

V ENCONTRO AMAZÔNICO SOBRE MULHERES E GÊNEROS – GEPEM

19 a 21 de novembro de 2019

Universidade Federal do Pará (UFPA)

AT2: Gênero, Cidadania e Participação Política.

**DESIGUALDADE E REPRESENTATIVIDADE FEMININA: UMA ANÁLISE SOBRE
AS REPRESSÕES E REPRESENTATIVIDADES FEMININAS NO JOGO FREE
FIRE**

Aline Fernanda Pereira da Silva – Universidade do Estado do Pará

Dra. Maria Bernadete Reis Maia- Universidade do Estado do Pará

Resumo

Assim como ocorre discriminação de mulheres na vida real, o meio virtual pode ser marcado também por essas características, e quando o assunto é sobre jogos, grande parte da sociedade ainda vê o mundo gamer voltado para o público masculino. Partindo dessas questões, o presente trabalho tem como fim demonstrar a representatividade feminina no jogo *Free Fire*, bem como tratar das represálias que o público feminino sofre nos jogos digitais. Para isso, foi utilizada a abordagem qualitativa, com entrevistas semidirigidas realizadas de forma presencial e virtual, sendo assim, não há como delimitar um espaço geográfico para a pesquisa, tendo em vista que a pesquisa ocorre em boa parte no ciberespaço. Feita a análise de dados, se observou a presença de diversas posições das interlocutoras, tendo como a mais semelhante o sentimento compartilhado de um orgulho dessas mulheres por estarem em um meio considerado masculino e ainda assim terem um bom desempenho, mas apesar dessa sensação de empoderamento, se constatou que o meio gamer, e especificamente o jogo *Free Fire* continua sendo um espaço marcado por opressões e discriminações voltadas para o público feminino, o que leva a reforçar ainda mais uma luta em busca de respeito e reconhecimento para com meninas e mulheres gamer's.

Palavras-chave: Violência; Mulheres; Representatividade; Jogos on-line.

Abstract

Just as real-life discrimination against women occurs, the virtual environment can also be marked by these characteristics, and when it comes to games, much of society still sees the gamer world geared toward the male audience. Based on these questions, this paper aims to demonstrate the female resultativeness in the "Free Fire" game, as well as to addressing the reprisals that the female audience suffers in digital games. Thereunto, the qualitative approach was used, with semi-directed interviews conducted in person and online, so there is no way to delimit a geographical space for research, given that the research takes place largely on the cyberspace. After analyzing the data, we observed the presence of different positions on the interlocutors, the most similar being the shared feeling of pride between these women for being in a mostly male environment and having great performances as players, however, despite their feeling of empowerment, it has been found that the gamer environment, and specifically the "Free Fire" game remains a space marked by oppressions and discriminations aimed at the female audience, which leads to further reinforcement to the fight for respect and recognition towards gamer's girls and women.

Keywords: Violence; Women; Representativeness; Online Games

Introdução

A era informacional no qual a sociedade se encontra promove diversos tipos de comunicação e facilidades no cotidiano das pessoas, desde meios educativos até os recreativos; dentre estes meios, não se pode desconsiderar os jogos digitais que tem a se expandir cada vez mais ao logo de tempo, e ganhando mais força e representatividade, principalmente entre os jovens.

O jogo em si já é executado historicamente pelos indivíduos ao longo dos anos, utilizados e criados de diversas maneiras com os mais variados fins. Huizinga (2000), busca explicar em seus estudos a origem e a importância dos jogos não apenas como algo pertencente a cultura, mas como algo que vai além, que transcende a noção de racionalidade do indivíduo. O que se percebe é que o jogo possui uma grande importância na vida de um ser, usando tal meio como forma de divertimento, prazer, e até mesmo como uma maneira de socialização e disciplinarização, como é citado no próprio texto de Huizinga (2000) ao se referir a construção social de um indivíduo. “Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo”. (HUIZINGA, 2000, p. 4).

Os jogos digitais atuais, principalmente os jogos online como o *Free Fire*, que é um jogo considerado novo no cenário gamer, não se distancia totalmente dessas características demarcadas por Huizinga (idem) ao tratar do jogo, tendo em vista que os jogos online estão presentes na cultura digital e no cotidiano – como já mencionado – principalmente dos jovens. Kikuch, Schimiguel e Silva (s/d) abordam tais questões salientando a expansão dos jogos, tendo eles não apenas como formas de divertimento ou passa tempo, mas como um esporte em construção, os denominados *e-sportes* ou esportes digitais que geram grandes campeonatos, megaeventos, e com isso uma expansão também no mercado financeiro e, tudo isso afeta de alguma forma o meio sociocultural, como eles próprios têm a dizer que a “imersão dos games, traz-se elementos que interferem de forma significativa no meio sociocultural, sejam elas boas ou ruins, mas sempre significativas aos jogadores emergidos”. (KIKUCH, SCHIMIGUEL e SILVA, s/d, p. 9).

Com essa variedade de percepções e utilizações dos meios digitais, com ênfase nos jogos, se leva a pensar também nas desigualdades e preconceitos sociais que podem promover, tendo em vista a vivência em uma sociedade onde se tem esses diversos fatores que intensificam as desigualdades, dentre elas a elucidada por este texto, a saber: a desigualdade de gênero. A relevância deste debate apresenta-se nos recorrentes dados divulgados sobre os altos índices de violência contra mulheres, chegando a 79.661 mil

denúncias no Brasil em 2018¹, o que faz com que seja inegável a coexistência de uma sociedade patriarcal, onde as desigualdades de gênero se apresentam de uma maneira gritante, o que se destaca também no meio digital.

Metodologia

Goldemberg (2004) trata da pesquisa científica como necessário, e passível de grande criatividade do pesquisador para atingir seu objetivo, além da disciplina, organização e humildade ao abordar o objeto de pesquisa, e cita que mesmo nas pesquisas quantitativas, querendo ou não, a subjetividade do pesquisador vai estar presente, seja na escolha do tema, nas perguntas escolhidas para o roteiro, na forma de análise do material, em tudo isso irá existir a subjetividade do pesquisador, impedindo que haja uma pesquisa realmente neutra.

Nas Ciências Sociais, se tem uma característica bem específica que é a busca incansável de entender os diversos casos, e o ciberespaço não se distancia, pelo contrário, se torna um grande objeto de pesquisa por conter nele diversas formas de interações sociais. Segata e Rifiothis (2016) destacam a etnografia no ciberespaço, um meio que leva a elaboração de novas metodologias.

O *lócus* de estudo, em construção, possui um diferencial, ocorrendo tanto no meio real quanto no virtual, tendo em vista o tema do projeto que aborda as temáticas dos jogos digitais, ou seja, o ambiente do ciberespaço. Assim, não há como delimitar um espaço geográfico para a pesquisa, uma vez que, o ciberespaço, a internet em si, não se prende a um único lugar, ciente das conexões existentes no ato de comunicar via interação no meio virtual, constituído por máquinas e pessoas. Nas palavras de Segata e Rifiotis (2016), ao buscar descrever tais conexões, “uma atividade eminentemente interpretativa para se tornar uma descrição das conexões em actantes “humanos” e “não humanos” (SEGATA e RIFIOTIS, 2016, p. 15).

Tendo ciência de tais questões, o presente trabalho é um estudo de caso, o que possibilita uma maior fonte de informações detalhadas sobre o tema, utilizando um método fenomenológico, pois a fenomenologia busca alcançar mais a fundo as vivências e possibilidades de análises sobre determinado assunto. O estudo utiliza uma abordagem qualitativa, tendo a aplicação de entrevistas a oito mulheres por meio de vídeo chamadas e de forma presencial, com perguntas semi-estruturadas, focalizadas, possibilitando uma maior

¹ MINISTÉRIO DA MULHER, DA FAMÍLIA E DOS DIREITOS HUMANOS. MDH divulga dados sobre feminicídio. [2018] Brasília. Disponível em: <https://www.mdh.gov.br/todas-as-noticias/2018/agosto/ligue-180-recebe-e-encaminha-denuncias-de-violencia-contra-as-mulheres>. Acesso em 11 nov de 2019.

liberdade para as interlocutoras em expressar suas vivências e com intuito de alcançar o objetivo do trabalho, tendo bases teóricas de uma revisão bibliográfica.

O despertar para pesquisar sobre o tema

O meu interesse por investigar e estudar sobre o tema partiu de diversos fatores, iniciando com o tema do meu trabalho de conclusão de curso que aborda os jogos digitais e seus processos de socialização, o que me levou até mesmo a jogar o jogo *Free Fire* por um período. Outro ponto importante por me instigar a realizar tal pesquisa foi ter contato cotidiano com uma amiga também que joga o *Free Fire* e ouvir sempre suas reclamações sobre a falta de credibilidade no jogo diante do público masculino pelo simples fato de ser mulher, com isso, comecei a curiosidade científica por entender um pouco mais as relações de gênero no meio concreto e relacionar com o meio digital – sendo a área que mais me motiva em relação a pesquisa –, que não se difere da realidade do dia a dia, muito pelo contrário, reflete e está intrinsecamente ligado com o cotidiano de cada indivíduo.

Assim como as redes sociais da internet, os jogos digitais permitem esse contato com o outro por meio de vídeos chamadas, chats durante as partidas, comunidades games, o que demonstra uma grande forma de socialização, mas também pode ser uma maneira de promover uma segregação com alguns públicos, inclusive com o feminino. Araújo e Castilhos (2017) tratam em seus escritos sobre o preconceito direcionado as mulheres no meio gamer, marcado por uma cultura machista que vem sendo enraizada ao longo dos anos e naturalizada com a formação da sociedade patriarcal. “Pode-se afirmar que a comunidade dos esportes eletrônicos está demasiadamente infectada pela cultura machista”. (ARAÚJO, MENTI e CASTILHOS, 2017, p. 81).

Mas, apesar da grande repressão do público feminino que algumas autoras demonstram em seus textos, o jogo também pode ser visto como uma maneira de resistência e empoderamento, que é o que me causa grande empolgação ao pesquisar tal questão. Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) destacam que “a representatividade da mulher nos games é uma forma de quebrar os paradigmas atribuídos a sua imagem e comportamento a fim de dar opções de escolha às meninas, mostrando que elas podem pertencer e explorar esse mundo”. (BRISTOT, POZZEBON e FRIGO, 2017, p. 863).

Uma revisão teórica

Quando se aborda a questão dos meios digitais e jogos em uma análise sociológica, se torna necessário ressaltar o que venha a ser essa sociologia digital. Para Miskolci (2016), a sociologia digital é vista como um campo de análise emergente, outros dizem ser um meio que possa ser capaz de explicar as relações midiaticizadas, e ainda há também os que dão seu

parecer sobre a possibilidade da criação de novos conceitos que sobre essa temática, modificando assim a disciplina, dando um novo ar metodológico na forma de analisar.

A ideia de sociologia digital abarca a noção de interatividade e sociabilidade entre os indivíduos, tendo os usuários das mídias não apenas como receptores de informações, mas também criadores, o que lembra a interpretação de Santaella (2003) ao compreender que o meio digital, as mídias, são apenas meios de informações, mas quem cria essas informações são as pessoas, ou seja, as pessoas que comandam e disseminam discursos, utilizando as mídias apenas para a transmissão, e produção de conexão.

Os aparatos tecnológicos facilitaram bastante as relações sociais, como as plataformas e as mídias. As relações face a face vão dando lugar as relações mediadas por meios tecnológicos, que mesmo não substituindo as relações presenciais, passam a dar espaço para novas formas de conexão, levando assim a uma cultura da conectividade. Fatores como faixa etária, nível socioeconômico, nível educacional, entre tantos outros, afetam na construção da conectividade e interações sociais na rede digital.

É interessante saber que as relações mediadas pelas mídias continuam existindo mesmo no modo off-line, ou seja, as relações no meio digital não são relações à parte, mas sim integradas no meio real, tendo assim a construção de sujeitos digitais, e é justamente esse meio que a sociologia digital busca estudar.

Como sociólogos, direcionamos nosso interesse às relações sociais, o que nos leva a não estudar computadores, softwares ou plataformas eletrônicas de comunicação, antes a pesquisar como os sujeitos usam a tecnologia em sua vida cotidiana (MISKOLCI, 2016, p. 290).

Os jogos digitais são uma das diversas maneiras de interação e conectividade por meio dos aparatos tecnológicos. Moita (s/d) em suas pesquisas aborda bastante esse meio *gamer*, destacando como o jogo está presente na vida dos indivíduos, algo que já é uma característica da espécie humana, sendo desenvolvida de uma forma física e mental, uma complementando a outra, gerando ainda mais atratividade do ser humano para a ação do jogar. A referida autora menciona que os games surgiram e criaram um novo padrão advindo dos meios tecnológicos, se tornando um padrão universal encantando e fascinando cada vez mais pessoas.

O jogo, segundo Moita (s/d), leva o indivíduo para um meio onde se tem a presença de variadas possibilidades em um piscar de olhos, ao alcance do jogador, movidos pela emoção que os tomam de conta, expressando também suas visões de mundo no espaço dos jogos, atribuindo tal meio ao significados que também são utilizados em seu ambiente concreto da vida real, levando também um contato com visões e identidades de muitas

peças ao mesmo tempo, juntando assim “um novo conjunto de saberes, numa arena onde estão as diferentes visões de mundo de quem joga, às quais se juntam as representações, as narrativas e os significados que cada um atribui”. (MOITA, s/d. p. 3).

A noção de jogo se configura desde as sociedades antigas. Segundo Huizinga (2000), os jogos estão implicados na cultura dos indivíduos, não tendo amarras e conceitos que o expliquem por completo, mas que fazem parte do dia a dia do ser humano. O jogo não se prende a uma lógica racional, é uma ação livre, que transita entre os diversos âmbitos, tomando grandes proporções na vida de um grupo social, de um indivíduo. Apesar dos jogos serem livres, possuem algumas características como a tensão, a competição, o que torna o jogo mais atrativo, o que pode relacionar com os jogos digitais atuais, que se inserem em tais características, aumentando dia após dia seu público.

Dentre os meios de sociabilidade, interatividade, se tem também a presença de alguns fatores negativos, como a violência, a discriminação, que ocorre tanto na vida real quanto no meio digital, e uma dessas violentações presentes é a violência de gênero. Moita (s/d) explica como os jogos digitais estão presentes no dia a dia dos indivíduos e quando se coloca a questão da cultura machista nos games, se tem a presença de uma disseminação desse pensamento patriarcal; os *games* tem esse poder de disseminar valores, ideias, saberes, comportamentos, sensações, ajudando e influenciado na construção da identidade do indivíduo, e infelizmente o machismo se apresenta como um desses.

Foucault (2002) aborda a questão dos discursos, do poder que os discursos possuem em um determinado espaço, e como podem ser promulgados, ganhando proporções gigantescas. É por meio dos discursos que em muitas das vezes se consegue desenvolver o processo de dominação, disseminando uma ideia, principalmente quando se refere a áreas sensíveis como da etnia, política, religião e sexualidade. Dependendo do que o autor do discurso pode discorrer, sua postura pode ser vista como de alta inteligência até mesmo a total descrença de um ser; e dependendo também da utilização do discursos, o mesmo pode está implicado em valores como poder e desejo, levando assim a situações de isolamentos e exclusão de grupos sociais, como as mulheres nos jogos digitais.

Um discurso, segundo Foucault (2002), na maior parte das vezes busca impor algo, seja uma ideia de adoção ou exclusão. Entre os variados tipos de discurso, ressaltou o discurso machista, criado e promulgado sob uma óptica da sociedade patriarcal, na qual se tem uma dominação masculina, visando assim, a submissão feminina.

Em suma, pode suspeitar-se que há nas sociedades, de um modo muito regular, uma espécie de desnível entre os discursos: os discursos que “se dizem” ao correr dos dias e das relações, discursos que se esquecem no próprio actos que lhes deu origem; e os discursos que estão na origem de um

certo número de novos actos de fala, actos que os retomam, os transformam ou falam deles, numa palavra, os discursos que, indefinidamente e para além de sua formulação, são ditos, ficam ditos e estão ainda por dizer. Sabemos da sua existência no nosso sistema de cultura". (FOUCAULT, 2002, p. s/n).

Quando se aborda questões sobre desigualdades de gênero, violência contra mulheres, é interessante ressaltar os escritos de Hollanda (2009) e Duarte (2009) tratando sobre o Pensamento feminista brasileiro, onde demonstram uma história de luta e resistência feminina diante de uma sociedade patriarcal, com o objetivo de libertar cada vez mais mulheres e incentivarem a continuarem resistindo, apesar das diversas represálias que acometem a população feminina dia após dia.

Pode-se dizer que a vitória do movimento feminista é inquestionável quando se constata que suas bandeiras mais radicais se tornaram parte integrante da sociedade, como o direito de a mulher frequentar a universidade, escolher sua profissão, receber salários iguais e candidatar-se ao que quiser. Tudo isso, que já foi um sonho utópico, faz parte do dia a dia da mulher brasileira e ninguém pode imaginar um cenário diferente. (DUARTE, 2009, p. 25)

Casarino, Quevedo e Gervagioni (2014) também realizam uma análise histórica sobre a discriminação contra a mulher, fazendo todo um aparato histórico desde a Grécia antiga, idade média, até os dias atuais, ressaltando sempre a submissão feminina diante dos homens. Apesar de muita coisa ter mudado no cenário atual, mulheres ainda sofrem diversas repressões, havendo ainda um pensamento de inferioridade diante do público masculino, esse pensamento se manifesta de diversas maneiras como por violência física, sexual, moral, econômica e psicológica, tendo assim uma violação a todo o momento dos direitos humanos.

Segundo as autoras Casarino, Quevedo e Gervagioni (2014), a Constituição Federal de 1988 destina que deve haver equidade e igualdade entre homens e mulheres, mas apesar do texto constitucional, a sociedade brasileira ainda possui índices altíssimos de violência e discriminação feminina. Com isso, a partir do momento em que mulheres buscam sua independência e se enveredam por meios considerados masculinizados, repressões ainda maiores passam a existir, levando a mulher a uma posição de resistência ainda maior.

Percepção das jogadoras sobre o jogo e serem mulheres games

A partir das entrevistas realizadas com oito meninas de idades entre 16 a 26 anos, pude entender melhor o que o jogo simbolizava para elas e quais dificuldades essas mulheres encontravam no meio gamer, principalmente sobre o fato de ser mulher e *gamer* ao mesmo tempo, levantando questões de uma sociedade patriarcal, extremamente machista, e que perpassa também os limites do real e virtual. Concretizei como verdade essas questões por meio dos relatos dessa mulheres, que se propuseram a dedicar alguns minutos do seu tempo

para realização dessa pesquisa, o que me causa felicidade por perceber que mulheres estão ocupando seus espaços sociais, mas que me entristece também por constatar que há muitas repressões e amarras do preconceito presentes ainda. Para manter a integridade das minhas entrevistadas, a proposta é manter o anonimato e usar codinomes para cada uma.

A primeira entrevistada tem 16 anos, a entrevista foi realizada por meio de redes sociais que facilitaram a comunicação. Iniciei a entrevista fazendo perguntas que contextualizassem o jogo e que ela pudesse responder qual o significado do jogo para ela, a mesma respondeu que era uma maneira de se distrair e se divertir com seus amigos; a interlocutora afirmou que joga desde de fevereiro de 2018 – é importante ressaltar aqui que o jogo *Free Fire* é um jogo considerado novo, com seu início por volta do segundo semestre de 2017 – e continua até o momento; mas adiante perguntei também se ela acreditava que o jogo tivesse desempenhado algum impacto na sua vida e ela respondeu:

Olha depende muito da situação, dependendo do resultado do jogo, de como tá sendo a partida, de como as pessoas estão se comportando contigo, na maioria das vezes não é nem o comportamento das pessoas contigo, e sim o resultado dos jogos; tu pode ficar muito estressada, mas também pode ficar muito feliz, pode ser um amor com todo mundo. Eu quando consegui uma certa meta que eu tinha no jogo que era pegar uma certa patente, um certo nível, eu fiquei muito feliz, meu Deus do céu, mas eu acho que só isso também, e ah, e em relação a convivência aqui dentro de casa, eu quase não saía do meu quarto, ficava só jogando, jogando, e a mamãe achava ruim, aí, eu também era muito ignorante, porque, porque eu queria jogar e a mamãe ficava falando, enfim, acho que foi mais isso, foi em questão de exclusão sabe? De ficar excluída dentro de casa, mas não uma exclusão das pessoas me excluindo e se eu me excluindo pra poder jogar, me isolando. (Artemis, 16 anos).

Até esse momento meu objetivo era entender como a minha interlocutora se relacionava com o jogo e de que forma o jogo a influenciava, porém, a pesquisa enveredou para outros caminhos e outras contribuições. Aos poucos fui adentrando no assunto da participação feminina no jogo, e passei a questioná-la se já havia ouvido ou sentindo alguma repressão por ser mulher e jogadora, e ela respondeu:

Já, já, bastante, bastante mesmo. Eu já percebi comportamentos do tipo “ah, não deixa ela jogar pra li sozinha, vai alguém com ela”, tipo assim, eu me afastava, no joguinho assim, eu me afastava da minha equipe e ia pra outros cantos do mapa do jogo e ficavam, “ah, acompanha a menina aí, vai que ela morre”, eu também já percebi comportamentos tipo “mano, até a menina matou mais que tu, até uma menina matou mais que tu”, mas o que eu mais percebo mesmo é o comportamento de achar que só porque eu sou menina, eu não jogo bem. Mas também assim, tem uma minoria que se salva, eu tenho uns amigos que não é assim, mas a maioria, a maioria vai dar em cima de ti, a maioria pede teu número, a maioria fica tipo assim, elogiando toda hora pra pegar teu número. (Artemis, 16 anos).

Assim como presenciei, na fala de Artemis, diversos ataques sofridos, percebi também posteriormente nas demais entrevistadas. Com os depoimentos o preconceito, discriminação e violentação do “ser mulher”, manifesta os limites impostos pelo domínio de espaços destinados para homens e espaços destinados a mulheres, indícios e características da sociedade patriarcal. Além dos ataques constatados, perguntei a Artemis sobre a presença de Mulheres líderes de comunidades *games*, no caso do *Free Fire*, as chamadas guildas, e entrevistadas relatou que na guilda na qual fazia parte só havia uma líder feminina, e na composição do restante do grupo admite que,

sempre, sempre, sempre, a maioria dos membros sempre foi masculino, sempre, sempre, e no total de líderes, eram uns 10 e só tinha uma menina; tipo assim, na guilda mesmo eram menos de 10 meninas, e uma era líder e uma vice-líder, mas a vice-líder saiu. Na minha guilda tinha umas 50 pessoas, e umas 10 eram meninas (Artemis, 16 anos).

É interessante relacionar esse relato com alguns escritos de Moita (s/d) ao utilizar de conceitos demonstrados por Elias (2000), no qual elabora a teoria sobre os estabelecidos e os *outsiders*, tendo os *outsiders* como aqueles que possuem uma visão de si e do restante da sociedade como inferiores a determinadas pessoas, são os excluídos, os marginalizados, enquanto os estabelecidos são os que dominam determinado meio, os que são considerados melhores. No texto, a autora relaciona os *outsiders* com a figura feminina no jogo que a todo momento sofre repressão e incredibilidade enquanto os estabelecidos são os homens, aqueles que acreditam serem os donos de tal meio, e considerados representantes do meio gamer também diante da sociedade.

Onde quer que sejam jogados os games parecem ser um espaço de relações de poder que são justificadas pelas diferenças entre homens e mulheres atribuindo aquelas habilidades diferenciadas, ao mesmo tempo em que valorizam um grupo, menosprezam o outro, levando este a sua própria desqualificação. [...] Ou seja, os meninos como estabelecidos se auto intitulam como os que jogam melhor, como os que sabem, defendem aquele espaço como só deles. As meninas são constituídas pelo grupo novo que está entrando naquele espaço que se constitui como ameaça ao poder dos já estabelecidos. (MOITA, s/d. p. 5-6).

A teoria é expressa na fala da interlocutora que expressa incredibilidade, principalmente quando cita a realidade da falta de visibilidade e reconhecimento de mulheres no jogo:

Assim, o que eu percebo é que o público feminino, as meninas que jogam não são muito reconhecidas, as que jogam bem no caso, e são poucas entendeu? Porque as pessoas não dão o devido valor, não dão o devido reconhecimento pra elas, mas dão muito valor pro público masculino, que é bem maior, tipo, se tu pegar, se tu jogar 10 partidas, e três femininas é muito, e em questão de reconhecimento nacional, poucas meninas são reconhecidas, mas se tu for pegar, fazer uma comparação entre o tanto de

meninas reconhecidas e o tanto de meninos conhecidos é uma diferença enorme, tu pode citar vários, vários, eu tiro por mim, eu sei muitos meninos que jogam, mas eu não sei muitas meninas que jogam, até por conta do reconhecimento que eu te disse. (Artemis, 16 anos).

Praticamente todas as meninas que contribuíram com a pesquisa apresentaram esse posicionamento como podem observar a seguir.

Acho que eles deviam exaltar mais o lado feminino, até porque, se tu não sabe, só tem *Pro league* com os meninos, e isso faz com que muita gente ache que nenhuma é competente, fora que eles só exaltam os homens que jogam, os youtubes, sendo que tem muitas meninas que jogam também. (Tóquio, 22 anos).

Em outras interlocutoras, a realidade vivenciada por Artemis e Tóquio se confirma: “Tanto em campeonatos que são exclusivos para meninos por conta de considerarem a jogabilidade feminina inferior, sendo que nem sempre é, vai das pessoas e de treino e com isso, exclui muito a gente”. (Arhi, 16 anos).

Verifica-se que os campos são delimitados, destinando à *gamer* um lugar marginal que a exclui dos grupos formados por homens: “Assim, os meninos quando é pra jogar sério mesmo, eles dão preferência pra jogar com homens, eles querem jogar com a gente quando é mais pra brincadeira, mais pra tá falando besteira, entendeu?” (Yuka, 19 anos).

Isso aí é o que mais a gente ouve entendeu? Tipo, tem meninos que, tipo, tu ver que tem vamos supor duas, três mulheres no *squad*², a gente chama, não jogam entendeu, porque pensam que a gente não tem a mesma jogabilidade, que a gente não sabe jogar, só de tu ser mulher eles já acham que a gente não sabe jogar. (Nia, 20 anos).

Todas elas demonstraram, em seus depoimentos sua vivência enquanto jogadoras, e com isso, nosso diálogo foi se estreitando e eu, enquanto pesquisadora, conheci um pouco mais de cada uma. A entrevista com Nia foi bastante interessante por ela destacar logo de início que jogava em campeonatos, que demonstrava sua habilidade de jogadora para várias outras pessoas que não fosse apenas o *squad* na qual fazia parte – o *squad* é o grupo que cada jogador faz parte, um grupo de quatro pessoas. Nia joga há dois anos, e reclama bastante dessa falta de visibilidade referida aos campeonatos femininos, como eles não ganham força nem incentivo por parte da comunidade *gamer*, o que lhe causa certa desmotivação por não ver “portas se abrirem”, diferente do que acontece nos campeonatos masculinos.

Além de Nia, Yuka e Arhi também já participaram de campeonatos, mas ambas possuem as mesmas reclamações que Nia. No caso de Yuka, foi apenas um campeonato,

² Equipe de jogo formado por quatro pessoas.

ela relatou que estava bastante nervosa por jogar com pessoas de patentes mais altas. Ressaltou ainda da falta de visibilidade por ser um campeonato pequeno, pois o *squad* que participava tratava-se do segundo da guilda e não o principal, o principal participava de campeonatos maiores formado apenas por homens.

A maioria das entrevistadas não tinham filhos, a não ser por Lana, o que trouxe uma nova representação para a pesquisa, não eram apenas meninas que jogam, mas uma mulher, mãe, jogadora, com ótimas habilidades de jogadora e líder de guilda, mas ressaltou que infelizmente a liderança feminina nessas comunidades não se apresenta com facilidade.

Olha, eu conheço guildas femininas, mas a minha guilda é mista, eu sou a criadora, eu sou a líder, mas eu tenho um outro líder que tem o mesmo papel que o meu, que eu coloquei bem depois, mas hoje nós dois somos os líderes, mas a criadora fundadora, sempre fui eu, entendeu? E ainda sou, mas eu tenho um outro que tem a mesma responsabilidade e o mesmo papel que eu, [...] nunca vi outras mulheres e outras meninas que fossem líderes de guilda feminina, não tô dizendo que não existe, apenas desconheço. (Lana, 26 anos).

Quando indaguei Lana sobre a questão da jogabilidade e de grande parte da sociedade associar o bom desempenho no jogo com a figura masculina, Lana respondeu que:

O jogo vai do treino, qualquer coisa que a gente faz na vida é assim, vai do seu esforço, do treino; eu conheço meninas que jogam muito mais que meninos e conheço meninos que jogam muito mais que meninas, eu acho que isso vai muito do dia, muito do tempo, mas taxar que um menino joga melhor que uma menina, isso não existe, não existe mesmo, eu particularmente sou uma ótima jogadora de *free fire*, na minha equipe eu sou líder da minha guilda entendeu? Tenho ótimas jogadoras de *free fire*, conheço ótimas jogadoras de *free fire* e inclusive na minha guilda eu tenho uma menina que eu garanto que ela dá show em qualquer menino. (Lana, 26 anos).

É possível fazer interlocução com a teoria exposta pelas autoras Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), ao abordarem a representatividade das mulheres nos games em suas pesquisas. As autoras compreendem que o crescimento da indústria *gamer* encontra-se em ascensão, uma vez mais, se tornando maior do que até mesmo a indústria cinematográfica, onde seu público-alvo se torna o masculino, por toda uma construção social criada onde a figura do homem é vista como pertencente ao meio *gamer*, e isso leva a uma desqualificação e falta de reconhecimento de mulheres enquanto *gamer*³.

A luta por reconhecimento, segundo as referidas autoras, é uma realidade, tendo em vista a sociedade baseada em padrões sociais pré-estabelecidos, em que se tem uma construção social do que é pertencente ao gênero masculino e ao gênero feminino, e essa organização do meio social reflete e se insere nos próprios games como diz as autoras.

³ Pessoa que joga muito bem determinado jogo e pode também se profissionalizar neste meio.

Consideram que “os games não são livres de conteúdos ideológicos e refletem como a sociedade se organiza transpondo em seus personagens principalmente no designer gráficos e jogabilidade, os seus aspectos culturais. (BRISTOT, POZZEBON e FRIGO, 2017, p. 863).

Tal questão de ideologia pode ser analisada também desde a década de 80, na qual não havia a presença de um grande público feminino nesse meio, o que levou a indústria *gamer* criar jogos que fossem considerados de meninas, ou que tivesse um enredo que fosse atrativo para as meninas, como por exemplo o jogo Pac Man, onde se tinha presença de um casal romântico, o que para o restante da sociedade era algo que atraía o público feminino, a partir daí, foram criados diversos games com nomes bem específicos sendo “jogos para meninas”, os famosos Pink games. (Idem).

Ao passar do tempo meninas, mulheres, já não se sentiam atraídas por jogos que fossem considerados apenas para “meninas”, e é isso que vem gerando uma mudança nos padrões, porque as mulheres não estão mais se contentando com esse espaço secundário no mundo dos jogos on-line, e desejam participar dos outros jogos que são direcionados em maior parte para o público masculino. Tal realidade é visível em jogos como o *Counter-Strike*, o próprio *Free Fire*, que são jogos de tiros. No caso o *Counter-Strike* do gênero *First Person Shooter* que é o tiro em primeira pessoa e o *Free Fire* que é do gênero *Battle Royale* que também envolve tiro, mas se joga em uma arena com dezenas de pessoas sobrando apenas um no fim do jogo

A participação das mulheres no meio *gamer* é uma maneira de resistir e se empoderar, mostrando seu protagonismo diante da sociedade, e demonstrando também que não são minorias enquanto quantidade nos games, pelo contrário, as autoras Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) dizem que o público feminino *gamer* ultrapassa o masculino no Brasil. Mas, apesar de haver esse grande público, as autoras elucidam que há sim uma contribuição das indústrias games para reforçar ainda mais essa incredibilidade feminina, reforçando alguns estereótipos. “Em uma sociedade onde a mulher ainda sofre muito preconceito e luta diariamente por reconhecimento, direitos iguais e segurança, é frustrante que algumas mídias como os games ainda reforcem certos estereótipos”. (BRISTOT, POZZEBON e FRIGO, 2017, p. 1).

Mais uma vez a teoria dialoga com a realidade e expressa-se em uma das falas das interlocutoras.

Várias vezes, assim, eu acho que já foram tão repetitivos os comentários que eu nem me surpreendo mais, é do tipo que ‘aaa, ela é mulher mas ela joga bem’ ‘tu é mulher e joga melhor que o teu namorado’ ‘o teu namorado tá perdendo pra ti’, são esses comentários entendeu? Aí questão de assédio também, ficar pedindo o número, eu tava jogando com um squad aleatório aí

caiu homens, aí eu ia e matava um cara, tipo, papava a kill⁴ do cara, aí começavam a me xingar de gostosa de isso e aquilo, de puta, essas coisas, aí “bora matar essa vagabunda”, esse foi o mais chocante que eu escutei”(Yuka, 19 anos)

Assim como Yuka, Artemis e Tokio também destacaram os comentários que mais se sentiram desvalorizada e relata o que já ouviu dos outros *gamers*: “ ‘Oxe, cê é menina, fica quieta aí!’ . Eu acho que foi esse aí, faz tempo, mas eu lembro dele porque eu fiquei chocada sabe?” (Artemis, 16 anos).

Já aconteceram muitas coisas que eu fiquei com raiva, mas eu só apago (...), deixa eu tentar lembrar, ‘mulher é um lixo jogando’, ouvi isso de um cara que uns amigos chamaram, fiquei bem chateada, pq ele ficou me xingando sem eu fazer nada, só que eu nem revidei como devia, porque ele fazia parte da guilda que tava, aí eu levei pro líder e ele meio que resolveu com ele. Fiquei mais chateada porque o meu amigo não disse nada; parei até de falar com ele, não que eu precisasse de ajuda pra colocar ele no lugar, mas pow, era 2 contra 1 e eu claro que saí perdendo. (Tokio, 22 anos)

O jogo Free Fire assim como outros jogos possuem avatares femininos extremamente sexualizados, explicitando o corpo dos avatares femininos, e até nesse quesito pode se perceber a presença do machismo e da predominância masculina, dos discursos e retóricas que estão sendo transmitidos e que acabam por reforçar e propiciar atos como os sofridos pelas meninas destacadas na pesquisa.

O meio *gamer* infelizmente ainda é marcado por pouca representatividade feminina, tendo poucos personagens femininos, e quando tem, normalmente são extremamente estereotipados, com designer super sexualizado. Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), também retratam em seus textos a interatividade desenvolvida com os games, tendo toda uma organização com regras, onde se tem também uma retórica transmitida e nem sempre é uma retórica positiva, como a retórica de gênero. “A retórica de gênero pode se manifestar no designer das personagens e na narrativa. Ela comumente reforça os aspectos culturais da sociedade ao objetificar, hipersexualizar e não dar protagonismo a elas no jogo” (p. 2), nesse sentido, a narrativa do jogo se desenvolve e interfere no processo ideológico, principalmente quando reforça a ideia de um gênero dominante, o que leva a dificuldade da construção de uma retórica de empoderamento feminino, de representatividade, tendo em vista a sociedade vigente.

Apesar de todas essas repressões destacadas pelas interlocutoras, as mesmas se apresentaram orgulhosas por estarem conseguindo ocupar lugares que até então eram vistos – e muita das vezes ainda são – como masculinizados, tal fato se evidenciou em uma pergunta que fiz para todas as entrevistadas. Perguntei como elas se sentiam por serem mulheres e

⁴ Jogadores abatidos e os kits que cada um deixa ao morrer na partida.

estarem jogando um jogo que é considerado pela sociedade como masculino e que medidas poderiam ser tomadas para que essa discriminação diminuísse? E elas responderam que:

Olha, eu assim, eu não vou mentir pra ti, eu tenho meio que orgulho de dizer que eu jogo e de dizer que eu jogo bem, tem umas coisas legais e tais, e eu gosto de dizer que jogo. Mano, eu sou dima l, mas eu já peguei mestre. Eu acho que uma atitude, que viesse da própria garena, a criadora do jogo, fizesse um campeonato ao mesmo nível de reconhecimento da pro league, a pro league é uma campeonato nacional com os melhores jogadores de free fire do Brasil, tivesse esse campeonato, só que só pro lado feminino, pra que tivesse mais um reconhecimento, tivesse mais meninas e tudo mais, na pro league tem meninas, mas tipo assim, são poucas sabe? (Artemis, 16 anos).

Eu me sinto ainda mais poderosa (risos), e sempre procuro ser melhor e fazer as outras se acharem e verem o quanto são. Acho que eles deviam exaltar mais o lado feminino, até porque, se tu não sabe, só tem pro league com os meninos, e isso faz com que muita gente ache que nenhuma é competente, fora que eles só exaltam os homens que jogam, os youtube, sendo que em muitas meninas que jogam também. (Tóquio, 22 anos).

Eu acho que a gente enquanto mulher jogando um jogo que aparentemente era pra ser dominado por homens é uma questão de representatividade e de como é que eu posso dizer? De ir contra desses padrões que são estabelecidos, tipo de homem só que pode jogar. A gente como mulher inserida nesse jogo, jogando bem, mostrando que a gente tem habilidade também, e pode ser igual ou melhor que esses homens é uma questão de luta também, demonstrar que a gente pode sim, que a gente tem uma total capacidade e que questão de representatividade mesmo. Acho que é reconhecimento, porque tem muitas mulheres que não reconhecem isso, da gente ter voz pra dizer que há sim o machismo dentro dessa comunidade, que os homens tem que perceber isso, a gente tem que conversar, orientar e dizer também que a gente tem total capacidade pra essas coisas. (Yuka, 19 anos).

A violência vista não se configura como física – mas pode haver casos em exceção quando se remete a algumas perseguições reais que as jogadoras sofrem –, mas uma violência moral, psicológica e simbólica como Freitas (s/d) destaca, partindo do princípio da ideia de uma superioridade e masculinidade do ser homem, exercendo essa dominação sobre o feminino, e essa violência simbólica pode ser transmitida por meio de instituições, estado, a escola, e as mídias, onde se encaixam os jogos digitais, utilizando uma maneira de oprimir e desvalorizar certos indivíduos, onde se salienta então a figura da mulher.

A violência simbólica é uma forma injusta de dominação social, injusta porque ganha 'as mentes e os corações dos dominados' sem eles perceberem; é uma forma de violência que parece suave, pois não é física, mas, ainda sim, reproduz uma forma de pensar e uma visão de mundo que pode dar suporte à formas de agir que desmoralizam e deslegitimam a mulher. (FREITAS, s/d, p. 4).

Essa violência pode ser observada também nas pesquisas de Fortim e Grandó (s/d), nas quais ressaltam os obstáculos encontrados nas comunidades games, quando destacam

as questões de gênero e participação feminina, grifando que há vários obstáculos impostos pelas comunidades games, com atitudes de aversão e desrespeito direcionados as mulheres sejam em forma de assédio ou qualquer forma de preconceito, e ainda também o fato de grande parte dos homens atribuírem as falhas nos jogos a figura feminina.

E isso foi exatamente o que foi relatado pelas entrevistadas como nas falas mais marcantes especificamente para mim, que foi a da Ártemis e da Yuka ao se referir as comunidades que participam, as chamadas guildas e a falta de credibilidade e desvalorização das jogadoras pelo público masculino, buscando demonstrar que o domínio daquele espaço não pertence a elas, mas sim ao homens, aos jogadores, aqueles que já exercem uma certa dominação na sociedade fora do meio virtual, mas que buscam dar prosseguimento também no meio gamer, um lugar no qual contém uma história marcada pela publicidade voltada para a comunidade masculina.

Conclusão

Diante das informações obtidas ao longo da pesquisa, constatou-se que a presença da violência direcionada para o público feminino ainda é uma realidade, uma luta na qual várias mulheres no mundo real, e no meio virtual como no caso dos jogos, traçam todos os dias, buscando reafirmar seus direitos e espaços, demonstrando que não há uma delimitação biológica que segregue alguém por ser uma mulher ou homem no cenário *gamer*, o espaço é destinado para todos, mas a sociedade com suas amarras e naturalizações misóginas tendem a se comportar de uma maneira extremamente preconceituosa e machista. Quando se refere a essas questões, é interessante relacionar com o que Fortim (s/d) aborda, tratando de mulheres e games, destacando que a construção social relacionada ao gênero também se direciona aos espaços e meios, como os próprios jogos digitais que acabam tendo essa característica de construção social, delimitando ou buscando delimitar o que venha a ser jogo de menino e um jogo de menina.

Apesar de todas essas represálias que as interlocutoras salientaram, algo importante e que também me enche de esperança e felicidade, foi perceber a representatividade feminina, demonstrando suas habilidades, jogabilidades e contestando uma teoria de que apenas os homens jogam bem. A maioria das meninas entrevistadas estão em níveis altos do jogo como Mestre e Diamante – as patentes consideradas com um status de respeito –, isso demonstra que as mulheres estão sim, ocupando seus espaços e refutando paradigmas estabelecidos por uma sociedade machista.

É extremamente reconfortante para mim, enquanto mulher, pesquisadora de jogos e até jogadora nas horas vagas – não uma jogadora como as que tive a honra de conhecer

durante a pesquisa, com altas habilidades –, perceber o orgulho que minhas entrevistadas sentem ao se auto intitularem jogadores de *Free Fire*, conquistando seus espaços, quebrando as amarras sociais da construção do que é ser mulher ou homem. Infelizmente ainda há muito por se fazer, muitos discursos e ideologias por quebrar, muito desrespeito por derrubar e denunciar, muita conscientização a se realizar, mas a presença feminina nos jogos digitais é real, a jogabilidade feminina é incontestável, por isso digo, continuem jogando, representando, se empoderando e acima de tudo, jogando como mulheres.

Referências Bibliográficas

BRISTOT, Paula Casagrande. POZZEBON, Eliane. FRIGO, Luciana Frigo. **A Representatividade das Mulheres nos games**. In: SBC - Proceedings of SBGames 2017. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação.

CAETANO, Mayara A. **Joguem Como Mulheres ou como Garotas!** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Brasil. SBC – Proceedings of SBGames, 2016.

CASARINO, Tatyana Alcantara. Fernandes. QUEVEDO, Elisana Romero. GERVASONI, Tássia A. A Discriminação Contra a Mulher: Análise Histórica e Contemporânea. In: **Anais da Semana Acadêmica FADISMA ENTREMENTES**. ISSN nº 2446726. 11 edição. Rio Grande do Sul, 2014.

ELIAS, Norbert e SCOTSON, John L. **Os estabelecidos e os Outsiders**. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro: Zahar 2000

FORTIM, Ivêlsi. **Mulheres e Games: Uma revisão do tema**. São Paulo: PUC, s/d.

FORTIM, Ivilse. GRANDO, Caroline M. **ATTENTION WHORE! A Percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades MMOs**. Curso de Psicologia – Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde – PUC-SP, Brasil.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. Ciberfil: literatura digital. 2002.

FREITAS, Silvio Silvério Feitosa de. **A Representação da Mulher nos Jogos Final Fight 1, 2 e 3**. São Paulo: Unesp, s/d.

HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org). **Pensamento Feminista Brasileiro: Formação e Contextos**. Rio de Janeiro: Bazar do tempo, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Ed. 4ª. São Paulo: Perpectiva, 2000.

MENTI, Daniela Cristina. ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de Gênero Contra Mulheres no Cenário dos Esportes**. Conexão – Comunicação e Cultura, VCS. Caxias do Sul – v-16, n. 31. Jan/jun. 2017. p. 73-88.

MISKOLCI, Richard. **Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. Contemporânea** – Revista de Sociologia da UFSCar, v.6, n. 2, jul-dez. 2016, pp- 275-297.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Relações de Gênero nos Games: os estabelecidos e os outsiders**. UFPB. s/d.

MUNGIOLI, Artur Palma. **A Personagem Feminina nos Games do século XXI**: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011. *In*: Interprogramas de mestrado Faculdade Cásper Líbero. s/d.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à Cibercultura**: o advento do pós-humano. Revista Famecos. Porto Alegre, nº22, 2003.

SILVA. L. G. da. KIKUCHI. T. S. SCHIMIGUEL. J. **Game Cultura: Um Panorama pela Cultura gamer**. Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo/SP, Brasil. Revista: Atlante. Cadernos de Educacyon y Desarrolo ISSN: 1989-4155.