



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

**FACULDADE DE LETRAS**

**KOS (KILL ON SIGHT): A LINGUAGEM COMO FERRAMENTA DE EXCLUSÃO  
E APAGAMENTO DE IDENTIDADES FEMININAS NA COMUNIDADE DE  
JOGOS ELETRÔNICOS**

**Maria Eduarda Guimarães Simões**

Rio de Janeiro

2017

MARIA EDUARDA GUIMARÃES SIMÕES

KOS (KILL ON SIGHT): A LINGUAGEM COMO FERRAMENTO DE EXCLUSÃO  
E APAGAMENTO DAS IDENTIDADES FEMININAS NA COMUNIDADE DE  
JOGOS ELETRÔNICOS

Monografia submetida à Faculdade de  
Letras da Universidade Federal do Rio de  
Janeiro, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Licenciada em Letras  
na habilitação Português/Inglês.

Orientador: Professor Doutor Luiz Paulo da Moita Lopes

RIO DE JANEIRO

2017

### CIP - Catalogação na Publicação

S611k Simões, Maria Eduarda Guimarães  
KOS (Kill on sight): A linguagem como ferramenta  
de exclusão e apagamento das identidades femininas  
na comunidade de jogos eletrônicos / Maria Eduarda  
Guimarães Simões. -- Rio de Janeiro, 2017.  
35 f.

Orientador: Luiz Paulo da Moita Lopes.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade  
de Letras, Bacharel em Letras: Português - Inglês,  
2017.

1. Vídeo games. 2. Mulheres. 3. Banimento. 4.  
Pistas indexicais. I. Lopes, Luiz Paulo da Moita,  
orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

## Sumário

<b>Resumo.....</b>	<b>5</b>
<b>Introdução.....</b>	<b>6</b>
<b>Mulheres e vídeo games.....</b>	<b>8</b>
<b>A identidade gamer girl.....</b>	<b>12</b>
<b>Metodologia, corpus e fundamentos teórico-analíticos.....</b>	<b>15</b>
<b>Análise de dados.....</b>	<b>17</b>
<b>Discussão de resultados.....</b>	<b>25</b>
<b>Considerações finais.....</b>	<b>29</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>30</b>
<b>Referências.....</b>	<b>34</b>

## Resumo

Antes uma mídia cercada por pré-conceitos e desinformações, vídeo games têm conquistado outras plataformas de entretenimento tornando-se cada vez mais acessíveis e atrativos para uma plateia mais abrangente. No entanto, as mulheres que apreciam esse tipo de mídia ainda se deparam com frequência com o preconceito gerado por parte do coletivo masculino. Em dezembro de 2011, o canal do Youtube *SexyNerdGirlPresents* exibiu um vídeo intitulado *Gamer Girl Manifesto* com a participação de diversas jogadoras compartilhando suas experiências na comunidade através de um texto unificado. O que deveria ter sido um ato consolidador exigindo tratamento igualitário, tornou-se mais uma arma de reafirmação machista e discriminatória com comentários ofensivos produzidos tanto por homens quanto por mulheres. Através do referencial teórico-analítico de Wortham (2001) e Bloomaert (2010), o objetivo do presente estudo será analisar as pistas indexicais que possibilitam 1) identificar como se dão as experiências femininas na comunidade; 2) como a linguagem utilizada contribui para o banimento e apagamento das identidades femininas; e 3) entender a propagação de ideais e estereótipos no corpo social de usuários da maior mídia de entretenimento atual.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, mulheres, banimento, pistas indexicais.

## Introdução

Desde a sua popularização nos anos setenta através dos nostálgicos arcades, vídeo games têm sido uma das mais poderosas e promissoras ferramentas de entretenimento do mundo. No Brasil, avançando em direção contrária à economia, o mercado de jogos eletrônicos movimentou R\$ 840 milhões em 2011 e continua em uma curva exponencial crescente, de acordo com um estudo realizado pela consultoria PWC (<https://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/outlook/segment-insights/video-games.html>). O advento da internet trouxe consigo os “MMORPG” (Massive Multiplayer Online Role Play Game, “multijogador massivo online”), que permitiam aos jogadores a criação de avatares (representação pictórica do jogador) e a exploração de um mundo online vasto e gratuito que, juntamente com os “FPS” (sigla para first person shooter, “atirador em primeira pessoa”), possibilitaram a criação e a popularização das Lan Houses e de plataformas de compra e venda de jogos online (como *Steam*, *Origin* e *Uplay*) disseminando ainda mais a cultura dos jogos eletrônicos. Além disso, nos últimos dez anos a mídia evoluiu como nenhuma outra apresentando uma variada gama de consoles cada vez mais portáteis, avançados e acessíveis econômica e fisicamente; bem como jogos mais dinâmicos, com jogabilidade diferenciada, enredos complexos e preços acessíveis. Considerando todos esses novos artifícios, era esperável que o corpo social de usuários sofresse uma drástica metamorfose.

Em fevereiro de 2017, a empresa de tecnologia, Sioux, juntamente com a empresa de pesquisa de mercado, Blend New Research e o Núcleo de Estudos e Negócios em Marketing Digital da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), realizaram sua pesquisa anual denominada “Pesquisa Game Brasil” (<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>), que analisa o perfil dos jogadores brasileiros. De acordo com esse estudo, o público feminino representa 53,6% dos gamers no Brasil (anexo 1). Mesmo sendo um grande público consumidor no Brasil e no mundo, poucos são os jogos que fazem uma representação acurada das concepções femininas de feminilidade. Nos últimos vinte anos tem-se frequentemente debatido sobre a representação feminina em jogos eletrônicos, representação esta que constantemente apresenta modelos hiper sexualizados e estereotípicos, reforçando a objetificação da mulher e o uso de violência para com estas (Brice & Rutter, 2002).

A agressividade direcionada às mulheres extrapola o limite dos pixels e atinge jogadoras, não-jogadoras e criadoras de jogos. Ainda que os cargos em grandes produtoras sejam escassos, o grande sucesso dos jogos indie (abreviatura de “independente”) nos anos 2010, impulsionado por títulos como *Amnésia* (2010) e *Slender* (2012), conferiu à comunidade a possibilidade de criar jogos de baixo custo, porém extremamente populares e rentáveis. Em 2013 a designer Zoe Quinn lançou o jogo indie *Depression Note*, onde o jogador assume a posição e limitações de uma pessoa com depressão e deve fazer escolhas de acordo com os cenários propostos em forma de texto. A maioria das críticas feitas ao jogo foram extremamente positivas apontando o caráter educacional e extrema sensibilidade presentes na trama. Porém, após o grande sucesso do título, Quinn começou a receber ameaças de estupro e morte diariamente; como ela divulga em uma entrevista ao *The Guardian* (<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/zoe-quinn-gamergate-interview>) em 2014. Outras mulheres bem-sucedidas na comunidade de jogos, como a designer Brianna Wu e a crítica de mídia Anita Sarkeesian, começaram a receber as mesmas intimidações (Stuart, 2014). Sarkeesian foi até utilizada como inspiração para o jogo flash “Beat up Anita Sarkeesian” (anexo 2), que foi tirado do site onde estava hospedado em 2012, mas não deixou de levantar discussões entre apoiadores e opositores. Em meio a esse conturbado cenário, surgiu o movimento *Gamergate* - uma alusão ao escândalo de Watergate nos Estados Unidos - que se dispõe a expor indivíduos que corrompem a integridade do jornalismo especializado em games através de todo o tipo de suborno. É peculiar, no entanto, que todos os indivíduos denominados corruptos por esse movimento sejam pessoas que se identificam como mulheres e que lutam pela inclusão e melhor representação destas na mídia de vídeo games.

Os exemplos de Zoe Quinn e Anita Sarkeesian demonstram a descrença na produtividade e interesse feminino nos ambientes de alta tecnologia, e como a presença feminina causa grande tumulto nas mídias antes dominadas por homens. Brice & Rutter (2002), citando McRobbie (1991), explicam que, culturalmente, é concebido que as mulheres têm o espaço doméstico como seu “habitat natural”, sendo assim, seu acesso aos múltiplos espaços sociais é restrito e elas são deixadas às margens dos espaços públicos de convívio. Observa-se que quando as mulheres transgridem essa zona elas devem ser, por meio dos mais diversos dispositivos, imediatamente anuladas, eliminadas assim que vistas. Dessa forma, apesar de sua grande representatividade

como público consumidor e criador, as mulheres ainda são tratadas como objetos periféricos à experiência masculina de entretenimento.

A divisão deste estudo abordará a relação das mulheres com a alta tecnologia e a mídia de vídeo games, as noções de identidade e auto identificação ‘gamer’, metodologia, corpus e fundamentos teóricos seguidos da análise e, por fim, a discussão dos resultados e o que é possível inferir a partir deste espectro. Este trabalho explora como tema principal a necessidade que a comunidade de jogos eletrônicos atual tem de abater os indivíduos que se impõe à vigente concepção do público feminino em vídeo games. O foco não será na representação feminina nos jogos (embora esse tópico não deixe de ser mencionado por ter relação direta com o eixo da pesquisa), mas como estas jogadoras são percebidas pelos demais ao ultrapassarem as barreiras de seu espaço social preestabelecido. A análise se dará através de pistas indexicais propostas por Wortham (2001) observadas em comentários deixados no vídeo “The Gamer Girl Manifesto” (postado em 20 de dezembro de 2011) a fim de compreender qual é o papel socialmente aceito para estas jogadoras dentro da comunidade e como esta função é estipulada através da propagação de estereótipos.

### **Mulheres e vídeo games**

Para entender a relação entre mulheres e vídeo games é preciso traçar um mapa da evolução dessa tecnologia e entender como essa mídia evoluiu dentro das esferas política, social, histórica e cultural.

Os espaços de alta tecnologia sofreram diversas alterações desde a representação escura e ameaçadora das grandes máquinas do início da Revolução Industrial, até o design suave e harmonioso dos aparelhos mobile da atualidade. A tecnologia adaptou-se às necessidades humanas enquanto, em movimento circular, a sociedade foi se moldando baseada em novas inovações tecnológicas descobrindo e criando desejos – principalmente com o livre acesso à internet - que antes lhe eram desconhecidos (Hine, 2000). O fundamental desenvolvimento da microeletrônica e das tecnologias de comunicação transformaram a estrutura da força de trabalho, criando divisões de gênero ainda mais proeminentes (Wajcman, 1991). As disparidades entre mulheres e homens no mercado de trabalho, geralmente, são atribuídas à falta de habilidade feminina para



lidar com aparatos de alta tecnologia; porém, a maneira como essa habilidade é medida baseia-se majoritariamente em aspectos ideológicos socialmente construídos.

*As funções da ordem social são uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina na qual foram fundadas: é a divisão sexual do trabalho, uma distribuição muito estrita das atividades designadas para cada sexo, de seu lugar, tempo e instrumentos, é a estrutura de espaço com a oposição entre o trabalho de mercado, reservado para os homens, e o trabalho doméstico para as mulheres.* (Bourdieu, 2001 p. 5)

Mesmo tendo seus espaços de socialização restringidos, mulheres não ficaram completamente alheias às inovações tecnológicas. O conhecimento de eletrodomésticos e outros utensílios eletrônicos voltados à manutenção do lar pode ser considerado pré-requisito mínimo para a afirmação e reconhecimento de identidades femininas; “[...]se mulheres são marginais às culturas de trabalho masculinas, é por que elas são pivôs e centrais de uma esfera subordinada.”(Garber e McRobbie, 1976, p.211). O lar é a área cativa de atuação feminina.

É possível ver que essa mesma lógica é aplicada à subculturas. Em seu estudo, Garber e McRobbie (1976) estabelecem o conceito da cultura de quarto, onde, ao se verem confinadas aos espaços domésticos por conta das concepções de comportamento comumente associadas à “garotas de respeito”, as jovens adolescentes se reúnem em seus espaços caseiros para falar sobre moda, beleza, relacionamentos e confidenciar suas experiências de vida umas às outras. Antes associada ao público feminino, a cultura de quarto sofreu uma metamorfose no final dos anos 70 com a introdução do Atari VCS e do Atari 2600 nos lares ocidentais; após o grande sucesso desses consoles, a Nintendo lançou o Nintendo Entertainment System em 1983 e os consoles domésticos se popularizaram no ocidente. Os meninos adolescentes agora também tinham motivo para passar mais tempo em casa, a cultura de quarto masculina se concentra principalmente nos vídeo games (Bryce e Rutter, 2002; Shaw, 2010).

Além dos consoles, a internet trouxe consigo inúmeras facilidades e variedade de conteúdo. Além dos MMOs, os jogos *flash* (jogos online gratuitos com jogabilidade simplificada) são uma das maneiras mais úteis de se atrair espectadores novos para novos tipos de jogos. Enclausuradas em suas prisões sócio comportamentais, as mulheres têm então uma nova possibilidade, uma cultura que as permite se manter no

espaço doméstico e explorar novos meios de entretenimento. A criação de conteúdo e dispositivos com características femininas estereotípicas, como o console rosa da Nintendo e jogos da Barbie, suavizou socialmente as portas de entrada do público feminino à comunidade de jogos; a inovação de designs e diversidade das ferramentas disponíveis para dispositivos móveis na atualidade, introduziram ainda mais possibilidades de divertimento a novos públicos (Bryce e Rutter, 2002). Os aparelhos mobile são, de acordo com a Pesquisa Game Brasil, as plataformas mais popularizadas entre os jogadores de vídeo game no Brasil (anexo 3).

No entanto, enquanto a comunidade de jogadores cresce e se diversifica, assim também os dispositivos pós-panópticos se desenvolvem e expandem suas áreas de atuação. O ambiente vasto e não mapeado da internet traz liberdades e dificuldade de controle e limitação pelas entidades tradicionais de poder. Frente a esse panorama, a vigilância dos nichos virtuais fica a cargo dos próprios usuários da rede que premiam indivíduos que respeitam e revolucionam as normas de conduta e punem aqueles que se desviam destas.

*O ban-óptico garante as entradas daquelas partes do mundo dentro das quais a vigilância do tipo “faça você mesmo” é suficiente para manter e reproduzir a “ordem”; basicamente, ele barra a entrada a todos os que não possuem nenhuma das ferramentas adequadas para isso[...] Esses indivíduos (mais precisamente, essas categorias de indivíduos) devem ter “ajuda mecânica”, por assim dizer, para se alinhar aos padrões comportamentais dos “espaços defensáveis”. (Bauman, 2013, p.65)*

Este estudo pôde observar que, a primeira seção que os dispositivos ban-ópticos causam dentro da comunidade de video-games é em relação ao tipo de jogador. Grandes sucessos como *The Sims*, *Angry Birds* e *Candy Crush* (frequentemente associados e promocionalmente direcionados ao público feminino, principalmente o último que conseguiu envolver pessoas de idade mais avançada) criaram um novo grupo de jogadores denominados pelo coletivo como “jogadores casuais”, que qualifica exatamente a classe que utiliza dispositivos móveis<sup>1</sup> como celulares, tablets e iPads e exploravam apenas jogos mais simples. Porém, com a chegada das adaptações de títulos

---

<sup>1</sup> Plataformas móveis criadas pelas principais desenvolvedoras de vídeo games como Game Boy, Nintendo DS, PSP, Playstation Vita etc serão denominadas como “portáteis”.

mais complexos como *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto* e *Mass Effect* para plataformas móveis, principalmente para o sistema iOS da Apple, os jogadores casuais se tornaram um grupo caracterizado pela falta de habilidade em relação aos jogadores chamados hardcore (Kuittinen et al, 2007). Desse momento em diante, “casual gamer” passou a carregar uma conotação bastante negativa, uma classe inferior de jogadores.

Por conta dos designs, das escolhas promocionais e dos primórdios dos vídeo games, a comunidade tende a associar o público feminino à denominação casual gamer; além disso, a cultura sexista e a obsessão com binaridade de gêneros vigentes em diversas sociedades estipula critérios perniciosos de categorização de jogadores. Apesar de ser considerada uma subcultura marginalizada e frequentemente mal compreendida – o que poderia estimular empatia - a comunidade gamer pode ser deveras elitista e tóxica, principalmente para com as mulheres (Bryce e Rutter, 2002; Cassel e Jenkins, 1998; Garber e McRobbie, 1976). Este comportamento pode ser evidenciado através de diversos streams e fóruns; um exemplo ocorrido em fevereiro de 2017 tem uma jogadora postando um vídeo no Youtube onde é assediada verbalmente durante uma partida de *Overwatch* por dwwezesseis minutos (Fractions of a Penny, 2017).

Frente a esses dados, nota-se que, apesar dos esforços para atrair e diversificar o público consumidor de jogos, os grupos de jogadores são meticulosamente segregados e eficientemente rotulados. “Outra tarefa dos dispositivos ban-ópticos, e de não menor gravidade, é identificar prontamente indivíduos que deem sinais de não estar dispostos a se manter na linha ou que planejam quebrar esses padrões obrigatórios.” (Bauman, 2013, p.65).

Ao saírem de seus mundos rosados de estética e culinária, as mulheres desafiam sua categorização e ousam almejar títulos que, na maioria das vezes, não lhes são confiados, competindo com os homens de igual para igual. Os massive multiplayer online role play games (MMORPG) e first person shooters (FPS) - onde a atuação é mais comumente focada em aventura, estratégia, ação e fantasia com mundos novos e inexplorados - é onde as jogadoras encontram maior resistência. Ainda assim, atitudes como a da dona do canal Fractions of a Penny que expõem recorrências de assédio e discriminação, mostra a criação de resistências que se opõem aos agentes ban-ópticos. “A tela do computador deixa de ser somente um local onde se busca informação e passa a ser principalmente um lugar de construção, de disputa, de contestação de significados.” (Moita Lopes, 2010, p.398).

## A identidade gamer girl

A Pesquisa Game Brasil conduzida pela empresa de tecnologia, Sioux, juntamente com a empresa de pesquisa de mercado, Blend New Research e o Núcleo de Estudos e Negócios em Marketing Digital da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) em fevereiro de 2017 (disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>), constatou que as mulheres representam 53% do público consumidor de jogos eletrônicos no Brasil. Além desse dado, a pesquisa mostra que, apesar das mulheres representarem grande parte da comunidade, apenas uma pequena parcela destas se identifica como gamer; termo que as colocaria como membros pertencentes de um grupo onde, de acordo com a pesquisa, elas são maioria.

Frente a esses dados é preciso indagar sobre os motivos pelos quais isso acontece.

Nos últimos vinte anos tem-se frequentemente debatido sobre a representação feminina em jogos eletrônicos, representação esta que constantemente apresenta modelos hiper sexualizados e estereotípicos que reforçam a objetificação da mulher e o uso de violência para com estas (Brice & Rutter, 2002). Dessa forma, apesar de sua grande representatividade como público consumidor e criador, as mulheres ainda são tratadas como objetos periféricos à experiência masculina de entretenimento. Esse tipo de representação é um dos mais debatidos fatores que dificultam a identificação feminina com o coletivo de jogos e as afasta dos vídeo games (Shaw, 2010).

Mesmo protagonistas femininas famosas como: *Lara Croft (Tomb Raider)*, *Comandante Sheppard (Mass Effect)* e *Jill Valentine (Resident Evil)* são vítimas de estereótipos sociais. A promoção dessas personagens pelas suas companhias criadoras revolve em torno de sua objetificação sexual. Assume-se que para aumentar a participação e a representatividade feminina nos jogos eletrônicos basta a introdução de uma personagem mulher; a frequente negligência quanto a relevância destas para a trama, o modo como elas são conduzidas e apresentadas transforma as personagens femininas em cascas ocas que revolvem em torno das personas masculinas. A teoria de objetificação proposta por Fredrickson & Roberts (1997) mostra que a objetificação sexual, onde mulheres são tratadas como corpos com o intuito de garantir prazer aos homens, pode culminar em uma auto-objetificação, onde as mulheres se veem como não pertencentes ou detentoras de direitos em determinadas situações.

O ciclo de objetificação feminina pode ser observado na revolta causada pelo personagem Wall. Apostando nos dispositivos móveis, a produtora Esquare Enix anunciou o novo título de sua renomada franquia *Final Fantasy* exclusivamente para o sistema iOS (Apple) início de 2015. Com roupas bastante reveladoras, principalmente nas costas e nas laterais, Wal, o protagonista, foi considerado “um pouco sexy demais” pela audiência presente na cerimônia de anúncio do jogo. As reclamações instigaram os designers a prontamente alterar o figurino do personagem para um mais conservador (Williams, 2015). A peculiaridade do ocorrido se dá pelo fato de que visuais provocadores nunca pareceram ser um problema nos outros jogos da franquia quando quem os usava eram as personagens femininas; além disso, reclamações quanto ao design de Lara Croft, Bayonetta e outras protagonistas dos games sempre foram tratadas com descaso pela comunidade. Existe uma necessidade das produtoras e designers de agradar ao olhar masculino e heterossexual, o que acaba culminando em outro ponto central que influencia a não identificação feminina com vídeo games: o marketing.

Como discutido no capítulo anterior, jogos eletrônicos tiveram sua gênese quase que inteiramente voltada para o público masculino; vídeo games eram feitos por homens e para homens, o foco dos estúdios e produtores nesse grupo demográfico faz com que a promoção dos jogos seja, obviamente, voltada para esse público (Dickey, 2006; Thornham, 2000).

Um exemplo proeminente desse argumento é o caso de *Mass Effect*. Como muitos outros RPGs, o jogo dá a oportunidade para o jogador escolher entre um protagonista masculino e uma feminina, ambos nomeados como “Comandante Shepard”, com pouquíssimas alternâncias de figurino e mínima variação de animação. Apesar da grande popularidade da versão feminina da personagem por conta da excelente dublagem feita pela atriz Jennifer Hale (Cobbett, 2012), os pôsteres, capas e trailers do jogo apresentam somente a variante masculina do Comandante Shepard. O marketing voltado apenas para o público masculino reforça a ideia de que vídeo games são uma mídia voltada única exclusivamente para homens e faz com que as mulheres tenham mais dificuldade em se sentirem como pertencentes da comunidade (Dickey, 2006; Thornham, 2000). No início dos anos 90 houve uma tentativa maior das produtoras de atrair o público feminino, no entanto, os consoles cor de rosa, os “jogos para meninas” e a jogabilidade simplificada são completamente ultrajantes. Dentro deste espectro, é

possível especular o porquê da identificação feminina com o termo “gamer” ser tão difícil.

Cercada de incertezas e duplos sentidos, a variação “gamer girl” é oriunda dessa tentativa de abranger o público consumidor. Após o lançamento do famoso portátil, Game Boy, a Nintendo expandiu seu escopo e criou o Game Girl; o mesmo console, mas na cor rosa para apelar ao público feminino.

Enquanto alguns críticos como Stephanie Bendixsen (2011) afirmam que se trata de um termo de reapropriação que garante autoafirmação às mulheres não se sentem representadas unicamente pela palavra gamer e gostariam de ter sua presença na comunidade reconhecida; outros como Erin Hamilton (2008) atestam que o termo é contra produtivo e somente reforça os estereótipos e a segregação dentro da comunidade. Poder-se-á observar a seguir na sessão de análise de dados, que “gamer girl” é usado de maneira bastante pejorativa para categorizar um grupo específico de mulheres que, de acordo com os outros jogadores, joga vídeo games em busca de atenção masculina. Gamer girl parece não propiciar a construção de um habitat seguro para mulheres dentro da comunidade de jogadores hardcore, e acaba por originar ainda mais divisão por conta dos conteúdos voltados “para garotas” como: jogos sobre moda, estética, maternidade, atividades domésticas e relacionamentos (Cassel & Jenkins, 1998; Dickey, 2006). Em seu estudo de 1998, Cassel & Jenkins apresentam uma distinção entre “girl gamers” e “grrrl gamers”, onde o primeiro grupo assume que as diferenças de gênero na produção de jogos são menos pronunciadas do que as empresas e a comunidade de jogos tendem a acreditar; já o segundo sente que há um tom condescendente nos ditos “jogos para meninas” que são criados tendo em mente uma noção homogênea e artificial da audiência feminina e de suas necessidades, além de uma tendência à infantilização.

Atreladas a isso, as divisões dos jogos destinados a jogadores casuais e aos hardcore também dificultam o agenciamento dentro da categoria; algumas mulheres podem não se identificar como gamers por acreditarem não jogar com a mesma frequência que outras partes da comunidade, podendo fazer com que se classifiquem como jogadoras casuais por terem menos horas de comprometimento com a atividade (Brice & Rutter, 2002). Além disso, a lógica do mercado cria um ciclo vicioso onde o consumo é gerado através de títulos que representem o jogador de alguma maneira. Segundo Foucault (1982), os indivíduos não são somente limitados pelo poder, mas

produzidos por ele, a construção do “eu” gamer é feita através do consumo do qual eles antes foram sujeitos; quem é identificado e identifica-se como um gamer exerce impacto ativo em seus jogos (Shaw, 2010). Além de gênero, complexidade dos jogos e horas de comprometimento à atividade, há outros aspectos levados em consideração pela comunidade de usuários para a legitimação de um novo membro, rótulos como raça e sexualidade são muitas vezes avaliados também. Há na comunidade de vídeo games um vasto e minucioso monitoramento de corpos.

Em suma, as representações estereotípicas, hierarquias de conhecimento, interpretações sociais, a resistência por parte dos jogadores homens e as divisões estabelecidas pela esfera “jogos para meninas” contribuem para que o público feminino não se identifique plenamente com a categoria gamer e não se sinta legitimado dentro da comunidade. A outra opção, *gamer girl*, é tão carregada de conotações e denotações duvidosas e paradoxais que acaba por impossibilitar e não validar a adesão por parte das jogadoras, fazendo com que não seja adequada para designar as mulheres que jogam vídeo games. A legitimação do coletivo de mulheres que joga vídeo games está rodeada de variados obstáculos que fazem com que esse grupo seja relegado a um abismo de subcategorias distinchadas.

### **Metodologia, corpus e fundamentos teórico-analíticos**

Em dezembro de 2011, o canal do Youtube *SexyNerdGirlPresents* postou um vídeo intitulado “Gamer Girl Manifesto” onde várias garotas - algumas delas famosas por seus “streams” (evento em que os jogadores compartilham sua sessão com público online através de áudio e/ou web-cam) - compartilharam suas experiências na comunidade de jogos eletrônicos através de um texto unificado (anexo 3) apontando os principais momentos em que elas se sentem alvo de objetificação, diminuídas e menosprezadas com base apenas em seu gênero. Até o momento de criação deste estudo, o vídeo conta com 550.679 visualizações e mais de 12.000 comentários, bem como compartilhamentos em outras redes sociais como Facebook, Twitter e Tumblr. O vídeo aponta que, no momento em que seu gênero é revelado elas são imediatamente rotuladas e separadas dentro das categorias que permeiam as representações e concepções do que significa ser uma mulher que joga video games.

Tendo em mente a rápida e intensa disseminação de conteúdo na internet, o corpus dessa pesquisa será formado apenas pelos comentários feitos diretamente no Youtube. Os índices linguísticos exibidos nos comentários serão analisados afim de 1) identificar como se dão as experiências femininas na comunidade; 2) como a linguagem é utilizada para o banimento e apagamento das identidades femininas; e 3) entender a propagação de ideais e estereótipos no corpo social de usuários da maior mídia de entretenimento atual.

Por se tratar de um vídeo falado em inglês em uma rede altamente globalizada como o Youtube, a grande maioria dos comentários foram feitos também em inglês com a exceção de alguns escritos em espanhol e alemão. Para fins de assimilação, serão utilizadas para a análise as versões traduzidas para o português mantendo entre colchetes o original de alguns vocábulos que não carregam mesma conotação quando traduzidos. É preciso também lembrar que para postar um comentário no Youtube é preciso ter uma conta, um canal; dessa forma, são abertas diversas portas para a ocultação da identidade de um indivíduo. Por conta da grande liberdade que os usuários têm para gerar seus nomes, um dos principais critérios para a seleção dos comentários foi o explícito pertencimento dos emissores a um gênero, pois o objetivo deste trabalho é identificar especificamente as respostas dadas por homens e mulheres separadamente. Esse tipo de ferramenta disponibilizada pela tecnocultura atual é, talvez, um dos motivos pelos quais são feitas opiniões tão explícitas. Essas mudanças trazem “novas oportunidades, bem como novas restrições, novas possibilidades, assim como novos problemas e regressões” (Bloomaert, 2010).

Dos mais de 12.000 comentários, foram selecionados aqueles que a) constroem a identidade de gênero do emissor; b) ecoam a maioria das opiniões expressas na sessão de comentários e c) abordam os temas de apagamento das identidades femininas e/ou o banimento de mulheres de espaços digitais.

Esta é uma pesquisa de cunho interpretativista e com abordagem socioconstrucionista que considera a linguagem como ferramenta de ação que não somente reflete, mas também fundamenta e elabora a realidade. Levar-se-á em consideração a distinção proposta por Gee (1999) entre Discurso e discurso, onde o primeiro define as práticas e escolhas que levam um indivíduo a ser reconhecido como parte pertencente de um grupo social, e o segundo alude às instâncias de linguagem em uso; bem como as novas possibilidades de análise de discurso propostas por Bloomaert



(2010) frente a um mundo de alta mobilidade com cada vez menos barreiras geográficas e linguísticas. Também será considerado o conceito proposto por Fairclough (1989) de que nenhum discurso está livre inflexões pessoais.

A análise do posicionamento dos participantes da discussão frente ao conteúdo do vídeo será embasada na análise das pistas indexicais propostas por Wortham (2001) de 1) referência e predicação: referência e caracterização de objetos e pessoas; 2) descritores metapragmáticos: verbos que predicam e podem promover avaliação moral do objeto ao qual se referem; 3) índices avaliativos: expressões linguísticas que associam o emissor como pertencente a determinado grupo; e 4) modalizadores epistêmicos: níveis de verdade presentes no discurso. Também serão considerados os conceitos estabelecidos por Bloomaert (2005) onde o significado emerge das relações texto-contexto.

É importante frisar que não há a pretensão de estabelecer um *modus operandi*, ou qualquer tipo de padronização de comportamento para o público feminino presente nos ambientes de vídeo games; este estudo tem como objetivo apenas identificar a postura assumida pelos jogadores em relação ao que foi dito e mostrado no vídeo em questão. Não há nada de repreensível em jogar jogos casuais ou portar-se de modo sensual, desde que seja de maneira consciente e autônoma, ou seja, desde que ninguém esteja sendo forçado a assumir esse tipo de papel.

### **Análise de dados**

Dentre os mais de 12.000 comentários, foram selecionados trinta que dialogavam mais diretamente com os enfoques desta pesquisa e que, após uma filtragem mais minuciosa, foram reduzidos para oito. Os cinco primeiros apresentam indivíduos que se identificam abertamente como mulheres; para preservar as identidades dos sujeitos os nomes de todos foram alterados:

#### **Comentário 1:**

Vanessa: Por favor, não pensem que todas as garotas são assim [como as do vídeo]. Eu garanto que maioria de nós sabe que não somos flocos de neve especiais. Muitos dos garotos também possibilitam o comportamento dessas putas em busca de atenção porque funciona muitas das vezes lol. Garotos falam o tempo todo sobre como eles querem uma gamer girl, ou colocam uma garota gostosa em um pedestal por que ela joga vídeo games. Streams com foco nos peitos também conseguem bem mais

espectadores do que streams com habilidades altas e de qualidade. Então, é isso aí, galera: parem.

Apesar de assumir posteriormente em seu comentário que parte da culpa de certas jogadoras se comportarem de maneira que ela desaprova provém de um incentivo masculino, Vanessa sente a necessidade de começar se desculpando em nome de todas as integrantes de seu gênero. O uso do índice avaliativo “lol” (sigla para “lots of laugh”) denotando humor, situa a emissora dentro do contexto digital contemporâneo e, não somente indexicaliza, como emite um tom mais suave e conciliatório para as ações perpetuadas pelo público masculino; a avaliação de Vanessa das atitudes masculinas que encorajam o comportamento feminino que é repreendido é muito mais branda.

O uso da referência “nós” coloca a emissora dentro da categoria “garotas” e a concede as qualificações julgadas necessárias para que seu discurso seja considerado legítimo (Fairclough, 1995 e Hine, 2001), portanto, ao fazer uso do modalizador “garanto”, ela atesta de forma veemente e significativa que a maioria das garotas se comporta de maneira diferente a aquela mostrada pelas participantes do vídeo. Vanessa se compromete com suas crenças e opiniões pessoais para impor seu nível de certeza sobre o assunto. Também, o uso irônico do predicador “flocos de neve especiais” demonstra uma forte avaliação negativa do comportamento que ela atribui às narradoras do vídeo e à outra parte do coletivo de mulheres que não faz parte da maioria. A referência “putas em busca de atenção” (do original: attention whores) é vastamente utilizada pela maioria dos comentários do vídeo indexicalizando uma construção habitual na comunidade; quando uma mulher assume sua identidade feminina abertamente, ela o faz para conseguir atenção, mais especificamente, atenção masculina para sexo.

#### **Comentário 2:**

Kelly: Sendo mulher, eu estou cansada de ver mulheres como vocês – feministas e justiceiras social – se passando por idiotas completas. Ótimo jeito de representar o gênero. Ninguém está levando vocês a sério. Esse vídeo é no mínimo constrangedor e patético.

Assim como Vanessa, Kelly desaprova o conteúdo do vídeo e o faz de maneira bastante veemente com o uso dos predicadores “idiotas completas”, “constrangedor” e “patético”. A referência “mulher” identifica a emissora como parte de um grupo social

e, considerando o contexto, legitima seu discurso e lhe concede propriedade para criticar o conteúdo. As referências “feministas” e “justiceiros sociais” também foram identificadas –embora com noções variadas - em grande parte dos comentários associadas a um comportamento inaceitável ou contraproducente dentro da comunidade de jogadores.

### **Comentário 3:**

Viviane: Sinceramente... que porra foi essa que eu acabei de assistir? Jogar no Iphone não te faz uma gamer. Como uma garota, eu preciso dizer, por favor, cresçam, caralho! E parem de ficar de mimimi por que alguém tirou sarro de você ou do seu avatar. Acordem pra vida, não é todo mundo que vai puxar seu saco por que você é uma garota. Qualquer um pode ser racista, sexista ou homofóbico INCLUSIVE vocês. Vocês estão entrando em um espaço que é descaradamente masculino e exigindo que eles mudem por suas ideias por causa de um capricho? Sério? Isso é patético, como uma garota, eu estou com vergonha do meu gênero se esse é o modo como vocês agem. Nós entendemos que você é uma garota que joga vídeo games, quer a porra de uma medalha?

Ao se identificar como “uma garota” e “gamer”, Viviane é encarada como uma emissora de extremo prestígio por conta de suas experiências sociais dentro destas duas categoriais.

Logo no início de seu comentário, Viviane faz uso da referência “gamer” para reforçar a divisão entre jogadores casuais e hardcore, onde jogadores que utilizam aparelhos mobile não são considerados parte da comunidade; isso é evidenciado também no final de seu discurso quando ela se refere às narradoras do vídeo como “garotas que gostam de vídeo game” e não como gamers. Ao fazer essa distinção, a emissora se põe como agente vigilante que barra a entrada de sujeitos indesejáveis em espaços restritos. O uso das referências “vocês” em “[...]modo como vocês agem”, e “nós” em “nós entendemos[...]” faz com que, apesar de se identificar como uma mulher, a emissora use a segunda pessoa do singular para se distanciar do grupo de mulheres que fez o vídeo e ao utilizar a terceira pessoa do plural, Viviane se posiciona entre os membros de um grupo oposto que apresenta um modelo diferente de mulheridade que é aceito pelo grupo. A divisão percebida por ela entre padrões adequados de conduta continua quando Viviane faz uso do modalizador epistêmico “descaradamente” e procede estabelecendo regimes de verdade sobre a comunidade onde, por se tratar de um ambiente amplamente masculino, as jogadoras mulheres devem conformar-se com as regras e limitações impostas pelos homens, pois são elas as intrusas. Nessa visão, o

comportamento masculino abusivo e discriminatório denunciado pelo texto do vídeo é inteiramente justificado.

“Ficar de mimimi” (do original: bitching) é um descritor metapragmático que evidencia um julgamento moral e comportamental da emissora em relação às participantes do vídeo e outras jogadoras que agem de maneira semelhante. O descritor indexicaliza um tipo indesejável de comportamento especificamente feminino, principalmente se forem considerados o termo original e a associação de “mimimi” com as causas feministas ou de empoderamento feminino.

#### **Comentário 4:**

Vitória: Eu sou uma garota que gosta de jogar vídeo games e eu estava quase mostrando como esse vídeo trata de maneira injusta os homens que jogam vídeo games por estereotipa-los em um grupo, mas depois de ler os comentários deste vídeo eu percebi quantos babacas ignorantes realmente existem. Eu sempre pensei que jogar vídeo games era uma atividade neutra e que nós deveríamos ser respeitosos uns com os outros, independente do gênero. Eu mesma acho que esse vídeo foi um pouco exagerado. Já que todos nós gostamos de vídeo games, por que não podemos apenas nos entender? As mulheres não deveriam pensar que todo homem que joga com elas está querendo sexo ou, só por que elas são girl gamers elas são superiores a todas as outras, e homens deveriam aprender a serem mais respeitosos com as mulheres e parar com o sexismo.

O uso contínuo de sentenças interrogativas ao invés de afirmações categóricas transforma o discurso de Vitória em uma tentativa de conciliação dentro da comunidade; ela descreve o que há de repreensível em ações masculinas e femininas e convida todas as partes a uma tomada de consciência.

Ao utilizar o modalizador “acho” ela emite uma opinião pessoal e subjetiva em relação ao vídeo, isso se acentua na escolha da marcação da referência “eu mesma” que relativiza ainda mais seu discurso suavizando seu engajamento. Essa amenidade também pode ser percebida no fato de ela referir a si mesma como “uma garota que gosta de jogar video games”, não como “gamer” ou “girl gamer”; infere-se que essa atitude se dá por conta das pesadas cargas conotativas e sociais que estes termos carregam, principalmente dentro da comunidade. Vitória utiliza a referência “girl gamer” no final de seu comentário associado à predicação “superiores”, indicando que, de acordo com sua visão, girl gamers se tem como superiores às demais mulheres e esta atitude, portanto, não condiz com o tom moderado de seu discurso, fazendo como que ela não se identifique com o grupo.

**Comentário 5:**

Alessandra: Pessoalmente eu só encontrei sexismo nos meus jogos duas vezes, mas também eu tendo a usar avatares masculinos ou jogo com um grupo de amigos próximos. Ainda assim, seria legal ser apenas mais um gamer e não ter que me preocupar se eu revelar meu nome inteiro (eu normalmente me apresento como Alex) me fará ser tratada diferente, como se eu fosse de segunda classe.

Alessandra aparece com o tom mais brando e conciliatório até então. Apesar de usar o modalizador “só” demonstrando que apesar de ter se deparado com situações sexistas, elas são raras de acordo com sua experiência como mulher e jogadora. O uso deste modalizador tenta projetar de maneira sutil sua discordância com o conteúdo do vídeo e introduzir um tom mais pacífico ao seu discurso. No entanto, ela admite em tom quase confessional o uso majoritário de avatares masculinos e a preocupação com o apagamento de sua identidade feminina. Ela antecipa a rejeição e mostra que, apesar de ter presenciado situações de opressão poucas vezes, ela entende que existe resistência e abuso por parte dos outros jogadores.

É interessante notar como Alessandra usa a referência “gamer” para indexicalizar o coletivo geral de jogadores, sem distinção entre homens e mulheres. Vinculando isso ao todo de seu comentário é possível perceber que, ao apagar sua identidade, ela tenta construir uma existência independente dentro da estrutura altamente hierárquica da comunidade de jogadores. Isso é reforçado ao final quando ela usa a predicação “de segunda classe” para identificar a maneira como ela percebe que são tratadas as jogadoras que afirmam suas identidades femininas.

Tanto Alessandra quanto Vitória identificam a hostilidade presente na comunidade, através de suas falas elas mostram estar ativamente excluindo-se da atmosfera competitiva e agressiva que permeia os outros comentários. Ao fazerem uso de modalizadores de discurso e um tom mais brando elas negociam sua permanência e ação dentro do grupo com os olhares vigilantes que correm pelas outras opiniões expressas no Youtube.

Os próximos três comentários são dados recorrentes reproduzidos por participantes que se identificaram como homens.

**Comentário 6**

Bruno: “eu te julgo por que você é um homem?”

Éééé, eu acho que estão julgando com esse vídeo. Gamers não precisam de prefixos de gênero. Mas se você socialmente interage com homens com o comportamento feminino, eles irão responder socialmente como homens, como eles fazem na vida real. E se eles não sabem se a garota é gostosa, na maioria das vezes eles vão assumir que ela o é. Isso

não pode ser desligado. É da natureza dos homens ir atrás das mulheres. Assim como é da natureza das garotas se fazer desejável. Eu odeio quando garotas aparentemente bonitas entram no chat de voz em um jogo de grupos, porque os outros garotos parecem ficar pior no jogo enquanto tentam interagir com a garota. Ou então eles tentam impressioná-la e negligenciam o trabalho de equipe. Como homem, só tive boas experiências online com mulheres que ou são casadas ou feias. O ponto é. Nós todos julgamos. Está na nossa natureza. Você pode viver com isso ou contra isso.

Em seu comentário, Bruno se utiliza em diversos momentos de um discurso pautado em impressões de ações supostamente biológicas para construir o nível de verdade e autenticidade de suas palavras; ao usar “é da natureza” ele estipula um caráter imutável para as ações recorrentes denunciadas pelo vídeo, isso é reforçado pelo final de seu comentário onde ele diz “Você pode viver com isso ou contra isso”, indicando que é fútil lutar contra comportamentos masculinos e femininos biologicamente codificados, fatores supostamente inerentes aos comportamentos masculino e feminino justificam o assédio.

Observa-se também que as referências “homem”, “mulher”, “garoto” e “garota” são utilizados em momentos específicos. Considerando o contexto e o modo como os vídeo games apareceram, essa sempre foi uma subcultura associada ao público masculino adolescente (Bryce e Rutters, 2002; Shaw, 2010), dessa maneira, a escolha da referência “garotos” para se referir aos membros da comunidade faria bastante sentido. As referências “Homens” e “mulheres” são empregadas socialmente para identificar indivíduos adultos, maduros e detentores de responsabilidades que não são atribuídas a “garotos” e “garotas”, que caracterizam sujeitos jovens e insensatos. Em seu discurso, o emissor se mune dessas referências para estabelecer padrões aceitáveis e inadmissíveis dentro dos espaços de jogos eletrônicos.

Bruno utiliza “garotos” e “homens” em instâncias diferenciadas; “garotos” aparece em momentos em que ele descreve comportamentos masculinos inadequados, no caso, quando, por conta da presença feminina, os membros masculinos negligenciam o jogo e o trabalho de equipe. Por outro lado, “homens” é empregado quando ele se refere a condutas por ele consideradas inatas em homens e mulheres, enfatizando o caráter científico que Bruno tenta atribuir à sua fala. Ele também faz uso desta referência para descrever padrões de comportamento dentro da comunidade, isso fica aparente também quando o emissor a aplica para descrever a si mesmo. Essa relação também aparece no emprego de “garotas” e “mulheres”, onde “garotas”, principalmente garotas predicadas com “bonitas”, se refere a modelos defeituosos de mulheridade, em

contrapartida, “mulheres” junto à predicação “casadas ou feias” estipula uma variante ideal de imagem feminina. Bruno enfatiza essa classificação ao modalizar veementemente sua experiência com mulheres em “[...]só tive boas experiências online com mulheres que ou são casadas ou feias.”.

Em suma, as predicações “bonitas” e “gostosa” indexalizam modelos indesejáveis de mulheres gamers. Nota-se uma vitimização masculina, onde ele transfere a responsabilidade de uma partida ruim para uma mulher; essa atitude justificaria o banimento por se mostrar contraproducente aos objetivos da comunidade.

### **Comentário 7**

Caio: Vocês não são gamers. Vocês são um bando de vadias regalistas que acham que são donas de todas as coisas só por que são mulheres.

É por causa disso que os homens gamers têm dificuldade de levar “girl gamers” a sério quando elas agem como merdinhas regalistas que se ofendem com qualquer coisa. Vocês estão atrasando as mulheres com esse tipo de merda, e não as ajudando, suas bestas. Eu to tão feliz que não tenho nenhuma mulher na minha lista de amigos do Xbox. Elas provavelmente iriam choramingar e reclamar como vocês, vacas, estão fazendo nesse vídeo.

Caio é, dentre todos os escolhidos, quem mais reflete o tom agressivo e ameaçador da grande maioria dos comentários. As predicações “vadias” (do original: cunts), “regalistas” (do original: entitled) e “vacas” (do original: twats), são extremamente recorrentes e demonstram o tipo de insulto comumente escolhido dentro dos espaços de vídeo games. Destacam-se, principalmente, “cunts” e “twats” que, em inglês, são palavras que se referem ao órgão reprodutor feminino, possuem valor ofensivo acentuado na língua inglesa e, como descrito pelo Merriam-Webster Dictionary, “cunt” é uma predicação geralmente depreciativa e obscena para se referir a mulheres, assim como “vadias” e “vacas” no português.

Foi possível também observar ao longo da triagem dos comentários que “preto” (do original: nigger), “autista” (do original: autist) e “bichinha” (do original: faggot) são também predicações identificadas em boa parte dos comentários. Dos objetos selecionados, não há nenhum discurso que faça uso desse vernáculo, pois os comentários em questão não preenchem o primeiro critério de análise que estipulava a necessidade da construção do gênero do emissor. No entanto, a escolha dessas palavras pela porção majoritária dos integrantes da comunidade, em ausência de predicações similares para designar indivíduos homens, brancos e heterossexuais, demonstra que os

jogadores de vídeo games percebem uns aos outros de maneira diferenciada; onde as identidades masculinas, brancas e heterossexuais são o modelo padrão de performance não marcada.

No final de seu discurso, Caio assume que não possui mulheres em sua lista de amigos, o que indica que ele possui limitado ou nenhum contato com jogadoras de vídeo game em suas partidas. Mesmo orgulhando-se da ausência de interação, Caio faz uso dos descritores metapragmáticos “choramingar” e “reclamar” associando-os às participantes do vídeo e ao coletivo de mulheres jogadoras de vídeo game. A escolha destes descritores constata como as identidades femininas são percebidas pelos sujeitos masculinos e como o juízo de suas performances é feito antes mesmo de qualquer contato.

### **Comentário 8**

William: Vocês dizem que querem igualdade com os homens na internet, mas ainda assim têm nomes de menininha com “<3” e avatares de menininha basicamente gritando que vocês são mulheres, parece que vocês, idiotas, estão convidando a atenção negativa que vocês tão desesperadamente almejam. Fazendo um vídeo ostentando seu gênero não ajuda a sua causa. Não mostrar seus peitos em live streams para conseguirem viewers enquanto são medíocres em qualquer jogo que joguem, mas tudo bem, você é uma garota! Você pode ser horrível em qualquer jogo e ainda ganhar visualizações

O comportamento das mulheres na comunidade é o foco do comentário de William. Ao colocar o índice “<3” (item lexical que representa um coração) associado à predicação “de menininha”, o emissor indexicaliza um grupo particular de mulheres que atuam dentro da comunidade e fazem uso de itens semelhantes. Ele se posiciona contrário ao uso desses índices através da sentença “[...]convidando a atenção negativa que vocês tão desesperadamente almejam.”, que é uma alusão clara à “putas em busca de atenção”, referência já disseminada dentro do grupo de jogadores.

Através do comentário de William, nota-se que, ao utilizarem itens que caracterizam socialmente como mulheres, as jogadoras de vídeo games são imediatamente categorizadas como “attention whores”; a igualdade só pode ser alcançada quando as jogadoras se despem de sua mulheridade e assumem uma persona neutra ou masculina; como discutido anteriormente por Alessandra. O simples ato de revelação de seu gênero, ou de qualquer outra característica que desvia do modelo padrão instituído pela comunidade, é visto como um ato de provocação e rebeldia; sua própria existência é uma afronta.



## Discussão de resultados

Os fragmentos analisados, embora sejam apenas uma pequena parte do corpus riquíssimo gerado por esse vídeo, foram selecionados por melhor e mais objetivamente representarem a atual participação e visibilidade do público feminino na comunidade de jogos eletrônicos. Estes comentários são abordados como opiniões proeminentes e recorrentes no corpus e enunciados com os quais me deparo em meu contato diário com a mídia de vídeo games e seus usuários. Posso dizer também que esse vídeo é apenas uma fração dos inúmeros diálogos travados na internet sobre sexismo e a posição das mulheres como jogadoras de vídeo games. A análise desses comentários me fez refletir sobre as perguntas propostas no início deste estudo da seguinte forma:

### *1) Como se dão as experiências femininas dentro da comunidade?*

O papel assumido pelas mulheres que jogam vídeo games varia.

O primeiro grupo evidenciado pelos comentários acredita que o universo gamer sempre foi e continuará sendo dominado por homens, encarando como fútil qualquer tentativa de desalinhamento desses parâmetros. Esta casta de jogadoras, algumas vezes sente a necessidade de se desculpar pelos atos executados pelos outros grupos de jogadoras mulheres, por vezes mantém um posicionamento deveras hostil quando em contato com um modelo feminino diferente. Sua exasperação pode ser atribuída a uma tentativa legítima de permanecer na comunidade de jogos com o mínimo de represália possível; elas criam uma linha divisória entre si e “as outras” para tentar escapar dos agentes banópticos tão ativos dentro dos espaços.

Outro coletivo, que abarca também as jogadoras que fizeram parte do vídeo, assume uma posição mais confiante e assertiva frente ao público masculino que é minimamente dominante como foi elaborado nos dados iniciais desta pesquisa. As mulheres começam a transgredir abertamente seus habitats domésticos e demandam espaço nos ambientes onde antes a participação masculina representava quase que a totalidade dos usuários; não somente essas mulheres conquistam lugar nesses espaços, mas também exigem uma recepção social que não seja meramente baseada em seu gênero. As mulheres querem ser reconhecidas por suas habilidades e conhecimento dentro desses novos ambientes, elas desejam não ter que apagar qualquer grupo

identitário do qual elas fazem parte e ainda assim ter uma experiência plena e minimamente pacífica enquanto jogam. Essa atitude, que caminha na direção contrária daquilo que é esperado e normativamente aceito, transforma o ambiente virtual em um “espaço de discussão, de reinvenção social, de agenciamento e de transgressão” (Moita Lopes, 2010, p.394).

Existe também um grupo de mulheres que transita entre os dois lados e que, apesar de reconhecer algumas injustiças e atitudes desnecessárias por conta do público masculino, prefere se manter afastado do conflito usando uma entonação moderada para que as discussões não saiam do controle e para que elas não necessitem estar no centro do debate, mas ainda assim serem capazes de expor suas opiniões. Em sua busca por evitar conflitos, essas mulheres optam pela neutralidade e representações masculinas que não evidenciem seu gênero.

## *2) Como a linguagem utilizada contribui para o banimento e apagamento das identidades femininas?*

Considerando-se os comentários escolhidos e como eles refletem discursos regulares dentro da comunidade de vídeo games, a auto identificação do público feminino como “gamer” ou “gamer girl” é extremamente fluida e perigosa. A auto exposição como mulher é encarada como uma tentativa repreensível de conseguir favores ou elogios, “putas querendo atenção” é uma referência popularizada que categoriza as jogadoras como objetos sexuais em busca de atenção masculina; o uso disso, bem como o emprego de “vadias”, “vacas” e outros termos ofensivos específicos a determinados grupos, é uma tática que diminui a autoridade dos falantes e deixa pouca oportunidade para réplicas e elaborações de argumentos.

O convite ao apagamento parte de homens e mulheres que pregam uma neutralidade utópica, enquanto reforçam ideais de masculinidade hegemônica e usam dados desatualizados para caracterizar o perfil da comunidade. O uso diferenciado das referências “mulher” e “garota”, mostra que existem modelos diferentes de mulheridade com níveis de aceitação distintos; o segundo, principalmente, é utilizado em um tom extremamente paternalista para designar indivíduos infantis, imaturos e inaceitáveis.

Nota-se também que tanto homens quanto mulheres fazem uso de modalizadores epistêmicos bastante incisivos, “só”, “somente” e “descaradamente” que

impõem níveis de verdade categóricos e apontam para atitudes ou opiniões inflexíveis acerca da atuação feminina no coletivo de jogadores. O mesmo acontece com “garanto” que concede ao discurso uma entonação taxativa, porém guiada pelas experiências pessoais do emissor; a validação neste caso acontece quando há a apresentação de credenciais que permitem que a opinião dada seja tida como verdadeira. Modalizadores mais brandos como “acho” são utilizados em situações onde o emissor tenta atenuar as animosidades das partes envolvidas.

Os pré-requisitos necessários para se receber a titulação “gamer” são vastos e variam de jogador para jogador; com exceção da eliminação imediata de jogadores de dispositivos mobile (celulares e tablets), outros aspectos, como o tipo de jogo, tempo gasto jogando, nível de dificuldade selecionado para cada jogo e o conhecimento sobre a mídia são recorrentes. A subjetividade das predicções que categorizam um gamer dá margem para avaliações abstratas e requerimentos infundados. Essa falta de critério é uma ferramenta poderosa às altas camadas hierárquicas virtuais que excluem indivíduos sem qualquer prestação de contas. Há uma estrutura de poder hierárquico mal definida, mas extremamente vigilante dentro dos espaços de discussão. Jogadoras mulheres, independentemente de sua competência ou interesse nos jogos, precisam constantemente mediar certos estereótipos associados às noções socioculturais de feminilidade e masculinidade (Thornham, 2011); elas precisam então, através de seus discursos, negociar um espaço onde possam falar sem serem ridicularizadas.

### *3) Como se dá a propagação de ideais e estereótipos no corpo social de usuários da maior mídia de entretenimento atual?*

Os estereótipos de gênero e sexualidade se fazem presente dentro do corpo social digital de maneira bastante similar às inferências feitas fora dos espaços de letramento online. As mulheres são constantemente empurradas para o espaço doméstico onde, estereiotipicamente, elas são detentoras do todo o conhecimento, sendo assim expulsas das comunidades antes dominadas por homens. A presença delas só é bem-vinda frente a algumas regras e limitações que são impostas pelo grupo masculino como modo de agir, o que e como falar e quais jogos lhes são permitidos tomar parte.

Há frequentemente a necessidade de invalidar e eliminar o comportamento e as identidades femininas; se uma mulher quiser fazer parte e ser legitimada por esse grupo

de jogadores ela deve anular suas identidades e assumir àquelas determinadas pela coletividade masculina. Atributos como voz, índices considerados delicados e fofinhos como “<3” e aparência são constantemente usados como argumentos para a não participação feminina nos jogos e, muitas vezes, são apropriados por alguns homens e estocados como munição para serem usados contra as mulheres. Os índices que indicam a noção construída de feminilidade nunca trabalham a favor do público feminino, ao mesmo tempo, o coletivo masculino se utiliza de seus índices caracterizadores para demonstrar sua superioridade e forçar a subjugação do outro extremo. Os produtos linguísticos gerados pelo coletivo feminino são silenciados por não corresponderem ao padrão normativo da categoria antes majoritariamente dominante; digo “antes majoritariamente dominante” por, como explicado no início da introdução, considerar que a participação feminina em vídeo games vem aumentando cada vez mais.

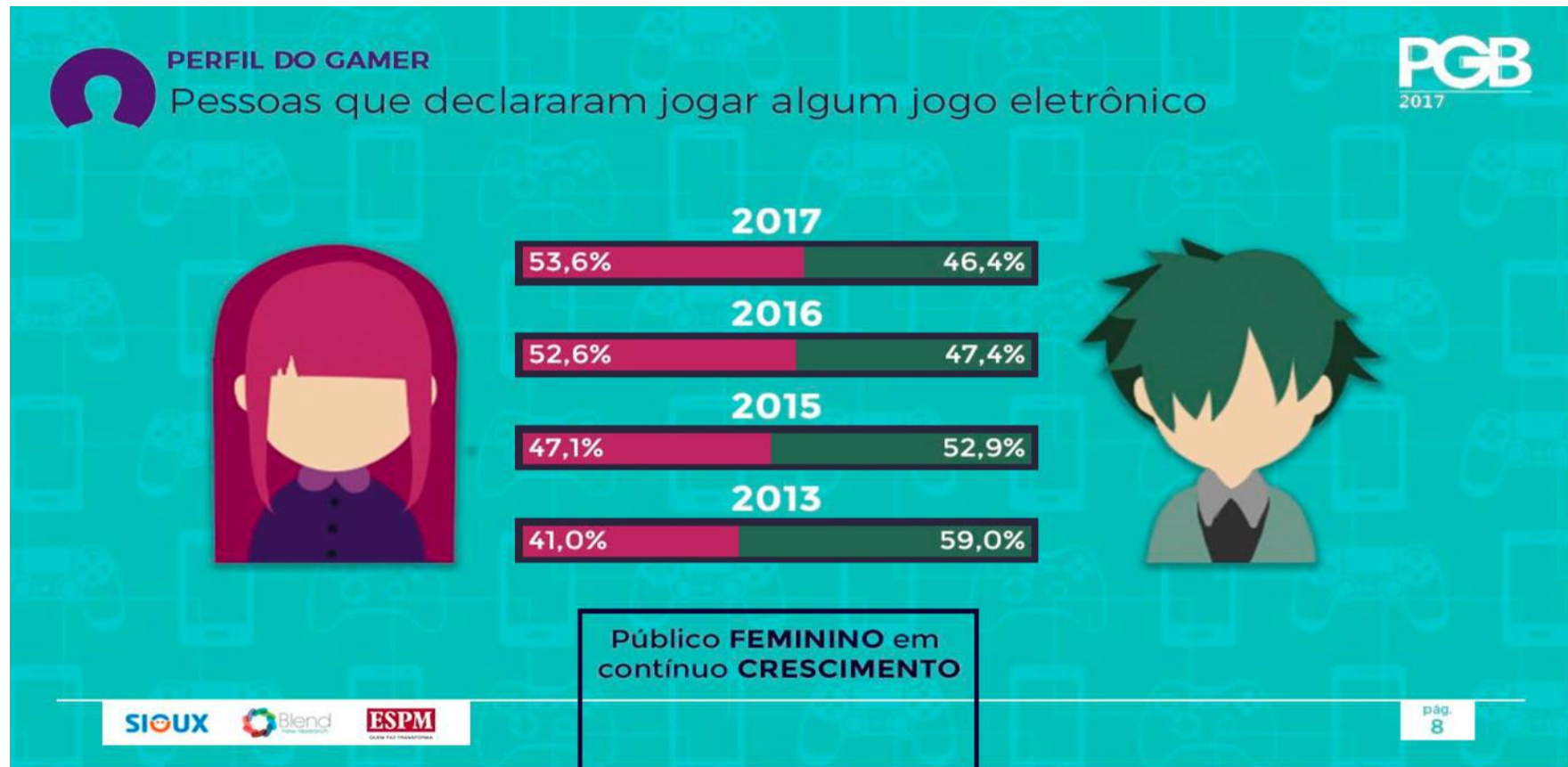
Sendo assim, é possível observar que as interações nos espaços digitais não diferem muito daquelas experimentadas fora do coletivo online; porém, é de extrema importância ressaltar que, por possuir barreiras interacionais menos proeminentes, esses ambientes costumam dispor de uma escala discursiva mais livre e desinibida.

### **Considerações finais**

Espero com essa pesquisa ter clarificado algumas posições assumidas e impostas pelos usuários de vídeo games. Meu objetivo foi tentar compreender como a participação feminina cada vez mais proeminente faz com que mudanças significativas comecem a aparecer dentro desta comunidade, e como o público masculino dominante tem recebido essas alterações. Busquei, principalmente, entender a necessidade de excluir a identidade feminina deste grupo social, fazendo com que as participantes mulheres sejam, muitas vezes, eliminadas assim que avistadas. Sendo vídeo games uma mídia ainda marginal no estudos acadêmicos e mulheres ainda parecerem estar ausentes dos estudos sobre cultura pop, espero também ter chamado atenção para a relevância dos estudos sobre esses tópicos considerando que eles são, de fato, um meio diversificado e extremamente promissor que tem causado alterações sociais e econômicas na sociedade atual.

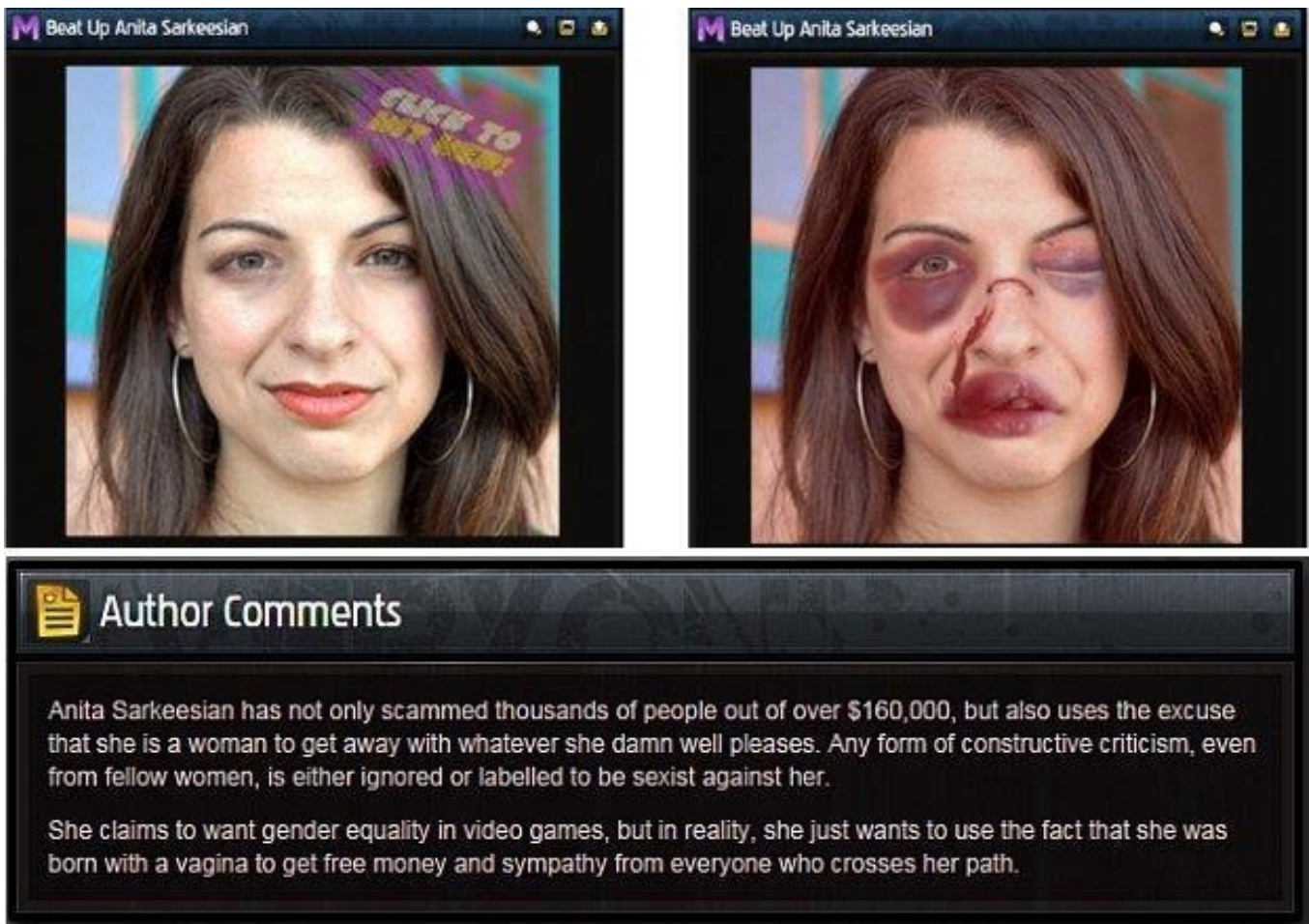
Percebo também que esta pesquisa me fez refletir profundamente sobre a minha posição quanto mulher e membro da comunidade gamer, como, igual a outros meios de cultura pop, as mulheres precisam o tempo todo apresentar mais referências e provar seu capital cultural a todo momento; a modalização discursiva e a aversão a conflitos também foi algo que me chamou atenção na minha própria performance. Espero que esse estudo possa contribuir para uma melhor compreensão do mundo gamer e suas práticas.

## ANEXO 2



(Pesquisa Game Brasil, 2017, p. 8)

## ANEXO 2



(Jogo flash: Beat Up Anita Sarkeesian)

## ANEXO 3

### **The Girl Gamer Manifesto.**

“I am a gamer; I play on PC; I play on GameCube; I play on PSP; I play on iPhone; I play on PS3; I play on Xbox; I play on Wii and I play on Atari.

I’m Mario, Gordon Freeman, I’m Link, Master Chief, Sonic, Megaman and B. J. Blazkowicz. I am a level 85 blood elf hunter and I am a woman. I don’t need you to hold my hand, I don’t need you to protect me and I don’t want more treasure. No, I won’t tell you what I’m wearing, and no, I won’t take of my top, and no, I’m not here so you can rub one out; I’m here to game. I am here to own.

It doesn’t matter if I’m hot, it doesn’t matter if I’m on my period, It doesn’t matter if I like boys, or girls. Don’t judge me based on my ID, Don’t judge me based on my avatar, don’t judge me based on my voice. Do I judge you for being a dude? No. Do I care about the length of your sword? No.

I’m just here to capture the flag. I’m just here to complete the “Bring the Light” quest. I’m just here to snipe your ass from the belltower.

No, I’m not one of the boys, but neither are you. Online we’re all on the same team: we are gamers.

Judge me on my ability to kick ass, judge on my ability to talk trash, judge me on my ability to lead a raid, judge me on my ability to own a noob.

There’ll always be assholes in the world, I get that, but you don’t have to be one of them. Lead by example, don’t be racist, don’t be homophobic and don’t be sexist. And when someone breaks that code or flames you because you stand up for what you believe in, you’ll know what kind of player they are and what kind of player YOU are.”



### TRADUÇÃO ANEXO 3

“Eu sou uma gamer. Eu jogo no PC. Eu jogo no GameCube. Eu jogo no PSP. Eu jogo no iPhone. Eu jogo no PS3. Eu jogo no Xbox. Eu jogo no Wii e eu jogo no Atari.

Eu sou Mario, Gordon Freeman, eu sou Link, Master Chief, Sonic, Megamn e B. J. Blazkowicz. Eu sou uma blood elf Hunter nível 85 e eu sou uma mulher.

Eu não preciso que você segure a minha mão, eu não preciso que você me proteja e eu não quero mais tesouros. Não, eu não vou te dizer o que eu estou vestindo e não, eu não vou tirar a blusa. E não, eu não estou aqui para que você possa se masturbar; eu estou aqui para jogar. Eu estou aqui para dominar.

Não importa se eu sou bonita, não importa se eu estou menstruada, não importa se eu gosto do garotos ou de garotas. Não me julgue baseado na minha ID, não me julgue baseado no meu avatar, não me julgue baseado na minha voz. Eu te julgo por você ser homem? Não. Eu me importo com o tamanho da sua espada? Não.

Eu estou aqui para capturar a bandeira<sup>1</sup>, eu estou aqui para completar a campanha Bring the Light<sup>2</sup>, eu estou aqui para acabar com você “camperando”<sup>3</sup> na torre do sino<sup>4</sup>.

Não, eu não sou um dos garotos, mas você também não é. Online estamos todos no mesmo time: somos gamers. Me julgue pela minha habilidade de arrebentar, me julgue pela minha habilidade de falar besteira, me julgue pela minha habilidade de liderar um assalto, me julgue pela minha habilidade de dominar um noob<sup>5</sup>.

Sempre haverá babacas no mundo, eu entendo, mas você não precisa ser um deles. Seja um exemplo, não seja racista, não seja homofóbico e não seja sexista. E quando alguém quebrar esse código ou te atear fogo porque você defende aquilo que acredita, então você saberá que tipo de jogadores eles são, e que tipo de jogador você é.

## Referências

- BAUMAN, Z. *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Vigilância líquida: Diálogos com David Lyon*. Jorge Zahar editora Ltda. 2013.
- BIGO, D. “Globalized (in)security: The field and the ban-opticon”, in Naoki Sakai e Jon Solomon (orgs.), *Traces 4: Translation, Biopolitics, Colonial Difference*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2006.
- BENDIXSEN, S. “Games 4 girlz?”. In *ABC Technology and Games*. Publicado em 16 de fevereiro de 2011. Disponível em <<http://www.abc.net.au/technology/articles/2011/02/16/3140624.htm>>. Acesso em 14 de setembro de 2015
- BLOOMAERT, J. *Discourse: A critical introduction*. Cambridge University Press, 2005
- \_\_\_\_\_. *The sociolinguistics of globalization*. Cambridge University Press, 2010
- BOURDIEU, P. *Masculine Domination*. Stanford University Press. 2001
- BRYCE, J. e RUTTER, J., Killing like a girl: gendered gaming and Girl Gamers visibility. In *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press, Jun, 2002
- BUTLER, J. Violência, duelo e política. In *Vida precária – El poder Del duelo y La violencia*. Buenos Aires, Paidós. 2009
- CASSEL, J. e JENKINS, H. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press, Londres. 1998
- COBBETT, R. Ms. Effect: The rise of the FemShep: Profiling sci-fi’s greatest accidental heroine. Eurogamer.net. Publicado em 21 de março de 2012. Disponível em <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-21-ms-effect-the-rise-of-femshep>> Acesso em 26 de agosto de 2017
- CUNNINGHAM, H. *Mortal Kombat and computer game girls*. In Cary Bazalgette & David Buckingham (Eds.), *In front of the children: Screen entertainment and young audiences* (p. 188–200). London: British Film Institute. 1995

CUNT. Merriam-Webster Dictionary Online. Disponível em < <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cunt>> Acesso em 04 de março de 2017.

DICKEY, M. D. Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British journal of international technology*, vol.37 n°5 p.785-793. 2006

ENSLIN, A. *The language of gaming*. Palgrave Macmillan, 2011

FAIRCLOUGH, N. *Language and Power*. Londres: Longman, 1989.

\_\_\_\_\_. *Media Discourse*. Londres: Edward Arnold, 1995.

Fractions of a Penny. Sexist throwers in competitive Overwatch. Youtube. 03 de fevereiro de 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=9f4dW1YpuoA>> Acesso em 23 de maio de 2017.

FREDRICKSON, B. L. & ROBERTS, T. A. Objectification theory: Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21, p.173-206, 1997.

FOUCAULT, M. The Subject and Power. *Critical Inquiry*, 8(4), p. 777-795. 1982.

GARBER, J. e MCROBBIE, A. "Girls and Subcultures." In Hall, S. and Jefferson, T. eds. *Resistance Through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain*, p. 209-222. Hutchinson, Londres, p. 209-222, 1976.

GEE, J. P. *An introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. Londres: Routledge, 1999.

HINE, C. *Virtual Ethnography*. Londres: SAGE publications, 2000.

KUITTINEN, J. et al. "Casual games discussion." *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*. ACM, 2007.

MOITA LOPES, L.P. On being white, heterosexual and male in a Brazilian school: multiple positionings in oral narratives . In. *Discourse and Identity*, p.288-313. Cambridge University Press, 2006

\_\_\_\_\_. Os novos letramentos digitais como lugares de construção de ativismo político sobre sexualidade e gênero. *Trabalhos em Linguística Aplicada*,

Campinas, 49 (2), p. 393-417, jul./dez.2010. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200006&script=sci_arttext)> Acesso em 17 junho de 2015

Blend New research, ESPM e Sioux. Pesquisa Game Brasil. Disponível em <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 06 de abril de 2017

SexyNerdGirlPresents. The Gamer Girl Manifesto. Youtube. Publicado em 20 de dezembro 2011. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=XrBoeMF4FYs>>

SHAW, A. Identity, identification, and media representation in vídeo game play: An audience reception study. p. 73 – 120. Publicly accessible Penn dissertations, dez. 2010. Disponível em <<http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1323&context=edissertations>> Acesso em 24 julho de 2015

STUART, K. "Zoe Quinn: 'All Gamergate has done is ruin people's lives'". *The Guardian*. Publicado em 3 de Dezembro de 2014. Disponível em <<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/zoe-quinn-gamergate-interview>> Acesso em 8 de setembro de 2015

THORNHAM, H. "It's a boy thing': gaming, gender and geeks. *Feminist media studies*, 8 (2). p. 127-142, 2000.

\_\_\_\_\_. *Ethnographies of the Video Game: Gender, Narrative and Praxis*. Londres, Ashgate Publishing Limited, 2011

WAJCMAN, J. *Feminism confronts technology*. University Park, Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 1991.

WILLIAMS, M. Mobius Final Fantasy Hero Was "Too Sexy" Before, No He's Better: The team behind Mevius Final Fantasy has decided to hide a little bit more of its leading man's skin. Publicado em 04 de julho de 2105. Disponível em < <http://www.usgamer.net/articles/mobius-mevius-final-fantasy-hero-too-sexy>> Acesso em 26 de agosto de 2017.

WORTHAM, S. *Narratives in Action: A Strategy for Research and Analysis*. New York: Teachers College Press, 2001.