela Psicologia ao se debruçar sobre a cultura *gamer*. O foco costuma se voltar principalmente a se os jogos são “do bem ou do mal” (ALVES, 2005) e/ou se geram agressividade naquele que joga (STROPPA et al., 2017). Stroppa, Gomes e Lourenço (2017) realizaram revisão sistemática da literatura produzida na área de Psicologia acerca da relação dos jogos eletrônicos com agressividade/violência. Dos 45 artigos analisados, os autores encontraram que em 37 havia correlação positiva entre os elementos, mas apontam possíveis limitações à pesquisa: a definição de “jogo violento” é bastante subjetiva, podendo abranger jogos com elementos de combate até jogos com simulação de tortura; os artigos analisados não levaram em conta o elemento da causalidade, sendo pesquisas voltadas a analisar especificamente a correlação entre violência e jogos, com pouco ponderamento sobre as variáveis. Taylor (2018) compara o medo manifestado pela sociedade e pela academia perante os jogos eletrônicos com o medo

proveniente do surgimento de outras formas de mídia, como o telefone e a televisão.

Achamos duvidosa a afirmação de que os jogos são inerentemente violentos. Culpar o ato de jogar pela violência demonstrada pelos membros da comunidade *gamer*, seria, em nossa visão, culpar o carro pelos acidentes de trânsito causados por excesso de velocidade. Concordamos com Alves (2005) quando esta traz que os jogos se mostram enquanto um âmbito social dotado de potencial de aprendizagem, de conexão, criação e manifestação de desejos, que não necessariamente leva os jogadores a praticar atos violentos. Tendo isso em mente, não podemos desconsiderar que a comunidade *gamer* se apresenta enquanto ambiente hostil, principalmente para minorias, seja na interação entre membros, seja na elaboração dos jogos e de quem é representado neles enquanto herói, vilão ou vítima (SHAW, 2014).

As participantes desta pesquisa trouxeram, com frequência, que a toxicidade dos jogos reside no “aleatório”. Aleatório é uma função em diversos jogos online *multiplayer* no qual, ao constituir equipe para jogar, quem joga pode deixar livre para que sua equipe seja preenchida automaticamente por jogadores desconhecidos disponíveis. Essa é uma função que carrega o potencial de melhorar a experiência de jogo e também de propiciar a socialização e interação com pessoas com gostos e objetivos em comum. Apesar disso, todas as participantes relataram que jogar no aleatório é um dos pontos críticos do jogo, como ilustrado pela seguinte fala de Sophia: “o problema dos jogos online é justamente essa galera aleatória que não tem muito respeito”. Temari ainda traz que gosta da função aleatória pela socialização que esta propicia, mas por receio da agressividade não a utiliza com frequência.

Quanto aos motivos desta atitude relatada pelas participantes, pensamos ser coerente a explicação de Taylor (2018), a qual aponta que o anonimato propiciado pelos jogos online favorece a manifestação de atitudes socialmente repreensíveis. Goulart & Nardi (2017), em concordância, complementam que existe uma tecnocracia nos jogos na qual estes - que inicialmente foram produzidos, controlados e utilizados por homens brancos de classe média - se mostram enquanto ambiente “seguro” para as manifestações violentas e preconceituosas dos jogadores, no qual sofrem pouca ou nenhuma repreensão.

Apesar de a agressividade no meio *gamer* ser apresentada pelas participantes enquanto algo que afeta a todos, estas apontaram que a comunidade é especialmente violenta com mulheres, visto que os insultos direcionados aos homens são ligados apenas à jogabilidade, enquanto que para mulheres os insultos se dão por questões de gênero, independente de

habilidade ou desempenho:

Ah, eu acho que pra homens é muito mais fácil, é muito mais raro receber um comentário... A toxicidade existir geral né, o que muda são as palavras que são usadas, né. Pro cara é “É muito ruim, joga nada, lixo”, mas pra mulher já falava “ah, vai lavar um prato, você não devia tar aqui”... já muda né, os xingamentos, muda de uma coisa de jogabilidade ruim para coisas machistas, que essa é a diferença (Sophia).

Todas trouxeram diversas situações nas quais já sofreram sexismo nos jogos. Estes comportamentos machistas, segundo elas, flutuam desde críticas infundadas ao desempenho ao perceber que a jogadora é uma mulher, passando por ser removida da equipe com o comentário “é mulher, então joga mal” (Seth), e chegando até mesmo ao assédio moral e sexual. Esta é uma questão delicada de ser abordada aqui por dois principais motivos: não pode-se desviar do fato de que no jogo os ataques sexistas são de altíssima frequência; mas também não pode-se cair na ilusão de que é pelo círculo mágico formado pelo ambiente lúdico que os “meninos” agem assim, apenas no jogo, pelas características do jogo. O gênero é uma categoria social que determina como uma pessoa vai ser tratada, socializada e ensinada a tratar os outros; as violências de gênero e o sexismo presentes no meio *gamer* - infelizmente - não são específicas desse meio em si, mas sim manifestações das estruturas machistas que soerguem a sociedade patriarcal na qual vivemos (ZANELLO, 2018).

O jogo, com seu potencial de realização de desejos do sujeito e de espaço de socialização (ALVES, 2005), se mostra enquanto ferramenta possível para aliviar as pressões cotidianas, incluída nestas o sexismo, como evidencia a fala de Seth: “a gente já tem que lidar com o assédio no nosso dia a dia, fora do computador, fora da telinha... aí quando chega aqui, que é pra dar uma amenizada nisso, é a mesma coisa.” Assim, percebe-se que as mesmas estruturas do mundo “real” se perpetuam no virtual. No entanto, existem particularidades e novidades no sexismo nos jogos, como o anonimato assegurado e a escassa consequência para o consumidor-alvo, mas as estruturas que o mantém são seculares: a pressuposição da submissão da mulher ao homem.

As entrevistadas, ao falarem dos relacionamentos nos jogos, apontaram que são poucos os homens que tratam com respeito outras mulheres no jogo. As relações com homens são marcadas ou pelo assédio moral - “eu te odeio” -, ou pelo assédio sexual - “eu te amo” -. Sophia descreve as relações da seguinte forma:

é aquela porcentagem assim, uma boa parte é tóxico, né [risos], dos caras, outra boa

parte assim, um pouco menor, né, do que a anterior, é gado, que já começa a dar em cima... ele nem tá vendo sua cara, não sabe se você é bonita ou não, mas é menina? Tá dando em cima. Eu acho isso impressionante. Cara, como é que eles conseguem? Tá lá, jogando, mas dá em cima. E tem aquela outra parte bem pequena que é super tranquilo, tá só jogando, joga muito, legal, gostei. Então é essa diferença. Já menina é mais uma coisa de amizade mesmo, né?

Frente à tamanha oposição da entrada e permanência das mulheres nos jogos, é normal que nos surja a pergunta: como, então, jogam as mulheres? Os jogos carregam para essas mulheres importância significativa na vida delas, nos âmbitos da socialização, do entretenimento, do lazer e até mesmo do trabalho. Ao mesmo tempo, elas consideram inviável lidar com o sexismo constante sofrido nas partidas. Assim, para lidar com a toxicidade, as mulheres entrevistadas criam formas de se proteger sem limitar sua experiência de jogo. Uma das estratégias descritas por todas as entrevistadas foi a de evitar jogar com desconhecidos, ou seja, não utilizar a ferramenta “aleatório”. Isso se manifesta de duas formas: jogando sozinha ou jogando com grupos fixos de pessoas com as quais se sentem seguras. Temari afirma que sua escolha de jogar entre amigos é também uma forma de evitar o assédio moral/sexual:

geralmente é mais com amigos, né, por ter essa questão que a gente sabe que vão ter comentários desnecessários, e... também vai ter um pouco de julgamento de quando é menina, já acham que jogam mal, que vai acabar com o squad, então... [risos] eu prefiro assim, acho que preserva mais a gente.

Essa estratégia, porém, se mostra limitada, uma vez que diminui as possibilidades no jogo e, no caso de Seth e Sophia, para as quais o jogo também é um trabalho, é confrontada pelas demandas de sua atuação profissional. Seth comenta, inclusive, do sofrimento que é estar diante de um público enquanto é ofendida, contando que “ficava ouvindo merda (*sic*) enquanto tava em *live* e eu tinha que ficar sorrindo o tempo todo, né? Os caras falavam merda (*sic*) e eu tinha que fingir [imita riso] “ah não, nada a ver”, dar uma brincadeira, sabe? Mas, velho, no *off* só a gente sabe o quanto essas coisas machucam”. Assim, outras formas de evitar essa exposição foram pensadas: para Temari, foi no sentido de apagar seus marcadores de gênero do jogo; para Seth e Sophia, foi de silenciar quem reproduz os comentários ofensivos. Temari comenta que usa apenas personagens masculinos, nomes masculinos e/ou neutros e não abre o microfone enquanto joga. Seth trouxe que também fazia isso a princípio para se poupar, mas que quis reafirmar sua identidade enquanto mulher *gamer* e usar seu próprio nome:

olha, no início meu *nick* era unissex, porque eu tinha medo de ser julgada, e eu não tava errada, né? Porque eu comecei a usar o *nick* feminino e comecei a ser julgada. Só que eu parei de ter medo, porque eu usava meu nome mesmo, comecei a bater na cara dos

maluco e não tinha muito o que eles dizer, porque eles tavam apanhando da mulher! Vai me zoar por quê? [risos] Enquanto eles tavam me xingando por não ser homem, quem tava ganhando era eu!

Mesmo com a postura combativa e segura de si, Seth afirma que os comentários são incômodos e dolorosos. Assim, usa a mesma estratégia que Sophia: silencia os homens. A reversão da lógica do silenciamento promovida pelos homens nos jogos é feita desativando o microfone dos desconhecidos nas partidas, permitindo que elas façam no jogo o que entraram para fazer: jogar, competir, se divertir, entreter seu público. Desta forma, elas continuam comunicando aos colegas de equipe suas ações, estratégias e necessidades, favorecendo a jogabilidade para si, como apontou Sophia: “aí se alguém tiver falando alguma ofensa, eu não vou escutar, eu só deixo meu microfone ligado pra passar as informações do que eu to fazendo pra gente ganhar a partida. Mas assim, tá falando merda (*sic*), fala sozinho. Eu não to escutando, ninguém tá escutando”.

Mas, para as entrevistadas, o ambiente mais seguro dentro do jogo é com outras mulheres. Não por motivos como os levantados pela indústria dos jogos no começo dos anos 2000, de que “meninas gostam de coisas de meninas”, criando jogos separados para o público feminino (SHAW, 2014); pelo contrário: estar em meio a mulheres em um jogo predominantemente masculino se mostrou enquanto potência por permitir que as interações no jogo sejam, simplesmente, sobre o jogo. As mulheres são acusadas com frequência de buscarem o meio dos jogos para arranjar parceiro romântico (TAYLOR, 2018), para serem agradadas e ajudadas pelos homens (GRANDO et al, 2013), ou para “estragar” os jogos com o feminismo (FALCÃO et al, 2021). É curioso tantas acusações de que as mulheres deturpam os jogos quando são os homens que, por interesses paralelos, dificultam as partidas para elas.

A questão da relação com outros caras, é porque a gente já fica com medo do cara... levar um pouco para outro lado, né? A gente sempre tenta dar uma segurada. Com mina a gente sempre se sente mais à vontade, com uma coisa de cumplicidade, mesmo. Só que cara às vezes a gente fica “Será que ele vai levar para o lado errado, achar que a gente tá dando em cima”, né? Rola isso. Então eu dou uma segurada (Sophia)

Esse comportamento dos homens, de agir com os jogos como se fosse um “clube do bolinha” (GRANDO, 2013), foi inclusive apontado por Seth enquanto um dos motivos pelos quais considera que o acesso de mulheres aos jogos é dificultado, indo para além do acesso reduzido de mulheres à tecnologia de entretenimento (SHAW, 2014) e do consumidor-alvo masculino para o qual os jogos são fabricados (GOULART; NARDI, 2017), pontos que

trabalharemos no próximo tema. Assim, esse espaço masculinizado tem de ser tomado e adentrado “à força” pelas mulheres, o que pode ser bastante violento para elas. Quando questionadas sobre como achavam que esse processo de pertencimento das mulheres aos jogos poderia ser fortalecido, as entrevistadas, mesmo que sem saber da resposta uma da outra, foram unânimes: a transformação virá pela representação.

3.3 A mulher no jogo: acesso, representação e transformação no cenário *gamer*

A já mencionada estatística de que metade do público *gamer* é composto por mulheres esconde um detalhe importante: a forma de acesso de cada gênero. Enquanto homens têm como principal meio de acesso os consoles - equipamentos específicos para jogos eletrônicos - e os computadores, as mulheres têm os *smartphones* (PGB, 2021). O barateamento dos aparelhos celulares, como tratado na introdução, possibilitou uma difusão maior das tecnologias digitais. No âmbito específico dos jogos, observamos que esse dispositivo foi o primeiro e é o principal meio de acesso de minorias nos jogos eletrônicos, como mulheres, pessoas negras e pessoas de classe socioeconômica média-baixa (PGB, 2021). A entrada do público feminino aos jogos costumava ser mediada por homens que possuíam a tecnologia de computador ou console - irmãos, amigos, pai - (GRANDO et al, 2013; SHAW, 2014), mas com o barateamento das tecnologias isso mudou. Sophia, ao falar do início do seu contato com jogos, conta: “eu sempre gostei de jogos, joguei em celular e tal, mas nunca tive acesso a jogos de computador ou console, então era só celular. Então, a minha era *gamer* por dizer, começou com “*subway surfers*”, entendeu? [risos]”. Nesta pesquisa, duas participantes relataram ter o celular como primeiro meio de acesso, e duas afirmaram ser o principal meio atual para o jogo.

Apesar de os *smartphones* serem importantes por possibilitarem a ampliação da entrada das mulheres nos jogos, os homens ainda são vistos como principais consumidores e tem entrada mais fácil no meio profissional dos *eSports* - esportes eletrônicos - por possuírem hardwares específicos para o jogo, favorecendo melhor desempenho. Claro que a tecnologia não é o único motivo para que estes fenômenos ocorram, mas com certeza as mulheres não são beneficiadas por seu acesso exclusivo pelos celulares, como trouxemos sobre a experiência de Seth, falando que não era vista como *gamer* enquanto jogava em celular, o que só ocorreu quando passou a jogar em computador, mesmo que já estivesse competindo e ganhando

campeonatos pelo celular. Essa mudança constante nos padrões mínimos para uma mulher ser considerada participante válida da comunidade *gamer* parece se mover de forma a sempre estar acima daquilo que foi alcançado pelo público feminino. Antes, a mulher era minoria numérica no meio *gamer*, logo, sua opinião e seus desejos acerca dos jogos não precisavam ser ouvidos; agora, sendo maioria, a mulher não é *gamer* de verdade porque não tem acesso aos hardwares especializados. O pedágio cultural para a mulher adentrar nesse universo enquanto membro válido segue incerto. Para além do acesso material às mulheres ser reduzido, Seth aponta que a entrada de mulheres na comunidade *gamer* é um processo dificultado porque

às vezes tem uma certa resistência, porque os caras não querem que as minas invadam esse ambiente... eles não querem. Por quê? Porque é uma coisa deles, é coisa de homem... é uma coisa de homem. Então o que que as meninas tão fazendo lá? Se elas são melhores que ele: pronto, já machucou o ego. Então, volta aquela parte que eu falei pra você que começa a se tornar uma coisa tóxica, porque a gente é rejeitada. Por mais que se você for pesquisar a porcentagem de mulheres e homens no mundo *gamer*, você vê que a porcentagem de mulher é muito alta! E mesmo assim a gente continua sendo rejeitada...

Essa retaliação às mulheres foi observada por Grandó e colaboradores (2013) em um grupo focal com homens *gamers*. Neste, os participantes demonstraram aversão à presença de mulheres nos jogos, exibindo medo de uma “emasculação” do espaço visto enquanto feito para homens, principalmente se as mulheres tiverem melhor desempenho que eles. Falcão, Macedo e Kurtz (2021) perceberam em seu estudo da cultura *gamer* um reforço de uma cultura ultra-conservadora, tanto em valores sociais (gênero, sexualidade, raça, classe), quanto no sentido de reduzir o acesso de novas pessoas. Essa atitude, segundo os autores, é reforçada pelo contexto sociotécnico dos jogos, na qual as mecânicas necessárias para adentrar e compreender o jogo se tornam cada vez mais caras, especializadas e complexas, reduzindo a possibilidade dos recém-chegados, como os são as mulheres.

Diante das dificuldades de acesso e das violências sofridas por mulheres nos jogos, pode surgir a mente a pergunta: “Afim, por que jogam as mulheres?”. Antes de responder a essa pergunta, é importante lembrar que, apesar de muitas vezes nos parecer natural a demarcação de atividades por gênero e de ser um padrão comum responsabilizar a vítima por garantir sua integridade ou segurança (ZANELLO, 2018), esse tipo de atitude frente à violências apenas fortalece e isenta quem as perpetuam. É justamente por se importarem tanto com os jogos que as mulheres procuram neles possibilidades de torná-los mais acessíveis para outras mulheres. Afim, para as mulheres entrevistadas, depois que o acesso aos jogos foi conquistado, estes

ganharam importância nas suas vidas em diversos âmbitos. O jogo se apresenta, principalmente, enquanto meio de socialização, conforme apontado por Seth, ao contar que iniciou nos jogos quando se mudou de cidade e se sentia muito sozinha. Temari traz também da socialização, falando que é uma forma de conhecer mas também fortalecer amizades com pessoas com interesses em comum. É interessante notar que todas trouxeram a importância social dos jogos em suas vidas, contrariando a visão frequente dos jogos enquanto perigosos porque promovem o isolamento social (ALVES, 2005).

Além da função social dos jogos, estes se apresentam também enquanto uma oportunidade de remuneração, via *streaming* ou profissionalização. Tanto Sophia, que faz *streaming*, quanto Seth, que competia em *eSports*, chegaram a ter o jogo enquanto principal fonte de renda. Sophia conta que começou a fazer *streaming* por diversão, mas posteriormente passou a encarar como um trabalho, chegando a ter contratos firmados. Seth dedicou anos da sua vida a treinos, competições e *streaming* para manter seu sonho de ser atleta de *eSports*, fazendo turnos que chegaram a ultrapassar as 24 horas seguidas de jogo. Ambas perderam a renda repentinamente, quando as plataformas para as quais trabalhavam simplesmente pararam de pagar. Seth se emocionou ao relatar que teve de largar sua vaga em um time profissional, que sonhou e lutou por tantos anos para alcançar, para buscar um emprego formal em tempo integral.

Para além do acesso material e social aos jogos e a função que estes exercem na vida das mulheres, também é relevante compreender como estas mulheres se representam nos jogos. Para as entrevistadas, é relevante se representarem através das personagens enquanto mulheres, porém esse movimento nem sempre ocorre por conta do medo do assédio ou pelo incômodo causado pela sexualização das personagens femininas, que pode impedir a identificação. As três entrevistadas mencionaram o desconforto/irritação causado personagens hiperssexualizadas, sendo inclusive este o motivo para Seth não utilizar personagens femininas nos jogos: “todas as personagens femininas é assim, peituda, roupinha apertadinha, é sexual... só sexualizam a personagem. E as *skins* também que eles dão pra elas são nesse pique, pra deixar elas bonitonas, assim, gostosas... é complicado. Eu nunca uso personagem feminina”. Sophia, a única participante que sente que os personagens que utiliza são boas representações de si, fala da importância de se ver no jogo:

é sempre [personagem] feminina. Masculina eu raramente jogo, parece que to jogando

mal quando jogo com masculino, não sei! Parece que não sou, eu não me identifico, não gente, não gosto. Mas eu sempre gostei de jogar com personagem feminina, eu me identifico mais, é mais eu... não sei dizer [risos]

Sophia também trouxe que a identificação envolve outros marcadores além do gênero, mencionando também a importância para ela, enquanto mulher negra, de ter personagens pretas bem representadas nos jogos, o que raramente acontece. Sophia ainda conjectura que a má representação de mulheres ocorre porque joga “[...] jogos que tem um público masculino muito grande, acaba que eles fazem mais pra agradar os caras que as mulheres, né”. Ela levanta um ponto importante: a *serventia* da sexualização feminina nos jogos. Essa atitude de transformar as personagens femininas em objetos de consumo para homens nos jogos perpetua a visão de que o jogo não é para mulheres; que estas são inferiores aos homens; e que devem se submeter às vontades do consumidor-alvo.

Vale ressaltar que não busca-se descartar as expressões sexuais e eróticas de mulheres nos jogos, caindo em um moralismo que, novamente, só prejudica as mulheres. O erotismo é parte importante da experiência humana, e é válida sua expressividade no jogo; porém, a sexualização para mulheres nesse meio muitas vezes acaba sendo uma imposição, não uma expressão, sobrando apenas para homens colher os frutos da erotização dos corpos digitais femininos (CAETANO, 2014). A constante representação sexualizada não é todo o problema mas, para as entrevistadas, é parte significativa dele. Apesar da representação negativa de personagens femininas nos jogos e da falta de responsabilidade da indústria para reduzir o sexismo na cultura *gamer*, as entrevistadas consideram que há perspectiva de melhoras pela pressão feita por mulheres *gamers* e pelo aumento da representatividade feminina no meio. Ainda que não seja ideal que personagens representativas sejam construídas apenas “sob demanda” (SHAW, 2014), este movimento provoca não só a indústria para uma representação mais responsável, mas também estimulou a criação de um plano de políticas públicas que inclui em seus projetos o incentivo a diversidade nos jogos digitais (LUZ et al, 2022).

Ainda que tenha sido relatada a união das mulheres para tornar o meio *gamer* um cenário mais respeitoso e representativo, o cenário feminino nos *eSports* se apresenta enquanto ambiente tóxico e extremamente competitivo, com atitudes individualistas das mulheres que participam. As participantes que jogaram neste cenário, Seth e Sophia, apesar da tristeza demonstrada na falta de coletividade feminina num meio tão agressivo para mulheres, estipulam que este comportamento pode ocorrer por conta das poucas oportunidades para mulheres em

times grandes, o que aumenta a pressão para se destacar individualmente.

O povo não pensa assim “Bora se juntar para gente crescer o cenário feminino, para ter mais campeonatos femininos, com maiores premiações, mais espaço de transmissão...”, não. Faz assim, “ah sei lá, a gente tem que se matar aqui porque é para conseguir uma vaga no time grande”, então não é para crescer, é nós vamos se matar aqui para a gente conseguir vaga em time grande e joga campeonato grande. Tô nem aí para a sororidade feminina! [risos]

A presença das mulheres nos *eSports* cresce em proporção bem mais lenta que a participação delas como público consumidor, representando hoje menos de 10% dos jogadores profissionais (PGB, 2021). Além das já mencionadas dificuldades de acesso a equipamentos que possibilitem melhor desempenho, para as mulheres que estão buscando profissionalizar, a falta de vaga feminina é uma realidade, uma vez que é um padrão dos times maiores de não ter mulheres em sua equipe ou ter uma “cota” feminina, e a mulher que entra nesta por vezes acaba sendo usada apenas para publicidade (DALLEGRAVE, 2020). A criação de equipes femininas é uma forma de as mulheres adentrarem o cenário competitivo. Mas, ainda assim, existe a limitação no sentido de que há poucos campeonatos para times femininos e que estes têm premiações menores, dificultando a profissionalização da atleta. Além disso, de acordo com as entrevistadas, os homens sabotam os campeonatos femininos, questionando a habilidade das atletas e se recusando a assistir quando há mulheres jogando. E é justamente o cenário dos *eSports* que foi apontado por todas as entrevistadas como o espaço que carrega o poder de melhorar o acolhimento e pertencimento de mulheres na cultura *gamer* como um todo. Para elas, o investimento de times grandes em mulheres enquanto profissionais representa uma forma de dar visibilidade para as *gamers* enquanto capazes.

Acho que pra começarem a aceitar melhor as meninas, esses times grandes, independente do jogo que seja, eles tinham que dar um apoio maior pras meninas, eles tinham que investir mais. Quando investem nas meninas atualmente, eles só querem botar como influencer, mas não, as meninas querem ser vistas como *gamers*, não como influencers. Então, investimento desse estilo, iria melhorar a imagem sim, sabe? (Sophia)

Costa (2021) enfatiza que, apesar das especificidades da cultura *gamer*, a falta de representatividade e a violência praticada contra mulheres nos *eSports* não é exclusiva do meio. Em um estudo sócio-histórico, a autora remonta a proibição no Brasil da participação de mulheres em competições esportivas na década de 50, apontando que o estereótipo da mulher incapaz é perpetuado no cenário do esporte eletrônico, sem nem mesmo manter a desculpa da

fragilidade física utilizada anteriormente. A análise da autora reforça as visões das participantes desta pesquisa, uma vez que esta observa que a escolha de mulheres para times mistos normalmente se restringe à posição de jogadora de suporte e que, quando tem bom desempenho, este é atribuído a “facilidades” abstratas do seu gênero; quando erra, é novamente por ser mulher, mas desta vez por uma inabilidade feminina inerente.

As frustrações e demandas acerca de uma melhor representatividade feminina levantam uma questão importante: não basta haver mulheres nestes espaços; importa *como* estas mulheres ocupam estes lugares. Shaw (2014) salienta que, quando na cultura *gamer* a representação da diversidade se dá apenas em prol de realismo ou da pressão dos consumidores, esta utiliza e reforça de estereótipos que prejudicam o grupo representado e não promovem a identificação destes com a mídia. A representatividade importa para as *gamers*, mas não como vem sendo feita, perpetuando ideais masculinos. A representatividade, para as mulheres, é das *gamers* como elas são, estejam estas no jogo pela diversão, pela socialização, ou por profissão. É representar, simplesmente, a mulher no jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou compreender, pelo ponto de vista de três mulheres, como estas se identificam e se relacionam em jogos online *multiplayer*. Inicialmente, investigamos os conceitos de identidade, cultura digital e gênero, mas, mais especificamente, as produções realizadas no âmbito nacional e internacional acerca de gênero e de jogos eletrônicos. Observamos que, apesar de existirem estudos sobre a temática em nosso país, estes são escassos e, quando ocorrem, não abordam a perspectiva das mulheres acerca da identidade *gamer* e as relações que estas mantêm com a comunidade *gamer* e com os jogos eletrônicos. Considerando esta lacuna, entrevistamos três mulheres com diferentes relações com os jogos eletrônicos, buscando vislumbrar a perspectiva destas sobre a identidade, a representação e recepção de mulheres no meio *gamer*. Das três entrevistas que realizamos, os seguintes pontos merecem destaque: a identificação das mulheres com a categoria *gamer*; a vivência cotidiana de assédio moral e sexual e as estratégias criadas para se proteger destes; e o espaço da mulher no jogo hoje, seja no acesso, na representação que esta tem ou na transformação que provoca no meio.

Ao expressarem suas concepções de *gamer*, as participantes foram unânimes: *gamer* é

quem joga. Assim, para as que mantêm relação profissional com os jogos, a *streamer* e a *pro-player*, ser *gamer* se apresenta enquanto identidade, como um dos vários marcadores através dos quais se colocam no mundo. Já para a jogadora casual, surgiu a contradição entre a definição que apresentou - *gamer* é quem joga -, e o estabelecimento de si nesta categoria, marcado por incerteza. Assim, apesar da definição de quem é *gamer* feita pelas mulheres ter sido mais inclusiva do que o habitual, esta não necessariamente as engloba; mas, quando sim, se apresenta enquanto parte da identidade.

Quanto ao acesso das mulheres aos jogos, apesar de ter sido ampliado com os *smartphones*, estes se mostram insuficientes para o estabelecimento de uma relação para além da casual com os jogos. Apesar disso, um dos pontos principais apontados pelas participantes foi de que a maior dificuldade de acesso não se dá pelo material - o *hardware* utilizado -, mas sim pelo social e simbólico - o assédio praticado por homens. O sexismo no meio *gamer*, apesar de não ter sido o ponto de partida da pesquisa, foi o principal tema das falas das entrevistadas. Estas relataram recorrentes episódios de assédio moral e sexual, insultos de caráter misógino ou simplesmente a invalidação de mulheres, tendo isso as mais diversas consequências, desde o descrédito das mulheres em conversas casuais até mesmo a impossibilidade de profissionalizar porque times grandes não possuem vagas para mulheres.

Entretanto, o jogo se mostrou enquanto elemento importante nos mais diversos âmbitos da vida das participantes: no lazer, na socialização, no trabalho, na expressividade. Nesse sentido, as mulheres jogam *apesar do* sexismo. A criação de estratégias para se proteger da misoginia foi algo que, apesar de não ter sido apontado por pesquisas anteriores, predominou nesta. Estas estratégias variaram desde a repressão de si, com a limitação da própria expressão no jogo, até o silenciamento do outro, em uma tentativa de reverter a lógica da opressão. Além disso, também foi observada a criação de espaços seguros entre mulheres, nas quais as interações no jogo poderiam ser, simplesmente, sobre o jogo. Tendo em vista essa possibilidade aberta pela presença de mulheres, as participantes apontaram como forma de transformação do meio *gamer* o aumento da representatividade feminina, seja enquanto personagem nos jogos, seja com mais mulheres em times profissionais de *eSports*. Essas medidas, para elas, seriam formas de consolidar o pertencimento da mulher no meio *gamer*.

Por fim, salientamos que este trabalho não vê os jogos enquanto atividade masculina que hoje passa a ser exercida também pelas mulheres, mas sim enquanto forma de cultura, lazer,

socialização, entretenimento e trabalho que tem suas bases em concepções misóginas que dificultam o acesso e permanência do público feminino. Os jogos digitais são dotados de potencial de fantasia, criação, diversidade e representatividade; não há motivo plausível para a exclusão das mulheres enquanto participantes e produtoras desta forma de cultura. Buscando ver a participação e identificação da mulher na cultura *gamer* para além do olhar do “outro” ou da vítima, concluímos que a relação estabelecida da mulher com o jogo é a de aproveitar nele as possibilidades de interação, diversão, competição, expressão, abrindo espaço em meio ao sexismo para estar no jogo simplesmente pelo jogo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Elder. A digitalização do simbólico e o capitalismo cultural-digital: a expansão dos serviços culturais-digitais no Brasil. **Sociedade e Estado**, v.34, n.1, p.129-157, 2019.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BOTELHO, Marília Alvarenga; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio. O discurso identitário sobre e da mulher gamer brasileira. **ANTARES: Letras e Humanidades**, v. 12, n. 28, p. 206-223, 2020.
- BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, v. 3, n. 2, p. 77-101.
- CAETANO, Mayara. Desafios ao Erotismo Feminino. **XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2014, Porto Alegre. p. 369-375.
- COSTA, Cláudia Tavares. **Casting e-sports: a vivência das mulheres nos esportes eletrônicos**. 2021. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) - Programa de Estudos Pós Graduação em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- DALLEGRAVE, Letícia. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. **XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2020, Recife. p. 369-375.
- FALCÃO, Thiago.; MACEDO, Tarcizio.; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v.15, n.2, p.251-277, 2021.
- GONZÁLEZ REY, Fernando. **O social na psicologia e a psicologia social: A emergência do sujeito**. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e

a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 20 dez. 2017.

GRANDO, Carolina M.; GALLINA, Luiz Melo; FORTIM, Ivelise. No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. **XII SB Games**, São Paulo, p. 16-18, 2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua**. Rio de Janeiro, 2022.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa (Org.). **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-241.

LUZ, Allan Richard da. et al. **Comitê Lula Play**: Proposta do setor de games ao programa de governo de Lula e Alckmin. São Paulo, 2022.

PGB - PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2021**.

SHAW, Adrienne. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2017.

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