



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CCH
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

GIULLIA MARQUES GOIABEIRA

VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE:
Uma análise da vivência de mulheres que jogam *videogame*.

São Luís - MA
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CCH
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

GIULLIA MARQUES GOIABEIRA

VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE:

uma análise da vivência de mulheres que jogam *videogame*.

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Psicologia, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho.

São Luís - MA

2022

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Goiabeira, Giullia Marques.

Violência de gênero em jogos online : uma análise da
vivência de mulheres que jogam videogame / Giullia
Marques Goiabeira. - 2022.

54 f.

Orientador(a): Carlos Antonio Cardoso Filho.
Monografia (Graduação) - Curso de Psicologia,
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

1. Análise de vivência. 2. Jogos online. 3.
Violência de gênero. I. Cardoso Filho, Carlos
Antonio.

II. Título.

GIULLIA MARQUES GOIABEIRA

VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE:

uma análise da vivência de mulheres que jogam *videogame*.

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Psicologia

Aprovada em: ____ de _____ de _____.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho – UNDB (Orientador)

Prof.^a. Ma. Beatriz Blanco – Senac/SP (1º Membro)

Prof.^a. Dra. Cristianne Almeida Carvalho – UFMA (2º Membro)

Prof.^a Dra. Rosane de Sousa Miranda – UFMA (Suplente)

Dedico este trabalho a todas as mulheres que já precisaram apresentar carteirinha gamer um dia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador, Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho, pela compreensão, por ter acolhido minha ideia de tema desde o começo, e por ter me incentivado a seguir em frente quando tantas vezes quis desistir.

À banca examinadora: Prof.^a. Ma. Beatriz Blanco, Prof.^a. Dra. Cristianne Almeida Carvalho, e Prof.^a Dra. Rosane de Sousa Miranda, que me auxiliaram desde que este trabalho era apenas um projeto.

À minha família pelo apoio constante, especialmente à minha mãe, Ana Claudia, meu pai, Gilberto, minha avó, Franci, e minha tia, Michelle.

À minha namorada, Tamilly, que começou a jogar para me fazer companhia.

Aos meus amigos, Naiara, Airton, Camila Telis e Camila Marques, que me acompanharam e me incentivaram durante todo esse processo.

Ao Prof. Dr. Lucas Guimarães Cardoso de Sá, que tantas vezes, pacientemente, tirou minhas dúvidas sobre o TCC.

A todos os membros do grupo de estudos Jogos e Psicologia, fundado na UFMA, e aos meus amigos de graduação e de RPG, Tiago, Alexya e Vinícius.

A mim mesma, por não ter desistido.

A todos que direta ou indiretamente ajudaram na produção desse Trabalho.

*“I am not the singer that you wanted
But a dancer”.*

(My Chemical Romance)

RESUMO

Os jogos online dão a possibilidade de jogar com ou contra outras pessoas, incluindo um fator de interação social que pode enriquecer a experiência, mas que também traz problemas existentes em outros campos sociais, como a discriminação de gênero. Sendo os jogos historicamente dedicados ao público masculino, a tentativa de manutenção desse espaço pode levar jogadores a apresentarem comportamentos violentos, que aparecem na forma de assédio e ofensas direcionadas ao gênero. Este trabalho pretende explorar o fenômeno da violência de gênero em jogos online, iniciando por uma análise da construção da mulher como gênero e sua sujeição às normas e estruturas de poder presentes na sociedade, e então abordando os principais casos e campanhas sobre o problema, que ganharam atenção da mídia devido à repercussão. Foram entrevistadas três mulheres, com idades entre 26 e 29 anos, que jogam jogos online de forma amadora. Foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturada, com o objetivo de obter relatos de suas vivências, que foram analisadas a partir do método fenomenológico com base na teoria de Merleau-Ponty, buscando unidades de significado nas entrevistas. Entre os elementos comuns a todas elas, aparecem principalmente as tentativas de mascaramento do gênero como estratégia para evitar a violência. Apesar dessas estratégias funcionarem momentaneamente, elas criam a ilusão de que o número de mulheres jogando é menor do que realmente é, perpetuando a ideia de que jogos, especialmente competitivos, são um ambiente masculino, além de limitar a experiência do jogo para elas. As ferramentas de denúncia existentes, apesar de, segundo as entrevistadas, terem proporcionado alguma melhoria, ainda são insuficientes para tornar os jogos seguros para mulheres, e seria necessário maior envolvimento das empresas no combate à discriminação e criação de uma comunidade mais diversa.

Palavras-chave: violência de gênero, jogos online, análise de vivência.

ABSTRACT

Online games allow for the possibility of playing with or against other players, creating social interactions that may enrich the experience, as well as highlighting existing problems such as gender discrimination. The video games industry has always targeted a male audience and these environments may lead players to behave aggressively, lashing out with gender-based harassment. This paper intends to explore the gender violence phenomenon in online games and its effects on female players, starting with an analysis of the gender construction of women and their subjection to norms and power structures present in society, and then addressing the main cases and campaigns on the problem that have gained attention. With varying ages between 26 and 29, three women amateur players were interviewed. A semi-structured interview script was used with the goal to obtain reports of experience, analyzed from the phenomenological method based in the Merleau-Ponty theory. The results show similar findings in every report, attempts to avoid violence alike. Although these strategies work in the moment, it creates the illusion that the number of women players is smaller than it actually is, perpetuating the idea that online games are male environments and limiting the experience for themselves.

Keywords: gender violence, online games, experience analysis.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. JUSTIFICATIVA	13
3. A VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE	14
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	26
5. UNIDADES DE SIGNIFICADO.....	29
5.1. O significado do jogo na história de vida	29
5.2. Ter sua habilidade questionada	31
5.3. Ameaça de violência sexual.....	34
5.4. O chat por voz como fator agravante da violência de gênero	36
5.5. Se esconder por trás do nickname ou de personagens do jogo.....	40
5.6. A insegurança de jogar sozinha x A segurança de jogar com amigos ou outras mulheres	42
5.7. O posicionamento das empresas dos jogos frente à violência de gênero	44
6. CONCLUSÃO.....	48
REFERÊNCIAS	50

1. INTRODUÇÃO

Em 2019 a indústria de videogames atingiu a marca de US\$ 120,1 bilhões arrecadados ao redor do mundo, sendo considerada a mais rentável dentre as indústrias de entretenimento mundial (Tecmundo, 2020). Quando se fala em videogames, incluem-se jogos digitais e suas diversas plataformas: consoles, celulares e computadores. Em 2018 o Brasil ocupava o 13º lugar no mercado de games, sendo o maior da América-Latina (Valor Investe, 2019). De acordo com a consultoria Newzoo (2020), em 2019 eram 81,2 milhões de jogadores no Brasil, e estes geraram rendimento de US\$ 1,6 bilhões para este mercado, cujo crescimento é promissor para os próximos anos.

A pesquisa realizada pela Newzoo concluiu que 70% da população com acesso à internet no Brasil utiliza o celular para jogar, e destes jogadores 38% se identificam como *hardcore gamers*, que se dedicam mais aos jogos do que um jogador casual. De acordo com outra pesquisa, desenvolvida pelo Instituto Talk divulgada pela Globo (2019), *hardcore gamers* pelo menos 10 horas por semana, com frequência diária ou quase diária, em PC ou console, e jogam gêneros como estratégia, aventura, ação, esportes, tiro, RPG ou luta, mas acrescenta que esses perfis são dinâmicos, por exemplo, diversos jogos competitivos já começaram a ser lançados para o celular, não restringindo mais esse perfil aos PCs ou consoles.

Quanto aos esportes eletrônicos¹, em 2018 o Brasil estava em terceiro lugar entre os países que mais consomem este conteúdo, e a crescente popularidade levou clubes já conhecidos, como o Flamengo, a expandirem também para este mercado (NEWZOO, 2018).

A popularização dos jogos eletrônicos² a partir da maior facilidade no acesso à internet e às plataformas disponíveis, o elemento de cooperatividade e competitividade e o sentimento de pertencimento ao encontrar outras pessoas com interesses em comum possibilitam a formação de comunidades. De acordo com a pesquisa do Instituto Talk, os *gamers*³ se sentem vítima de preconceito, que são julgados por “perder tempo” se divertindo, e ouvem coisas como “é coisa de criança”, “é um vício”, “é perda de tempo” e “é para quem tem problema em socializar”, despertando desaprovação e preocupação na família. Esse tipo de julgamento por parte da comunidade externa acaba facilitando o surgimento de uma comunidade *gamer*: “O

¹ Cenário competitivo profissional de jogos online. Também chamados de eSports.

² Usamos o termo “jogos eletrônicos” para falar de todos os jogos que são jogados de forma digital, utilizando algum equipamento eletrônico, enquanto “jogos online” são aqueles que necessitam de conexão com a internet e possuem interação com outros jogadores.

³ Pessoas que jogam videogame.

perfil *gamer* nasce no momento em que os jogos viram online e transformam a experiência de jogar em algo coletivo” (TALK INC., 2017).

Ao mesmo tempo que a dimensão social do jogo é vista como motivadora, também é geradora de tensões (TALK INC., 2017). Devido às diversas possibilidades de interação entre jogadores dentro de jogos online, comportamentos hostis, direcionados principalmente à grupos minoritários como mulheres e LGBTQ+, começaram a impactar a experiência do jogo, fazendo com que a própria comunidade problematizasse o que ficou conhecido como comportamento tóxico (PEREIRA et al, 2017). Na pesquisa do Instituto Talk, o preconceito com relação a mulheres ficou em primeiro lugar, um total de 35%, entre os que já foram presenciados pelos participantes da pesquisa, que foi realizada com 130 *gamers*. Entre outros preconceitos já presenciados listados na pesquisa estão o preconceito racial, preconceito com brasileiros, preconceito social, preconceito com relação à identidade sexual e preconceito regional.

Este trabalho pretende explorar o fenômeno da violência de gênero em jogos online, iniciando por uma análise da construção da mulher como gênero e sua sujeição às normas e estruturas de poder presentes na sociedade, e então abordando os principais casos e campanhas sobre o problema, que ganharam atenção da mídia devido à repercussão. Posteriormente foram realizadas entrevistas semiestruturadas com três jogadoras, cada uma tendo experiências com diferentes jogos, com o objetivo de analisar a vivência dessas mulheres nesse contexto através de seus próprios relatos.

Utilizando como base para análise os modelos de Giorgi (2010) e de análise fenomenológica descrita por Moreira (2004), foi feita a transcrição e leitura das entrevistas em sua totalidade e foram delineadas unidades de significado de acordo com elementos em comum presentes nos relatos. As unidades de significado encontradas foram: “O significado do jogo na história de vida”; “Ter sua habilidade questionada”, “Ameaça de violência sexual”, “O chat por voz como fator agravante da violência de gênero”, “Se esconder por trás do nickname ou de personagens do jogo”, “A insegurança de jogar sozinha x A segurança de jogar com amigos ou outras mulheres” e “O posicionamento das empresas dos jogos frente à violência de gênero”.

Todas as participantes trouxeram exemplos de agressões que vivenciaram ou presenciaram, assim como estratégias que utilizam para evitar esse tipo de ataque. O jogo, sendo um campo social, também apresenta essa dinâmica de poder, motivo pelo qual mulheres são alvo da toxicidade, sofrendo constante violência na forma de ofensas verbais, assédio e outras ameaças mais graves, o que afetou, e ainda afeta, a experiência das jogadoras.

2. JUSTIFICATIVA

A escolha de analisar o fenômeno da violência de gênero em jogos online, em suas diversas formas de manifestação e efeitos, parte, principalmente, da minha própria vivência como jogadora. Eu, como mulher, já fui alvo de assédio, xingamentos sexistas, humilhação, entre outros tipos de importunação dentro do jogo, ligados a gênero; além disso, sendo parte da comunidade dos jogos, e observando a crescente participação feminina nesse meio, já presenciei outras mulheres, próximas ou não, passando pelo mesmo.

Ao vivenciar ou presenciar situações que são um reflexo da cultura machista, ainda muito marcante no ambiente dos jogos virtuais, percebi como isso afeta a relação da mulher com o jogo, pois esta sofre constantemente com tentativas de exclusão daquilo que utiliza como forma de lazer, ou até como forma de trabalho, como no caso de *streamers*⁴, esportistas eletrônicas, desenvolvedoras, jornalistas, entre outras. Essas situações me levaram a questionamentos que deram origem a este trabalho: como se dão as relações de gênero dentro dos jogos online? Como a violência afeta a experiência do jogo para as mulheres? Quais os efeitos para a subjetividade da mulher que joga e como a Psicologia pode contribuir diante disso?

Para a Psicologia, esse ainda é um tema muito recente e pouco explorado, motivo pelo qual escolhi a entrevista como método de pesquisa, buscando abordar o assunto a partir dos relatos de mulheres que passam ou já passaram por tais situações de discriminação enquanto jogavam, e deixar que estas descrevam de que forma isso as afeta. As questões de gênero atravessam nossa vivência em diversos níveis da vida social, e, sendo o jogo mais um campo social, cuja popularidade cresce a cada dia, é justo trazê-lo para este campo de estudo, pois se o machismo afeta a subjetividade dos indivíduos através de outros meios de interação, no caso do jogo não é diferente.

⁴ Jogadores que transmitem suas partidas ao vivo para o público por meio de plataforma online.

3. A VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE

De acordo com Judith Butler (2019), o corpo é uma construção. Existem várias formas de se construir um corpo, e este processo não ocorre uma única vez, pois o corpo não é estático, é uma prática, estamos constantemente construindo-o a partir da contestação e reiteração de normas. Se um corpo performa feminilidade, é porque já existe uma norma, uma regra pré-estabelecida de como deve ser performada a feminilidade. Atitudes que são consideradas típicas de um corpo feminino, como, para citar um exemplo simples, fazer depilação, é uma forma de construir esse corpo e dar a ele a imagem que é atribuída ao sexo feminino. O sexo, então, vai além do órgão genital, não é algo dado previamente, sendo construído também por nossas práticas, e se apresenta por todo o corpo, nas várias formas de performar um gênero.

“[...] as normas regulatórias do “sexo” trabalham de forma performativa para construir a materialidade dos corpos e, mais especificamente, para materializar o sexo do corpo, para materializar a diferença sexual a serviço da consolidação do imperativo heterossexual. [...] uma vez que o “sexo” em si é entendido em sua normatividade, a materialidade do corpo já não pode ser pensada separadamente da materialização dessa norma regulatória.” (BUTLER, 2019).

Quando é feito o ultrassom para descobrir o sexo de um bebê, define-se se é menino ou menina através do genitais, mas, antes disso, já existe a norma de que se possuir uma vagina, é menina, e se possuir pênis, é menino. Depois disso, ao longo da vida de ambos, várias práticas os colocarão nesses lugares, eles poderão performar feminilidade, performar masculinidade, ou performar outro gênero, e continuarão performando para o resto da vida. Contudo, é necessário distinguir performance de performatividade. “Butler não está sugerindo que a identidade de gênero é uma performance, pois pressuporia a existência de um sujeito ou um ator que está fazendo tal performance. Butler rejeita essa noção ao afirmar que a performance preexiste ao performer” (SALIH, 2015, p. 22). O sujeito se produz durante o ato performativo, não sendo a performance um mero papel que é acrescentado a um sujeito já formado. O que Butler quer colocar é que não apenas o gênero é construído, mas também o sexo, e ambos são indissociáveis. “A “nomeação” do sexo é um ato de dominação e coerção, um ato *performativo* institucionalizado que cria e legisla a realidade social pela exigência de uma construção discursiva/perceptiva dos corpos, segundo os princípios da diferença sexual” (BUTLER, 2019, p. 200).

Preciado (2018) fala em gênero como tecnologia, pois este funciona como uma espécie de programação do corpo para exercer práticas que vão de acordo com o esperado para alguém que tenha um determinado órgão genital. “O gênero é um programa operacional capaz de

desencadear uma proliferação de percepções sensoriais sob a forma de afetos, desejos, ações, crenças e identidades” (PRECIADO, 2018, p. 127). Desse modo, o gênero se constitui como uma prática que segue padrões, mas que também pode contestá-los ou criar novas regras.

No Inglês, usa-se, popularmente, o termo “straight” para se referir à heterossexualidade. “Straight” significa uma linha reta, em uma única direção, sem curvas, o que mostra que nos próprios elementos da linguagem comparece a norma, a heterossexualidade, junto com o binarismo de gênero, sendo, todo o resto, desviante. Somos “sujeitos” pois nos sujeitamos à sociedade e seus códigos.

Normas são importantes, são elas que nos permitem, por exemplo, compreender e falar um idioma, pois existem regras que são seguidas por todos os falantes desse idioma. Normas de gênero também podem ter sua importância ao gerar identificações e pertencimento a grupos. Uma mulher reconhece outra mulher pois ambas performam feminilidade, e isso comparece na forma que ambas construíram seus corpos, mas normas também podem ser limitantes. Existe uma ideia de como a mulher deve ser e como deve se comportar. Mulheres receberem menos que homens, mesmo trabalhando na mesma função, é uma norma social. Mas também é essa norma que permite que mulheres se unam com outras mulheres para lutar pelos seus direitos de receber o mesmo salário de um homem da mesma função.

Normas podem ser eliminadas, modificadas, recriadas, e podem criar novas comunidades. Butler (2019) fala em “abjetos”, que seriam aqueles que se desviam das normas pré-existentes, o que abre o caminho para a criação de novas normas e regras, como é o caso das minorias, que podem, inclusive, desenvolver linguagens próprias. A norma parte da identificação, portanto, se uma pessoa se identifica como mulher, ela está sob as normas que as mulheres estão, e não apenas no gênero, pois as normas para uma mulher negra são diferentes das de uma mulher branca, mesmo que ambas sejam mulheres. A norma é norma porque traça uma linha divisória entre o que é válido ou não, e nesse momento algo acaba sendo excluído, pois afirmar identidades implica eliminar diferenças.

Normas estão presentes em todos os campos sociais, e não seria diferente no caso dos jogos, que reproduzem esses códigos dentro de suas mecânicas de interação e lógicas de consumo. A sociedade instituiu valores para diferenciar o que é “para meninos” e “para meninas”, e os videogames acabaram sendo considerados como “coisa de menino” devido a uma segmentação de mercado ocorrida no início da década de 80, onde, para evitar prejuízos com a recessão que estava por vir, as empresas direcionaram sua publicidade ao público masculino, que era apontado como maioria (BRISTOT et al, 2017). Essa divisão constitui-se como uma barreira que mulheres encontram ao se aproximarem desses jogos. Quando o

mercado decide atrair também o público feminino isso ocorre de forma estereotipada através dos chamados “pink games”, que representavam atividades consideradas femininas, como o jogo para montar roupas de bonecas Barbie Fashion Designer (BRISTOT et al, 2017). Essa é outra barreira. A divisão entre jogos masculinos e femininos empobreceu a experiência dos jogos para as mulheres e fortaleceu que jogos online competitivos, de ação, estratégia e que exigem muito da habilidade do jogador, são um ambiente para homens.

Existe enorme diversidade de jogos digitais, que inclui desde jogos casuais até jogos mais complexos, com gráficos e jogabilidade mais elaborados, e estão em diversas plataformas como celulares, computadores e consoles. Em meio às várias categorias, situam-se os jogos online competitivos, onde jogadores podem entrar em partidas e disputar pela vitória contra outro jogador ou time, existindo, inclusive, campeonatos a nível nacional e mundial de alguns desses jogos que constituem os esportes eletrônicos (*eSports*). Entre os jogos online competitivos mais populares estão *League of Legends* e *DOTA 2*, do gênero MOBA⁵, onde o objetivo é conquistar a base do oponente; *Fortnite* e *PUBG*, de gênero *Battle Royale*, cujo objetivo é ser o último jogador ou equipe a sobreviver em uma arena; e *Counter Striker: Global Offensive* (CS:GO) e *Overwatch*, do gênero FPS⁶, que consiste em vencer após completar uma missão ou aniquilar o time inimigo (ESPN, 2019). Outro jogo muito popular atualmente é o *Free Fire*, que também faz parte dos esportes eletrônicos e foi o jogo mais baixado em celulares no ano de 2019 (e-SporTV, 2019).

Esses jogos possuem camadas, sendo uma dessas camadas o jogo em si, com seus personagens, mecânicas, cenários e habilidades. Outra camada é a da comunicação, onde ocorre a interpretação do que acontece no jogo, e onde comparece com mais força a misoginia. Por se tratarem de jogos que podem ser jogados em times, existem dentro deles formas de se comunicar com os jogadores aliados, e às vezes até com jogadores adversários, através de chats que podem ser digitados ou por voz. A ampliação das possibilidades de interação dentro do jogo facilitou o aparecimento de comportamentos hostis, o que ficou conhecido dentro da comunidade como comportamento tóxico, e atinge principalmente crianças, jogadores inexperientes, mulheres e o público LGBTQ+ (PEREIRA et al, 2017).

⁵ *Multiplayer Online Battle Arena*, pode ser traduzido como “Arena de batalha multijogador online”, conta com dois times, cada um com cinco jogadores, que lutam em um mapa simétrico para chegar até a base inimiga e destruí-la. (e-SporTV, 2019)

⁶ First Person Shooter, ou “Tiro em Primeira Pessoa”

Jogos online são conhecidos por possuírem comunidades tóxicas, devido à frequência com que comportamentos tóxicos ocorrem e à quantidade de jogadores que já presenciaram e/ou foram prejudicados por tais comportamentos.

Neto e Becker (2019) mencionam a análise de Thacker e Griffiths (2012) em que, mediante questionários direcionados para jogadores, mostram que o comportamento tóxico é muito comum em jogos online, afirmando que apenas 20% dos jogadores dizem raramente ou nunca ter presenciado tais atos. (KURTZ; LEAL, 2020, p. 6)

Jogadores tóxicos são aqueles que agem de forma nociva dentro dos jogos, prejudicando outros jogadores, inclusive através de comportamentos agressivos, e também o próprio jogo, desobedecendo suas regras (CARVALHO et al., 2015, apud KURTZ; LEAL, 2020). Entre as principais formas de comportamento tóxico estão os insultos, provocações, culpabilização, perder a partida de propósito ou abandonar a partida de forma repentina, que afetam o humor dos jogadores e a experiência do jogo (NETO; BECKER, 2019, apud KURTZ; LEAL, 2020). A culpabilização ocorre quando um jogador coloca em outro a responsabilidade pelo time estar perdendo. Abandonar a partida pode ser considerada uma forma de sabotagem, pois o time fica desfalcado, reduzindo significativamente as chances de ganhar o jogo.

Entre os motivos que levam jogadores a serem tóxicos, Kurtz e Leal (2020) colocam que, “apesar de (...) conscientes da existência de regras sociais, eles acreditam que essas regras não se aplicam no mundo virtual” (p. 7). Essa afirmação pode ser fortalecida pelo fato de que os jogadores estão anônimos, ocultos por apelidos utilizados no jogo e personagens, acreditando, portanto, que não enfrentarão consequências no mundo real. As autoras citam a afirmação de Neto e Becker (2019) de que “o comportamento tóxico desenvolve-se em ambientes altamente competitivos e com alta tensão” (p. 7).

Kurtz e Leal (2019) desenvolveram um questionário com 25 possíveis comportamentos tóxicos que podem ocorrer no jogo *League of Legends*, para que os participantes da pesquisa avaliassem em uma escala de 0 a 5 a frequência com que tais comportamentos foram observados. Avaliaram também a diferença na frequência com que o comportamento é observado por jogadores do gênero masculino e feminino. Entre os comportamentos cuja maioria das respostas foi 5, indicando maior ocorrência, estão: “(1) Mensagens no chat reclamando de mim e/ou de meus companheiros de equipe, inclusive dizendo que jogam mal”; “(14) Utilização de pings⁷, falas e emotes⁸ de forma excessiva como meio de provocação ou

⁷ Sinais sonoros e visuais que têm como objetivo otimizar a comunicação, como, por exemplo, indicar a posição de um inimigo no mapa e avisar para tomar cuidado utilizando apenas uma tecla e cliques no mouse, sem que seja preciso fazer o uso do chat.

⁸ Imagens expressivas utilizadas para demonstrar determinada emoção.

para chamar atenção dos demais jogadores do meu time.”; “(19) Roubar farm que deveria ser do colega de equipe.”; “(20) Roubar abates que deveriam ser do colega de equipe.”; “(25) Pedir rendição ao time ao perceber que o jogo não está indo na direção desejada.”.

As autoras observaram que nos comportamentos indicados pelos números 1, 14 e 25, a porcentagem de pessoas do gênero feminino e masculino que perceberam o comportamento foi semelhante.

No comportamento “(1) mensagens no chat reclamando de mim e/ou de meus companheiros de equipe, inclusive dizendo que jogam mal”, 53% das mulheres e 45% dos homens consideraram como muito frequente. Em “(14) utilização de pings, falas e emotes 10 de forma excessiva como meio de provocação ou para chamar atenção dos demais jogadores do meu time”, a proporção foi de 56% das mulheres e 52% dos homens. Na questão 25, no entanto, foi onde encontramos a maior porcentagem: “pedir rendição ao time ao perceber que o jogo não está indo na direção desejada” - 67% mulheres e 64% homens. O que notamos nestes três comportamentos foi que, apesar de haver maior percepção por parte das mulheres, a diferença não era tão significativa, não chegando a 10%. (KURTZ; LEAL, 2020, p. 9)

Porém, nas perguntas 19 e 20, houve discrepância entre a porcentagem de homens e mulheres que responderam já ter observado o comportamento. “Em (19) “roubar farm 11 que deveria ser do colega de equipe” e em (20) “roubar abates 12 que deveriam ser do colega de equipe”, a proporção foi de 51% para 38% e 51% para 35%, respectivamente.” (KURTZ; LEAL, 2019, p. 10).

Farms e abates são duas das principais formas de obter ouro durante a partida, que é utilizado para comprar itens que fortalecem determinadas habilidades e status dos personagens do jogo. O primeiro é referente a dar o último ataque em tropas inimigas ou monstros no território inimigo, e o segundo referente a dar o último ataque em um personagem de um jogador do time inimigo. No League of Legends, cada jogador de um time tem uma posição e um papel diferente no time: suporte, atirador, meio, selva e topo, e posições que dependem mais de economia, como atirador e meio, perceberam mais esse tipo de comportamento (KURTZ; LEAL, 2019). São posições muito dependentes do dano causado, por isso comprar itens que melhorem seus status e habilidades são muito importantes, e roubar farms e abates prejudicam a evolução dos personagens na partida. As autoras acrescentam que “Separando por gênero, as mulheres que jogam como suporte e meio perceberam [esses dois comportamentos] mais que os seus equivalentes masculinos.” (2019, p. 10). Ou seja, mulheres percebem mais comportamentos que acabam por impedir ou dificultar seu avanço no jogo do que os homens.

Ainda de acordo com a pesquisa realizada por Kurtz & Leal (2019), outros comportamentos consideravelmente percebidos por mais frequência com mulheres foram: “(5) Um jogador já me adicionou após a partida para mandar mensagem me assediando.”; “(7)

Xingamentos homofóbicos contra mim ou contra outros jogadores.”; “(8) Xingamentos machistas contra mim ou contra outros jogadores”; “(10) Xingamentos a outros jogadores ou a mim mesmo por julgarem ser uma mulher”; e “(18) Não cooperar com os colegas de time mesmo que eles estejam pedindo auxílio.”. As autoras colocam que

Seguindo a tendência das literaturas encontradas sobre violência contra a mulher nos jogos, apesar de ser um comportamento menos frequente, notamos que as mulheres perceberam mais o comportamento 5 do que os homens (somando as respostas na graduação de 3 a 5, obtivemos a proporção de 30% para 9%). (...) em outras duas perguntas encontramos respostas que, apesar de estarem distribuídas, tem uma percepção significativamente maior de ocorrência do público feminino. Não é por coincidência que ambos os comportamentos se referem a comportamentos dirigidos ao gênero feminino: (8) “Xingamentos machistas contra mim ou contra outros jogadores” e (10) “Xingamentos a outros jogadores ou a mim mesmo por julgarem ser uma mulher”. No caso da questão 8, os homens (18%) mostraram não perceber esse comportamento dentro do jogo, enquanto as mulheres (43%) observam como sendo algo muito frequente. No comportamento 10 obtivemos uma discrepância de percepções semelhante, ficando com 46% das mulheres para 11% dos homens. (...) Como nos comportamentos anteriores, o comportamento (18) “Não cooperar com os colegas de time mesmo que eles estejam pedindo auxílio” também se mostrou discrepante entre os gêneros. Com 48% para 37%, as mulheres mostraram ter uma percepção maior desse comportamento dentro do jogo (KURTZ; LEAL, 2019, p. 11-13).

A divisão da amostra por gênero realizada pelas autoras permite visualizar como, apesar de existirem diversos comportamentos tóxicos dentro do League of Legends que atingem uma grande quantidade de jogadores, existe uma especificidade na violência ligada ao gênero, que pode ser visualizada pela diferença entre mulheres e homens que relataram perceber com frequência tais comportamentos. Isso pode se dever ao fato de que quando mulheres são alvos dessa toxicidade, os ataques que estas recebem estão ligados diretamente ao fato de ser uma mulher jogando.

De acordo com Saffioti, “como o poder masculino atravessa todas as relações sociais, transforma-se em algo objetivo, traduzindo-se em estruturas hierarquizadas, em objetos, em senso comum” (2001, p. 119). Assim, os jogos online que permitem a interação entre os jogadores figuram-se como um novo campo social onde a dominação masculina também se faz presente. A violência direcionada à mulher, que ocorre apenas pelo fato de ser uma mulher jogando, é uma forma de afirmação de poder, no caso, o poder que homens cisgênero e heterossexuais têm sob a conduta de grupos minoritários. Estes se sentem autorizados, devido à estrutura patriarcal da sociedade, a exercer esse tipo de punição (SAFFIOTI, 2001).

O videogame surgiu como um produto destinado a homens. Os jogos eletrônicos se constituem como um espaço que manifesta a natureza regressiva da masculinidade à infância, conceituada como *boyhood*, permitindo a fuga para um espaço longe do feminismo, das

responsabilidades familiares, da política e de outras questões sociais, onde tentativas de “invasão” se constituem como ameaça a esse ambiente, pois trazem questões do mundo real. (KURTZ, 2019). Ouvimos com certa frequência argumentos como “não mistura jogo com política” ao tentar confrontar preconceitos dentro desse ambiente. Também ouvimos “quem lacra não lucra” quando uma marca tenta promover igualdade e respeito. Ao contestar que uma personagem está sendo hipersexualizada, ouvimos que “é apenas a liberdade criativa do artista”, mesmo que esse padrão se repita incansavelmente e tenhamos inúmeras personagens femininas com o mesmo padrão de corpo, enquanto os personagens masculinos são bem mais diversificados. São diversas tentativas de deslegitimar a luta por um espaço mais igualitário e proteger o “espaço sagrado masculino” do jogo.

O jogo reflete dinâmicas de poder e violência existentes na sociedade, onde a violência simbólica de gênero é exercida por meio da linguagem e do discurso para a manutenção da estrutura de poder (KURTZ, 2019). Mulheres dentro dos jogos são vistas como ameaça a uma estrutura de poder já existente, uma estrutura que tem liberdade para sexualizá-las e objetificá-las, sendo a violência uma forma de manter a dominação daquele espaço. É importante ressaltar que aqui estamos nos referindo a todas as mulheres que se identificam como tal, sejam estas cis ou trans, pois ambas estão sujeitas a este tipo de violência, ainda que tenham suas especificidades.

Uma mulher em um jogo online pode escolher utilizar um *nickname* masculino ou neutro, ou jogar com um personagem masculino, ou até mesmo conversar durante o jogo utilizando pronomes masculinos para se referir a si mesma, como formas de não ser identificada como mulher e evitar diversos tipos de agressões verbais. Ela está, nesse caso, performando uma masculinidade, pois, mesmo que ela não se identifique de forma alguma pelo gênero, o ambiente do jogo é, de acordo com a norma, um ambiente majoritariamente masculino. A norma é ser homem, então supõe-se que todos sejam homens até que se mostre o contrário. Isso também mostra que a performance se adapta ao contexto, pois, mesmo que a jogadora performe feminilidade em todos os outros círculos sociais de sua vida, entre a família, entre amigos, dentro do jogo ela pode performar masculinidade para se proteger de ataques, xingamentos e assédio. Salih utiliza a analogia do guarda-roupa para visualizar a performatividade de maneira mais clara, na qual “o gênero é performativamente constituído, do mesmo modo que a escolha de roupas de alguém é delimitada, talvez até predeterminada, pela sociedade, pela economia, pelo contexto no qual alguém está situado” (2015, p. 91).

Quanto mais mulheres começam a adentrar o espaço dos jogos, mais evidente fica a misoginia, motivo pelo qual esta discussão vem ganhando mais espaço e reconhecimento dentro

da comunidade gamer e aparecendo com mais frequência em redes sociais. Dados coletados na 7ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), que investiga hábitos de consumo nas principais plataformas de jogos, mostram que o público feminino representa 53,8% dos jogadores no país. É o quinto ano consecutivo que as mulheres aparecem como maioria entre os jogadores (IGN BRASIL, 2020). A pesquisa também perguntou aos participantes se estes se consideravam gamers, ou seja, se veem como parte da comunidade, ao que 23,3% das mulheres e 43,8% dos homens responderam que sim. A pergunta foi utilizada como forma de filtrar os jogadores casuais e jogadores *hardcore*. Essa diferença pode ter relação com as barreiras que já foram citadas anteriormente, que acabam afastando as mulheres desse conteúdo.

Levando o contexto histórico em consideração, essas diferenças de engajamento e a exclusão feminina dos jogos podem ser explicadas de três maneiras: 1) a produção de mídia e gênero estereotipada desde a infância; 2) a própria preferência da indústria de videogames; e 3) a comunidade gamer tóxica. (FORTIM; PIRRO, 2019).

Em 2014 teve início o movimento chamado Gamergate, cujo ponto de partida foi o episódio em que a game designer Zoe Quinn foi acusada pelo ex-namorado, Eron Gjoni, também game designer, de se relacionar sexualmente com críticos de jogos digitais para conseguir uma boa avaliação para seu jogo, *Depression Quest*. Quinn passou então a sofrer ameaças de morte e estupro e ter suas contas em redes sociais invadidas. O movimento que pretendia supostamente defender a integridade do jornalismo de *games*, na verdade, trouxe à tona a misoginia presente na cultura de jogos digitais (GOULART; NARDI, 2017). A partir daí, fica mais evidente o conflito entre a parte da comunidade que busca por igualdade e representação adequada, e homens que buscam a manutenção desse espaço (KURTZ, 2019).

Adrienne Shaw (2017) afirma que comunidades são frequentemente produzidas através de conflito, pois a existência de um lugar onde nos sentimos seguros presume que existem outros lugares onde nossa segurança não é garantida. Sendo uma estudiosa da área de jogos, a autora também foi alvo do GamerGate, e coloca que um dos melhores efeitos causados pela campanha sexista foi que sua conexão com a comunidade gamer feminista e queer aumentou, possibilitando que esta fizesse novas amizades e conhecesse melhor pessoas da área. Ela acrescenta que, no entanto, isso também deve ter ocorrido com as pessoas que fizeram parte do GamerGate, uma comunidade formada diante das mudanças na cultura do jogo. Alexander (2017) afirma que “Sexismo é um tópico em alta na indústria de games ultimamente porque novas vozes estão praticamente derrubando as portas da indústria para serem reconhecidas, incluídas e ouvidas. O clubinho geek está aterrorizado com a ideia de mudança.” (p. 58). Essa mudança significa que os jogos deixariam de ser predominantemente masculinos, abrindo

espaço para maior diversidade, o que faz com que homens fiquem receosos de estarem “perdendo seu espaço”.

Começaram a surgir movimentos cujo objetivo era denunciar a violência de gênero sofrida pelas jogadoras, como o “My Game My Name, onde homens jogavam utilizando *nicknames* femininos e compartilhavam sua experiência através da *hashtag* #MyGameMyName. A campanha foi criada no início de 2018 pela ONG Wonder Woman Tech, e tinha como meta envolver o público masculino na luta contra o assédio nos jogos, gerando bastante repercussão e diversos vídeos em canais do YouTube (KURTZ, 2019).

Mais recentemente, em junho de 2019, chamou atenção uma polêmica envolvendo a *streamer* Gabi Catuzzo e a marca Razer, produtora de eletrônicos voltados ao público *gamer*, da qual Catuzzo era divulgadora na época. A *streamer*, após ser assediada em um comentário de uma de suas fotos, respondeu em um post no Twitter: “Sempre vai ter um macho fodido pra falar merda e sexualizar mulher até quando a mulher tá fazendo uma piada, né? É por isso que homem é lixo.” (Olhar Digital, 2019). O post gerou revolta em parte da comunidade, principalmente homens, que começaram a chamar a atenção e cobrar posicionamento. A principal queixa era de que ela havia generalizado e reagido de forma grosseira ao falar que “homem é lixo”, pois não é todo homem que se comporta dessa maneira. A Razer então emitiu uma nota através de sua conta no Twitter que, entre outras coisas, dizia: “Estamos desde o começo, como gamers, enfrentando todo tipo de preconceito e estereótipo, e continuaremos lutando para que esse tipo de situação não se repita. [...] Informamos que o contrato com a influenciadora em questão termina nos próximos dias e não será renovado” (RAZER, 2019).

Outra parte da comunidade apoiou a *streamer* pois ela reagiu ao assédio, algo que diversas mulheres que são parte desse cenário sofrem frequentemente, mas acabam ficando caladas por receio de serem ainda mais atacadas ou de terem suas carreiras afetadas, como ocorreu com Catuzzo. Ela começou a receber desde ofensas até ameaças de morte e de estupro, além de pessoas que diziam que sabiam os horários em que ela saía de casa (Veja São Paulo, 2019). A influenciadora, em entrevista, colocou:

[...] O cara que assedia e sexualiza é culturalmente aceito, mas você se defender do assédio é errado e ser assediado é ok. Você se defende e está errada. Eu poderia ter escrito de forma mais amena, não precisaria ter falado da forma que eu falei, só que você ler isso todo santo dia, o tempo todo... Chega um momento em que você estoura. (VEJA SÃO PAULO, 2019).

“Dizer não quando você quer dizer sim”, “dizer sim quando você quer dizer não”, “não fazer barulho ao andar, não fazer barulho ao comer, não fazer barulho” são alguns dos códigos semióticos-técnicos da feminilidade heterossexual branca colocados por Preciado (2018, p.

130). Todos esses elementos têm em comum a submissão, o silêncio. Uma mulher que “levanta a voz” para uma situação que a desagrada, principalmente quando esta é causada por quem detém o poder, está ferindo uma norma, logo, pode ser punida por quem está no controle da sociedade patriarcal.

Apesar de tudo, Catuzzo afirma que o saldo do episódio foi positivo pois além de ter recebido apoio de outras marcas, levantou o debate acerca do machismo e assédio nos games. (O Globo, 2019). O caso motivou o projeto #SouMulherSouGamer, onde mulheres expuseram casos de machismo e assédio que viveram em jogos, através de relatos, vídeos, ou prints de chat dos jogos. Em postagem no Twitter, o portal de notícias Geek & Feminist, idealizador do projeto, colocou: “você já passou por alguma situação machista ou de assédio enquanto jogava? Caso se sinta à vontade, você pode compartilhar com a gente pela tag! Precisamos mostrar que mulheres podem sim jogar vídeo game e merecemos o mesmo respeito que qualquer outro” (2019). Um dos relatos diz “#SouMulherSouGamer em todo jogo q eu joguei online eu sofri assédio e ouvi xingamentos, o que me fez até hoje ter medo de jogar partidas online. Sempre que começo um jogo novo, jogo meses contra IA⁹ antes de ir em partidas com jogadores reais [...]” (Maidynha, 2019). Em outro relato, comparece o uso do *nickname* masculino ou neutro como forma de se proteger: “Eu nunca uso o mic, deixo audio tudo desligado e sempre usei nick masculino ou unissex, as vezes tbm respondia tudo no pronome masculino! Joguei com feminino uma vez em Ragnarok e toda hora vinha algum cara perguntar se eu queria dar pra ele por algum item! #SouMulherSouGamer” (Liih Maria, 2019). Mesmo que as ofensas dentro do jogo não ocorram apenas com mulheres, é importante ressaltar que a violência tratada aqui está ligada diretamente ao gênero da jogadora, ou seja, insultos e ameaças que não ocorreriam caso fosse um homem na mesma posição.

Em dezembro de 2019, a empresa Riot Games, desenvolvedora do jogo League of Legends, pagou US\$ 10 milhões como restituição a funcionárias que denunciaram a empresa por discriminação de gênero e assédio (IGN Brasil, 2019). O processo vinha sendo movido desde 2018 e entre as práticas denunciadas, estão:

1. Pagar às mulheres menos do que homens com situação semelhante.
2. Atribuir mulheres a empregos que a Riot Games não compensa tão altamente quanto os preenchidos por homens, mesmo quando as mulheres são igualmente qualificadas para os empregos mais remunerados.
3. Promover homens com uma situação semelhante e qualificados com mais frequência do que as mulheres que são igualmente ou mais qualificadas para a promoção.
4. Atribuir ou rebaixar as mulheres a cargos mais mal pagos do que os homens com situação semelhante, mesmo quando as qualificações dessas mulheres forem iguais ou superiores às qualificações dos

⁹ Inteligência Artificial

homens. 5. Criar, encorajar e manter um ambiente de trabalho que exponha suas funcionárias à discriminação, assédio e retaliação com base em seu gênero ou sexo. (ESPN, 2018).

Adrienne Shaw (2015) coloca que, frequentemente, a falta de representatividade nos jogos é ligada à falta de diversidade na indústria, supondo-se que a mera presença de mais mulheres nesse mercado mudaria o cenário. A autora afirma que essa suposição é falha, pois assume que não existem limitações estruturais nessa indústria; que homens são incapazes de criar algo que não sejam representações de si mesmos ou de suas fantasias; e que todas as mulheres seriam feministas. Outro ponto trazido por Shaw é que projetos que têm como objetivo apenas incluir grupos minoritários na indústria, sem preocupação com uma mudança a nível estrutural, estão apenas colocando a responsabilidade por maior representatividade (ou pela falta dela) no grupo em questão. Como é possível ver no caso da Riot, as mulheres estavam ali, mas a própria cultura da empresa as colocava em posições inferiores às dos homens, reduzindo em muito sua influência sob o conteúdo produzido e expondo-as a situações de assédio moral e sexual. Uma ex-funcionária coloca que ouviu do ex-supervisor, Geoff Chandler, que “a diversidade não deve ser um ponto focal do design dos produtos da Riot Games porque a cultura de jogos é o último refúgio seguro para os adolescentes brancos” (ESPN, 2018).

No cenário profissional de jogos online, os *eSports*, a participação feminina ainda é muito reduzida se comparada com o número de jogadores, mesmo que os times e campeonatos de esportes eletrônicos sejam, por definição, mistos. No Brasil, entre os principais times das quatro principais modalidades de *eSports* no país (Counter Striker: Global Offensive; Rainbow Six Siege; Free Fire; e League of Legends) apenas 3% de jogadores são mulheres, o que corresponde a 7 jogadoras de um total de 242, conforme reportagem exibida no Esporte Espetacular (2020). Essas mulheres não estão livres da discriminação, e a pressão sobre elas é ainda maior, pois, caso cometam erros, ouvirão comentários do tipo “é porque é mulher”, como coloca Tami, jogadora profissional de Free Fire, na mesma reportagem.

Em 2019, repercutiu um caso ocorrido na LCL, torneio de League of Legends para equipes da Rússia e Comunidade dos Estados Independentes. O time RoX, composto por homens, ao enfrentar o Vaevictis *eSports*, composto por mulheres, banuiu apenas personagens que possuem a função de suporte dentro do jogo, devido ao preconceito difundido de que mulheres só jogam de suporte, por ser uma posição mais focada em dar apoio ao time aliado do que em causar dano à equipe adversária. Banir cinco suportes no cenário profissional de League

of Legends não possui valor estratégico, motivo pelo qual a atitude foi apenas uma forma de desrespeitar a equipe feminina (The Enemy, 2019).

A violência de gênero se apresenta em todos os níveis do jogo, desde sua produção, que limita ou impede a participação de mulheres na indústria, o que também pode acabar afastando-as desse segmento; passando pelo próprio design e mecânica do jogo, com personagens estereotipadas, hipersexualizadas, que apresentam proporções corporais irreais, e personagens femininas que estão lá apenas para ser salvas e/ou que possuem pouco ou nenhum desenvolvimento (BRISTOT et al, 2017), ou a ideia de que “mulher só joga de suporte” que acaba sendo reforçada dentro do próprio jogo; e, finalmente, no campo social, por meios de chats, sejam estes escritos ou de voz, onde a violência ocorre de forma mais explícita, com ameaças, xingamentos e assédio sexual. Todas essas questões afetam a forma como a mulher se relaciona com o jogo, que deveria ser um momento de lazer ou de trabalho, mas acaba trazendo à tona que, apenas pelo fato de estarmos nesse lugar de ser mulher, estamos sujeitas a normas intrínsecas da sociedade patriarcal, onde homens rechaçam a presença de mulheres na tentativa de preservar o espaço masculino, longe de problemáticas sociais e políticas.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, onde, de acordo com Chizzoti (2011), supõe-se que “o mundo deriva da compreensão que as pessoas constroem no contato com a realidade nas diferentes interações humanas e sociais” (p. 27-28). Nesse tipo de pesquisa, o pesquisador assume papel fundamental, sendo “um ativo descobridor do significado das ações e das relações que se ocultam nas estruturas sociais” (CHIZZOTI, 2000, p. 80). O autor coloca a importância de que o pesquisador experiencie o espaço e o tempo vivido pelos participantes, para “partilhar de suas experiências, para reconstruir adequadamente o sentido que os atores sociais lhes dão a elas” (p. 82), sendo um importante elemento dessa pesquisa, devido à implicação com o método a partir das próprias vivências da pesquisadora e de sua relação com o ambiente dos jogos online, facilitando a escuta compreensiva dos relatos das participantes.

Foi utilizado o método de entrevista semiestruturada com a finalidade de coletar relatos de experiências de mulheres que jogassem algum tipo de jogo online competitivo de forma amadora. Foram entrevistadas três mulheres, Brenda, Elisa e Roberta¹⁰, com idades entre 26 a 29 anos, que jogam atualmente *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Valorant* (Riot Games, 2020), e *Free Fire* (111dots Studio: Garena, 2017), respectivamente, o que possibilitou que eu obtivesse relatos de experiências de diferentes jogos com diferentes mecânicas e diferentes comunidades. As participantes foram selecionadas através da rede social *Twitter*, onde foi realizada a divulgação do tema da pesquisa e perfil das participantes, e estas demonstraram interesse em participar diretamente a mim ou foram indicadas por outra pessoa. Ao entrar em contato com elas, individualmente, expliquei que o objetivo da entrevista seria a descrição de suas vivências de discriminação de gênero que ocorreram enquanto jogavam, e como isso as afetava e afetava a experiência do jogo. Após concordarem, marcávamos data e hora para as entrevistas, que foram realizadas em meio virtual, via *Discord*, nos casos de Brenda e Elisa, e *Google Meet*, no caso de Roberta, devido a esta não ter familiaridade com o *Discord*. Antes de iniciar a entrevista, todas as participantes preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, enviado via *Google Forms*, e todas receberam uma cópia do termo preenchido em seus E-mails.

O motivo para a escolha do *Discord* como primeira opção para a realização das entrevistas é que se trata de um aplicativo voltado principalmente à comunidade *gamer*, muito utilizado inclusive para a comunicação do time durante as partidas, especialmente quando é um

¹⁰ Foram utilizados nomes fictícios com o objetivo de preservar a identidade das entrevistadas.

time composto por pessoas que já se conhecem e costumam jogar juntas. Nos casos de Brenda e Elisa, a frequência com que jogavam jogos online era maior do que a de Roberta, que relatou ser uma jogadora mais casual, além das duas primeiras jogarem no computador, e a última no celular, o que pode justificar sua falta de familiaridade com a ferramenta.

A entrevista semiestruturada foi escolhida como forma de produzir relatos de vivências a partir de perguntas abertas, incluindo detalhes que acabariam ficando de fora em uma entrevista com perguntas fechadas. Vivência, de acordo com Forghieri, é “a percepção que o ser humano tem de suas próprias experiências, atribuindo-lhes significados que, com maior ou menor intensidade, sempre são acompanhadas de algum sentimento de agrado ou desagrado” (1992, p. 19). Tratam-se de fenômenos da consciência do indivíduo, portanto, para que o pesquisador tenha acesso a estas, é necessário que o participante da pesquisa forneça as informações através de relatos espontâneos (FORGHIERI, 1990). De acordo com Boni e Quaresma (2005), entrevistas semiestruturadas permitem que o entrevistado tenha oportunidade de discorrer sobre o tema proposto, pois são mais flexíveis, possibilitando maior aprofundamento no assunto. Os autores colocam que esse tipo de entrevista possibilita maior proximidade entre entrevistador e entrevistado, facilitando uma troca mais afetiva entre ambos, permitindo que a entrevista toque em assuntos mais complexos e delicados.

As perguntas que elaborei para o roteiro da entrevista foram:

- 1) Quais jogos você joga?;
- 2) Quando começou a jogar?;
- 3) Com que frequência você costuma jogar?;
- 4) Que situações de violência de gênero você já vivenciou enquanto jogava?;
- 5) Como você se sentiu nessa(s) situação(ões)?;
- 6) Isso mudou algo na forma como você joga?;
- 7) Existe algo que você gostaria de acrescentar?

As três primeiras perguntas eram para compreender a relação de cada uma das participantes com os jogos e como estes aparecem em suas vivências, em seu dia-a-dia e em suas histórias de vida, enquanto as perguntas 4, 5 e 6 buscavam obter relatos específicos das situações de violência de gênero. No entanto, para se adaptar ao relato de cada participante, algumas perguntas precisaram ser retiradas, ou acrescentadas quando achava necessário obter mais detalhes de alguma situação trazida pela entrevistada. No caso de Brenda, por exemplo, a segunda pergunta já evocou uma experiência de violência de gênero vivida por ela no jogo.

Para analisar as entrevistas, utilizei o método fenomenológico de Merleau-Ponty, devido ao seu caráter mundano. De acordo com Moreira (2004), o sujeito-colaborador, no caso o

entrevistado, é constituído por vários aspectos que o descrevem como ser humano neste mundo em que vive, por isso é um ser mundano. A autora acrescenta que

Neste sentido, é útil ao pesquisador conhecer o que for possível conhecer desta mundaneidade que é inerente e intrínseca ao sujeito. Nunca, repito, no sentido de controlar (quando se trata do humano esta é uma pretensão totalmente equivocada, sem falar do questionamento ético em que ela implica), mas no sentido de compreender realmente o significado. Este sujeito-colaborador não é um ser humano planetário (Moreira, 2001), o homem ou a mulher do planeta terra. Ele é um ser humano, que pode ser homem ou mulher, que faz parte de uma determinada faixa etária com todas as suas implicações da sua respectiva fase de desenvolvimento, que se constitui mutuamente com uma determinada cultura, uma classe social específica, uma história que é simultaneamente individual e social, interior e exterior (MOREIRA, 2004, p. 452).

Além da teoria de Merleau-Ponty, utilizei como base pesquisas já realizadas por outros autores dentro do tema da violência de gênero em jogos, buscando relações entre seus resultados e os relatos das entrevistadas.

As etapas da análise foram construídas com base nos modelos de Giorgi (2010) e de análise fenomenológica descrita por Moreira (2004), onde o primeiro passo consiste na realização da entrevista, transcrição total da entrevista e leitura da transcrição em sua totalidade; o segundo passo é o delineamento das unidades de significado nos relatos; e o terceiro passo é encontrar as unidades de significado que aparecem em mais de um relato e analisar o significado geral da experiência vivida com base na teoria de Merleau-Ponty. As unidades estão apresentadas em tópicos, nos quais constam trechos retirados das entrevistas que apresentaram elementos comuns. Importante ressaltar que, de acordo com Moreira (2004), não se pode falar em um único método de pesquisa fenomenológica, mas sim em métodos, pois este varia de acordo com o teórico em que se baseia, motivo pelo qual a autora acredita que cada pesquisador deve construir suas próprias etapas de análise de acordo com as peculiaridades de cada pesquisa.

5. UNIDADES DE SIGNIFICADO

5.1. O significado do jogo na história de vida

“É...eu jogava, jogo videogame desde os 8 anos de idade, mas eu jogava tipo super nintendo, na minha época ainda não tinha joguinho online, e eu cresci jogando joguinhos no computador, é...eu joguei, com 14 eu joguei CS¹¹, mas por incrível que pareça a receptividade que eu tive no CS foi completamente diferente, é...eu tinha muitos colegas no CS, homens mesmo que jogavam comigo, e a gente...e o CS na época que eu jogava não tinha muito chat, no jogo mesmo você tinha o voice né, e a gente conversava...pelo voice, ficava cantando, e jogava, era isso. Mas também CS eu nunca peguei pra jogar sozinha. Eu tenho um tio que me influenciou muito a jogar assim, e ele jogava comigo, então... eu nunca joguei sozinha o CS, o lol¹² eu acho que foi o primeiro jogo assim que eu peguei pra jogar online sozinha.” (Brenda)

“Eu comecei jogando CS, eu via meu irmão jogar, e eu tinha...hoje eu tenho 26 anos, eu tinha...mais ou menos uns 13 anos, é...quando eu comecei a jogar jogos online, eu digo né, antes eu jogava, mas eu jogava joguinho assim jogo da Barbie, jogo...sei lá, Looney Tunes, sabe? Assim, comecei com 8 anos, e...sempre gostei muito de jogo de terror! E daí, porque sei lá eu era uma criança meio doida da cabeça, mas eu gostava muito de jogo de terror, e aí entrou a moda aí dos jogos FPS né, que é o first person shooter, jogo de tiro assim e tal, e o meu irmão tinha um jogo chamado Wolfenstein, que era um jogo de guerra, e um outro chamado Medal of Honor, a personagem principal né, a protagonista, foi a primeira vez que a gente via isso, era uma mulher, e era um jogo de guerra, então isso me animou muito, porque a gente meio que não via isso assim, aí eu jogava bastante jogos mas protagonista mesmo na primeira pessoa, né, de tiro, de guerra, a gente nunca via. E aí isso me animou muito eu comecei a prestar mais atenção nesses jogos assim de tiro né, FPS, e foi quando ele começou a jogar o CS, que é o Counter-Strike, e o CS:GO né, que é o que até hoje faz sucesso eu acho, que é aquela dinâmica de você...é um pique-bandeira né, você entra no inimigo, planta uma bomba e segura a bomba, a mesma coisa quando o inimigo vai ter que entrar no seu espaço ali plantar a bomba sem você ver, enfim. E aí, é...eu cresci acho que vendo meu irmão jogar isso, e de uma forma...não vou dizer amigável né, porque no online, online sempre tem os trolls, sempre tem as pessoas rudes etc, mas quando eu criei a minha conta, quando eu finalmente tive o acesso, eu percebi uma diferença muito grande pelo fato de eu ser menina. (...) Mas é uma coisa que assim, o jogo tá na minha família desde sempre, sabe? Minha mãe sempre gostou de jogar, é... nossa quando ela tinha uns, eu nem lembro o quê que era, aquele joystick assim que ela tinha e ela conta pra gente, é...então quando meu irmão ganhou a família jogava, meus primos que também são muito amigos meus e do meu irmão também joga junto, sabe? Então a gente...o videogame tá na nossa família, assim de certa forma, e eu não jogar era uma coisa meio até estranha pra mim, sabe? Eu não via a hora de eu finalmente ter a idade pra jogar aquilo, e aí quando eu dei de cara com aquilo eu fiquei “pô mas eu sou mulher e mulher sofre esse tipo de coisa que os meus primos, meu irmão não sofriam”, sabe? E é uma frustração muito grande assim.” (Elisa)

“Olha, no momento, online eu só tô jogando o Free Fire, mas eu já joguei muitos, já joguei...jogava quando eu era muito mais nova também, então...eu nem me lembro mais o nome assim, por exemplo, eu gosto de jogos de tiro, de desvendar mistério, e desafios de skate também, é legal, mas assim, nome eu não tô lembrando muito não [risos]. (...) Eu sempre gostei de jogar, não necessariamente online, mas online...desde 2016, mas aí tem pausas, entendeu? Eu não sou viciada, tipo, eu não

¹¹ *Counter-Strike*, jogo publicado pela Valve Corporation.

¹² *League of Legends*, jogo da Riot Games.

sou... não é nem um hobby, é literalmente quando me dá vontade eu vou lá e faço, não é algo que ocupa muito meu tempo.” (Roberta)

É relevante trazer o nível de importância que essas mulheres atribuem ao jogo em suas histórias de vida, desde quando e quanto os jogos estão presentes na rotina delas, pois a partir disso é possível compreender melhor o quanto esse ambiente é familiar a elas e de que forma as experiências do jogo as afetam ou as afetaram, assim como em que momento da vida aparece a violência de gênero e as diferenças e semelhanças entre cada caso. Como é colocado por De Letter, Van Rooij e Van Looy (2017), a quantidade de tempo que a pessoa passa no jogo e o tipo de jogo são fatores que podem influenciar no aumento da ocorrência de violência.

Brenda relata que jogava Counter-Strike e que teve uma receptividade boa no jogo, mas depois acrescenta que nunca jogava sozinha, apenas com amigos, enquanto Elisa traz que sua experiência com jogos online iniciou desde os 13 anos, e desde aquela época já percebia diferença na forma como a tratavam e na forma que tratavam seu irmão. Elisa também traz muitos detalhes de seu envolvimento com jogos a partir de um histórico familiar. Roberta afirma que, para ela, é uma atividade que não ocupa muito de seu tempo, e que atualmente joga apenas um jogo, mas ainda assim relata, posteriormente, experiências de discriminação.

Ao pensar sobre a experiência dessas jogadoras a partir de Merleau-Ponty, temos o jogo como parte do mundo fenomenológico no qual se formam relações intersubjetivas.

“O mundo fenomenológico é não o ser puro, mas o sentido que transparece na intersecção de minhas experiências, e na intersecção de minhas experiências com aquelas do outro, pela engrenagem de umas nas outras; ele é portanto inseparável da subjetividade e da intersubjetividade que formam sua unidade pela retomada de minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha” (1999, p. 18).

Ou seja, as experiências passadas dessas mulheres com os jogos serão retomadas em suas experiências presentes, quando estas atribuírem sentido às suas percepções, sendo a percepção o primeiro contato com o mundo.

É impossível separar o sujeito do mundo, e videogames, computadores, celulares, entre outras tecnologias, são utensílios da sociedade atual. De acordo com Merleau-Ponty (1999), uma sociedade é reconhecida a partir de seus utensílios. O autor coloca:

“Assim como a natureza penetra até no centro de minha vida pessoal e entrelaça-se a ela, os comportamentos também descem na natureza e depositam-se nela sob a forma de um mundo cultural. Não tenho apenas um mundo físico, não vivo somente no ambiente da terra, do ar e da água, tenho em torno de mim estradas, plantações, povoados, ruas, igrejas, utensílios, uma sineta, uma colher, um cachimbo. Cada um desses objetos traz implicitamente a marca da ação humana à qual ele serve. Cada um emite uma atmosfera de humanidade que pode ser muito pouco determinada, se se

trata de algumas marcas de passos na areia, ou ao contrário muito determinada, se visito todos os cômodos de uma casa recém-desocupada. (...) A civilização da qual eu participo existe para mim com evidência nos utensílios que ela se fornece.” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 465).

Sendo esses utensílios a marca da presença humana, o jogo é sempre um ambiente de intersubjetividade, pois mesmo ao jogar sozinha se está sempre jogando com alguém, já que o jogo foi feito por uma pessoa ou por um grupo de pessoas, e a subjetividade da pessoa que fez o jogo estará presente em sua produção, em elementos do design e da mecânica. Como foi colocado por Brenda e Elisa, o convívio com pessoas que jogavam foi importante para que elas começassem a jogar também. No caso de Elisa, ela percebeu que era tratada de forma diferente do seu irmão nos jogos, devido ao fato de ser menina, ou seja, apesar de estarem utilizando o mesmo “utensílio”, a experiência é diferente para ela.

5.2. Ter sua habilidade questionada

“(…) teve muitas pequenas coisas, de...falar “ah mulher não sabe jogar Yasuo¹³” por exemplo, eu realmente não sei jogar de Yasuo mas isso não faz diferença só porque eu sou mulher, não falaram diretamente pra mim, pra uma amiga que tava jogando, eu fiquei...é bem estranho” (Brenda)

“Então eu observava muito meu irmão jogar, eu observava como as pessoas tratavam ele, enfim, é, tanto quando ele começou a jogar...a gente nunca foi bom, tá? Meu irmão nunca foi um pró no CS nem nada do tipo, mas, é..ainda assim, a forma que tratavam ele era diferente que me tratavam, e... e isso no começo me desanimava, um pouco...no começo me dava um medo. sabe, um medo, uma certa ansiedade de você jogar mal e você ser julgada não pelo fato de você que tá jogando mal, mas pelo fato de você ser uma mulher jogando mal, sabe? Então o foco ali não tá na sua qualidade de gameplay, é...o fato de você ser uma mulher jogando mal e eles vão tentar justificar né, os homens do outro time vão tentar justificar “ah ela é mina” “porque ela é mina certeza que ela vai jogar mal”, sabe, ou tipo assim, “tinha que ser mina”. E...então isso vem desde essa época...” (Elisa)

“(…) basicamente tinham dois meninos jogando, os dois meninos claramente tavam juntos, eles tavam em duo, e o resto do time era aleatório, então eles tavam conversando entre si de uma forma bem relaxada, bem íntima, eles se conheciam etc, e eu aqui né ok, tipo, contanto que eles *passem a call*¹⁴, contanto que eles joguem o jogo direito no sentido de sem assuntos íntimos deles, sabe? E mais assuntos comuns do jogo, ok. Continuava passando a call etc e aí alguém falou assim... eu acho que era pra vender uma arma e comprar outra ou como fazer economia, né, porque no Valorant tem isso, então era alguma coisa de estratégia, e tinha alguma pessoa que tava fazendo errado, e era o outro menino, e daí ele falou assim, pra mim né, ele falou...porque eu jogo de Viper, ele falou “Viper, é isso e isso e isso” e eu falei “eu sei, eu já fiz, já fiz a compra” e aí ele falou “ah foi mal”, daí o outro menino falou “ah, fui eu que tava fazendo errado, foi mal, agora eu fiz certo”, aí ele virou e falou assim “ah desculpa achei que era a Viper, é que mulher que é burra”, e aí eu fiquei...quê?! Sabe? Foi coisa tão assim...que eu até demorei um tempo, e nessas horas você fica tão...apesar de eu tá acostumada, entre aspás, não é acostumada mas é você abrir o jogo preparada pra, né, você sabe que tem pessoas que vão ser desse tipo, na hora você

¹³ Personagem do jogo *League of Legends*.

¹⁴ Passar instruções aos outros jogadores da equipe.

ainda...ainda te dá um susto, você ainda fica...como assim, sabe? Então eu nem abri microfone, eu não falei nada, eu não...eu não entendi o que aconteceu, tipo eu tava “quê?”, aí eu até perguntei pra ele “quê que cê falou, cê pode repetir?” aí os dois tavam rindo e ninguém repetiu, ninguém falou nada, sabe? E eu sabia o que eles tinham falado, só falei isso porque na hora eu não sabia o que falar, sabe? Então é uma situação que foi muito desconfortável também, é...porque depois disso virou piada entre eles o resto da partida, sabe?” (Elisa)

“é sempre o...é sempre o mínimo, que é o que eles falam é tipo assim, “tem que ser mulher”, tá? Esse mínimo já te estraga, e já te puxa pra tudo que é ruim, então eu falo assim “ué mas quê que tem a ver?” daí a pessoa já vai falar sobre o seu *bottom fragging*¹⁵, então se você tá em último nas kills né, são cinco pessoas então você tá em último, você não consegue matar ninguém no jogo, e eles falam “tem que ser mulher”. Ou...deixa eu lembrar, faz pouquíssimo tempo, alguém falou alguma coisa...ou eles só perguntam assim do tipo “Viper você é menina?” porque eu tenho...a minha voz é grossa mas ao mesmo tempo...eu não sei se ela é, porque, enfim, não sei [risos], mas acabam que tipo as pessoas perguntam “Viper você é menina ou você é criança?” tipo você é um menino com voz tipo na pré-adolescência ou você é uma menina? E eu falo sou menina, aí tipo, aí os caras ficam “tem que ser, tem que ser”, isso sempre, sabe? Tipo...e aí tem os piores, aí tem quando...pior é quando o cara vai falar realmente o “volta pra cozinha que é o seu lugar”, isso já aconteceu, no final da partida né, no final quando você vai mandar aquele *gg*¹⁶ etc o cara ligou o áudio e falou “volta pra cozinha que é teu lugar” (Elisa)

“Por exemplo, eu jogo com uma amiga, né, e a gente combina antes de entrar no jogo de desligar o microfone, simplesmente pra gente não se estressar com os homens nos jogos, porque a gente joga aleatório, ou seja, tem nós duas no jogo, e vai entrar duas pessoas que a gente não conhece. Tem cara que é legal, tem cara que fala, e ajuda, e vai, realmente tá ali pra formar o grupo, mas tem uns simplesmente tipo, égua, tipo, tem mulher, “égua já vamo perder”, entendeu? “Aaah já vai dar trabalho”, “aaah não sabe nem jogar, desinstala isso” (...).” (Roberta)

O jogo é considerado popularmente uma atividade masculina, motivo pelo qual homens são percebidos como mais competentes do que mulheres nos jogos, e, quando estas revelam seu gênero, sua legitimidade e habilidade logo são questionadas (MCLEAN; GRIFFITHS, 2018). Todas as participantes da nossa pesquisa relataram situações onde ouviram comentários questionando suas habilidades ou as habilidades de outra pessoa apenas por serem mulheres.

McLean e Griffiths (2018) realizaram pesquisa onde coletaram dados a partir de comentários públicos em um fórum destinado à mulheres gamers. Encontraram discussões sobre o sentimento de insegurança que algumas tinham em suas próprias habilidades que as levavam a crer não serem tão boas quanto os jogadores homens, e também algumas comentavam sobre sentirem que precisavam ser boas para provar sua competência e como isso eventualmente prejudicava o divertimento no jogo. No relato de Elisa, ela colocou que anteriormente tinha medo de ser julgada, não por estar jogando mal, mas por ser uma mulher jogando mal. “(...) mulheres sentiam que estavam jogando não apenas representando sua própria

¹⁵ Termo utilizado para o jogador com menor número de kills na partida, ou seja, que matou menos adversários do que os outros na equipe.

¹⁶ Abreviação de “good game”, ou, em português, “bom jogo”, para dizer que foi uma boa partida.

habilidade, mas a de todas as mulheres. Elas discutiram a pressão interna que sentiam para se sair bem, não apenas por elas, mas para provar que as mulheres como um todo são capazes de jogar esses jogos” (MCLEAN; GRIFFITHS, 2018, p. 982, tradução nossa).

Nos relatos de todas compareceu a expectativa que homens tinham de que elas se saíssem mal ou não soubessem como funciona o jogo. McLean e Griffiths também encontraram resultados semelhantes em sua pesquisa, onde mulheres comentavam sobre “(...) como sentiam que outros jogadores homens esperavam que elas fossem mal (...)” (2018, p. 982, tradução nossa).

Algumas entrevistadas colocaram ainda que a violência torna-se muito pior em partidas ranqueadas ou torneios, que são partidas classificatórias onde a habilidade do jogador é definida por categorias que variam de jogo para jogo, No League of Legends, por exemplo, existem 9 elos, que são Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e o Desafiante, que é o elo mais alto, onde normalmente encontram-se os jogadores profissionais. Cada elo possui um brasão que aparece no perfil do jogador, assim como uma moldura diferenciada na imagem do personagem escolhido pelo jogador na tela de carregamento da partida, para mostrar para os outros jogadores a sua classificação, além de outras vantagens. Por serem partidas que definem o status no jogo, costumam ser levadas mais a sério, o que faz com que os jogadores queiram apenas os melhores no seu time. Como a mulher tem sua habilidade questionada, esta já pode sofrer violência desde o começo da partida, pois o time duvidará de sua capacidade de levá-los à vitória.

“(...) a gente uma vez tentou jogar Clash¹⁷ tipo sóóó pela diversão, sabe, e os caras começaram a falar, é...eu não costumo falar no voice, nesse dia eu até abri o voice pra poder falar, porque eu costumo jogar falando pelo discord, nesse dia até abri o voice pra poder xingar os caras, porque eles começaram a falar absurdos, assim, de xingar...xingar meu amigo...porque, falar que ele era gay e não sei o que sabe? falar que ele era viado e não sei o que e não sei o que...é...ficou com uns xingamentos muito transfóbicos pra uma outra amiga minha, e começou a falar que...tipo, insinuar que clash não é lugar de mulher sabe, ah tem que ter pelo menos um pau e duas bolas pra jogar o clash, eles chegaram a falar uma coisa assim. Acho que... durante essa época recente que eu joguei essa foi a pior experiência de todas, nunca mais toquei no Clash” (Brenda)

“(...) Isso, eu mal jogo a ranked justamente porque...justamente por esse medo tá? Então acho que assim, infelizmente ainda tá em mim, eu posso até me comportar em sem classificação, mas acho que as pessoas que jogam ranked elas têm um compromisso maior com o jogo, então você tá, parece que se você joga de forma inferior, né, pior que eles durante as partidas, você dá um motivo pra eles te agredirem verbalmente, então isso é uma coisa que me assusta muito, e eu acabo jogando sem classificação.” (Elisa)

¹⁷ Torneio de equipes do League of Legends para pessoas que não são necessariamente jogadores profissionais. Fonte: <https://mktesports.com.br/blog/league-of-legends/como-funciona-clash-lol/>. Acesso em 17 jul. 2022.

“A gente até tem uma coisa que é bem...horível né, querendo ou não, mas sempre quando alguma menina fala tipo “gente, eu vou puxar uma fila solo na ranked do Valorant” e alguém fala “nossa você é muito corajosa” ou tipo “Meu Deus amiga boa sorte”, sabe? É uma coisa- é péssimo, a gente tipo dá risada da desgraça, nossa, sabe, querendo ou não, então, sim, os próprios streamers, tem streamer menina, é...que fala, que eles chamam de SoloQ¹⁸ né, que é fila solo mesmo, essa SoloQ o pessoal fala tipo..é tenebrosa, sabe? Tipo...então o fato de você tá jogando solo, o fato de você ser uma mulher e o fato de você tá indo pra uma ranked é perigo, assim é literalmente perigo, a não ser que você tenha realmente a sua cabeça no lugar e você não se importe com esse tipo de coisa, eu jogo há mais de 10 anos e eu ainda tenho esse medo, eu ainda tenho esse pé atrás, sabe? Eu não jogo SoloQ, não, não, nem...não dá! Pra mim é um pesadelo, eu sei que vai acontecer alguma coisa, é um fato, não teve um dia, e isso eu posso dizer com a maior certeza do mundo, que eu me arrisquei a ir numa fila solo de ranked e não tenha sofrido algum tipo de abuso verbal ou por texto.” (Elisa)

Nos relatos de Brenda e Elisa aparece como elas deixaram de jogar ou evitam jogar determinado tipo de partida devido às experiências anteriores. É uma forma de se proteger, mas que acaba impedindo que elas alcancem novos elos ou obtenham recompensas, limitando a experiência do jogo. Já no relato de Roberta, ela traz que percebe menos comportamento tóxico em partidas ranqueadas:

“tu percebe diferença entre partidas que não são classificadas das partidas ranqueadas, tipo, na forma que te tratam?”
 “é...na rankeada a gente tem que jogar mais sério, então geralmente, por incrível que pareça, os meninos tão ali um pouco mais sério, entendeu? Eles não tão pra ficar querendo saber muito de quem tá jogando, porque todo mundo tá ali pra crescer de patente, na rankeada, então eles tão um pouquinho mais focados realmente em jogar, em jogar e se divertir com aquilo, agora na partida comum parece mais que eles tão fazendo graça mesmo, entendeu? Então ligam o microfone e querem falar qualquer coisa, fazer qualquer coisa, e dane-se o resto” (Roberta)

Essa diferença mostra como a comunidade de cada jogo tem suas especificidades, e as jogadoras acabam tendo que se adaptar de acordo com elas, sabendo quais ambientes são mais ou menos tóxicos e que tipos de partidas devem evitar. McLean e Griffiths colocam que “(...) o ranking - ou o status no jogo - é um fator que pode prever interações negativas, assim como o gênero” (2019, p. 976, tradução nossa). Ou seja, se as jogadoras evitam partidas ranqueadas por estarem mais expostas à violência, e, assim, não sobem de classificação no jogo, permanecerão em elos baixos e terão ainda mais um motivo para sofrerem insultos.

5.3. Ameaça de violência sexual

“Então, eu jogava...na real eu tive um relacionamento com um cara que era um pró-player de lol...e eu jogava com ele e com os amigos às vezes...e aí as pessoas, os

¹⁸ *Solo queue*, fila solo, em inglês, onde o jogador que não tem um time completo para jogar partidas ranqueadas será colocado em um time com jogadores aleatórios de mesma classificação ou de classificação semelhante.

seguidores dele etc me descobriram [risos], e aí uma vez eu tava jogando com um cara, e assim, eu nunca joguei bem, nunca fui tipo, a melhor pessoa do mundo jogando, e eu sempre joguei pra me divertir, tipo, é um joguinho online, eu num vou jogar sério [risos], não esperem isso de mim. E aí o cara me xingou de tudo quanto era nome...”

“Tu tava jogando com ele?”

“Sim! O menino que eu tava me relacionando não tava jogando comigo, mas eu tava jogando sozinha, e aí esse cara me xingou muito, muito mesmo, e ele descobriu minhas redes sociais e ele me mandou uma mensagem horrível no instagram e eu fiquei com muito medo, e parei de jogar.”

“E tu lembra o que ele falou?”

“Ah ele... eu lembro mais ou menos, eu só lembro mais assim da mensagem no insta porque a gente discutiu no jogo, eu falei...ele tava me xingando e tal aí eu falei “você leva joguinho de fadinha muito a sério”, aí ele falou que tipo “ah por isso que o jogo online tava merda, porque agora fica entrando mulher e viado no jogo não sei o que”, e aí ele viu o meu nick, é...e...me... sei lá me reconheceu, eu não sei como ele me achou no insta mas ele já seguia o menino que eu me relacionava, e mandou no instagram uma mensagem falando que se o garoto não desse um jeito em mim ele ia dar, e aí eu parei de jogar.”

“E aí tu parou de jogar até 2020, foi isso?”

“Isso, isso, em 2020 porque veio a pandemia e tudo mais, aí eu conheci um pessoal no twitter que jogava, e aí eu jogo com eles até hoje. Tipo eu não jogo sozinha”

“Tu não gosta de jogar sozinha?”

“Não, depois do que rolou nunca mais joguei sozinha”

(...)

“ele era do meu time, e...acho que ele era até o top do meu time se eu não me engano, e foi bem ruim, eu me senti além de diminuída eu me senti muito assustada, sabe? Porque muito estranho uma pessoa chegar em você e falar que vai te violentar por causa de um joguinho online, é muito aterrorizante...”

(...)

“é mais isso mesmo...eu não jogo sozinha... não olho chat, eu fiquei bem traumatizada assim, é...é...mensagem de instagram também quando tem solicitação e eu tô jogando eu tomo cuidado pra olhar, essas coisas” (Brenda)

“Eu já tive...é...eu já tive uma situação também péssima que...péssima mesmo, que foi abuso de texto mesmo, então não foi por voz mas foi o inimigo falando com a gente porque tem o chat do nosso time e o chat do inimigo, e... e o inimigo tava bravo que a gente era melhor que ele, basicamente, aí toda vez que ia alguém do nosso time, ou principalmente eu e mais duas meninas que jogam comigo, matava ele no jogo, ele fazia algum tipo de comentário no chat, e os comentários começaram a subir subir e escalar de uma forma que era assim...”nossa se eu te encontro na rua eu te estupro com muita força”, sabe? E assim... a gente tá jogando um jogo cara, não sei nem aonde isso foi parar, a imaginação de um cara, tipo, a ponto dele xingar assim, sabe, e ele sabia que a gente era mulher porque a gente usa alguns nicks, né, de menina mesmo, às vezes eu coloco meu nome, eu coloco meu apelido, e é no feminino então ele sabia, era...assim, foi um comentário machista sabe? Não foi apenas uma ameaça assim...um abuso verbal, sexual, ali foi realmente um machismo incluso. (...) o cara falando que se me visse na rua ia me estuprar, eu fiquei chocada, é uma coisa que me deixou assim na hora tremendo, e na hora também eu lembro que a gente tava jogando num mapa no Valorant chamado Split, e toda vez que caía esse mapa depois me deixava nervosa, me dava uma ansiedade, só de lembrar os cantos que eu tava no mapa quando o cara falou esse tipo de coisa, sabe?” (Elisa)

De acordo com Nadim e Fladmoe (2021), “o ódio e o assédio sexual baseados em gênero têm como objetivo colocar tanto homens quanto mulheres “em seus lugares” e reforçar a diferença entre os gêneros” (p. 246, tradução nossa). No contexto online, os autores colocam que esse assédio “(...) normalmente inclui ofensas ao intelecto, emocional ou aparência da

mulher, acompanhados de ameaças e/ou fantasias de atos sexuais violentos, que são frequentemente colocados como “corretivos”.” (p. 246, tradução nossa).

Em ambos os relatos das entrevistadas a ameaça de violência sexual aparece como forma de “correção”. É importante notar como Brenda traz que foi ameaçada por alguém do seu próprio time, pois o agressor julgou que ela não estava jogando bem, enquanto Elisa traz que foi ameaçada por alguém do outro time, pois o agressor estava perdendo para o time dela, mostrando que a mulher está sujeita à violência independente de sua habilidade no jogo.

Fox e Tang (2016) trazem que enquanto o assédio generalizado ofende a habilidade ou inteligência de alguém, xingando, intimidando ou prejudicando dentro do jogo, o assédio sexual se baseia em atacar alguém pelo seu gênero, o que nos jogos inclui tentativas de aproximação sexual ou romântica, ou piadas e ameaças relacionadas a estupro. Os autores comparam o contexto do jogo com o contexto organizacional, onde uma possível consequência do assédio sexual é o afastamento da vítima do contexto onde ocorreu a violência. De acordo com a pesquisa realizada por eles, “maiores níveis de assédio sexual foram associados com maior ruminação. Ruminação, por sua vez, leva ao afastamento” (p. 9, tradução nossa). Um dos itens utilizados para medir a ocorrência de ruminação da violência sofrida entre as participantes foi “Muito tempo após ser assediada, meus pensamentos continuavam voltando para o que aconteceu” (p. 8, tradução nossa). Além do afastamento, é trazido que “consequências do assédio sexual incluem estresse emocional, baixa autoestima, ansiedade, insônia, depressão, e transtorno do estresse pós-traumático” (LARSEN E FITZGERALD, 2011; WILLNESS et al., 2007, apud FOX & TANG, 2016, tradução nossa).

Esses fatores são exemplificados em ambos os relatos, onde, no caso de Brenda, a levou a se afastar do jogo e evitar jogar sozinha, assim como tomar cuidado com mensagens que recebe enquanto está jogando, e Elisa relatou sentir nervosismo e ansiedade ao jogar no mesmo mapa onde foi assediada.

5.4. O chat por voz como fator agravante da violência de gênero

“(…) ah eu desativei o chat também mas as vezes no chat aparece algumas coisas, aparecia né depois que eu desativei, mas no chat sempre aparece alguém com, quase sempre, tipo, um xingamento homofóbico, transfóbico, é... ou machista, alguma coisa assim, se escuta a voz da...nossa se minha voz ou a voz de uma das minhas amigas no voice é o terror”

“Por que?”

“Porque a gente...é... quando eles percebem que a gente é menina porque nick não mostra nada, sabe?”

“Teu nick no lol é neutro?”

“É, meu nick no lol é neutro. Das minhas outras [amigas]... acho que só uma delas que tem nome feminino e...mas eles não enchem muito o saco, eles enchem mais o

saco quando eles escutam a nossa voz no voice, o menino pegou... já falou pra uma das minhas colegas que... ela tava...foi no chat isso até, que ela tava jogando lol só pra mostrar os peitos e ganhar skin de graça.” (Brenda)

“Eu tinha 15 anos, 14 pra 15 anos, mais ou menos. Isso faz uns 10 anos aí. É...a ponto de... de eu ocultar minha voz mesmo, eu não falava, eu escrevia no chat, é...e era uma coisa que eu nem pensava mais, sabe? Não era uma coisa do tipo “vou ocultar a minha voz porque eu sou menina”, era uma coisa que já tava...dentro de mim, eu já sabia que eu não ia falar pelo fato de eu ser menina, pra evitar esses conflitos, então eu já não falava, era uma coisa normal pra mim, que talvez se alguém me perguntasse “ô, por que que você não fala? Por que que você não liga?” Eu ia ter que até pensar, e lembrar...procurar um motivo no fundo da minha cabeça e falar “cara, é porque eu sou menina”, sabe? Então acho que tava tão...tava tão impregnado em mim esse preconceito assim, esse machismo dentro do game, que pra mim era normal eu ser menina e eu não falar, sabe?” (Elisa)

“o Valorant tu joga com voz?”

“eu jog- então, eu jogo com voz, ééé...eu decidi...até porque eu sou mais crescida né! Então eu acho que hoje eu sei, eu sei mais... é...ter menos...não vou dizer medo, mas eu sei ter...me comportar nesse tipo de situação, coisa que eu não sabia antes, então... me fazia muito mal, muito mal mesmo, assim de...eu chorar, de fechar a partida, de não querer jogar por alguns dias, sabe?” (Elisa)

“É porque ultimamente eu não tenho jogado com microfone ligado então muitas situações eu consegui evitar só por não estar falando né, então tô tentando lembrar lá do tempo que eu costumava jogar com microfone ligado... (...)”

“e por quê que tu ta jogando sem microfone ultimamente?”

“pra evitar a fadiga [risos], pra evitar, sério, a dor de cabeça, porque assim, imagina, tu trabalha o dia todo, tu sabe que a gente trabalha pra caramba né, aí a gente chega tarde, tomo banho, come alguma coisa, conversa com alguém da casa, resolve algum probleminha, aí deita na tua cama pra relaxar, ah ainda não tô com sono vou jogar um pouco, ainda vem pirralho esculhambar, falar merda na tua cabeça, ah não, chega sobe assim na hora sabe a raiva” (Roberta)

Ainda tem isso, ainda tem as crianças, meninos, que jogam e já são escrotos no jogo, e assim, se transformam de uma forma como se aquilo ali fosse a vida deles mesmo, real, tipo “meu deus eu tô morrendo aqui, ninguém vem me ajudar!!! Me ajuda!!!” aí se alguma menina falar, uma voz de menina “calma a gente vai te ajudar”... “ai sabia que eu tava jogando com meninas” (Roberta)

Enquanto é possível esconder que é mulher utilizando nickname masculino ou neutro ou usando personagens masculinos, no caso da voz é mais difícil, pois uma voz feminina provavelmente será reconhecida como tal, levando à percepção, por parte dos outros jogadores, de que existe uma mulher do outro lado. De acordo com a pesquisa realizada por Cote (2015), “jogadoras (...) evitavam utilizar microfone em grupos desconhecidos, para que sua voz não revelasse seu gênero” “p. 10, tradução nossa). McLean e Griffiths também encontraram em sua pesquisa que “A maioria das jogadoras (...) aceitavam muito bem a necessidade de permanecer em silêncio e esconder sua identidade, e falavam sobre sua própria aceitação dessa necessidade de fazer isso, ou recomendavam como estratégia para lidar com comportamentos negativos online” (2019, p. 983, tradução nossa). Kuznekoff e Rose (2012) realizaram pesquisa no qual

foram jogadas e gravadas 245 partidas, 82 destas utilizando voz feminina, 81 utilizando voz masculina, e 82 sem uso da voz, para grupo controle, e encontraram que a voz feminina recebeu três vezes mais comentários negativos do que nas outras duas condições. Os autores acrescentam que não encontraram correlação entre habilidade ou nível e os comentários negativos.

Merleau-Ponty coloca que

Se lido com um desconhecido que ainda não disse uma só palavra, posso acreditar que ele vive em um outro mundo no qual minhas ações e meus pensamentos não são dignos de figurar. Mas que ele diga uma palavra ou apenas faça um gesto de impaciência, e ele já deixa de me transcender: então é esta a sua voz, são estes os seus pensamentos, eis portanto o domínio que eu acreditava inacessível.” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 484)

Ou seja, quando falamos nos tornamos acessíveis ao outro. O outro vai conhecer nossa voz, e a partir disso atribuir um gênero a partir de sua percepção auditiva, que pode não necessariamente condizer com a realidade, já que corpo e gênero são coisas distintas, como já foi trazido anteriormente a partir de Butler (2019), mas é o que vai definir a forma como o outro se dirigirá a nós. Relaciono essa percepção pelo outro com a atividade categorial descrita por Merleau-Ponty (1999), na qual a voz feminina faria parte da categoria “mulher”. O autor exemplifica essa atividade com o caso de um amnésico que perdeu a habilidade de incluir as cores em categorias. “Percebemos que a atividade categorial, antes de ser um pensamento ou um conhecimento, é uma certa maneira de relacionar-se ao mundo e, correlativamente, um estilo ou uma configuração da experiência.” (1999, p. 295). O ouvinte, que parte de sua experiência de outras vozes femininas, a nomeará como mulher, pois nomear é “(...) afastar-se do que ele tem de individual e de único para ver nele o representante de uma essência ou de uma categoria” (p. 239-240).

De acordo com Merleau-Ponty, “a fala é, dentre todas as funções do corpo, a mais estreitamente ligada à existência em comum ou, como diremos, à coexistência.” (1999, p. 222). O autor descreve a afonia, que seria um sintoma no qual o doente recusa a coexistência, o outro não mais existe enquanto interlocutor desejado ou recusado, e não existe nem o silêncio pois o silêncio representa uma escolha. No caso do jogo, não trata-se de afonia, pois o silêncio é uma escolha, e quando a mulher escolhe não ligar o microfone para evitar a violência, é justamente porque percebe a existência do outro. Merleau-Ponty coloca o silêncio como um “modo de comunicação e significação” (1999, p. 225). O silêncio da mulher fala do receio que esta sente em ser reconhecida no jogo, devido às situações de discriminação que podem ocorrer, como colocou Roberta, que joga com o microfone desligado para “evitar a fadiga”. O silenciamento é uma das consequências da discriminação.

No entanto, como coloca a entrevistada Elisa, a comunicação é um fator muito importante nos jogos online:

no Valorant eu passei a usar o chat de voz porque eu acho que você também vai crescendo, você vai vendo a estratégia do jogo né, e eu acho que é indispensável você usar a voz, você precisa usar voz se você vai se comunicar dentro de um jogo FPS, sabe? Então dentro do mapa você precisa dar a call, você precisa falar onde o inimigo tá, onde você foi morto, enfim, coisas do tipo se você for cegar o inimigo você precisa indicar onde você vai cegar exatamente pro seu time saber e não ser punido junto, então é necessária, é essencial mesmo a comunicação dentro de um FPS, e aí, é...eu acabei tornando essas experiências assim como uma abelhinha assim no meu ouvido, sabe? Eu ouço e eu fico “nossa, meu deus, o homem é tão pequeno” assim sabe? Falando coisas no meu ouvido...

Ou seja, ao ter que ocultar sua voz, a mulher tem sua jogabilidade prejudicada, pois trata-se de um jogo em equipe, o que afeta não apenas ela, mas também o time. Além do receio da discriminação, o sentimento de privação da fala também gera a frustração de não poder participar do jogo em sua totalidade, como coloca Roberta:

“(...)me deixa, me deixa angustiada...não me deixa triste, mas me deixa chateada porque...bora dizer assim, que eu poderia tá fazendo mais por aquele grupo naquele momento se eu pudesse usar o microfone, mas por causa que tem meninos falando eu fico calada.” (Roberta)

No entanto, mesmo ligando o microfone apesar da possibilidade de sofrer xingamentos e assédio, isso não garante que a jogabilidade irá melhorar. De acordo com Cote (2015), “o chat por voz deveria ser uma maneira mais rápida de se comunicar com os membros do time e coordenar a assistência, mas, para mulheres, (...) às vezes a surpresa dos outros em ouvir uma mulher atrasa a ajuda a um ponto onde seu personagem ou seu time acabam prejudicados” (p. 10, tradução nossa). Participantes relataram tentativas de sabotagem durante as partidas:

“E é um jogo que assim, ele requer muita atenção, é...ele requer muito, então assim, se alguém tá falando e não é uma coisa, por exemplo, é...relevante pro jogo e alguém só tá falando, ele prejudica a sua play porque você tem que ouvir o passo do inimigo, você não tá vendo, você não tem a wall pra ver que o cara tá do outro lado, você tem que ouvir se ele tá dando passo, se ele tá recarregando, enfim, é...qualquer coisa assim que às vezes o time conversando propositalmente pra trollar, pra te atrapalhar, o cara fica falando alto, falando alto “olha como ela joga mal, olha olha olha, ele vai matar ela agora” sabe? Os caras ficam assim pra atrapalhar você na gameplay, então, pra atrapalhar sua concentração, pra abalar seu emocional, é...enfim, e tudo né, pra atrapalhar sua audição, tudo, enfim, e aí você acaba tendo um desempenho muito muito pior por todos os motivos, que é proposital deles assim né...” (Elisa)

“(...) talvez não ajudar alguém do grupo, quando sabem que é menina e...por exemplo, alguém precisou da minha ajuda e eu não consegui, por qualquer coisa que esteja acontecendo no momento, aí julgam isso, “ah, é menina né, não vai conseguir”, “não, não vou te ajudar não”, “ih já era a gente perdeu”, tipo isso.” (Roberta)

Merleau-Ponty coloca que “Mesmo normal, mesmo envolvido em situações inter-humanas, o sujeito, enquanto tem um corpo, conserva a cada instante o poder de esquivar-se disso.” (1999, p. 227). No jogo, essa esquivas é facilitada por recursos como desligar o microfone ou silenciar o chat, mas isso não reduz a violência, pelo contrário, o silêncio é uma resposta à violência e uma demonstração de que ela está ali, independente da jogadora se esquivar da comunicação ou não. Como coloca Cote (2015, p. 11, tradução nossa): “Pedir que todas as jogadoras declarem seu gênero em espaços online, mostrando que o público é mais diverso do que o esperado, seria um bom meio de trazer mudança aos jogos, mas também demandaria que elas lidassem com altos níveis de assédio (...), e muitas têm suas próprias limitações”.

5.5. Se esconder por trás do nickname ou de personagens do jogo

“Então no começo sim eu usei a voz e aí em pouquíssimo tempo mesmo assim eu já parei de usar, parei de tipo...colocar meu nome, é... eu era uma persona gamer ali, eu não podia ser...né, não podia falar que era uma mulher, então era isso basicamente. “E aí tu escondeu o nick também? Mudou o nick?”
 “Isso, isso, meu nick, se eu não me engano meu nick era de anime, era alguma coisa bem otaku assim [risos]” (Elisa)¹⁹

“(...) eu cresci de uma forma muito traumatizada, entendeu? Ser uma pessoa por trás da internet, de não colocar o seu nome, não ser mulher no jogo, não pegar nenhum personagem feminino, qualquer coisa assim, e o Valorant veio um pouco pra desbancar isso né, porque o Valorant até quando saiu ele tinha mais personagens mulher, mulheres, do que homens, né, eu digo isso no FPS, obviamente que, por exemplo, no lol a gente vê também bastante menina, mas a minha experiência não é com lol, tá? Eu nunca cheguei a jogar lol, é mais jogo de tiro mesmo, e aí eu acho que o Valorant foi um desses primeiros aí a introduzir bastante personagem feminina...” (Elisa)

“E teu apelido que tu usa é feminino mesmo?”
 “Não, exatamente por causa disso [risos]. Ó, meu nome é Roberta, antes era Roby, tava muito feminino né, ainda assim dava pra pensar que era uma mulher, aí eu coloquei agora só Rob, pode ser de Roberto, Robert...” (Roberta)

“(...) a Amanda ela joga às vezes com o microfone ligado, às vezes ela liga e quer falar alguma coisa comigo e fala meu nome, aí eu me incomodo, entendeu? Eu digo “Amanda, não fala meu nome, por favor...” (Roberta)

“(...) eu jogo mais com personagens masculinos, eu jogo mais com homenzinhos, bonequinhos lá, e coloco eles super brabão [risos] tipo, o mais peludo possível, mais machão possível [risos], é um homem que tá jogando aqui cara...tipo isso.” (Roberta)

Resultados da pesquisa realizada por Fox e Tang (2016) indicam que “(...) mulheres tomam decisões, frequentemente antes do jogo começar, para evitar serem identificadas como

¹⁹ Importante ressaltar que nesse trecho do relato a entrevistada está se referindo a quando começou a jogar jogos online, e atualmente ela usa o chat por voz.

mulheres. Presumivelmente, essas estratégias as tornam menos vulneráveis a sofrer assédio específico de gênero” (p. 9, tradução nossa). A pesquisa realizada por Cote (2015) também encontrou resultado semelhante, como colocado por ela: “Outro método popular para prevenir o assédio é a camuflagem do gênero: cuidadosamente gerenciar os atributos dos avatares e o uso do chat de voz para que outros jogadores não reconheçam sua identidade de gênero offline” (p. 10, tradução nossa). Em nossa pesquisa, todas as três entrevistadas disseram utilizar ou já ter utilizado estratégias para mascarar seu gênero no jogo, seja evitando o chat por voz, utilizando um nickname neutro ou na escolha dos personagens.

As relações sociais que ocorrem durante o jogo e dentro do jogo são virtuais, ou seja, acontecem naquele momento onde, para alguém desconhecido, o corpo da pessoa que está jogando é o corpo do personagem, pois é o que está visível aos outros, assim como seu nickname que é o nome pelo qual ela é reconhecida e chamada. Para quem está jogando junto com ela, a princípio não existe seu nome real ou seu corpo real, mas existem nomes que são considerados masculinos e femininos, assim como os personagens têm aparências que copiam características consideradas femininas ou masculinas, e esses elementos podem levar a uma percepção de gênero da jogadora. De acordo com pesquisa realizada por De Letter, Van Rooij e Van Looy, “(...) jogadores utilizando exclusivamente ou majoritariamente avatares femininos são mais propensos a sofrer assédio sexual” (2017, p. 21, tradução nossa).

Usar personagens que não são considerados femininos ou um nome neutro não leva ao questionamento se é um homem ou uma mulher jogando, porque a princípio já assumem que é um homem. A mulher é o “outro gênero”, como é dito por Simone de Beauvoir: “A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem, e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro.” (2014, p. 15). No caso, é uma tentativa de “fugir” da percepção de gênero do outro.

Na visão de Merleau-Ponty, “A expressão lingüística, a pintura, a música são apenas algumas das possibilidades expressivas do corpo. Portanto, o corpo não é apenas percipiente, mas também é expressivo” (JOSGRILBERG, 2006, p. 226). Personagens em um jogo também são uma possibilidade expressiva do corpo, sejam estes personagens criados ou customizados pelo próprio jogador ou dados pelo jogo, pois existem motivos para estas escolhas, mesmo que estes nem sempre estejam claros para o próprio jogador. Ao escolher um personagem masculino e colocar ele “o mais machão possível” ela está expressando algo, no caso que “não é uma mulher ali”. Ela está performando masculinidade dentro do jogo.

No entanto, Fox e Tang (2013) colocam que “mascarar o gênero tornam as mulheres não apenas invisíveis para os assediadores, mas também para outros jogadores, contribuindo

para a percepção de que mulheres são raras ou inexistentes em certos ambientes de jogo” (p. 9, tradução nossa), ou seja, acaba sendo mais uma forma de silenciamento.

5.6. A insegurança de jogar sozinha x A segurança de jogar com amigos ou outras mulheres

“aí hoje tu tem um grupo de amigas com quem tu joga?”

“tenho, tem um menino que joga com a gente, mais três amigas, aí tem meu irmão também que hoje em dia joga, meu irmão jogava na época também mas ele era bem novinho então ele não pegava pra jogar, hoje em dia ele joga mais, aí eu tenho o grupo fixo assim que joga sempre comigo, ou são eles ou é meu irmão, nunca joga sozinha.”

“tu se sente mais segura jogando com eles?”

“100% mais segura jogando com eles. Eu penso que se eu tiver acompanhada diminui o risco de eu ser atacada” (Brenda)

“(…) e meus amigos me chamavam pra jogar e eu não queria jogar, eu fiquei esse tempo todo sem jogar online, tipo eu não peguei nenhum joguinho online mesmo pra jogar, tipo, falava que não gostava e tal, aí eu entrei no twitter, e tinha uma galera que jogava, uns colegas meus que jogam comigo até hoje, eu me reaproximei de um amigo meu também que é pró player que joga, durante essa época de pandemia, e aí tipo tudo foi propício né, um dia eu tava numa call no discord com eles, e aí eles tavam jogando eles ah Brenda entra aí pra jogar, como você vai entrar tipo no tutorial não é online ainda né, joga contra bot e tal, e aí eu peguei a Ahri pra jogar dessa vez, e fui jogando jogando e aí eu joga até hoje assim tipo, eu não joga sozinha de jeito nenhum, pelo menos com um ou dois amigos meus eu tenho que jogar, mas eu joga ainda. Ficou divertido.” (Brenda)

“E...enfim, e aí depois por último a gente foi jogar Valorant, eu comecei a jogar Valorant, porém as meninas que eu jogava CoD²⁰, era um outro estilo de jogo apesar de ser tiro também, apesar de ser fps, é na mesma dinâmica do CS e elas não jogavam CS, então elas não gostavam, então eu tive que partir pro Valorant sozinha, e...isso quer dizer que o Valorant vai ter que gerar jogadores, a mesma coisa que o CS, ele vai ter que gerar aqueles quatro jogadores pra jogar comigo e fechar um grupo de cinco, e aí voltou aquela mesma sensação do CS, sabe. de...é...”ah tinha que ser mulher”, aquela coisa mais...aquela solidão maior que apesar de você sofrer, de eu sofrer também, é...machismo, no battle royale eu tava com as minhas amigas, ainda tinha aquele conforto ali d’eu tá com outras mulheres, no Valorant não.” (Elisa)

“É...hoje, eu não vou mentir, eu joga com amigos, eu joga com time fechado ou pelo menos com quatro pessoas, justamente pra garantir que eu não vá sofrer esse tipo de abuso verbal ou por texto, principalmente competitivo, eu não joga competitivo solo” (Elisa)

“Fazer amizade lá eu nunca fiz, porque eu tenho medo, sou meio assim pra isso”

“Mas tu tem medo por quê?”

“Pra mim isso, já tem uma pessoa doida do outro lado, tipo isso. Geralmente as meninas elas se ajudam, tipo quando a gente tá...cai num grupo, cai num squad

²⁰ *Call of Duty*, jogo publicado pela Activision.

feminino, aí a gente fica mais confortável em ligar o microfone, se falar, se ajudar, porque geralmente as meninas são de boas, é tipo quando tu chama um 99 ou uber e vem uma mulher dirigindo, tu te sente mais confortável então é mais tranquilo” (Roberta)

“Se tiver uma menina ou mais de uma menina, por exemplo, são três meninas e um menino, às vezes eu ligo o microfone, “olha vem pra cá, vem tem tal coisa aqui, vem buscar aqui. Já tem mochila? Quer alguma coisa? Tá precisando de algo?” aí a gente se ajuda, mas como cai muito menino né, a gente sabe que é mais meninos que jogam, então a gente acaba caindo mais com menino também.” (Roberta)

De acordo com pesquisa realizada por Cote (2015), onde foram entrevistadas 37 mulheres, uma das estratégias mais comuns adotadas pelas participantes para reduzir os problemas nos jogos é evitar jogar com estranhos. De acordo com elas, estranhos têm maior tendência a reagir agressivamente a algum erro cometido, enquanto amigos tendem a lidar com a situação calmamente e tentar de novo. Cote acrescenta que “(...) claro que todos os jogadores, não apenas mulheres, gostam de jogar com amigos. No entanto, mulheres também encontram a vantagem de que amigos não as submetem a avanços indesejados. As entrevistadas perceberam que homens frequentemente flertavam com elas ou faziam comentários de cunho sexual apenas pelo seu gênero” (p. 9, tradução nossa). McLean e Griffiths também encontraram que “Frequentemente, jogadoras (...) falavam sobre apenas jogar livremente dentro de um pequeno grupo estabelecido de jogadores em que elas confiam” (2019, p. 989, tradução nossa).

A decisão de ligar ou não o microfone pode vir após ouvir uma voz feminina, masculina, ou não ouvir nada. Como foi colocado anteriormente neste trabalho, de acordo com Shaw (2017), a existência de um lugar onde nos sentimos seguros presume que existem outros lugares onde nossa segurança não é garantida.

De acordo com Merleau-Ponty,

O mundo fenomenológico é não o ser puro, mas o sentido que transparece na intersecção de minhas experiências, e na intersecção de minhas experiências com aquelas do outro, pela engrenagem de umas nas outras; ele é portanto inseparável da subjetividade e da intersubjetividade que formam sua unidade pela retomada de minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha” (1999, p. 18).

Duas pessoas não poderão ter exatamente as mesmas experiências, pois estas dependem do sentido que cada um atribui às suas percepções. “Estamos limitados a um certo ponto de vista sobre o mundo” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 475). No entanto, existem elementos que podem fazer com que o ponto de vista dessas duas pessoas sejam mais semelhantes, como que observando o mesmo objeto de locais próximos. Ao encontrar outra mulher no jogo, suponho que esta tem um ponto de vista semelhante ao meu, não existe uma relação de poder mas uma

relação de igualdade. Na intersecção das experiências de uma mulher com as experiências de outra mulher, estas encontram situações semelhantes pelas quais passaram por conta do gênero, ambas estão em um local onde sofrem exclusão e violência, que leva ao sentimento de comunidade.

A falta de outra mulher ou de uma pessoa conhecida leva ao sentimento de solidão, ao local de não-segurança que é trazido por Shaw (2017), onde existe a possibilidade de sofrer violência durante a partida. Em um local que já é conhecido por ser tóxico, especialmente com mulheres, estar sozinha aumenta a vulnerabilidade.

Ligar o microfone após perceber outra mulher na partida pode ser uma escolha que se dá não apenas pela própria sensação de segurança, mas por não querer que a outra fique nesse local de solidão. como coloca Elisa:

E uma outra coisa também que não passa pra mim é literalmente quando eu tô com alguma pessoa aleatória, a pessoa aleatória é uma menina e o resto do time é menino, e eu vejo que esse pessoal tá mexendo com ela, eu vejo que esse pessoal tá, é...diminuindo ela por ser mulher ou fazendo qualquer tipo de gesto machista com os bonecos dentro do jogo, isso existe muito também, e...isso eu não aguento calada, eu acho que eu, eu lido do jeito que eu posso comigo mesma, mas quando eu vejo isso acontecendo com outras meninas e quando eu vejo as outras meninas indefesas assim, eu vejo que elas não fazem nada, elas não têm nenhuma postura, eu sei o quão desesperador é isso, sabe? E eu tento o máximo defender, então independente se eu for entrar numa briga, independente se eu for levar uma denúncia ali, não me interessa, sabe? Eu não gosto, sei como era, eu não sei se aquela pessoa por exemplo é a Elisa de 15 anos que jogava CS, entendeu? E isso me incomoda muito, dela não poder falar ou dela criar esse trauma, enfim, pode até não ser o caso mas eu não quero que isso aconteça com ela, da mesma forma que aconteceu comigo, e eu cresci de uma forma muito traumatizada.

Na pesquisa de McLean e Griffiths (2019), encontraram algumas mulheres comentando sentirem que “(...) conforme jogadoras crescem, elas se tornam mais confortáveis tanto com sua identidade como gamer, quanto em defender os outros” (p. 987, tradução nossa). Isso torna-se visível no relato de Elisa, quando ela coloca que sempre vai em defesa de outra jogadora que esteja sendo atacada pois não quer que esta passe pelo mesmo que ela mesma já passou anteriormente.

5.7. O posicionamento das empresas dos jogos frente à violência de gênero

“(…) na época o lol não tinha tanto pulso firme com as denúncias, sabe? Então os caras falavam absurdos que eles não eram banidos assim, a conta não era suspensa, quase não acontecia nada, principalmente em relação a violência de gênero, era mais em relação a, sei lá, racismo, esse tipo de coisa sabe? Uns xingamentos mais fortes assim, aí você era suspenso, eu lembro que na época teve até uma movimentação entre as meninas (...) por causa disso, porque elas sofriam pra caramba, elas jogavam, elas eram ativas no jogo, jogavam pra caramba, e sofriam horrores e o jogo não fazia nada, aí depois de um tempo que começou a aparecer e agora eles são muito mais rígidos

nas regras deles, até com pro players mesmo. (...) tem muito mais menina jogando, muito muito mais, é... muito mais menina, muito mais pessoas lgbt, muito mais, muito mais essa galera jogando do que homem cis e hetero que fala merda, sabe? então tem uma maioria agora talvez que jogue assim, e uma minoria de homem sem noção [risos] que joga, então tá muito melhor, as denúncias são muito mais fáceis de serem feitas, antes o mecanismo do jogo era meio lento pra fazer denúncia, você tinha que esperar pra receber a resposta da sua denúncia, hoje em dia é muito mais rápido, então melhorou muito, nossa, muuuuito muito, muito, na época era terrorismo.” (Brenda)

“E o Valorant, eu não sei se... não sei se você chegou a dar uma pesquisada ou não mas enfim, quando saiu a versão do beta no Valorant que era... eles liberaram o beta pra alguns influencers, algumas pessoas ali que tavam no gaming, então, tinha muita denúncia de machismo, muuuita denúncia mesmo, sabe? Tinha muita streamer gravando ali, enfim, tendo coisas ao vivo aonde o próprio público dela gravava pra denunciar isso, e a Riot, a empresa não fazia nada, sabe eles tentaram ao máximo, não vou mentir, eles ainda tão tentando criar, tá, é... algumas formas ali de assim que você relatar ele já te dá pelo menos um report, então ele te dá pelo menos um feedback do tipo “a gente recebeu a sua denúncia e a gente vai analisar”, que é uma coisa que não tinha antes, antes era tipo tá no ar e aí? Quê que aconteceu com minha denúncia? Sabe? E eu já cheguei a receber também mensagens de “ó a gente checkou, a gente verificou o comportamento desse jogador na partida e ele foi punido, tá, então ele perdeu a conta ou ele tá suspenso, enfim, o que é uma coisa muito boa de ler quando você sofre esse tipo de coisa, porém, assim, de... em um mês, eu posso falar que eu jogo pelo menos uma horinha ali todo dia, jogo com os amigos no discord etc, e em um mês, de comentários machistas quando eu jogo solo, de cinco partidas que eu jogo, eu acho que pelo menos... pelo menos uma... eu vou falar uma e meia vai [risos], 1.5 aí desses cinco eu sofro algum tipo de preconceito assim por ser mulher, tá.” (Elisa)

“(...) os estúdios acham que eles tão fazendo bastante por colocar representatividade, mas nunca vai mudar se os players não mudarem a cabeça deles, entendeu? Então não adianta você colocar uma mulher, ela só vai ser ali como um objeto, tipo... é... de debate até, se tu colocar uma mulher que não é tão sexualizada ela vai ser motivo de debate entre a internet troll e homens falando que ela devia ser assim ela devia ser assado ela devia ser mais branca ela devia ser mais peituda, e enfim, então, sabe? Tem que ter aquela mudança nos players, sabe? Não adianta, a comunidade tem que mudar, não só o jogo, e... sim, isso é uma coisa ótima, você colocar mulheres no jogo, é ótimo, mas também tem que saber comunicar com a comunidade do jogo, sabe? Quem vai jogar com quem vai consumir, é o mais importante é isso, mas assim, é... é aquilo né, representatividade é o mínimo que você vai fazer, não é o máximo, então eu acho que tem que entender que isso não tá nem perto de mudar alguma coisa relevante em relação ao comportamento de homens com mulheres dentro do jogo.” (Elisa)

“A gente tem como silenciar a pessoa, isso sim a gente tem como controlar, por exemplo, isso inclusive é um tipo de ferramenta que foi criada por causa das mulheres né sofrerem tanto esse tipo de discriminação como até assédio, e por exemplo, o número 3 tá me incomodando aí eu vou lá e desligo o microfone do número 3, se isso for algo que esteja incomodando eu e ela, a gente... nós duas desligamos esse número e pronto. Mas essa ferramenta é recente”

“E ela foi criada no jogo por conta de reclamações de jogadoras?”

“Com certeza, com certeza. É porque tem muita gente que entra assim pra falar muita besteira. Quando eles se chateiam começam a falar... um bando de palavrão. E um bando de coisa bem escrota, bem, bem, bem escrota.” (Roberta)

“Tem alguma ferramenta no jogo que dê pra denunciar esse tipo de jogador?”

“Sim, mas eu não sei se funciona de verdade, já tem lá a... um iconezinho, é só quando tu morre que tu pode denunciar outra pessoa, por mal comportamento, por... ah tem muito hack também né nesse jogo, e aí tem principalmente a denúncia de hacks... e agora acrescentaram essas outras coisas de tipo... não é discriminação assim, não tem nada de gênero lá, mas tem alguma coisa verbal...”

“abuso verbal?”

“eu acho que é isso...eu acho que é isso que inclui né tudo isso que a gente tá falando”
(Roberta)

Fox & Tang (2016), falando do assédio no contexto organizacional, colocam que “(...) comportamentos de afastamento são mais prováveis se as vítimas sentem que a organização não está protegendo-as” (p. 5, tradução nossa). Os autores acrescentam que se nada é feito para impedir o assédio, a impressão é de que isso é tolerado. Trazendo para o contexto do jogo, “Permanecendo passivas e sem endereçar o assédio sexual, as empresas de jogos estão passando a mensagem implícita para os jogadores de que isso é aceitável. (...) o silêncio das empresas sobre o assunto pode estar promovendo um clima hostil para mulheres no jogo” (FOX, J., TANG, W. Y., 2016, p. 14, tradução nossa). Sendo assim, as empresas têm um papel fundamental na manutenção de um espaço seguro e que promova a igualdade.

As próprias participantes colocam que já aconteceram melhorias, pois conforme o tema recebe atenção, as empresas vão sendo mais cobradas por posicionamento e pela criação de ferramentas que protejam os jogadores. Como é colocado por Brenda, atualmente existem muito mais mulheres e outras minorias jogando, e as movimentações desses grupos levaram à criação de regras mais rígidas e um sistema de denúncia mais efetivo. Isso é reforçado na pesquisa de Cote (2015), onde “Os entrevistados estavam quase todos esperançosos para o futuro dos videogames, acreditando fortemente que a cultura dos jogos está se tornando mais receptiva conforme a audiência se diversifica e empresas como a Riot começam a dar passos para mudar o comportamento da comunidade” (p. 17, tradução nossa).

No entanto, pudemos observar ao longo dos relatos as diversas estratégias que as jogadoras adotam para evitar a violência, como mascarar o gênero, não usar o chat por voz, evitar jogar sozinha e evitar jogar partidas ranqueadas, além das diversas situações de ofensas e assédio que foram descritas por elas, que já ocorreram e continuam ocorrendo. Ou seja, apesar das melhorias no sistema de denúncia e das novas ferramentas criadas com o objetivo de proteger jogadores de atitudes discriminatórias, ainda não é suficiente para que mulheres se sintam seguras no ambiente do jogo. Roberta traz que no jogo existe a possibilidade de silenciar um jogador que esteja incomodando, e que essa foi uma ferramenta criada por conta de reclamações de mulheres, mas esta, apesar de ser uma solução momentânea, não pune o agressor e exige que a vítima tome uma atitude, não sendo efetiva para mudança no comportamento da comunidade.

De acordo com Fox e Tang (2016), entre os fatores que facilitam interações negativas nos jogos estão o anonimato e a falta de uma autoridade observável. Os autores trazem que o

anonimato gera desindividuação, a perda da própria identidade, que dá lugar à identidade do grupo, caracterizada por ser masculina, competitiva e agressiva. Por se tratar de um comportamento de grupo, torna-se ainda mais difícil a punição, motivo pelo qual as empresas por trás dos jogos devem ser ainda mais ativas no combate à discriminação, já que o anonimato já protege essas pessoas no mundo real.

6. CONCLUSÃO

A partir dos relatos das participantes, observa-se como cada uma possui uma estratégia principal para lidar com a violência nos jogos online: Brenda joga apenas com amigos, Elisa enfrenta as ofensas no chat e tenta minimizá-las, mas evita partidas ranqueadas, e Roberta evita usar o microfone para se comunicar, além de utilizar avatares que pareçam masculinos. Apesar de diferentes, todas têm o mesmo objetivo de se proteger em um ambiente majoritariamente masculino.

Existe uma série de estereótipos quanto à participação das mulheres nos jogos, que são encontrados em frases que as entrevistadas ouviram durante uma partida, como o de que elas não sabem jogar com determinado personagem, ou que deveriam “voltar pra cozinha” pois o jogo não é lugar delas, ou que o time vai perder pois tem uma mulher, colocando o jogo como uma atividade masculina, o que é reforçado pela própria comunidade.

Enquanto homens jogam sem se preocupar com discriminação, a experiência das mulheres acaba sendo limitada por isso, prejudicando a comunicação e a interação com a equipe, assim como sua evolução no jogo, ou até a afastando completamente da atividade. Um espaço que deveria ser de diversão acaba sendo mais um reflexo do machismo na sociedade, em uma tentativa de oprimir a participação das mulheres através da agressão verbal e do assédio, o que causa sofrimento nas jogadoras. Esse sofrimento comparece em diversos momentos nas falas das entrevistadas, através do medo, como colocado por Brenda: “(...) e eu fiquei com muito medo, e parei de jogar.”; da ansiedade, como colocado por Elisa: “(...) e toda vez que caía esse mapa depois me deixava nervosa, me dava uma ansiedade, só de lembrar os cantos que eu tava no mapa quando o cara falou esse tipo de coisa, sabe?”; e da angústia, como colocado por Roberta: “(...) me deixa, me deixa angustiada... não me deixa triste, mas me deixa chateada porque... bora dizer assim, que eu poderia tá fazendo mais por aquele grupo naquele momento se eu pudesse usar o microfone (...)”.

É interessante notar como estratégias de defesa muito semelhantes às utilizadas pelas participantes do presente trabalho também compareceram nos achados de pesquisas realizadas por outros autores da área, como McLean e Griffiths (2018) e Fox e Tang (2016). Pode ser um indicativo de que já existe uma espécie de “acordo silencioso” de que mulheres precisam se proteger ao adentrar esse espaço. Trazendo novamente trecho da entrevista Elisa: “(...) eu não falava, eu escrevia no chat, é... e era uma coisa que eu nem pensava mais, sabe? Não era uma coisa do tipo “vou ocultar a minha voz porque eu sou menina”, era uma coisa que já tava... dentro de mim (...)”.

O mascaramento do gênero, quando mulheres se ocultam ou se disfarçam para que outros jogadores não as reconheçam enquanto mulher, evita também que elas sejam percebidas no ambiente do jogo, perpetuando a crença de que jogos online são ambientes masculinos (FOX; TANG; 2016). No entanto, exigir que essas mulheres se exponham em prol da mudança no cenário é exigir que elas se exponham ao sofrimento causado pela violência, ou seja, é inviável enquanto não houver um sistema efetivo que as proteja, o que demanda participação ativa das empresas por trás dos jogos no combate à discriminação e mudança dessa cultura que já é muitas vezes naturalizada.

Ao lidar com os sentimentos de medo, ansiedade ou angústia causados pela violência, estes não devem ser ignorados ou diminuídos, mas acolhidos. A violência de gênero no jogo atinge, além da experiência, o aspecto existencial: a existência enquanto mulher. Validar o sofrimento é reconhecer que existe um problema social, que afeta diretamente a jogadora, mas que não é causado por ela, e ajudá-la a lidar com isso da melhor forma, ou seja, da forma que é possível a ela, o que pode ser, inclusive, afastar-se do jogo, respeitando seus limites. No entanto, apesar de toda a discriminação e estratégias necessárias para tentar tornar o jogo um lugar seguro, o número de mulheres jogando continua crescendo, indicativo de que existe algo de prazeroso que supera o sofrimento, que pode ser utilizado como incentivo para maior participação feminina e uma mudança gradual no cenário.

REFERÊNCIAS

111dots Studio. Garena Free Fire. 2017. Jogo eletrônico. <https://ff.garena.com>

ALIAGA, V. 69,8% das mulheres no Brasil jogam jogos eletrônicos, indica pesquisa. **IGN Brasil**, 27 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://br.ign.com/brasil/82696/news/698-das-mulheres-no-brasil-jogam-jogos-eletronicos-indica-pesquisa>>. Acesso em: 27. de nov. de 2020.

BLIZZARD Entertainment. Overwatch. 2016. Jogo eletrônico. <https://playoverwatch.com/pt-br/>

BONI, V.; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em ciências sociais. **Em Tese**, Florianópolis, v. 2, n. 1, p. 68-80, jan. 2005. ISSN 1806-5023. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/view/18027/16976>>. Acesso em: 24 nov. 2019.

BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. A Representatividade das Mulheres nos Games. In: SBGames, 16., 2017, Curitiba. Anais eletrônicos... Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017. p. 862-871. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

BUTLER, J. P. **Corpos Que Importam**: Os limites discursivos do “sexo”. São Paulo: N-1 Edições, 2019.

BUTLER, J. P. **Problemas de Gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

CAETANO, G. 'Naquele dia eu estourei', diz influenciadora que perdeu contrato após denunciar machismo. **O Globo**, 25 de jun. de 2019. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/naquele-dia-eu-estourei-diz-influenciadora-que-perdeu-contrato-apos-denunciar-machismo-23763908>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

CAETANO, R. “O que são os eSports?”. **ESPN**, 03 de out. de 2019. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/infografico/o-que-sao-os-esports/>>. Acesso em: 28 de nov. de 2020.

CHIZZOTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CHIZZOTI, A. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

COTE, A. C. “I Can Defend Myself”: women’s strategies for coping with harassment while gaming online. **Games And Culture**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 136-155, 22 maio 2016. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412015587603>.

DE LETTER, J.; VAN ROOIJ, T.; VAN LOOY, J. Determinants of harassment in online multiplayer games. Presented at the 67th Annual ICA Conference: **Interventions: Communication Research and Practice**, San Diego, United States, 2017.

DOURADO, M. Razer quebra contrato com influencer gamer Gabi Catuzzo por resposta polêmica em rede social. **Olhar Digital**, 25 de jun. de 2019. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/razer-quebra-contrato-com-influencer-gamer-gabi-catuzzo-por-resposta-polemica-em-rede-social/87270>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

EPIC Games. Fortnite. 2017. Jogo eletrônico. <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/home>

PUBG Corporation. Playerunknown's Battlegrounds (PUBG). 2016. Jogo eletrônico. <https://www.pubg.com/pt-br/>

FERREIRA, V. LoL: Time causa revolta ao banir apenas suportes contra equipe feminina. **The Enemy**, 16 de fev. de 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league-legends/lol-time-causa-revolta-ao-banir-apenas-suportes-contra-equipe-feminina>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

FORGHIERI, Y. C. A Investigação fenomenológica da vivência: justificativa, origem, desenvolvimento, pesquisas realizadas. In R. M. S. Macedo (Org.), **Mapeamento da pesquisa em psicologia no Brasil**, n.2, São Paulo: Cadernos da ANPEPP, 1992, p. 19-42.

FORGHIERI, Y. C. O método fenomenológico na pesquisa psicológica. **Anais do 3º Simpósio de Pesquisa e Intercâmbio Científico, ANPEPP**. Águas de São Pedro, São Paulo, 1990, p. 244-248.

FORTIM, I.; PIRRO, R. A mulher como jogadora e consumidora de jogos digitais: Pesquisa Game Brasil 2017. In: BLANCO, B.; GOULART, L. (Orgs.). **Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica**. 1. ed. Indaiatuba, SP: Oficina Lúdica, 2019.

FOX, J.; TANG, W. Y.. Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. **New Media & Society**, [S.L.], v. 19, n. 8, p. 1290-1307, 8 mar. 2016. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444816635778>.

GEEK & FEMINIST. Contamos com a presença de vocês para subirmos juntas a tag #SouMulherSouGamer às 18:00!. 25 de jun. de 2019. Twitter: @geeknfeminist. Disponível em: <<https://twitter.com/geeknfeminist/status/1143599759200010241>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

GIORGI, A.; SOUSA, D. **Método fenomenológico de investigação em psicologia**. Lisboa: Fim de século, 2010.

GUERRA, F. "O que é MOBA? Confira significado e games de sucesso no competitivo". **e-SporTV**, 02 de abr. de 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-moba-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 28 de nov. de 2020.

JOSGRILBERG, F.M. A fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty e a pesquisa em comunicação. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 8, n. 3, p. 223-232, set/dez 2006. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6137>>. Acesso em 12 jul 2022.

KURTZ, G. B. A violência simbólica contra a mulher nos games exposta por homens: uma análise da campanha #MyGameMyName. In: BLANCO, B.; GOULART, L. (Orgs.). **Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica**. 1. ed. Indaiatuba, SP: Oficina Lúdica, 2019.

KUZNEKOFF, J. H.; ROSE, L. M. Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. **New Media & Society**, [S.L.], v. 15, n. 4, p. 541-556, 13 set. 2012. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444812458271>.

LARGHI, N. Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. **Valor Investe**, 30 de jul. de 2019. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>>. Acesso em: 30 de nov. de 2020.

MAIDYNHA. #SouMulherSouGamer em todo jogo q eu joguei online eu sofri assédio e ouvi xingamentos, o que me fez até hoje ter medo de jogar partidas online. Sempre que começo um jogo novo, jogo meses contra IA antes de ir em partidas com jogadores reais +. 25 de jun. de 2019. Twitter: @DearMaidy. Disponível em: <<https://twitter.com/DearMaidy/status/1143645057754501120>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

MARIA, Lih. Eu nunca uso o mic, deixo audio tudo desligado e sempre usei nick masculino ou unissex, as vezes tbm respondia tudo no pronome masculino! Joguei com feminino uma vez em Ragnarok e toda hora vinha algum cara perguntar se eu queria dar pra ele por algum item! #SouMulherSouGamer. 25 de jun. de 2019. Twitter: @lih_maria. Disponível em: <https://twitter.com/lih_maria/status/1143626043556868096>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

MCLEAN, L.; GRIFFITHS, M. D. Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: a qualitative study. **International Journal Of Mental Health And Addiction**, [S.L.], v. 17, n. 4, p. 970-994, 23 jul. 2018. Springer Science and Business Media LLC. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MOREIRA, V. O método fenomenológico de Merleau-Ponty como ferramenta crítica na pesquisa em psicopatologia. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, [S.L.], v. 17, n. 3, p. 447-456, 2004. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-79722004000300016>.

MORRISON, S. Após denúncias de sexismo, Riot está sendo processada por discriminação de gênero. **ESPN**, 10 de nov. de 2018. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4963291/apos-denuncias-de-sexismo-riot-esta-sendo-processada-por-discriminacao-de-genero>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

MULHERES falam sobre ofensas e perseguições sofridas em jogos virtuais. **Esporte Espetacular**, 8 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/9006072/>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

NADIM, M.; FLADMOE, A.. Silencing Women? Gender and Online Harassment. **Social Science Computer Review**, [S.L.], v. 39, n. 2, p. 245-258, 30 jul. 2019. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0894439319865518>.

NEWZOO; Esports BAR. **Esports in Brazil**: key facts, figures, and faces. 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/>>. Acesso em: 30 de nov. de 2020.

PEREIRA, A. L. Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019. **Tecmundo**, 03 de jan. de 2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>>. Acesso em: 30 de nov. de 2020.

PEREIRA, L. G.; DA SILVA, M. N.; SOUZA, V. P. de; REZENDE, Y. C. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, [S. l.], v. 7, n. 2, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17033>>. Acesso em: 30 de nov. de 2020.

PRECIADO, P. B. **Texto Junkie**: Sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. N-1 Edições, 2019.

RAZER. [Imagem]. 24 de jun. de 2019. Twitter: @RazerBrazil. Disponível em: <<https://twitter.com/RazerBrazil/status/1143222066231091200>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

RIOT Games. League of Legends. 2009. Jogo eletrônico. <https://na.leagueoflegends.com/pt-br/>

RIOT Games. Valorant. 2020. Jogo eletrônico. <https://playvalorant.com/pt-br/>

ROSARIO, M. “Falaram que fui assediada porque pedi”, diz Gabi Cattuzzo. **VEJA São Paulo**, 26 de jun. de 2019. Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/cidades/gabi-cattuzzo-gamer-entrevista-machismo-homens/>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

SAFFIOTI, H. I. B. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. **Cad. Pagu**, Campinas, n. 16, p. 115-136, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332001000100007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 27 de nov. de 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332001000100007>.

SHAW, A. **Gaming at the edge**: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

SOUZA, L. “Free Fire é o jogo mobile mais baixado em 2019, de acordo com App Annie”. **e-SporTV**, 23 de dez. de 2019. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/free-fire-e-o-jogo-mobile-mais-baixado-em-2019-de-acordo-com-app-annie.ghtml>>. Acesso em: 28 de nov. de 2020.

TALK Inc. **O Mundo Invisível dos Gamers**. set. 2017. Disponível em: <<http://gamers.talkdigital.co/wp-content/uploads/2017/09/O-mundo-invisivel-dos-gamers.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2022

THE QUINNSPIRACY. Depression Quest. 2014. Jogo eletrônico. https://store.steampowered.com/app/270170/Depression_Quest/

VALVE Corporation. Counter Strike: Global Offensive. 1999. Jogo eletrônico.

VALVE Corporation. Dota 2. 2013. Jogo eletrônico. <https://br.dota2.com>

WEUSTINK, J. Brazilian Games Market Consumer Insights: Brazil's Mobile Players Are Likelier to Play Competitive & Midcore Games. **Newzoo**, 20 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/brazilian-games-market-consumer-insights-brazils-mobile-players-are-likelier-to-play-competitive-midcore-games/>>. Acesso em: 30 de nov. de 2020.

YONEZAWA, B. Riot Games pagará US\$ 10 milhões a funcionárias em restituição por discriminação. **IGN Brasil**, 4 de dez. de 2019. Disponível em: <<https://br.ign.com/riot-games/78461/news/riot-games-pagara-us-10-milhoes-a-funcionarias-em-restituicao-por-discriminacao>>. Acesso em: 27 de nov. de 2020.

ZILLES, U. Fenomenologia e teoria do conhecimento em Husserl. **Revista da Abordagem Gestáltica**, v. 13, n. 2, p. 216-221, jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rag/v13n2/v13n2a05.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2019.