

Mulheres Gamers: uma análise da hostilidade enfrentada pelas mulheres em jogos virtuais

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar os problemas que afetam a participação da mulher em jogos virtuais, de modo que se possa verificar como ocorre a sua participação na interlocução com o público masculino e quais seus efeitos. Uma pesquisa realizada pela Games Brasil, em 2019, a respeito do público nos jogos virtuais, indica 53% de mulheres. Apesar de serem maioria, fica claro o preconceito sofrido pelas mulheres nesse ambiente. Como forma de entender quais são os comportamentos hostis relacionados à presença da mulher no ambiente dos jogos on-line, foi aplicado um questionário a diversos grupos relacionados à cultura *gamer*. Ao todo, 529 pessoas responderam o questionário e mais de 80% dos respondentes relataram que já presenciaram ou vivenciaram comportamentos hostis no ambiente dos jogos virtuais. Apesar da presença desses comportamentos, as mulheres ingressaram em um espaço que, anteriormente, era predominantemente ocupado pelo público masculino e, assim, é necessário analisar as formas de combater a agressão e criar procedimentos adequados para lidar com esta situação.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Virtuais. Mulheres Gamers. Relações de gênero. Cultura Gamer. Hostilidade virtual.

Fernanda Cipollini Santana

E-mail: fernanda.cipollini@unesp.br
Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", Tupã, SP,
Brasil

Omar Fernando de Carvalho Júnior

E-mail: omarfernandojr@gmail.com
Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", Tupã, SP,
Brasil

Roberto Bernardo

E-mail: roberto.bernardo@unesp.br
Faculdade de Direito da Alta
Paulista (FAP-FADAP)

Eduardo Festozo Vicente

E-mail: eduardo.vicente@unesp.br
Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", Tupã, SP,
Brasil

Cristiane Hengler Corrêa Bernardo

E-mail:
cristiane.bernardo@unesp.br
Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", Tupã, SP,
Brasil

INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento, os videogames tiveram sempre uma grande predominância em áreas compreendidas como sendo de interesse masculino. Quando criados, eram introduzidos para testes e encaminhados às bases militares, laboratórios ou departamentos de pesquisa tecnológica, onde havia uma maior presença de homens (ALMEIDA, 2012).

A predominância do sexo masculino nesses ambientes fez com que também a maior parte dos consumidores de videogames fosse, majoritariamente, de homens. Destaca-se, no entanto, que as propagandas utilizadas pelas empresas de videogames para promoverem seus jogos tiveram uma influência relevante para que meninos e jovens do sexo masculino representassem a maioria no universo dos games. Loures (2018) relata que a publicidade utilizada para divulgar os videogames comumente utilizava frases de duplo sentido, imagens de corpos nus e insinuações sexuais com intenção de atrair o público masculino. Como exemplo, o autor discute a propaganda do Game Boy, da Nintendo, versão Advance SP. A propaganda anunciada nos principais veículos de comunicação apresentava a imagem de um casal na cama, cobertos por um lençol de cetim cinza, mesma cor do videogame portátil. O homem está acordado e a mulher dorme. Ao lado, uma imagem do Game Boy com a frase “a segunda melhor coisa para se fazer no escuro”. No alto da imagem, pode-se ler o slogan “Game Boy Advance SP for men”, o que exclui a mulher do público-alvo do produto. Aliás, o próprio nome Game Boy já remete ao gênero masculino, numa tradução literal “brinquedo para meninos ou para homens”.

Assim, pode-se dizer que os jogos eletrônicos foram produzidos com a intenção de agradar ao público-alvo masculino, o que envolveu desde os modelos de personagens, indumentárias e características dos jogos em geral. No início da indústria dos videogames, havia poucas representações femininas nos jogos e, quando representadas, eram tidas como frágeis. “A mulher foi subjugada a uma posição de ‘feminilidade’, forjada pelo discurso masculino” (ALMEIDA, 2012, p. 31).

Mesmo com o avanço do mercado e uma maior inserção da mulher em diversas áreas e a representatividade das mulheres nos jogos digitais tornar-se cada vez mais frequente, o preconceito ainda perdura e está presente em várias situações diárias e no mundo dos videogames (DE ABREU FRANÇA; STENGEL; DE ASSUNÇÃO, 2019).

Gasoto e Vaz (2000) destacam que a história das mulheres é marcada por grandes picos de submissão e tenacidade, de tal forma que, em uma sociedade caracterizada pelo patriarcado, as mesmas teriam, portanto, uma voz passiva. Conforme as autoras ressaltam, até hoje, essas “conquistas femininas são mais aparentes do que substanciais”, fato corroborado pela ocupação em cargos superiores ou chefias ainda ser atribuída, predominantemente, aos homens.

Por meio da representação, a dominação masculina manifesta-se em diversas esferas sociais. Isto foi um resultado da aceitação, historicamente simbólica, das diferenças de gênero nas relações sociais. No decorrer da história, identificou-se uma estrutura que privilegia uma maior inserção dos homens em relação ao poder político, ao poder de escolha em geral e maior visibilidade em atividades profissionais, bem como quanto ao direito de decidir sobre sua vida sexual (GASOTO; VAZ, 2018).

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo analisar os problemas que afetam a participação da mulher em jogos virtuais, de modo que se possa verificar como ocorre a sua participação na interlocução com o público masculino e quais seus efeitos.

Como principais resultados, tem-se que, embora hoje os homens não sejam mais o público exclusivo dos jogos virtuais e que as mulheres já os tenham superado quantitativamente em número de jogadoras neste ambiente, ainda são constatados o preconceito e a hostilidade com estas. Observa-se que a violência sofrida é discursiva e é manifestada de diversas formas, que vão desde xingamentos até assédios sexuais e morais.

CONCEITUAÇÃO - GÊNERO: UMA QUESTÃO DE INSTITUCIONALIZAÇÃO SOCIAL

As ciências sociais denominam como gênero as questões decorrentes das diversas relações entre mulheres e homens, alicerçadas em construções culturais que impõem ou reforçam a desigualdade entre ambos, e que, historicamente encontram suas raízes no sistema de vida privada, denominado de patriarcado (MACHADO; AMORIN; BARROS, 2016).

Gayle Rubin (1993, p.6) denomina como um sistema de sexo/gênero “um conjunto de arranjos através dos quais uma sociedade transforma a sexualidade biológica em produtos da atividade humana, e na qual estas necessidades sexuais transformadas são satisfeitas”. Para Okin (2008), gênero é um termo utilizado para referir-se à institucionalização social das diferenças sexuais, que compreende todo tipo de diferenciação sexual como socialmente construídas; extrapolando, de tal forma, a dicotomia das esferas públicas e privadas ao ressaltar que a diferenciação de gênero deve ser observada na dinâmica de cada cultura e do espaço-tempo em que ela é produzida ou reproduzida.

Conforme afirma Puleo (2004), o patriarcado está alicerçado em um sistema de discursos de ideologia sexual, que legitimam e justificam a hierarquização entre os sexos, caracterizando, de acordo com cada sociedade, o masculino e o feminino, por um sistema de crenças que determinam os papéis que cada um deve assumir. Tais discursos existem desde os primórdios da constituição da sociedade, passando por narrativas mitológicas, religiosas, científicas e até mesmo por teorias filosóficas iluministas, como no caso de Rousseau e Kant (PULEO, 2004).

A divisão social do trabalho em trabalho doméstico e trabalho não doméstico é fruto dessa mentalidade patriarcal, na qual as mulheres ocupam-se com seus afazeres domésticos para que os homens possam se dedicar à esfera tida como pública, ou seja, ao trabalho e à política. Tal fato tem sido visto não como uma construção social, mas justificado como algo natural, como se as mulheres não fossem aptas a exercer as funções da vida pública. Essa definição conformou as mulheres à esfera familiar de dependência e subordinação aos homens, principalmente por considerar a família como não política (OKIN, 2008).

Graças a essa divisão sexual do trabalho, os homens podem contar com uma infraestrutura doméstica que dá suporte às suas atividades. Assim, o sistema capitalista encontrará na dona de casa uma espécie de trabalhadora não assalariada, que será fundamental para garantir o processo de reprodução do trabalhador produtor da mais-valia (RUBIN, 1993).

Entretanto, Rubin (1993), ao citar Marx, ressalta que o sistema capitalista por si só não é suficiente para justificar a aceitação das mulheres a qualquer tipo de sujeição e opressão por parte dos homens; seria necessário um sistema moral que afirmasse a superioridade masculina e a dependência feminina, determinando, portanto, a opressão sexual.

Esse processo levou a diferentes formas de opressão, colocando as mulheres em uma relação de dominação, violência e violação de seus direitos. Destaca-se que poder e popularidade são construções históricas, dependendo das relações sociais (GASOTO; VAZ, 2018).

A prática de violação da mente, do corpo e dos direitos das mulheres é uma reafirmação do poder de dominação masculino. O ato de violação da mente, dos direitos, do corpo das mulheres é mais uma vez reafirmação do poder da dominação masculina. “A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica se impõe como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem legitimá-la” (BOURDIEU, 1998, p. 22).

Quando se trata de relações de gênero, também se predispõe a falar de relações de poder. Para Costa (2008), à medida que a relação entre homens e mulheres torna-se cada vez mais desigual e assimétrica, essa relação faz com que as mulheres sujeitem-se ao domínio dos homens e do patriarcado. Foucault (2008) não entende o poder como um agente natural, e sim como uma prática social refletida em um complexo de relações. Sendo assim, o poder social não é unificado nem centralizado e tem como objetivo acionar micropoderes sob o bloqueio do conhecimento dominante e liberá-los para que, em sua especificidade, possam dar conta das micro facetas da realidade. Os efeitos desse processo de ensino são muitos. Como dito, uma vez que as mulheres possuem o pensamento de que não são tão capazes quanto os homens, acabam permitindo a sua permanência em uma posição passiva e de não destaque.

Simone de Beauvoir (1967, p.11), em sua clássica obra “O segundo sexo”, afirma que “ninguém nasce mulher, torna-se mulher”, negando, de tal forma, qualquer tipo de destino biológico, psíquico ou econômico para a mulher na sociedade, a não ser o destino que a própria sociedade lhe atribui. Para a filósofa, as crianças passam pelas mesmas experiências durante a primeira infância, e pouco se diferenciam uma das outras, a não ser pelas cores das roupas ou por algum enfeite que usam. Mas, conforme vão crescendo, a sociedade destinará “marcas sociais” para meninos e para meninas. As brincadeiras e brinquedos tornam-se distintos para ambos os sexos. Os brinquedos dos meninos estimulam a competitividade, a autonomia, a liberdade; já os brinquedos das meninas geralmente as condicionam para as atividades que desempenharão no futuro. O que se estimula para um sexo, é coibido para o outro, chegando ao ponto, com o passar do tempo, dos meninos serem levados a se afastarem por completo das atividades tidas como “femininas”. De tal forma, os brinquedos femininos estão ligados à vida doméstica, evidenciados por bonecas, panelas e utensílios do lar, que sugerem a perpetuação da submissão da mulher à vida privada: meninas não brincam, são treinadas para serem donas de casa.

A inversão dos papéis previamente determinados soa para a sociedade, segundo Foucault (2010), como um “insulto à verdade”. Conforme o filósofo, a sociedade é mais tolerante com quem pratica uma transgressão à lei do que com

um homem “passivo” ou uma mulher “viril”. Tal afirmação imprime a ideia de que existe uma ordem consensual e socialmente estabelecida e que deve ser seguida, ao ponto de que uma infração a esse consenso possa significar uma ruptura à ordem natural das coisas, a qual não deve ser tolerada e, conseqüentemente, combatida. Por esta perspectiva, percebe-se que, mesmo com a conquista de determinados direitos, como o de poder trabalhar “fora de casa”, ainda há uma espécie de classificação do que é pertinente e apropriado a cada gênero. Assim, certas profissões, esportes e recreações, quando praticadas pelo sexo feminino, ainda são encaradas com certo preconceito, tanto por homens como por mulheres.

Mulheres e jogos

As mulheres não eram consideradas um alvo do mercado consumidor de jogos eletrônicos até os anos 2000, pois o entendimento era de que as mesmas não estavam interessadas nesse segmento. Culturalmente, desde que surgiram os computadores e jogos, ambos são considerados atividades majoritariamente masculinas. Embora homens e mulheres possam ter igual interesse por jogos, o mesmo ainda é considerado, pelo senso comum, “coisa para meninos”. Ao falarmos sobre videogames, ainda é muito comum o pensamento de que esta é uma atividade tipicamente masculina (PEREIRA *et al.*, 2017).

Para Hayes (2007), é impossível admitir que apenas a motivação biológica é a razão da preferência por jogos. Dessa forma, a autora enfatiza que os videogames são reforçados na sociedade como “brinquedo para meninos”, e não como um entretenimento feminino, fazendo com que as mulheres se afastem deste tipo de atividade. Já Fortim (2008) traz outro motivo pelo qual as mulheres não estariam interessadas em jogos digitais: no jogo, homens e mulheres são apresentados de formas estereotipadas, e no caso das mulheres, estas são julgadas como indefesas, vulneráveis e dóceis. Por outro lado, os homens são retratados como fortes, viris e gloriosos. Desta forma, estes estereótipos apresentados pelo jogo fazem parte do marketing de suas mercadorias, o que pode também ser um fator que promove o afastamento do público feminino. Uma outra possível explicação para a baixa participação de mulheres em videogames é que elas não são bem acolhidas em ambientes públicos de jogos eletrônicos, como nas chamadas *Lan houses* ou em eventos relacionados a jogos eletrônicos em geral. A autora ainda considera que as mulheres são repelidas destes lugares, bem como rejeitadas nos jogos eletrônicos como um todo. Uma *Lan house*, segundo a autora, é um espaço majoritariamente masculino.

Neste contexto, uma pesquisa da Game Brasil, realizada em 2020, revela que, dos usuários brasileiros de jogos eletrônicos, 53,8% são mulheres. A proporção de mulheres no cenário vem crescendo a cada ano, tendo sido de 47,1% em 2015 e de 52,6% em 2016, quando, desde então, elas se tornaram a maioria dos usuários. O estudo também revelou que, ao contrário dos estereótipos como o de que a mulher não pensa ou gosta de futilidades, a categoria preferida de jogos para mulheres é de estratégia, seguido pelos jogos de aventura (PESQUISA GAME BRASIL, 2020).

Na mesma linha das mudanças dos perfis dos usuários de jogos eletrônicos, o movimento #MyGameMyName nasceu de uma iniciativa de uma Organização Não Governamental (ONG) norte-americana, a *Wonder Woman Tech* e tem como seu

principal objetivo o combate ao assédio on-line. O nome, traduzido livremente como “Meu Jogo Meu Nome”, explicita o fato de que muitas jogadoras optam por não usar seus nomes reais ou apelidos femininos nos jogos on-line, por medo das consequências de se apresentarem como uma mulher dentro do ambiente dos jogos. Para tal, o vídeo inicial da campanha no Brasil pediu que *Youtubers* homens utilizassem *nicks* (apelidos) femininos e vivenciassem exemplos das dificuldades que, infelizmente, fazem parte do cotidiano das mulheres que jogam on-line. Os resultados não foram inesperados: os jogadores atacavam, assediavam e, geralmente, tentavam rebaixar as pessoas que estavam do outro lado do teclado ou do controle, simplesmente porque pensavam ser uma mulher jogando. Após a exposição dentro do jogo como uma mulher, os influenciadores relataram toda sua experiência por vídeos, que estão disponíveis no site da campanha. Assim, o movimento permite observar como é parte da realidade das mulheres nos jogos on-line (MYGAMEMYNAME, 2020).

No entanto, o fato mais chocante de toda a campanha é que este não é um problema novo e é algo que vem sendo relatado constantemente pelas mulheres que jogam. Foi necessário expor homens influentes e usuários de jogos eletrônicos a esse tipo de situação para denunciar a situação de privilégio dos jogadores masculinos.

A violência representativa contra a mulher

A violência contra a mulher pode ocorrer de várias maneiras: pelo meio físico, psicológico, econômico e sexual. Pereira *et al.* (2005) explanam que há a forma de violência simbólica, que se baseia na elaboração e na propagação de crenças no processo de socialização, a qual induz os indivíduos a colocarem-se no espaço social de acordo com os padrões e modelos do discurso dominante.

Zizek (2008) e Bourdieu (1991) também abordam a violência simbólica, sendo que, para os autores, esta é atribuída a manifestações que usam o discurso e não a força física. Os autores destacam que este discurso não precisa pregar o ódio; podem se valer de expressões que são ‘naturalizadas’ dentro do grupo.

Neste estudo, será tratada a violência de gênero baseada em relações desproporcionais de poder, visto que se “situa no incentivo da sociedade para que os homens exerçam sua força de dominação e potência contra as mulheres, sendo estas dotadas de uma virilidade sensível” (MENTI; ARAUJO, 2017, p.133).

Para Santos *et al.* (2019, p.98), a violência contra a mulher tem suas bases em um sentimento de posse, aumentado pela intolerância e pelo machismo daquele que a pratica. Esse machismo também é construído socialmente. “A concepção da mulher como propriedade do homem é construída desde a infância através dos papéis de gênero, das relações de hierarquia do homem frente à mulher, que possibilitam que a mesma se perpetue por várias gerações”.

De acordo com Chauí (2015), a violência não pode ser vista tão somente como a violação de uma lei, mas sim determinada pela relação de desigualdade, que intenciona oprimir. Além disso, a autora também aborda a perspectiva de que o violentador trata o outro como uma coisa que precisa ser silenciada. No caso da violência contra a mulher, Santos *et al.* (2019) a colocam como histórica, cujas

premissas foram alicerçadas em uma fragilidade biológica, que ao colocar a mulher com menor força física, também justificaria uma capacidade racional inferior à do homem. Ainda que as pesquisas científicas em muito tenham avançado e desmentido tais crenças, a representação social ainda é muito forte, sobretudo em algumas culturas.

Portanto, é necessário compreender que o gênero é um componente indicador social imposto sobre a configuração em que mulheres e homens devem agir e se comportar, ou então como um elemento que caracteriza as diferenças de tratamento por meio de identidades subjetivas (MENTI; ARAÚJO, 2017). Ou seja, o gênero é “uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado” (SCOTT, 1995, p. 84). Desse modo, ainda que as mulheres sejam, na atualidade, a maioria dos usuários de jogos eletrônicos, ainda são alvos de ataques dentro dos jogos no ambiente on-line.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa teve como ponto inicial os eSports¹ e, como tal, os jogadores (mulheres e homens) foram os principais sujeitos do estudo, não apenas como consumidores, mas como produtores da cultura dos videogames. A princípio foram abordados os conceitos referentes aos objetivos propostos, por meio de pesquisa bibliográfica em bases de dados secundárias, utilizando bancos de dados e metabuscadores, como: Google Acadêmico e Periódicos Capes.

O objeto de estudo foi centrado na construção da identidade destes atores e numa aproximação do campo de estudo dos videogames, acompanhado de uma abordagem quantitativa sobre os comportamentos hostis enfrentados pelas mulheres no ambiente dos jogos on-line.

Como forma de entender quais são os comportamentos identificados pelas mulheres como hostis e a frequência com a qual eles ocorrem, foi elaborado um questionário, composto por seis questões de múltipla escolha, divididas em perfil do público respondente, constituídos por gênero e faixa etária, seguido por perfil de jogador, descrito em periodicidade em que joga on-line. Após estas questões, o questionário aborda especificamente o fato do comportamento hostil, ao indagar se o respondente já presenciou ou sofreu alguma hostilidade durante os jogos e, na sequência, verifica quais os comportamentos foram vivenciados ou presenciados.

As alternativas apresentadas nas questões de múltipla escolha sobre os tipos de hostilidade sofridas ou presenciadas tiveram como base artigos científicos que abordaram o tema no Brasil, como Olegário *et al.* (2009); Fortim e Grandó (2014); Fonseca (2013) e Oliveira (2014).

O questionário foi publicado em diversos grupos da rede social *Facebook*, relacionados a jogos virtuais e em alguns grupos do aplicativo *WhatsApp* de estudantes de diversas instituições, sempre aberto a mulheres e homens, permitindo que qualquer pessoa que vivenciou ou presenciou alguma situação pudesse respondê-lo. As atitudes listadas para os respondentes nas alternativas foram baseadas na experiência adquirida pelos pesquisadores e alguns membros

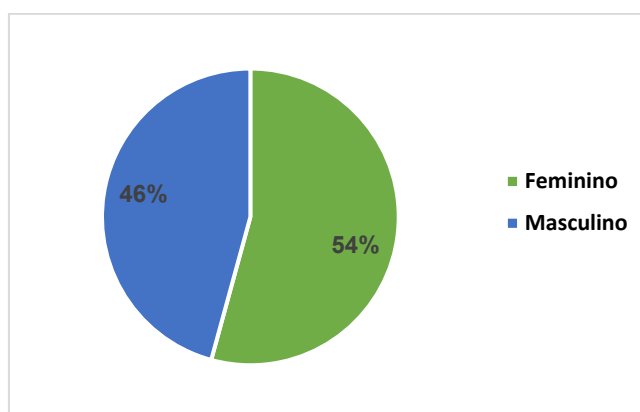
da comunidade de jogos on-line. Ainda no questionário, havia também um campo aberto denominado “outros”, onde os respondentes poderiam indicar outras atitudes relevantes para a pesquisa e que não estavam nas opções anteriores. O questionário permitiu ainda que o respondente pudesse marcar mais que uma alternativa. A pesquisa foi aplicada em dois momentos, o primeiro período entre os dias 03 e 10 de junho de 2020 e num segundo momento entre os dias 02 e 11 de setembro de 2020, obtendo ao todo 529 respostas.

A análise do questionário foi realizada com base na estatística descritiva e discutida à luz das discussões sobre gênero, sobretudo no que se refere à institucionalização social e à violência contra a mulher.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O questionário foi aplicado como forma de capturar informações sobre a percepção dos participantes de jogos virtuais relativa a comportamentos sofridos ou presenciados contra a mulher dentro da cultura *gamer*. Ao se analisar os dados, percebe-se um número maior de mulheres entre os respondentes, representando 54%, contra 46% do sexo masculino, conforme apresentado na Figura 1.

Figura 1 - Perfil dos respondentes em relação ao sexo.

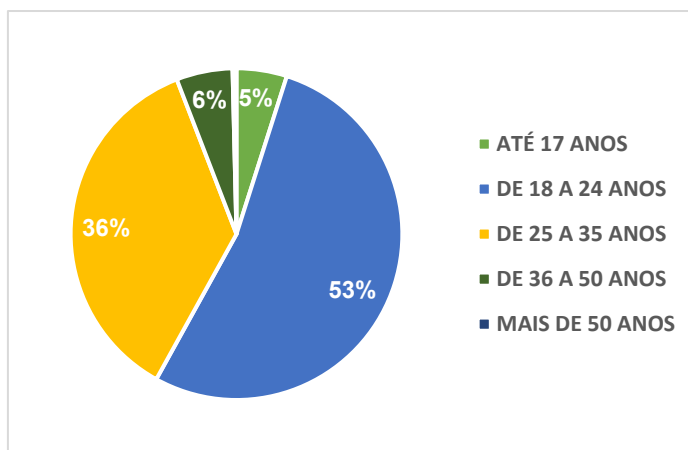


Fonte: Elaborado pelos autores.

Percebe-se que mesmo representando um percentual pequeno de diferença entre os respondentes, de 8%, ainda assim houve maior disponibilidade ou interesse do público feminino em participar desta pesquisa.

Deste total, 53% possuem uma faixa etária entre 18 e 24 anos; 36% estão na faixa de 25 a 35 anos; 6% têm de 35 a 50 anos; 5% até 17 anos e 0,4% possuem 50 anos ou mais (Figura 2). Pode-se notar que aproximadamente 90% dos respondentes estão abaixo de 35 anos, fato que corrobora com a pesquisa da Game Brasil (2018) sobre o perfil de jogadores, colocando-os em uma faixa etária de jovens (entre 24 e 35 anos).

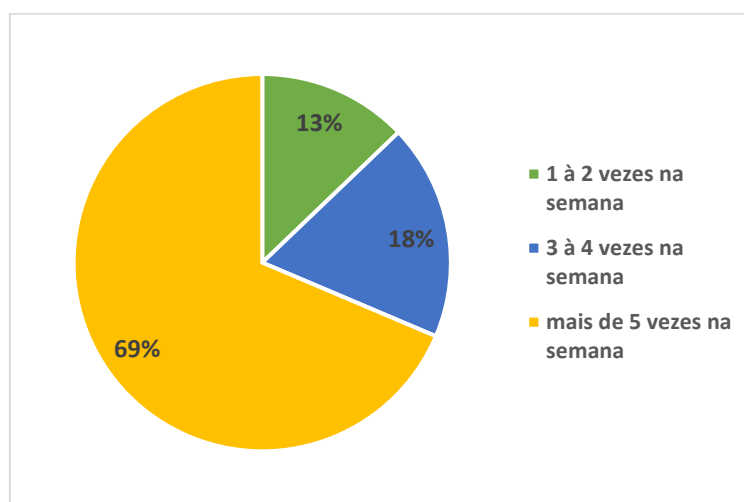
Figura 2 - Faixa Etária dos respondentes



Fonte: Elaborado pelos autores.

Quanto à frequência com que os respondentes jogam on-line, a alternativa mais de cinco vezes por semana representa 69% das respostas. Já para os que jogam de três a quatro vezes por semana é de 18%, seguidos dos que jogam de uma a duas vezes por semana, que é de 13% (Figura 3). Verifica-se um grande percentual dos que jogam mais de cinco vezes por semana, o que pode representar uma das principais atividades de entretenimento entre os respondentes e que a alta permanência nas plataformas on-line pode ter contribuído para a percepção sobre a hostilidade com as mulheres na cultura *gamer*.

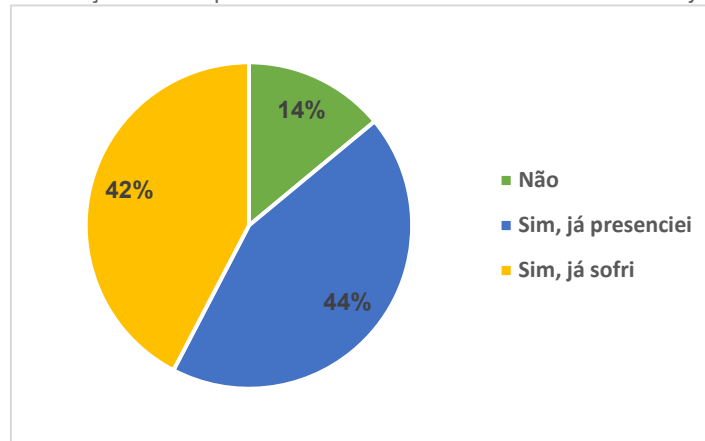
Figura 3 - Frequência de acesso a jogos on-line dos participantes da pesquisa.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Os resultados também apresentaram uma hostilidade direcionada às mulheres, uma vez que 44% dos participantes disseram que já presenciaram algum comportamento hostil contra elas e 42% das respondentes relataram que já sofreram/receberam um comportamento hostil/assédio dentro de uma plataforma de jogos on-line (Figura 4).

Figura 4 - Observação de comportamento hostil com mulheres dentro de jogos on-line.

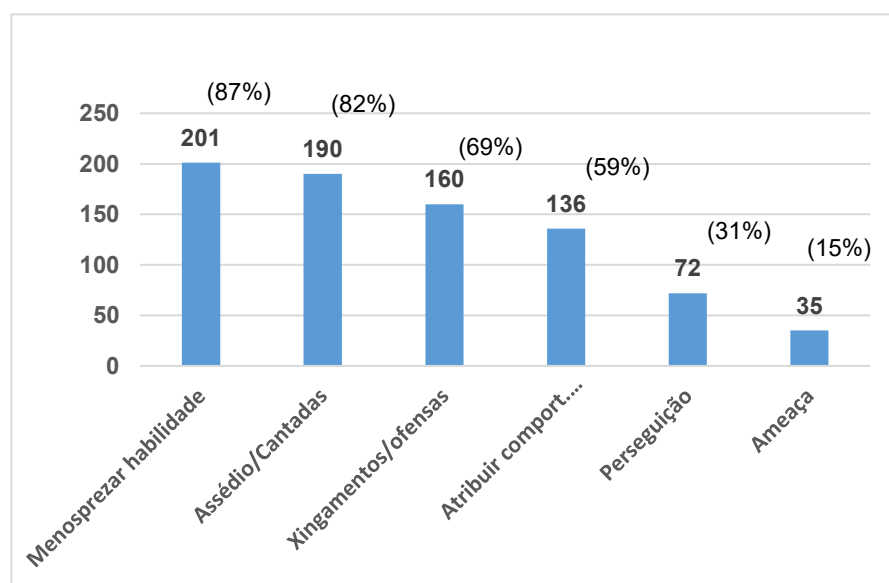


Fonte: Elaborado pelos autores.

A alta porcentagem daqueles que já sofreram ou presenciaram violência contra a mulher enfatiza o que De Abreu França, Stengel e De Assunção (2019) afirmam sobre este tipo de preconceito ainda ser bastante presente no contexto dos jogos on-line, mesmo que, atualmente, as mulheres já sejam maioria neste ambiente.

As Figuras 5 e 6 referem-se às perguntas que permitem mais de uma resposta, portanto os resultados não totalizarão em 100%. Os números das colunas, como na primeira, de valor 201, referem-se à quantidade de respondentes e o percentual 87%, refere-se às vezes que este tipo de resposta apareceu.

Figura 5 - Tipos de comportamentos hostis 'presenciados' pelos respondentes.

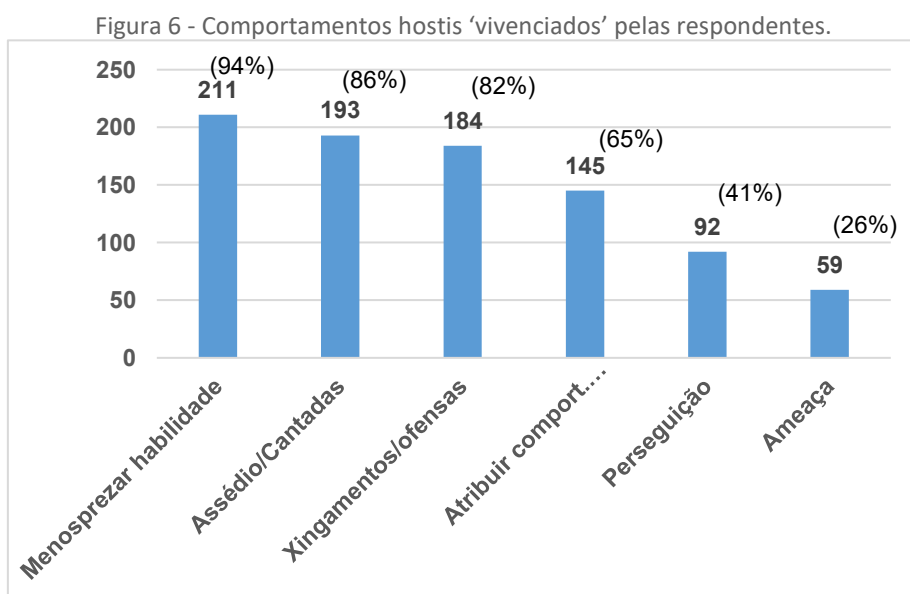


Fonte: Elaborado pelos autores.

A Figura 5 apresenta os comportamentos hostis listados e ‘presenciados’ pelos participantes do estudo. Dos respondentes, 87% relataram que os jogadores menosprezaram suas habilidades, seguido por 82% que relataram terem sofrido assédio ou ‘cantadas’. Foram também mencionados xingamentos e/ou ofensas por 69% dos participantes, sendo que 31% sofreram perseguição e 15% relatam que receberam ameaças de pessoas em jogos on-line. Além disso, 59% dos participantes da pesquisa demonstraram que foi atribuído um comportamento generalizado como forma de subestimação, como por exemplo: “as mulheres não sabem jogar”. Nota-se um alto índice de comportamentos relatados que depreciam, agridem e/ou diminuem as mulheres que jogam on-line. O total de respostas para esta pergunta foi de 231 respondentes.

Esse resultado de comportamento generalizado e ‘naturalizado’, conforme Zizek (2008) e Bourdieu (1991), representam o que os autores definiram como uma violência simbólica, aquela em que se atinge por meio do discurso. Destaca-se que, apesar da simbologia, esta foi percebida por grande parte dos respondentes, tendo sido mais representativa para aqueles que se identificaram do sexo feminino. Isto leva à reflexão sobre o fato de os respondentes do sexo masculino, em sua maioria, não terem percebido esse comportamento, o que pode ser justamente devido ao fato do mesmo já ter sido naturalizado.

Já nos comportamentos hostis ‘vivenciados’ pelos jogadores, como apresentado na Figura 6, pode-se perceber uma coerência entre as situações ‘presenciadas e vivenciadas’. Desta forma, em 94% dos casos, a grande maioria, destacou que foi menosprezada sua habilidade devido a seu sexo; 86% já receberam ‘cantadas’ ou foram assediadas; 82% relataram já ter recebido xingamentos ou ofensas enquanto jogavam; 41% sofreram perseguição e 26% admitiram que sofreram ameaças. Por fim, 65% dos participantes disseram que foi atribuído um comportamento generalizado como forma de subestimação ao seu sexo. Esta pergunta recebeu um total de 224 respondentes.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Observa-se que o comportamento vivenciado pode ser mais significativo por evidenciar, em sua maioria, a percepção da ação. Neste caso, a maioria é do público feminino, conseguindo identificar melhor a violência simbólica, já que é afetada por ela ao longo de sua existência.

Em algumas perguntas do questionário, havia o campo “outros”, o que permitia uma resposta aberta e livre, portanto, diferente das apresentadas nas alternativas. Assim, houve vários tipos de respostas no campo ‘Outros’. No entanto, em alguns casos, o entrevistado utilizou o campo ‘Outros’ apenas para descrever a situação vivenciada. Pelas respostas dos participantes, foi possível traçar um panorama de como a hostilidade ocorre com muita frequência nos jogos on-line (Quadro 1).

Quadro 1 – Comentários dos respondentes.

- “Mesmo sendo do sexo masculino, muitas vezes acabam pensando que sou mulher, seja por causa do <i>nickname</i> (apelido) no jogo, ou por às vezes eu jogar com personagens femininos e escrever ‘Obrigada’ e, por conta disso, acabei sofrendo com comportamentos hostis”.
- “Já fui pedida em namoro; menosprezada por ser mulher; abandonada pelo resto da minha equipe por usar nome e personagem de mulher. (Este comportamento) diminui ao usar personagem masculino, entre outros”.
- “Recebi mensagens como: por isso que mulher tem que apanhar mesmo”.
- “Designação quase coercitiva de função pelo fato de ser mulher. As moças são quase que sempre postas para jogar como suporte, <i>healer</i> e etc... Funções de apoio (secundárias)”.
- “Sexualização de personagens femininas (Tanto que há homens que jogam com personagens femininas pra deixarem sem/poucas roupas ou ganhar favores de outros jogadores)”.
- “Isso costuma acontecer em jogos com faixa etária menor ou internacionais, mas é muito mais difícil encontrar um grupo prá você jogar, se sabem pelo <i>nick</i> que você é uma mulher e brasileira ou latina. Um inferno”.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Observa-se que a violência simbólica com relação ao gênero apresenta nas respostas abertas, no item ‘outros’, evidências de vários elementos do preconceito, como indicam Santos *et al.* (2019) e Chauí (2015), sendo entre eles a opressão e a posição de inferioridade. Nota-se ainda que esse preconceito contra a mulher ganha ainda roupagens ainda mais sexistas com o fato de ser brasileira ou latina, o que parece cancelar o direito aos homens à prática do assédio sexual.

Nota-se que houve um sentimento geral de que o fato de serem mulheres já ocasionava a hostilidade dos usuários do sexo masculino. Em vários relatos, é nítido que as mesmas condições experimentadas pelos homens não levavam a

comportamentos hostis. Os espaços sociais são frequentemente usados por jogadores, os quais acreditam terem o direito de decidir quem pode entrar no espaço social ou sob quais condições. Estes sentimentos são negados pela existência de algum tipo de violência simbólica, que as fazem perder seu espaço de entretenimento e pertencimento social. As várias formas de hostilidades contra mulheres, muitas vezes acometidas por homens que são rejeitados ou incomodados pelo simples fato de as mulheres estarem nesse ambiente, são numerosas. Em sua maioria, referem-se à aparência, sexualidade e até questionam o desempenho feminino. Este tipo de hostilidade não visa apenas ofender às mulheres, mas também visa a fortalecer e reafirmar a chamada "superioridade" do agressor.

Conforme explica Valente (2016), abordar a violência de gênero na Internet é um assunto que ainda gera muita polêmica e prejulgamento. Pupo e De Avila (2018) esclarecem que, devido ao ambiente masculino dominante, as jogadoras do sexo feminino podem enfrentar mais dificuldades por sofrerem assédio. Portanto, os estereótipos de gênero existentes fora do ambiente on-line podem reforçar esses comportamentos no jogo. Tal fato é caracterizado pela ocorrência comum de alguns jogadores do sexo masculino usarem personagens femininas para conquistar alguns benefícios dentro do jogo, visto que muitos jogadores têm a visão de que as mulheres não são capazes de conquistar algo maior ou vitorioso.

Willians (2012) ressalta que o ambiente nos jogos on-line deve ser acolhedor a qualquer jogador e o assédio não deve ser aceito como um aspecto cultural destes jogos. A autora também enfatiza que os produtores dos jogos devem tomar providências para evitar tais ações, a fim de criar um ambiente em que as mulheres possam jogar sem se preocupar com abusos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A hostilidade presente nos jogos on-line é entendida de forma clara pelos jogadores, fazendo com que os mesmos, por meio do anonimato, façam discursos machistas, hostis e de ódio contra nomes e perfis que incitam pessoas do sexo feminino. Por fim, é igualmente importante enfatizar a importância do crescente movimento feminista na busca de segurança e igualdade de tratamento das mulheres diante de uma sociedade culturalmente estabelecida por uma natureza predominantemente machista e preconceituosa. É necessário deixar claro que ainda há muito a se fazer acerca desse fenômeno, porém é preciso esclarecer a estas mulheres que existem mecanismos de combate a tais atos. Assim, os periódicos científicos podem representar um espaço importante para a denúncia da violência sofrida pelas mulheres, promovendo reflexões críticas sobre estudos de gênero nos mais variados ambientes e aqui, especificamente, nos jogos on-line.

Comunicar-se de forma mais aberta e ter atitudes empáticas podem ser soluções que auxiliariam a amenizar este ambiente hostil. Porém, para eliminar esse tipo de comportamento, não se depende somente destas ações, mas sim de uma mudança dos padrões estruturais enraizados em uma sociedade notadamente machista. Assim, a problemática que orienta este estudo está no fato de que as jogadoras mulheres, profissionais ou não, estão sujeitas a agressões e a terem sua capacidade menosprezada pelo público masculino. Nesta linha, para que se possa entender como jogadores e jogadoras criam percepções sobre as

diferenças de gênero e à presença feminina dentro dos jogos on-line, no século XXI, as mulheres ainda sofrem preconceito e assédio, muitas vezes passando a ter que provar constantemente que os rótulos empregados ao sexo feminino não são verdadeiros e, por fim, que seu gênero não limita as suas características de comportamento, muito menos as suas decisões.

A partir das informações coletadas e das pesquisas feitas no Brasil até o momento, percebe-se que ainda há muito a se estudar sobre o assunto. Apesar de todos os pontos negativos, as mulheres estão alcançando seu lugar, sendo esse um dos espaços anteriormente predominantemente masculino. Em vista desse contexto, é necessário analisar as formas de combater a agressão e criar procedimentos adequados para lidar com esta situação.

Portanto, é necessário que homens e mulheres trabalhem intensamente para superar esse pensamento (de certa forma, já tomada responsabilidade pelo movimento feminista) para questionar a obediência/subordinação das mulheres; mostrar outras visões e mudar suas condições de vida, promovendo novas oportunidades que lhes permitam obter as mesmas atividades e condições de vida, incluindo sua aceitação e naturalização em um universo considerado masculino (assim como em jogos virtuais).

Women Gamers: an analysis of the hostility faced by women in virtual games

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate the perception of the presence of women within the environment of the gamer culture, to verify which problems affect their participation in virtual games. A survey conducted by Games Brasil, in 2019, regarding the public in virtual games, indicates 53% of women. To understand the hostile behaviors faced by women, a questionnaire was applied to several groups related to virtual games. 529 people answered the questionnaire and more than 80% of the respondents reported that they had witnessed or experienced hostile behaviors in the virtual games' environment. Despite the presence of these behaviors, women entered a space that, previously, was predominantly male and, therefore, it is necessary to analyze the ways to combat aggression and create appropriate procedures to deal with this situation.

KEYWORDS: Virtual Games. Gamer's women. Gender relations. Gamer Culture. Virtual hostility

Women Gamers: un análisis de la hostilidad que enfrentan las mujeres en los juegos virtuales

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es investigar la percepción de la presencia de las mujeres en el entorno de la cultura gamer, con el fin de verificar qué problemas afectan su participación en los juegos virtuales. Una encuesta realizada por Games Brasil, en 2019, sobre el público en los juegos virtuales, indica un 53% de mujeres. A pesar de ser mayoría, es evidente el prejuicio que sufren las mujeres en este entorno. Como forma de entender qué comportamientos hostiles se relacionan con las mujeres, se aplicó un cuestionario a varios grupos relacionados con los juegos virtuales. En total, 529 personas respondieron el cuestionario y más del 80% de los encuestados informaron que habían presenciado o experimentado comportamientos hostiles en el entorno de los juegos virtuales. A pesar de la presencia de estos comportamientos, las mujeres ingresaron a un espacio que, anteriormente, era predominantemente masculino y, por lo tanto, es necesario analizar las formas de combatir la agresión y crear procedimientos adecuados para enfrentar esta situación.

PALABRAS CLAVE: Juegos virtuales. Mujeres gamers. Relaciones de género. Cultura de jugador. Hostilidad virtual

NOTAS

1 Os eSports também chamados de esportes eletrônicos são competições de jogos eletrônicos nas quais os atletas são assistidos por uma audiência presencial e/ou on-line, por meio de diversas plataformas de *stream* on-line ou TV.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Feminilidade: caminho de subjetivação**. Belo Horizonte, n. 38, p. 29-44, dez, 2012.

BEAUVOIR, S. **O segundo sexo – a experiência vivida**. 2 ed., trad. Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Europeia do Livro. 1967.

BOURDIEU, P. **Language and Symbolic Power**. Trans. Gino Raymond and Matthew Adamson. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

CHAUÍ, M. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2015.

COSTA, A. A. **Gênero, poder e empoderamento das mulheres**, Bahia. Disponível em:
http://www.reprolatina.institucional.ws/site/respositorio/materiais_apoio/textos_de_apoio/Genero_poder_e_empoderamento_das_mulheres.pdf. Acesso em: 23 jun. 2020.

FONSECA, L.L. **GamerGirls: As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**.

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos. São Leopoldo. 2013.

FORTIM, I.; GRANDO, C. de M. Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**. 2014.

FORTIM, I. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**, November 10-12, 2008, Belo Horizonte, MG, Brazil. 2008. p. 31.

FOUCAULT, M. **Nascimento da biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)**. Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. . **Ética, sexualidade, política**. 2 ed. Organização e seleção de textos Manuel Barros da Motta; tradução Elisa Monteiro, Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010. (Coleção Ditos e escritos, 5).

DE ABREU FRANÇA, L.; STENGEL, M.; DE ASSUNÇÃO, M. M. S. Elas no controle: mulheres gamers e as relações de gênero no ambiente virtual de jogos. **Pretextos-Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas**, v. 4, n. 8, p. 181-200, 2019.

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)**, v. 2, n. 1, 2018.

HAYES, E. Gendered identities at Play: Case studies of two women playing Morrowind. **Games and Culture**, v. 2, n. 1, p. 23-48, 2007.

LOURES, J. A. Do Humano aos Pixels: o apelo sexual nas propagandas de videogames. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, v. 8, n. 1, p. 36-41, 2018.

MACHADO, I. J. R.; AMORIM, H.; BARROS, C. R. **Sociologia hoje** – volume único. 2 ed., São Paulo: Ática, 2016.

MENTI, D. C.; DE ARAÚJO, D. C. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 16, n. 31, 2017.

MYGAMEMYNAME: o fim do assédio on-line começa agora. [s. l.], 2020. Disponível em: <http://www.mygamemyname.com/>. Acesso em: 24 ago. 2020.

OLEGÁRIO, M. da L. Lima, R. de A. e Borges, L. L. Games e violência numa perspectiva de gênero. **Revista Debates em Educação**. Vo. 1. 2009. Disponível em http://www.genderit.org/sites/default/upload/games_e_VCM.pdf. Acesso em 18 de novembro de 2020.

OLIVEIRA, R. O. **Garotas que jogam videogame**: expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no Facebook. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos. São Leopoldo, 2014.

OKIN, S. M. Gênero, o público e o privado. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 305-332, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2008000200002/8618>. Acesso em: 29 set. 2020.

PEREIRA, L. G., DA SILVA, M. N., DE SOUZA, V. P., REZENDE, Y. C.. Hostilidade em jogos on-line: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 7, n. 2, 2017.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**, 2020. Disponível em <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em 19 jun. 2020.

PULEO, A. H. Filosofia e gênero: da memória do passado ao projeto de futuro. In: GODINHO, Tatau; SILVEIRA, Maria L. (org.). **Políticas públicas e igualdade de gênero**. São Paulo: Coordenadoria Especial da Mulher, p. 13-34, 2004. Disponível em: <<http://library.fes.de/pdf-files/bueros/brasilien/05630.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2020.

PUPO, N. L. S.; DE AVILA, G. N. Violência contra a mulher os jogos on-line. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, v. 4, n. 2, p. 126-146, 2018.

SANTOS, R. G.; MOREIRA, J. G.; FONSECA, A. L. G.; SANTOS GOMES FILHO, A.; IFADIREÓ, M. M. Violência contra a Mulher à Partir das Teorias de Gênero / Violence against Women from the Gender Theories perspective. **ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA**, v. 13, n. 44, p. 97-117, 2019.

SCOTT, J. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, v. 20, n. 2, 1995.

RUBIN, G. **O tráfico de mulheres**: notas sobre a “economia política” do sexo. Tradução Christine Rufino Dabat, Edileusa Oliveira da Rocha e Sonia Corrêa. Recife: SOS Corpo. 1993.

WILLIAMS, K. **When gaming goes bad**: An exploration of videogame harassment towards female gamers. (2012). Stanford University. Disponível em: <https://undergrad.stanford.edu/planning/gallery/when-gaming-goes-bad-explorationvideogame-harassment-towards-female-gamers>. Acesso em: 28 jun. 2020.

ŽIŽEK, S. **Violence**: Siz Sideways Reflections. London: Picador, 2008.

Recebido: 22/10/2020

Aprovado: 29/04/2022

DOI: 10.3895/cgt.v15n46.13335

Como citar: SANTANA, Fernanda Cipolini; JÚNIOR, Omar Fernando de Carvalho; BERNARDO, Roberto; VICENTE, Festozo Eduardo; BERNARDO, Cristiane Hengler Corrêa. Mulheres Gamers: uma análise da hostilidade enfrentada pelas mulheres em jogos virtuais. **Cad. Gên. Technol.**, Curitiba, v. 15, n. 46, p. 120-138, jul./dez. 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

