

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

NATALIA CATHERINE MOURA FERREIRA

MULHERES GAMERS: Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social *Facebook*

IMPERATRIZ
2024

NATALIA CATHERINE MOURA FERREIRA

MULHERES GAMERS: Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social digital *Facebook*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Linha de pesquisa: Comunicação, Materialidades e Formação Sociocultural.

Orientador(a): Prof. Dr. José Messias

NATALIA CATHERINE MOURA FERREIRA

MULHERES GAMERS: Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social digital Facebook

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador(a): Prof. Dr. José Messias

APROVADO EM _____

Prof. Dra. Beatriz Brandão Polivanov
Universidade Federal Fluminense (UFF)

Prof. Dra. Elaine Javorski Souza
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

AGRADECIMENTOS

Quero expressar toda minha gratidão à minha mãe, Maria do Socorro Moura. Você nunca deixou de acreditar em mim, tudo o que conquistei em minha vida profissional e acadêmica é, sem dúvida, mérito seu. Você é a minha força, minha luz, incontestavelmente, é minha maior inspiração. Te amo para todo sempre!

Minha gratidão à minha irmã Bibiane Theresa e seu esposo Álvaro Lucena, que, juntos, trouxeram à minha vida meu amado Otávio Benício. Durante a elaboração desta dissertação, muitas vezes, meus intervalos foram "descansando", entre risos e brincadeiras.

Aos meus padrinhos, Zezé e João, e suas filhas Jacilene e Aurilene por todo apoio durante minha trajetória.

A minha tia Lucivânia, seu esposo Paulo.

Aos meus amigos Edmara Silva, Aleilton Santos, Leiliane de Araújo, Margareth Valente e Raynan Ferreira.

Agradecer ao PPGCOM – UFMA, representado por sua equipe de professores, técnico pela assistência e conhecimentos adquiridos.

A Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA) que viabilizou o desenvolvimento desta pesquisa.

Ao meu mestre, Prof. Dr. José Messias, por sua resiliência, paciência, atenção, sabedoria. Sou muito grata por cada palavra de incentivo, ensinamentos e correção.

As professoras Dra. Beatriz Brandão Polivanov e Profa. Dra. Elaine Javorski Souza que gentilmente aceitaram fazer parte da minha trajetória, desde a qualificação a defesa desta dissertação. Muito obrigada pelas contribuições!

RESUMO

Historicamente, os jogos digitais foram predominantemente associados ao público masculino, o que reforçou estereótipos de gênero e a hipersexualização de personagens femininas nos jogos. Frequentemente, personagens femininas nos jogos são retratadas de forma objetificada, passiva e dependentes de heróis masculinos, perpetuando expectativas prejudiciais sobre quem pode consumir ou participar da cultura dos jogos. Apesar dessas barreiras, muitas mulheres mantêm um interesse genuíno nos jogos digitais. Em resposta a um ambiente muitas vezes hostil, muitas mulheres optam por ocultar seu gênero usando pseudônimos neutros (*nicknames*), buscando minimizar agressões durante experiências de jogos on-line. Além disso, algumas encontram refúgio em comunidades exclusivamente femininas nas redes sociais, como o Facebook, onde podem compartilhar seu amor pelos jogos e construir redes de amizade. Nesse sentido, esta pesquisa se concentra em compreender as práticas de resistência e sociabilidade das mulheres para se sentirem parte da comunidade gamer, apesar da persistente presença da misoginia e da cisheteronormatividade. O objetivo geral é analisar como essas comunidades fechadas destacam as assimetrias na participação das mulheres na “cultura gamer”, examinando os mecanismos sexistas que operam nesse contexto. Entendemos que a normatização colonial do gênero (Lugones, 2020; Foucault, 1988; Haraway, 1995) condiciona a presença das mulheres nesta indústria dos games, muitas vezes excluindo-as (Kurtz, 2017; Falcão; Kurtz; Macedo, 2021; Caetano, 2020). Pretendemos aprofundar nosso entendimento sobre comunidades virtuais e as implicações das tecnoculturas tóxicas neste convívio (Recuero, 2009; Rheingold, 1996; Soares, 2019), entendendo que a resistência é uma estratégia de cuidado na cultura gamer (Foucault, 2008; Hicks, 2021; Gray, 2021). Metodologicamente, optamos pela escolha da etnografia virtual (Hine, 2000; 2016) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/multilocalizada (Hine, 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995), um método altamente reflexivo que possibilita uma aproximação entre o pesquisador e os sujeitos observados, podendo trazer novas perspectivas e avanços na pesquisa. Este estudo contribuirá para uma compreensão mais profunda das experiências das mulheres na cultura gamer e pode fornecer informações valiosas para promover a inclusão e a igualdade de gênero neste cenário.

ABSTRACT

Historically, games were predominantly associated with a male audience, which reinforced gender stereotypes and the hypersexualization of female characters in games. Often, female characters in games are portrayed as objectified, passive, and dependent on male heroes, perpetuating unhealthy expectations about who can consume or participate in game culture. Despite these barriers, many women retain a genuine interest in digital games. In response to an often hostile environment, many women choose to hide their gender using neutral pseudonyms (nicknames), seeking to minimize aggression during online gaming experiences. Additionally, some find refuge in female-only communities on social media such as Facebook, where they can share their love of gaming and build friendship networks. In this sense, this research focuses on understanding women's practices of resistance and sociability to feel part of the gamer community, despite the persistent presence of machismo and cisheteronormativity. The general objective is to analyze how these closed communities highlight the asymmetries in women's participation in gamer culture, examining the sexist mechanisms that operate in this context. We understand that the normalization of gender as colonial (Lugones, 2020; Foucault, 1988; Haraway, 1995) conditions the presence of women in this games industry, often excluding them (Kurtz, 2017; Falcão; Kurtz; Macedo, 2021; Caetano, 2020). We intend to deepen our understanding of virtual communities and the implications of toxic technocultures in this coexistence (Recuero, 2009; Rheingold, 1996; Soares, 2019), understanding that resistance is a care strategy in gamer (Foucault, 2008; Hicks, 2021; Gray, 2021). Methodologically, we opted for the choice of Virtual Ethnography (Hine, 2000; 2016) in conjunction with the principles of Multisituated/Multilocalized Ethnography (Hine, 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995), a highly reflective method that enables a rapprochement between the researcher and the observed subjects, which can bring new perspectives and advances in research. This study will contribute to a deeper understanding of women's experiences in gamer culture and can provide valuable information to promote inclusion and gender equality in this scenario.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Propaganda do console Atari 2600 grande sucesso de vendas.....	27
Figura 2 – Evolução da personagem Cammy ao longo dos anos.....	29
Figura 3 - Anita Sarkeesian.....	32
Figura 4 – <i>My name my game</i>	35
Figura 5 – Publicidade do programa de bolsas para gamers.....	57
Figura 6 - Interface da plataforma.....	59
Figura 7 – Certificado de conclusão de curso.....	60
Figura 8 – Cartaz de divulgação nas redes do projeto.....	64
Figura 9 – Um depoimento de uma gamer na comunidade.....	65
Figura 10 – Depoimento de agradecimento de uma integrante da comunidade.....	66
Figura 11 – Desabafo de uma integrante da comunidade de meninas.....	67
Figura 12 – Post de entrada oficial pendente de aprovação.....	68
Figura 13 – Post sobre quem joga <i>Valorant</i>	69
Figura 14 – Tela com as modalidades de jogos no <i>Valorant</i>	75
Figura 15 – O agente controlador Brimstone.....	76
Figura 16 – O agente sentinela Sage.....	78

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. MISOGINIA COMO MATERIALIDADE DA CULTURA DOS GAMES	17
1.1. A cisheteronormatividade masculina como dispositivo colonial	19
1.2. Gênero e Tecnologia: a invisibilidade das mulheres na indústria dos games.....	26
2. COMUNIDADE DE MULHERES E RESISTÊNCIA AO PATRIARCADO DOS GAMES	37
2.1. Comunidades virtuais: A luta pela posição de sujeito nos jogos.....	38
2.2. Resistência como estratégia de cuidado (de si) na cultura gamer	44
3. PERCURSO ETNOGRÁFICO.....	49
3.1. O saber etnográfico	50
3.2. Start na pesquisa: explorando as fases do estudo	52
3.3. Nova fase do jogo: Um início com mais <i>game over</i> do que vitórias	56
3.4. Fase gelo: conhecendo uma comunidade.....	61
3.5. Fase urbana: explorando outros mapas importantes do jogo.....	69
3.6. Fase submersa: Complicando e descomplicando tudo entre nós.....	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
REFERÊNCIAS	87

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais, em toda sua potencialidade, fascinam milhões de pessoas, e não importa a plataforma escolhida, sejam elas os consoles (Sony *PlayStation*, Microsoft *Xbox*, *Nintendo Switch*), computadores (*desktops* e *notebooks*), ou no celular (*smartphones*), o número de adeptos cresce a cada ano, de todas as idades, classes sociais e gêneros pelo mundo. No Brasil, o hábito de jogar é apontado como um entretenimento relevante, sendo que 74,5% dos brasileiros jogam, o que equivale a três em cada quatro pessoas em nosso país. Os dados da Pesquisa Game Brasil de 2022 (PGB23)¹ confirmam que eles são considerados jogadores multiplataforma, pois, variando o momento do dia, jogam em uma delas: computador, console e/ou *smartphone* (PGB, 2023).

Ao analisar o perfil geral do gamer brasileiro, a pesquisa também destacou que as mulheres são maioria nos jogos mobile, com 60,4%, e isto está relacionado ao crescimento do mercado de *smartphones*. Em outras palavras, o consumo de games, em teoria, não possui distinção de gênero, pois há espaço e produtos para todos os perfis. Os homens seguem na frente no consumo dos consoles 63,9% e as mulheres com 36,1%, e, quando se trata do computador, a diferença fica em torno de 58,9% homens e 41,1% mulheres (PGB, 2023). Contudo, a PGB ressalta que, independentemente da plataforma, houve um crescimento do público feminino em relação aos anos anteriores da pesquisa, o que significa o constante interesse neste tipo de lazer.

Isso porque, durante muito tempo, o interesse por jogos digitais foi considerado algo exclusivo de homens, reforçando e reproduzindo estereótipos de gênero. Esse discurso vem acompanhado de uma hiperssexualização de personagens, usualmente justificada pelo suposto interesse do público-alvo (Galdino; Silva, 2020). Evidenciando que personagens femininas nos *games* nem sempre são sinônimo de representatividade. Normalmente objetificada, passiva, sempre resgatada pelo “herói do jogo”, as personagens femininas são descartáveis e/ou recompensas em alguma ação do jogo, o seu corpo é sexualizado com fantasias que focam nos seus atributos físicos.

A forma de representar os personagens femininos e masculinos projeta expectativas sobre quem pode/deve consumi-las. É preciso frisar que a concepção de um jogo não é livre de valores e preceitos sociais, sempre ocorre dentro de um contexto

¹ Pesquisa disponibilizada no link: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em 01 ago. 2023.

cultural e carrega marcas do comportamento esperado, ou tido como normal, na comunidade.

Esta concepção está profundamente enraizada também no mercado, que muitas vezes visa separar e reforçar a ideia de que existem interesses distintos de acordo com o sexo. Nesse sentido, a sociedade também instituiu diversos valores quanto à diferenciação do “que é para menino” e do “que é para menina”. Esta segmentação tende a direcionar o público a consumir de acordo com a idade, comportamento, sexo, gênero e entre outras (Bristot *et.al.*, 2017). Os brinquedos para meninas estão vinculados à construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos e/ou gostar de moda. Para os meninos, os brinquedos estão relacionados à tecnologia, dinheiro e criação de novas coisas. Enquanto os meninos são estimulados a desmontar e remontar seus brinquedos, as meninas são encorajadas a ter responsabilidades (Galdino; Silva, 2020).

Quando ampliamos para o cenário multimilionário dos *esports*², a predominância masculina é muito maior, seja em campeonatos amadores ou profissionais. Um dos fatores que dificultam a inserção da mulher neste mercado é a falta de investimento e incentivo por quem financia este segmento. Um retrato disso foi no torneio internacional *Mid-Season Invitational* (MSI)³, do popular jogo, *League of Legends* (LOL)⁴, promovido pela Riot Games⁵ desde 2015, que só teve a primeira participação de uma mulher no campeonato em 2021. Contudo, a australiana Diana “DSN”, da equipe *Pentanet GG.*, ficou no banco, sem participar de nenhuma partida⁶.

A busca por reconhecimento torna a jornada dessas mulheres árdua. O fato de serem gamers, comentaristas ou *streamers*⁷ de destaque no cenário dos *esports* não significa que enfrentaram um caminho fácil. Por essa razão, o trabalho realizado por coletivos, comunidades e associações torna-se cada vez mais importante para a sua permanência, tornando-se um atrativo para novas integrantes, graças a uma rede de apoio sólida em uma comunidade historicamente machista. Um exemplo notável é o coletivo

² Esporte eletrônico, *ciberesporte* ou *e-sports*, são alguns dos termos usados para as competições em que se utilizam jogos eletrônicos.

³ Informações sobre o evento, disponível em: <https://lolesports.com/article/msi-2022-primer/bltb35a3ed659a84bd2>. Acesso em: 02 de jan. 2023.

⁴ É um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games.

⁵ A Riot Games, Inc. é uma desenvolvedora, editora e organizadora de torneios de esportes eletrônicos americana criadora dos jogos, dentre os mais conhecidos estão o: *League of Legends* (LOL) e *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO).

⁶ Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/enm/2021/08/28/mulheres-no-e-sports-a-continua-luta-por-aceitacao.htm>. Acesso em: 02 de jan. 2023.

⁷ É um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet.

brasileiro *Valkirias esports*⁸, criado em 2019 por Pamela Mosquer, que tem como objetivo contribuir para o crescimento do cenário feminino, oferecendo preparação e orientação gratuitamente para mulheres em todas as funções. Além de proporcionar aulas gratuitas de jogos como *Valorant*⁹ e *League of Legends*, as alunas têm a oportunidade de participar de minicursos em diversas áreas, como mídias sociais, direito, psicologia, criação de conteúdo na internet, entre outros.

Apesar da exclusão e/ou invisibilização que as mulheres enfrentam nos jogos digitais, isso não as impediu de desenvolver um interesse genuíno por esse meio. Em resposta ao ambiente hostil, muitas mulheres preferem esconder seu gênero, assumindo um pseudônimo neutro (Kurtz, 2019). Os *nicknames*¹⁰ possibilitam que nenhuma interferência influencie na experiência de jogo, minimizando as agressões no ambiente *on-line*.

Na busca por um ambiente seguro e, se possível, agradável, as comunidades na rede social *Facebook* de mulheres *gamers* têm sido uma alternativa para formação de equipes e construção de laços de amizade. Constituídas exclusivamente por mulheres, elas objetivam ser um lugar em que todas possam compartilhar o amor pelos jogos e sentir que fazem parte de uma comunidade. Por conta desse cenário, estabelecemos o seguinte problema da pesquisa: Quais as práticas de resistência e sociabilidade de mulheres para se sentir parte da comunidade gamer em meio a cultura misógina e cisheteronormativa?

Ao longo deste trabalho, o enfoque estará na importância de uma rede de apoio para a permanência e incentivo destas mulheres na “comunidade gamer”, seja no âmbito amador ou profissional. Para isto, este estudo se propõe a compreender a atuação de uma comunidade fechada para mulheres gamers no *Facebook* como espaço de resistência e de novas sociabilidades. A pesquisa visa apresentar um relato etnográfico contendo as dinâmicas, estratégias e dificuldades dessas jogadoras para se afirmarem nesse espaço e até se aventurar em outros empreendimentos como o cenário competitivo e transmissões públicas. Sendo essas atividades corriqueiras de qualquer amante dos jogos na contemporaneidade que podem encontrar impedimentos significativos ao ser mulher¹¹.

⁸ Informações disponíveis em: <https://valkiriasbynex.gg/>. Acesso em: 05 de jan. 2023.

⁹ É um jogo eletrônico multijogador gratuito para jogar de tiro em primeira pessoa desenvolvido e publicado pela Riot Games.

¹⁰ Ou *nick* em forma abreviada é uma palavra em inglês que significa apelido.

¹¹ Embora tenha interesse por essa perspectiva de forma conceitual e epistemológica, a pesquisa não adota a priori uma abordagem interseccional por ainda não priorizar outros recortes além dos de gênero nas suas observações. Algo que pode ser aplicado em pesquisas futuras.

Os critérios de seleção dessa comunidade em específico levaram em consideração os seguintes fatores: seu formato; sua principal característica é que somente membros podem ver as publicações; para participar é necessário a aprovação da moderadora / administradora do grupo, ou ser convidada por alguém que já é membro. O segundo ponto é a quantidade de integrantes. Neste requisito, as comunidades escolhidas têm acima de nove mil participantes.

Estruturalmente, o objetivo geral é compreender como a comunidade fechada evidencia as assimetrias na participação das mulheres na “cultura *gamer*” diante de seus mecanismos machistas.

Quanto aos objetivos específicos, eles podem ser descritos como:

- Analisar as sociabilidades presentes na organização desta comunidade fechada;
- Refletir sobre a necessidade destes espaços de resistência para a participação feminina na comunidade *gamer*;
- Compreender quais os mecanismos de defesa e estratégias resistência utilizados por parte desta comunidade fechada contra o machismo estrutural.

Nesse contexto, vamos aprofundar as discussões sobre este espaço, o referido período permitiu-nos explorar as seguintes hipóteses: **1.** esta comunidade fechada pode ser considerada um espaço de resistência e representatividade. **2.** ela pode ser uma porta de entrada para novas interações em outras plataformas digitais como *Discord*¹² e *Twitch*¹³.

O interesse pelo tema aqui proposto se deve a minha paixão pelo o universo dos quadrinhos, anime, cinema e jogos. Por consumir produtos midiáticos considerados da cultura *nerd* e compartilhar minha opinião com amigas, é perceptível que a mulher ainda busca meios de se consolidar nesta comunidade. Nossos comentários ou habilidades frequentemente são colocadas em xeque, ou comparadas com um perfil surreal do que é ser *gamer*. Ao associar que todo *gamer* deve ter perfil *hardcore*, avesso ao mundo real, que passa horas concentrado na tela, totalmente focado nas estratégias e alheio à passagem do tempo.

À vista disso, academicamente, o avanço tecnológico possibilitou aos *games* um novo patamar, viabilizando jogar com pessoas de todo o mundo e influenciando no alto crescimento desta comunidade. No livro “Introdução aos Estudos de Jogos” (2018), de

¹² Um aplicativo de voz sobre IP proprietário e gratuito, projetado inicialmente para comunidades de jogos.

¹³ É um serviço de streaming de vídeo ao vivo que se concentra em streaming ao vivo de videogames, incluindo transmissões de competições de esportes eletrônicos.

Suely Fragoso e Mariana Amaro, a pesquisa acadêmica, atenta ao fenômeno, vem acompanhando de perto a sua expansão, seu perfil, o papel da indústria dos jogos no cenário cultural, político e econômico. Ele se tornou um objeto de interesse científico (Fragoso; Amaro, 2018). Os Estudos do Jogo, ou *Game Studies* (expressão em inglês adotada no Brasil também), são relevantes devido à sua abordagem e multidisciplinaridade.

Embora estudar jogos esteja em voga atualmente, as teorias e abordagens específicas já são suficientemente amplas e bem definidas, e estão divididas em “áreas subdisciplinares” com três eixos que as caracterizam. São elas: “*Game programming*” (programação de jogos), que trata da programação e aspectos técnicos em geral, no nível do *software*¹⁴ e do *hardware*¹⁵. “*Game design*” (*design* de jogos) volta-se para questões relativas à criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos. “*Game studies*” (estudos do jogo) considera, por um lado, a inserção e influência dos *games* no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio *game* (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, *gameplay*, etc.) (Fragoso; Amaro, 2018).

Os três eixos delineiam o cenário da pesquisa em *games* no Brasil em várias áreas do conhecimento, como Computação, Design, Educação, Saúde, Engenharias, Letras e Linguística, Artes, Administração, Teologia, Arquitetura, Ciência da Informação e Estatística. Na Comunicação, os estudos de *games* conquistam mais espaço especialmente na área da Cultura Digital, que tem por objetivo fazer uma reflexão sobre as tecnologias digitais. Um entendimento mais ampliado sobre os jogos eletrônicos e a sua “midialidade” proporciona pesquisas aprofundadas em diferentes disciplinas da área, sendo ampliada para vários outros métodos e outras correntes teóricas.

A contribuição dos *games* nas pesquisas comunicacionais pode abranger ainda temas como: mercado, pirataria, história das mídias digitais, ativismo lúdico, transmídias, violência discursiva de gênero, entre outros. Outra possibilidade que vem ganhado espaço é sobre a participação feminina e seu interesse por jogos eletrônicos. Os estudos relacionados a gênero, heteronormatização, comunidade tóxica, entre outros temas, têm sido de interesse dos pesquisadores da comunicação para compreender o que seria o

¹⁴ É um serviço computacional utilizado para realizar ações nos sistemas de computadores.

¹⁵ É todo componente físico, interno ou externo do seu computador, ou celular, que determina do que um dispositivo é capaz e como você pode usá-lo.

cerne, a identidade, da “cultura gamer”. Esta perspectiva surge por este ser considerado um território hostil e opressor para as mulheres e outras minorias políticas, na qual a violência se concretiza por meio de interação entre os usuários, bem como discursos e narrativas de jogos (Galdino e Silva, 2021).

O atual panorama das pesquisas sobre mulheres e *games* ainda proporciona condições para destacar aspectos e dimensões acerca do tema ainda não analisadas. Um levantamento¹⁶ sobre artigos publicados nos anais dos principais eventos de Comunicação e *Games* no país: Intercom, COMPÓS e SBGames evidenciou que dos 364 trabalhos encontrados, 39 artigos estavam relacionados com o escopo da pesquisa no período de cinco anos (2017 – 2021).

Esses eventos foram escolhidos devido à sua relevância na área da Comunicação e nos jogos. O Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, organizado pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), reúne alunos de graduação e pós-graduação, pesquisadores e profissionais da área para debater tópicos importantes do campo. A Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS) promove o intercâmbio entre pesquisadores em nível de Mestrado e/ou Doutorado para refletir sobre o avanço científico, tecnológico e cultural no campo da comunicação. Por fim, o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital é o maior evento acadêmico da América Latina na área.

Os trabalhos encontrados compartilham o foco no estudo da representação feminina e sua diversidade no universo dos games. Seja no "mundo real" ou "virtual", as mulheres enfrentam desafios para conquistar espaço, respeito, igualdade, o reconhecimento como jogadoras e uma representação livre de estereótipos misóginos. Diante desse entendimento, destaca-se a importância desta dissertação, uma vez que abordar esse tema ainda é considerado um tabu, dada a resistência à presença feminina nesse cenário. Aprofundar esse recorte dentro da comunidade gamer é fundamental para as pesquisas em Comunicação, pois as interações em jogos de videogame na contemporaneidade vão além do entretenimento; abrangem também as possibilidades de ação do indivíduo.

Nosso estudo se compromete a preservar a privacidade tanto da comunidade quanto dos indivíduos pesquisados. Todas as precauções estão em conformidade as orientações do Código de Ética da Associação Internacional de Pesquisas na Internet

¹⁶ Levantamento realizado para a disciplina de Metodologia da Pesquisa em Comunicação no PPGCOM - UFMA, Imperatriz, em 2022.

(*Association of Internet Researchers – AOIR*) para evitar qualquer forma de prejuízo ou exposição a ataques misóginos. Para a AOIR (2020), os pesquisadores devem assumir a responsabilidade considerando os pressupostos básicos da individualidade ao estruturarem sua metodologia. Em pesquisas que envolvem a observação participante, caracteristicamente, leva a um maior senso de responsabilidade ética para proteger a privacidade dos informantes e a confidencialidade (AOIR, 2020).

Para atender aos objetivos deste estudo, metodologicamente, optamos pela escolha da etnografia virtual (Hine, 2000; 2016) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/multilocalizada (Hine, 2016; Oliveira, 2017), que estabelece uma relação entre os campos da Antropologia e da Comunicação. Essa abordagem representa uma forma de investigar a realidade social ao deslocar o pesquisador do seu contexto cultural para outros que lhe são desconhecidos, envolvendo novas redefinições do trabalho em campo e explorando as conexões entre as relações *on-line* e *off-line* (Polivanov, 2013; Hine, 2016).

Esta dissertação está estruturada em três capítulos. O primeiro, intitulado “Machismo como materialidade da cultura dos *games*”, traz uma discussão conceitual sobre o feminismo por um viés material e técnico, compreendendo a normatização do gênero como colonial, com as contribuições de Lugones (2020), Foucault (1988), Lauretis (2019) e Haraway (1995). Ao abordar gênero e tecnologia, pretendemos nos aprofundar na indústria de *games* e tecnologia que exclui e/ou condiciona a presença das mulheres nesta indústria, tendo como referência os autores Kurtz (2017); Falcão, Kurtz, Macedo (2021), Goulart, Nardi, (2017); Galdino, Silva (2020); Cassel (1998) e Chess, Shaw (2015).

No segundo capítulo teórico, “Comunidade de mulheres e resistência ao patriarcado dos *games*”, vamos tratar das comunidades virtuais e as implicações destas conexões feitas por os atores nestas comunidades com base nos teóricos Recuero (2020; 2009), Rheingold (1996), Martino (2015). O protagonismo masculino nos *games*, a luta pela posição dos sujeitos nos jogos, e por fim, a importância da resistência como estratégia de cuidado na cultura gamer (Foucault, 2008; Hicks, 2021).

No decorrer do terceiro capítulo, abordamos a metodologia e os procedimentos adotados durante a investigação do objeto de estudo. Inicialmente, discutiremos sobre a metodologia da etnografia e etnografia virtual (Hine, 2000; 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995), explorando sua aplicabilidade. Em seguida, apresentamos a imersão da pesquisadora na comunidade fechada da rede social Facebook, fornecendo informações

e destacando postagens relevantes do período pesquisado. Na análise, evidenciamos as escolhas feitas ao longo do processo, os desafios enfrentados e as motivações que levaram a pesquisadora a permanecer na comunidade sem interações entre maio de 2022 a agosto de 2023. Além disso, exploramos as experiências vividas no período de setembro a dezembro de 2023, quando adotou um papel mais imersivo, conhecido como "pesquisador *insider*", realizando a observação participante. Além disso, apresentamos outras perspectivas relacionadas às interações de sociabilidade e resistência, abordando suas ramificações em plataformas como *Discord* e *Twitch*. Por fim, concluimos o capítulo com as considerações finais da pesquisa.

1. MISOGINIA COMO MATERIALIDADE DA CULTURA DOS GAMES

Basta fazer uma rápida pesquisa na ferramenta de busca Google sobre assédio, preconceito e invisibilidade de mulheres gamers, e você encontrará uma série de matérias que ressaltam como o machismo está profundamente enraizado neste universo. A crença de que as mulheres são inferiores aos homens e que suas opiniões têm menos importância reflete a vulnerabilidade presente nesses ambientes digitais que abrange desde o assédio online até a falta de representação e oportunidades iguais. Isso faz com que elas se tornem alvos fáceis para todo tipo de ofensa e/ou humilhação.

As denúncias de crimes envolvendo discurso de ódio na internet recebidas pela Central Nacional de Denúncias (CND) da Safernet¹⁷, em 2022, tiveram um crescimento de 67,7% em relação a 2021. Tomaz e Sousa (2023) compreendem que o discurso de ódio, particularmente com viés de gênero, circula nas sociedades contemporâneas. Na concepção das autoras, os discursos de ódio são “violentos, degradantes ou discriminatórios dirigidos a um determinado grupo ou indivíduo com base em suas características (físicas, culturais, comportamentais, sociais etc.) como membro daquele grupo, sem que necessariamente ocorra um incitamento direto à violência” (Tomaz; Sousa, 2023, p. 89).

No contexto que envolve o discurso de ódio contra mulheres, a desinformação de gênero é um fenômeno que manipula a informação ao utilizar estereótipos de gênero como uma arma para fins políticos, econômicos ou sociais, por meio de compartilhamentos coordenados para difamar e demonizar as mulheres que defendem a igualdade de gênero (Tomaz; Sousa, 2023). Na comunidade gamer, esses discursos funcionam como um veículo para o ódio de gênero, resultando em uma série de ataques sexistas e misóginos. Essas falas e assédios minam a participação das mulheres na posição de *streamers*, por exemplo, e desencorajam sua participação permanentemente. Esses xingamentos têm como elemento central o ataque às suas características associadas ao feminino, em vez de considerar suas qualidades como jogadoras.

Outro fator que impacta diretamente a proliferação desses discursos se caracteriza pela invisibilidade do agressor, o anonimato dos usuários, a instantaneidade e a facilidade

¹⁷ A Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos é única na América Latina e Caribe, e recebe uma média de 2.500 denúncias (totais) por dia envolvendo páginas contendo evidências dos crimes de Pornografia Infantil ou Pedofilia, Racismo, Neonazismo, Intolerância Religiosa, Apologia e Incitação a crimes contra a vida, Homofobia e maus tratos contra os animais. Disponível em: <https://www.safernet.org.br/site/institucional/projetos/cnd>. Acesso em: 02 de ago 2023.

na criação de mensagens, bem como a arquitetura algorítmica da rede, a formação de grupos de ódio e a visibilidade das campanhas de ódio (ou das campanhas desinformativas), além do efeito da desinibição *on-line* (Tomaz; Sousa, 2023). Como os videogames estão intrinsecamente relacionados ao domínio da tecnologia e são entendidos como um espaço dominado por homens, expressam-se desde a socialização *on-line* em fóruns, jogos multiplayer e mídias digitais em geral (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021) práticas discursivas inflamatórias. Atitudes como o "*griefing*", que consiste no assédio de jogadores em jogos multiplayer a partir da destruição ou perturbação do jogo em si, e o "atrapalhar", gerar transtorno, irritar e inflamar, tornam-se objetivos da performance dessas ações, normalizando o ódio no âmbito da cultura gamer. Outro caso de destaque são os ataques "*doxxing*", que se caracterizam pelo vazamento público de dados privados de uma pessoa obtidos, usualmente, pelo vasculhamento de bancos de dados públicos ou *hacking*¹⁸. A tática do "*doxxing*" foi utilizada em campanhas de ódio contra mulheres durante o episódio do *Gamergate*¹⁹.

Na tese "Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital", Lucas Aguiar Goulart (2017) aponta que a manutenção de privilégios masculinos, misoginia e a pouca representatividade ainda se fazem presentes na cultura dos jogos digitais. O autor destaca que esta composição opressiva parte da existência de grupos ativos dispostos a manter as relações de dominação nessa cultura. "Os jogos acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, circulando sempre nas questões de combate e dominação – recriando ali estâncias de uma fantasia de dominação masculina" (Goulart, 2017, p. 29). Uma misoginia que circundam essas comunidades a partir de valores de uma heterossexualidade "gamer" excludente, centrada no papel do consumidor majoritariamente masculino.

Isso estabelece um contexto em que certas identidades e sexualidades são mais invisibilizadas do que outras, encontrando-se em estado de abjeção, sujeitas a violências e opressões recorrentes. O investimento em mecanismos e estilos de jogos que retratam e valorizam o "consumidor ideal", mantém a concepção de que só um público consome estes jogos, expondo mulheres, LGBTQIA+, negros em uma posição vulnerabilizada.

¹⁸ É o ato de comprometer dispositivos e redes digitais por meio de acesso não autorizado a uma conta ou sistema de computador.

¹⁹ Foi uma campanha vagamente organizada de assédio *on-line* e misógina e uma reação de simpatizantes da direita política contra o feminismo, a diversidade e o progressismo na cultura dos videogames.

Refletir sobre essas questões é crucial para avançarmos na compreensão das desigualdades de gênero e na imposição de regras e expectativas sobre como as mulheres devem ser e se comportar, seja nas esferas familiares, religiosas ou educacionais, ressalta as complexidades e desafios enfrentados em sua busca por igualdade e autonomia. A seguir, vamos investigar a discussão de como o poder controla tudo e todos e como isso foi importante para o crescimento das discussões sobre o gênero e seu impacto na colonização. A misoginia e a cisheteronormatividade destacaram o papel da mulher na sociedade e, mesmo com um breve avanço, ainda há bastante resistência/animosidade a esse respeito/nesse aspecto na cultura gamer.

1.1 A cisheteronormatividade masculina como dispositivo colonial

Ser homem ou ser mulher não se resume apenas a diferenças biológicas. Essa questão envolve um conjunto complexo de reflexões, teorizações de diversas perspectivas e debates entre pesquisadores, especialmente nos campos dos estudos feministas, de sexualidade e de gênero (Beauvoir, 1970; Butler, 2003; Federici, 2017). É necessário aprofundar o entendimento das questões que permeiam nossa sociedade ocidental moderna, a qual é resultado de um sistema colonial que estabeleceu o corpo como alvo de cuidados individuais e sociais, envolvendo-o em diversas produções discursivas.

O sistema colonial/moderno de gênero, quando examinado a partir da perspectiva da colonialidade, estabelece a base para a ideia de que a imposição colonial de gênero permeia diversas esferas, incluindo as econômicas, governamentais e do conhecimento (Lugones, 2019). A colonialidade é um elemento formador de nossas estruturas comunitárias, gerando nosso entendimento sobre raça e gênero, assim como a interconexão entre ambos e sua relação com a heteronormatividade.

A socióloga, professora, feminista e ativista, María Lugones, acredita na dicotomia da modernidade colonial. Uma distinção hierárquica imposta sobre os colonizados. Na sua leitura da “modernidade colonial capitalista”, somente homens e mulheres “burgueses brancos europeus eram civilizados; eles eram seres humanos completos” (Lugones, 2019, p. 371). No texto intitulado “Rumo a um feminismo decolonial”, ela explora como essa imposição colonial permeia questões ecológicas, econômicas e governamentais, transformando o sujeito em um agente ativo dentro desse contexto “próprio para governar, para a vida pública, um ser civilizado, heterossexual, cristão, um ser da mente e da razão” (Lugones, 2019, p. 371). Apesar da mulher ser vista

como complemento deste homem, ela reproduzia a pureza, passividade e domesticidade. Uma imposição hierárquica e brutal que se tornou uma ferramenta normativa para condenar os colonizados.

É fundamental compreender que os colonizados se tornaram sujeitos das tensões resultantes da imposição de um sistema. A dicotomia hierárquica se tornou uma ferramenta normativa que foi usada para condenar os colonizados. “Os comportamentos e as personalidades/almas das pessoas colonizadas eram julgadas como bestiais e, conseqüentemente, não atribuídas de gênero, promíscuas, grotescamente sexuais e pecaminosas” (Lugones, 2019, p. 371-372). A concepção do cristianismo esteve presente na colonização ao julgá-los como deficientes precisando de evangelização. No entendimento normativo do “homem” como ser de excelência, os colonizados eram só machos e fêmeas, uma tensão entre a hipersexualização e passividade sexual. Segundo a autora:

A “missão civilizatória” colonial foi a máscara eufemística do acesso brutal aos corpos das pessoas pela exploração inimaginável, violenta violação sexual, controle de reprodução e um horror sistemático. (...) usou a dicotomia hierárquica dos gêneros dicotômicos pelos colonizados não ser relevante para esse julgamento normativo – transformar os colonizados em seres humanos não era o objetivo dos colonizadores (Lugones, 2019, p. 373).

Conforme a colonização avançou, a normatividade que conectava os gêneros e a civilização passou a funcionar como forma de apagamento dos laços comunitários, conhecimento, práticas ecológicas, agricultura, utensílios e não apenas pela imposição e violência, mas pelo controle sobre suas práticas sexuais e reprodutivas. A autora utiliza o termo colonialidade a partir da concepção do sistema capitalista mundial de poder devido aos processos de radicalização e exploração capitalista ancorada na colonização das Américas. Não apenas uma forma de classificar a colonialidade de poder e gênero, mas o processo de redução das pessoas e desumanização na tentativa de transformar o colonizado em menos humano (Lugones, 2019).

A colonialidade dos gêneros ainda está presente no sistema capitalista de poder. A opressão das mulheres foi subalternizada por meio da combinação de processos de racialização, colonização, exploração capitalista e imposição da heterossexualidade. “O gênero é uma imposição colonial, não apenas na medida em que se impõe sobre a vida (...) homens/mulheres como construção social normativa – uma marca civilizatória (...) foi e é constantemente renovado” (Lugones, 2019, p. 378). Ela ratifica que a opressão das

mulheres as subalternizou por meio de uma combinação de processos de radicalização, colonização, explosão capitalista, e imposição heterossexual.

O que corrobora com as perspectivas sobre o gênero e seus efeitos discursivos, diante de diferentes releituras e narrativas sobre o tema nas ciências físicas, sociais e humanas ao longo dos anos. Em “Gênero: uma categoria útil para análise histórica” de Joan Scott, a definição de gênero é dividida entre duas proposições: o gênero é um elemento constituído de relações sociais baseado nas diferenças entre os sexos; o gênero é uma forma primeira de significar as relações de poder (Scott, 2019).

Para a autora, as relações sociais correspondem sempre à mudança nas representações de poder, mas a direção não segue necessariamente um sentido único. Como quando os direcionamentos normativos tentam limitar e conter conceitos expressos nas doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas ou jurídicas que afirmam de forma categórica, o sentido do masculino e feminino. “A posição que emerge como dominante é, apesar de tudo, declarada a única possível. A história posterior é escrita como se essas posições normativas fossem o produto de um consenso social e não de um conflito” (Scott, 2019, p. 69).

Para Scott (2019), compreender o processo de construção das relações de gênero poderia clarificar e especificar o seu efeito nas relações sociais e institucionais. Na teorização da autora, o gênero é a forma primeira de significar as relações de poder²⁰. “Seria melhor dizer que o gênero é um campo primeiro no seio do qual ou por meio do qual o poder é articulado” (Scott, 2019, p.71). Na prática, o símbolo do poder faz mais alusão as relações sexuais entre um homem, sugerindo não só a existência de formas aceitáveis de sexualidade, mas também a irrelevância da mulher para a política ou vida pública. Isso se traduziu em regras implícitas e também leis as proibindo da vida política, tornando o aborto ilegal, impondo códigos de vestuários as mulheres. “A diferença sexual tem sido concebida em termos de dominação e de controle das mulheres” (Scott, 2019, p. 74). Essas ações só fortalecem que os diversos tipos de relações de poder que se constroem na história moderna, o regime democrático do século XX tem igualmente construído as suas ideologias políticas com base em conceitos de gênero que se

²⁰ Importante ressaltar que para autores afropessimistas, a raça é a primeira forma de significar as relações poder em um mundo organizado em torno da supremacia branca e racismo socialmente estruturado (Freitas, Messias, 2018).

traduziram em políticas concretas que cerceiam os direitos de mulheres e outras populações subalternizadas.

O impacto do poder na compreensão do gênero também está presente no texto “A tecnologia de gênero”, de Teresa de Lauretis (2019), pois, o gênero é o efeito do processo construído de acordo com os objetivos políticos da classe dominante. Isto é um efeito do poder que tem as proibições e regulamentações dos comportamentos sexuais ditados pelas autoridades religiosas, legais ou científicas como parte da produção das relações sociais. “A sexualização do corpo feminino tem sido, com efeito, uma das figuras ou objetos de conhecimento favoritos nos discursos da ciência médica, da religião, arte, literatura, cultura popular e assim por diante” (Lauretis, 2019, p. 139).

Este poder, para Michel Foucault (1988), não se caracteriza prioritariamente pela repressão ou pela interdição, “o poder está em toda parte; não porque englobe tudo e sim porque provém de todos os lugares” (Foucault, 1988, p. 89). O filósofo acredita que o poder não diz respeito a concepções pré-estabelecidas do termo que o poderiam ligar a brutalidade, violência e até subjugação de maneira geral. Ele insiste na positividade do poder, o qual não reprime diretamente, mas pode se expressar sobre o “tecido” que compõe a sociedade, numa maneira para se fazer presente intimamente ligada à constituição dos saberes, do que a simples aplicação de um poder-repressão.

Este poder produz verdades, saberes e discursos, sendo a sexualidade o próprio efeito do dispositivo que a constitui. Porém, estas “verdades” não devem ser vistas como um conjunto de afirmações universais, e sim um conjunto de regras específicas de poder que condicionam o que é considerado “verdadeiro”, pois, foi regulamentada por ele. Segundo o autor, “(...) o domínio do poder sobre o sexo seria efetuado através da linguagem, ou melhor, por um ato de discurso que criaria, pelo próprio fato de enunciar, um estado de direito” (Foucault, 1988, p. 81).

(...) um poder essencialmente centrado na coleta e na morte, ele é absolutamente heterogêneo com relação aos novos procedimentos de poder que funcionam, não pelo direito, mas pela técnica, não pela lei mas pela normalização, não pelo castigo mas pelo controle, e que se exercem em níveis e formas que extravasam o Estado e de seus aparelhos (Foucault, 1988, p. 86).

No final do século XIX e no início do século XX, potencializou-se o biopoder, as práticas de higienização e mediação foram catalisadoras no processo de transformação dos discursos. Segundo o Foucault, entre os séculos XVIII e XIX estas práticas eram exclusivas da burguesia, geralmente na reprodução da família/social como um todo. Uma tentativa de cuidar do corpo para não ser contaminada pelo outro (classes ou raças), no

sentido que venha tirar sua pureza, saúde, já que consideravam o corpo burguês sadio. Logo, não demorou muito para que o reconhecimento do corpo e do sexo de outras classes viessem à tona. Com a urbanização e a industrialização das cidades, se fez necessário tecnologias de controle para melhor organizar esta sociedade. O surgimento de doenças, epidemias, saneamento, a falta de higiene dos indivíduos, tornou necessário a administração da população. “Era necessário garantir a saúde, a organização e o bem-estar da população para assegurar a regulamentação do sistema capitalista. (...) Enfim, foram criados novos mecanismos de poder e a vida se tornará seu alvo na era do biopoder: poder que controla a vida da população” (Costa; Boz, 2011, p. 2011).

Há uma transformação dos mecanismos do poder das leis, da soberania, que se intitula pelo direito de matar ou deixar viver, de extrair e confiscar recursos dos seus servos, o poder soberano. “O poder era, antes de tudo, neste tipo de sociedade, direito de apreensão das coisas, de tempo, dos corpos e finalmente da vida, culminar com o privilégio de se apoderar da vida para suprimi-la” (Foucault, 1988, p. 128). Diferentemente dele, a disciplina do biopoder articula-se sobre a população, visando maximizar a vida das populações. Para garantir a vida como se fosse um organismo, ele precisou se exercer de outras formas. Um disciplinador, que age no corpo humano, com a finalidade de utilizá-lo como uma máquina na indústria ou como um sujeito dócil da sociedade (Foucault, 1988). De acordo com o autor:

A velha potência da morte em que simbolizava o poder soberano é agora, cuidadosamente, recoberta pela administração dos corpos e pela gestão calculista da vida. (...) Abre-se assim a era de um bio-poder. As duas direções em que se desenvolve ainda aparecem nitidamente separadas, no século XVIII. Do lado da disciplina as instituições, como Exército ou a escola, as reflexões sobre a tática, a aprendizagem, a educação e sobre a ordem da sociedade. (...) Do lado das regulamentações de população a demografia, a estimativa da relação entre recursos e habitantes, a tabulação das riquezas e de sua circulação, das vidas com duração provável (...). Este bio-poder, sem a menor dúvida, foi elemento indispensável ao desenvolvimento do capitalismo que só pôde ser garantido à custa da inserção controlada dos corpos no aparelho de produção e por meio de um ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos (Foucault, 1988, p. 131-132).

Ou seja, as técnicas de poder agiram no nível dos processos econômicos e nas instituições diversas como a família, o exército, nas escolas, polícia, medicina, e na administração pública das coletividades. Para o capitalismo, é importante que as pessoas e empresas estejam buscando maximizar-se é que as instituições e aparelhos do estado hajam para regular essa maximização. Ou seja, esta regulação leva à uma normalização e não repressão, ainda que a regulação pelo biopoder comporte que algumas partes da

população não se adequem às normas, e caso elas não venham se adequar ou se for impossível intervir, estas partes da população serão deixadas para “morrer”. Essa é a razão pela qual o biopoder se diferencia do poder do soberano, que atuava através de direitos, interdições e desqualificações de seus súditos. Ao contrário, o biopoder busca valorizar e normalizar certas vidas, enquanto aquelas que não conseguem se adaptar são menos valorizadas e até mesmo marginalizadas.

Quando Foucault (1988) postula que o poder está presente em todas as relações e que a crítica é essencial quando o poder dominante limita nossa liberdade, percebemos uma convergência com as ideias de Haraway (1995). A autora enfatiza que somente por meio da crítica é possível gerar mudanças através de novas concepções das relações de poder. Em seu trabalho "Saberes Localizados" (1995), Haraway propõe/defende uma perspectiva feminina sobre o conhecimento como contraponto à suposta objetividade e universalidade do saber científico notadamente patriarcal. Segundo ela:

As feministas têm interesse num projeto de ciência sucessora que ofereça uma explicação mais adequada, mais rica, melhor do mundo, de modo a viver bem nele, e na relação crítica, reflexiva em relação às nossas próprias e às práticas de dominação de outros e nas partes desiguais de privilégio e opressão que todas as posições contêm (Haraway, 1995, p. 15).

O corpo da mulher foi a principal questão na produção de identidade fixa em torno da sexualidade. Foucault (1988) afirma que a rotulação da mulher através do seu corpo, como alguém que deve ser constantemente vigiada, se deve ao poder principalmente das relações do matrimônio, da família, e da saúde/medicina que garantem o controle do Estado através dos saberes e seus enunciados/discursos. Nesse sentido, Haraway (1995) não luta contra a sexualidade, e sim, contra sua produção discursiva pelas relações de poder. Para a autora, a produção de conhecimento seria um processo de dominação, já que a ciência produzida por “eles” não deveria ser considerada um conhecimento geral, pois deixa de fora diferentes realidades femininas. De acordo com a autora:

Desde ponto de vista, a ciência – o jogo real, aquele que devemos jogar – é retórica, é a convicção de atores sociais relevantes de que o conhecimento fabricado por alguém é um caminho para uma forma desejada de poder bem objetivo. Tais convicções devem levar em conta a estrutura dos fatos e artefatos, tanto quanto os atores mediados pela linguagem no jogo do conhecimento. (...) Todo conhecimento é um nódulo condensado num campo de poder agonístico (Haraway, 1995, p. 10).

Esta crítica abrange também a própria ideia de objetividade enquanto visão de mundo, ou seja, cosmopolítica. Para ela, a ressignificação da objetividade só pode ser considerada a partir do parcial. Discordando de discursos em voga em seu tempo sobre

inclusão das mulheres na ciência por sua objetividade, Haraway argumenta de uma virada em favor da parcialidade. A aceitação da própria parcialidade é essencial para evidenciar a parcialidade inerente ao poder dominante. Haraway (1995) argumenta que a 'objetividade feminista' lida com a localização limitada e o conhecimento situado, em oposição à busca de uma transcendência e à divisão entre sujeito e objeto. Ao adotar essa perspectiva, podemos assumir a responsabilidade pelo que aprendemos a ver.

Portanto, a proposta crítica de Haraway (1995) envolve uma nova governança, que se baseia em conceitos revigorados das relações de poder tanto no âmbito privado quanto no político. Ela enfatiza a necessidade de questionar e transformar o poder que historicamente atuou sobre o corpo das mulheres. Além disso, destaca a importância de reconhecer a existência de novos sujeitos, capazes de moldar a história, a ciência, a política, entre outros campos. Esses sujeitos não são neutros nem universais; ao contrário, são conscientes de sua inserção em determinadas relações.

A ciência produzida pelos sujeitos do conhecimento não é universal, ela deixa de fora ou apaga as principais questões envolvendo realidades diferentes daquelas tidas como padrão. Por esta razão, a crítica de Foucault (1988) importa para o feminismo ao concordar que o saber vem de um lugar de produção e pensado historicamente a partir das práticas sociais que produziram um saber perspectivo. A produção de conhecimento é inerentemente construída por meio de discursos e não deve ser concebida como algo neutro e universal. Mesmo quando aspiramos à verdade, é fundamental reconhecer que o conhecimento que criamos é moldado pelo contexto histórico, localização e pressupostos individuais. Devemos entender que a validade do conhecimento científico e do sujeito que o produz não é universal, mas sim contextual. Portanto, é essencial considerar uma abordagem que reconheça a natureza política e histórica dos conhecimentos, a fim de compreender como eles são influenciados pelo contexto em que são desenvolvidos.

A ciência e a tecnologia contribuíram para que restrições ao acesso na área fossem impostas às mulheres, demarcando esse espaço como território masculino. Elas residem em uma estrutura de poder que foi responsável por selecionar, hierarquizar e classificar diferentes saberes, conhecimentos e técnicas como científicos ou não. “A exclusão feminina do fazer científico e tecnológico foi pautada por discursos científicos, que postulavam, a partir de determinações biológicas, que a mulher seria menos capaz de produzir ciência e tecnologia” (Freitas *et.al.*, 2017, p. 4). Mesmo quando as mulheres historicamente contribuíram para a produção científica, seus conhecimentos não foram reconhecidos da mesma maneira que aconteceu com os homens. Isso resultou em um

apagamento histórico e sistemático de suas realizações, fazendo com que suas contribuições na área muitas vezes passassem despercebidas para a maioria das pessoas (Freitas *et.al.*, 2017).

Toda essa problemática na ciência e tecnologia fez com que as mulheres enfrentassem numerosas barreiras e desafios ao longo de suas carreiras profissionais. Essas dificuldades enriquecem suas histórias, especialmente devido ao protagonismo e pioneirismo que demonstraram ao atuar em campos historicamente considerados masculinos. A trajetória profissional de mulheres que escolheram carreiras científicas e tecnológicas é marcada por essas conquistas significativas. Embora a inserção de mulheres no âmbito acadêmico em áreas tecnológicas e exatas ainda esteja em desvantagem significativa nas últimas décadas, os feitos dessas mulheres têm representado uma contribuição significativa resultante das lutas sociais e políticas.

Mesmo diante de diversos obstáculos que dificultam sua permanência nessas áreas, as conquistas continuam. Como Lugones (2019) reforça, uma das formas de resistência é começar por "ver a diferença colonial, resistindo enfaticamente a seu próprio hábito epistemológico de apagá-la" (Lugones, 2019, p. 385). Mesmo quando a colonialidade permeia todos os aspectos da vida, incluindo o corpo, o trabalho, a lei e outros, é essencial mencionar, adaptar-se, resistir e adotar estratégias de resistência como respostas e conquistas. "Ninguém resiste à colonialidade dos gêneros sozinho. Somente é possível resistir a ela com o entendimento do mundo e com uma vivência que é compartilhada e consegue entender as próprias ações – garantindo certo reconhecimento" (Lugones, 2019, p. 386).

1.2 Gênero e tecnologia: a invisibilidade das mulheres na indústria dos *games*

Inicialmente, os videogames foram apresentados como um entretenimento familiar entre as décadas de 1970 e 1980, uma estratégia que também foi utilizada para divulgação do console Atari 2600 no Brasil em 1983. A alusão era de que uma família combatia juntos os diversos vilões presentes nos jogos (Galdino; Silva, 2020). A crise econômica americana na metade dos anos 80 mudou radicalmente esse quadro. Com a mudança do cenário econômico começou-se a privilegiar cada vez mais os jovens do sexo masculino, estratégia bastante eficaz seguida por todas as empresas do ramo (Goulart; Nardi, 2017). Os jogos de 1990 a 2000 se consolidaram como violentos e sexistas,

interferindo na falta de representatividade feminina e influenciando também em sua participação. Neles, as personagens sempre envolviam padrões corporais (seios, bunda, cintura) exagerados, destacados por roupas mínimas. As personagens deveriam servir como chamarizes sexuais ou um prêmio para o jogador.

Figura 1 – Propaganda do console Atari 2600 grande sucesso de vendas



Fonte: Propagandas Históricas²¹, (2023)

Nesse cenário, a comunidade gamer, reproduzindo práticas de exclusão recorrentes nas demais esferas da sociedade, definiu um *indivíduo padrão*, característico como referência cultural e em termos de produção, indústria e público-alvo. A figura do homem branco e heterossexual como o *público* principal dos jogos digitais invisibilizou outros sujeitos, principalmente aqueles que mais se *distanciam* dessa compreensão, como mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas não-brancas. Neste ponto, vale salientar que embora a normatividade seja um problema cultural que extrapola a cultura gamer, há nesse nicho uma intensificação de práticas racistas, homofóbicas e misóginas (Falcão; Kurtz; Macedo, 2021).

Um movimento de jogos para meninas até se iniciou, mas, ao contrário do que muitos esperavam, os temas repetiam uma prática estereotipada de gênero. Kurtz (2017) destaca que jogos com temáticas de vestir bonecas, maquiagem e atividades consideradas domésticas, conhecidos como *Pink Games* (jogos cor-de-rosa), foram duramente

²¹ Surgiu com o objetivo de agrupar anúncios publicitários brasileiros e mundiais que vão dos seus primórdios até os dias atuais. Preservar a memória da publicidade é zelar do ouro que foi produzido no passado e que serve de exemplo e estudo para as gerações futuras. Disponível em: <https://www.propagandashistoricas.com.br/p/quem-somos.html>. Acesso em: 02 ago 2023.

criticados por perpetuar o sistema de opressão de gênero por pesquisadores como Cassel e Jenkins (1998) e Sherman (1997), que estudavam a relação entre jogadoras, indústria e sociedade.

Inspirado no movimento punk feminista underground do início dos anos 90 conhecido como “*Riot Grrrls*”, o *Girl Games Movement (Grrrl Gamers*²²) juntou desenvolvedores, pesquisadores da área de estudos de gênero e militantes feministas na produção de jogos, buscando ressignificar a identidade das jogadoras na busca de construir narrativas que valorizassem a experiência das mulheres nos jogos digitais (Galdino; Silva, 2020).

(...) as *Grrrl Gamers*, mulheres que na década de 1990 fugiam do padrão estereotipado dos *Pink Games* e optavam por jogos considerados “masculinos”, forçando o reconhecimento de sua presença e habilidade naquele espaço. Essas mulheres não buscavam um segmento próprio dentro dos jogos, mas, sim, reivindicavam sua representatividade em todos os tipos de *games*, tornando as arenas virtuais verdadeiros territórios de resistência (Galdino; Silva, 2020, p. 66).

Essa exclusão reflete como as meninas muitas vezes são deixadas de fora quando se trata de tecnologia. Elas não recebem incentivos para participar do mundo digital, o que as exclui de diversos ambientes e as coloca em desvantagem. Cassel (1998) argumenta que os videogames fornecem um exemplo notável da construção social de gênero. Quando as mulheres raramente aparecem nesses jogos, a não ser como donzelas em perigo que precisam ser resgatadas ou como recompensas para a conclusão bem-sucedida de missões, isso reforça ideologias sexistas e perpetua imagens misóginas.

Os homens predominam em cargos de poder em áreas relacionadas à tecnologia, seja em empresas que desenvolvem jogos de computador ou em diversas outras vertentes da tecnologia digital. Isso significa que o número de mulheres ocupando cargos de liderança na indústria de informática e na pesquisa em ciência da computação ainda é bastante reduzido. Segundo Cassel, “a relação entre o maior interesse relativo dos rapazes em jogos de computador e sua representação maior em empregos de alta potência na área de informática não é uma coincidência²³” (Cassel, 1998, p.13 – tradução nossa). No contexto dos videogames, a natureza frequentemente violenta desses jogos acaba

²² Gamer Girls é uma expressão comum na internet e associada a um estereótipo errado do que é ser uma garota gamer.

²³ Do original: The relationship between boys' greater relative interest in computer games and their greater representation in high-powered IT jobs is not a coincidence.

afastando as meninas, o que, por sua vez, influencia sua permanência e participação nesse meio (Cassel, 1998).

Mesmo após várias pesquisas acadêmicas e discussões dentro da comunidade gamer sobre as mulheres e os videogames desde os anos 1990, ainda existem casos evidentes que mostram um cenário pouco acolhedor para as mulheres. Em 2014, tudo mudou com o caso *Gamergate*, que efetivamente trouxe à luz a opressão e as dificuldades enfrentadas por pessoas nesse universo. Esse incidente expôs uma prática que busca perpetuar as relações de "dominação masculina, cisgênero e heterossexual dentro dessa cultura" (Goulart; Nardi, 2017, p. 254), tornando-se uma campanha de assédio sistemático contra mulheres e minorias, incluindo desenvolvedores de jogos, jornalistas, críticos e seus aliados. Nem os estudos acadêmicos foram poupados; uma onda de depreciação das práticas feministas de produção de conhecimento dominou esses documentos, sendo considerados uma conspiração que colocou em dúvida a permanência das mulheres no ambiente on-line e seu uso da tecnologia. Essa situação encorajou esses espaços a se tornarem focos de ativismo misógino (Massanari, 2015; Chess e Shaw, 2015).

Somado a este cenário na parte da produção, nos jogos em si a forma de representar as personagens femininas e masculinas projetam expectativas sobre quem pode/deve consumi-las. É preciso frisar que a concepção de um jogo não é livre de valores e preconceitos sociais, ela sempre ocorre dentro de um contexto cultural e carrega marcas do comportamento esperado, ou tido como normal, na comunidade. Todo este mecanismo reforça um estereótipo associado a representações visuais e narrativas de mulheres em jogos, mantendo o erotismo e a sensualidade das personagens até mesmo em ambientes de guerra e batalha. Um exemplo ilustrativo é a personagem Cammy²⁴ no jogo *Street Fighter*²⁵ (Capom, 1993). Apesar de ser apresentada como integrante da unidade das forças especiais britânicas, sua vestimenta, assemelhada a um *collant*, continua a exibir características de uma peça ajustada ao corpo, evidenciando partes específicas, como seios e pernas.

Figura 2 – Evolução da personagem Cammy ao longo dos anos

²⁴ Também conhecida pelo codinome Killer Bee (キラビー, Kirā Bī), é uma personagem de videogame da série *Street Fighter*, aparecendo pela primeira vez em *Super Street Fighter II*. A segunda lutadora da série, ela já foi uma assassina mortal que estava trabalhando para a Shadaloo antes de se libertar e se tornar uma agente do MI6 para o governo britânico.

²⁵ É um jogo de arcade de 1987 da desenvolvedora e editora japonesa Capcom. É o primeiro jogo de luta competitivo produzido pela empresa.



Fonte: Capom (2023)

O preconceito e o assédio continuam afastando muitas mulheres dos jogos. Assumir-se como gamer frequentemente exige provar constantemente ser uma jogadora habilidosa. É necessário conhecer diversos jogos e demonstrar que se joga por longos períodos. Porém, assim como os homens, as mulheres simplesmente desejam se divertir, competir ou relaxar sem enfrentar estranhamento, discriminação, ofensas ou assédio (Bristot *et.al.*, 2017, p. 864).

Essa cultura tóxica que permeia os jogos *on-line*, comunidades e outros meios de redes é conhecida como "tecnoculturas tóxicas". De acordo com Massanari (2015), essa expressão "(...) demonstra ideias ultrapassadas sobre gênero, identidade sexual, sexualidade e raça, e se opõe a questões de diversidade e multiculturalismo²⁶" (Massanari, 2015, p. 333, tradução nossa). Os membros dessas comunidades frequentemente exploram as políticas das plataformas que atraem grandes públicos e oferecem pouca proteção contra possíveis vítimas de assédio, disseminando conteúdos e discursos eticamente questionáveis. Ao expressar suas insatisfações, eles não se veem como integrantes de qualquer tecnocultura tóxica sob a qual possam estar atuando.

O *Gamergate* evidenciou o pior da comunidade gamer, quando em 2014, Eron Gjioni, game designer, publica um texto sobre o fim do seu relacionamento com a também

²⁶ Do original: "The toxic technocultures I discuss here demonstrate retrograde ideas of gender, sexual identity, sexuality, and race and push against issues of diversity, multiculturalism".

game designer, Zoe Quinn. Ele afirmou que sua ex-namorada se relacionava sexualmente com um crítico de jogos digitais do site especializado em games Kotaku, para conseguir uma boa avaliação a respeito do jogo que ela desenvolveu, o *Depression Quest*. Kurtz (2017) reforça que o caso tencionou a discussão relacionada ao sexismo e games diante da repercussão do caso.

Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam e resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina tanto na indústria dos videogames quanto nos jogos em si (Kurtz, 2017, p. 92).

Na concepção misógina, as mulheres possuem vantagens sistêmicas e sociais que os homens não possuem. Argumenta-se que isto é o resultado de um movimento feminista extremamente bem-sucedido, que levou os homens a se tornarem um grupo *oprimido*, em vez das mulheres. Iniciativas que visam combater desigualdades pré-existentes são reconhecidas como maneiras de tornar os ambientes desvantajosos para os homens, que se consideram mais adequados para trabalhos não domésticos e posições de poder (O'Donnell, 2019). Essa inquietação influenciou diretamente na crescente hostilidade em relação às mulheres na comunidade e na indústria de jogos. Segundo a autora:

Gamergaters argumentaram que as tentativas (...) de afetar a mudança na indústria de jogos contemporânea (por exemplo, promovendo representações mais diversas e positivas de mulheres e minorias em jogos) eram inerentemente prejudiciais e só serviam para promover sua própria agenda política. Essa contestação em particular foi frequentemente usada como justificativa para os ataques a mulheres e feministas, o que levou muitas a deixarem a indústria dos games ²⁷(O'Donnell, 2019, p. 656, tradução nossa).

O caso ganhou notoriedade principalmente pela violência, as ameaças de morte e estupro, tendo ainda seus dados pessoais divulgados na internet, bem como contas das redes sociais invadidas (Goulart; Nardi, 2017). Outras duas principais vítimas são a jornalista e crítica feminista de jogos Anita Sarkeesian, e a game designer Brianna Wu. Ambas sofreram ameaças e vazamentos de informações. A palestra que seria ministrada Sarkeesian na *Utah State University* foi cancelada devido à ameaça de um atentado com armas. Enquanto isso, Wu precisou mudar de residência após receber e-mails ameaçadores dizendo que sabiam seu endereço. Segundo Goulart e Nardi (2017, p. 255),

²⁷ Do original: “Gamergaters argued that attempts by ‘feminists and SJWs’ to affect change within the contemporary games industry (e.g. by promoting more diverse and positive representations of women and minorities in games) were inherently detrimental, and only served to further their own political agenda. This particular contestation was frequently used as justification for the attacks on women and feminists, which caused many to leave the games industry”.

“o *Gamergate* investiu muito mais no ataque principalmente misógino, mas também homofóbico, transfóbico e racista a trabalhadoras/es da indústria, crítica e demais membros da cultura de jogos digitais”.

Figura 3- Anita Sarkeesian.



Fonte: *Feminist Frequency*, (2016)

Os estudos acadêmicos também não foram poupados, houve acusações de conspiração porque as investigações visavam compreender mais sobre os games, sua cultura e como certas estruturas da mídia on-line facilitam câmaras de eco e assédio. Chess e Shaw (2015), estudiosos que têm se concentrado intensamente na análise de gênero ao longo de muitos anos, se depararam com uma situação perplexa diante dos ataques perpetrados por esse grupo tão visível, cujos membros agiam de maneira agressiva e odiosa. Esses pesquisadores se viram diante de um cenário desafiador, no qual a agressividade e hostilidade dos ataques não podiam ser ignoradas. De acordo com elas:

Esta é uma história sobre como nós - duas estudiosas de jogos feministas - nos envolvemos em uma conspiração para destruir os videogames e a indústria de videogames. Estamos compartilhando esta história com o grande público acadêmico, não porque seja engraçada (embora alguns aspectos sejam), mas como um estudo de caso de um momento cultural em que a cultura masculina de jogos tomou conhecimento e começou a responder às estudiosas feministas dos jogos. Vários aspectos deste estudo de caso são profundamente importantes em campos acadêmicos mais amplos, incluindo estudos de jogos, estudos de Internet e estudos de mídia²⁸ (Chess; Shaw, 2015, p. 208, tradução nossa).

²⁸ Do original: “This is a story about how we—two feminist gaming scholars—became implicated in a conspiracy to destroy video games and the video game industry. We are sharing this story with the larger academic public, not because it is funny (although some aspects are), but as a case study of a cultural moment in which masculine gaming culture became aware of and began responding to feminist game scholars. Several aspects of this case study are deeply important within larger scholarly fields, including game studies, Internet studies, and media studies”.

O *Gamergate* representou um momento em que a cultura masculina dos jogos revelou um exemplo impactante de heterossexismo que parecem permear a indústria de videogames de forma constante. Quando nos referimos à tendência patriarcal na indústria de videogames, não estamos insinuando que todos os homens que trabalham nesse setor ou estão envolvidos na cultura dos jogos sejam intencionalmente machistas - ou ainda que a masculinidade só se expresse por meio da linguagem visível das ofensas e do assédio - mas que sua própria presença na indústria é mediada pelos privilégios de gênero. Queremos destacar que a misoginia sistêmica influencia transversalmente a indústria, impondo uma “visão de mundo” da masculinidade que muitas vezes coloca em risco ou minimiza a experiência de vida das mulheres. O reflexo do *Gamergate* também gerou um aumento nas discussões sobre a cultura gamer, incluindo o Brasil. A exposição causada por esse caso levou algumas mulheres a criticar a hostilidade e toxicidade enfrentadas por elas nas comunidades de jogos digitais. Esse debate permitiu destacar as principais dificuldades e desafios enfrentados para a inclusão das mulheres na comunidade. Foi necessário criar mecanismos para que suas vozes fossem ouvidas e para evidenciar as situações de assédio e discriminação que enfrentavam.

Assim, por meio de campanhas on-line, essas mulheres convidam a todos para uma reflexão, buscando efetuar uma mudança real e positiva nesse ambiente. As campanhas servem como uma maneira de sensibilizar a comunidade e promover a conscientização sobre a necessidade de transformar a cultura dos jogos em um espaço mais inclusivo e respeitoso para todos.

A conquista de espaços *on-line* não ocorreu facilmente e ainda não é completamente alcançada. Na busca por alternativas, a luta não se limita apenas pelos direitos, mas também pela valorização do feminino em uma sociedade onde essa característica frequentemente é subvalorizada devido à socialização dos corpos e às relações de poder desiguais que são internalizadas. O movimento feminista e suas várias vertentes, durante as diferentes ondas que o caracterizaram, sempre lutaram por direitos e igualdade. A representação política desempenhou um papel significativo, sendo uma forma importante de organização na qual as mulheres se unem em espaços coletivos para buscar melhorias em suas vidas, com o objetivo de obter respostas efetivas e coletivas para suas demandas.

Dutra (2018) destaca que durante a década de 1990, com o início da popularização da internet no Brasil, houve um tímido começo da inserção das mulheres nos debates sobre feminismo e tecnologia. Nesse período, as ONGs feministas começaram a

fortalecer projetos que incentivavam a comunicação entre mulheres por meio de softwares e redes de internet banda larga. “O uso de Blogs, sites, páginas e perfis nas redes sociais, passou a ser algo inerente a organização da pauta dos movimentos feministas e, também de outros movimentos sociais, articulados através da web” (Dutra, 2018, p. 23).

De fato, à medida que o domínio do ciberespaço se expandiu, as mulheres começaram a liderar discussões importantes através da internet, abordando temas como assédio, abuso sexual, machismo, misoginia e outros conteúdos relevantes. Essas discussões muitas vezes foram transformadas em *hashtags* ou expostas em diferentes espaços disponíveis na rede, permitindo que as vozes das mulheres fossem ouvidas de maneira mais ampla e democrática. A internet proporcionou um novo espaço de diálogo e mobilização, permitindo que as mulheres compartilhassem suas experiências, denunciasses injustiças e se unissem em torno de questões de gênero. Isso representou uma transformação significativa na forma como as mulheres podem se expressar e combater problemas que afetam sua vida e dignidade (Dutra, 2018).

(...) Ciberfeminismo enquanto movimento social, esse consegue ressignificar elementos do feminismo a partir das novas tecnologias e dos espaços ocupados pelas mulheres. Extrapolar as fronteiras utilizando as redes sociais, fez mulheres das mais variadas classes sociais, religião, raça/etnia e gênero se unirem para a subversão no processo de comunicar e resistir (Dutra, 2018, p. 25).

Por isto, as campanhas *on-line* desempenham de fato um papel crucial nesse contexto, uma vez elas não apenas orientam e educam, mas também visam coibir e prevenir diferentes formas de violência, incluindo o assédio, a discriminação de gênero e outras manifestações de machismo. À medida que mais pessoas participam dessas campanhas e compartilham suas histórias e experiências, ocorre uma mudança cultural e um aumento da conscientização sobre a importância de tratar as mulheres com igualdade e respeito.

Em 2018, a ONG norte-americana *Wonder Women Tech* (WWT), lançou a campanha intitulada *#MyGameMyName*, que tinha como foco a hostilidade enfrentada pelas mulheres no mundo dos jogos. Traduzida livremente como "Meu Jogo Meu Nome", a campanha recebeu o apoio de diversas gamers, influenciadores e *youtubers* ao redor do mundo, ganhando um forte apoio da comunidade gamer no Brasil. Com o lema "Lutando pelo fim do assédio contra mulheres nos jogos *on-line*", a campanha ressaltou a

importância da união e colaboração para combater comportamentos machistas nos jogos on-line.

A campanha foi lançada em várias plataformas, incluindo o *YouTube*, *Instagram* e seu site oficial²⁹. Ela consistiu em uma série de 11 vídeos que apresentavam depoimentos de mulheres gamers. Esses vídeos trouxeram relatos e histórias de diversas convidadas, como Anayara Fraga, Karina Takahashi, Barbara Gutierrez, Nicolle Mehry, Fernanda Piva, Ari Parra, Amanda Abreu, Aiami Garcia, Julia Gomes, Bianca Antunes e Gabriela Thobias. Cada uma dessas *gamers* compartilhou suas perspectivas e experiências relacionadas ao mundo dos jogos, contribuindo para a discussão sobre a hostilidade enfrentada por mulheres nesse ambiente.

Figura 4 – *My name my game*



Fonte: Youtube, (2022)

Outro ponto crucial da campanha foi a proposta de inversão de papéis. A organização convidou gamers masculinos, como Cavaco, Daniel Marcon, Davy Jones, Fe Batista, Mudinho e Patriota, para jogar utilizando *nicks* e avatares femininos. Ao vivenciarem diretamente essa situação, eles compartilharam suas experiências por meio de vídeos. O resultado foi impressionante, já que os depoimentos dos homens durante essa vivência tiveram um impacto significativo. Essa abordagem permitiu que eles entendessem mais profundamente as dificuldades e os desafios enfrentados pelas jogadoras do sexo feminino, proporcionando uma perspectiva mais sensível e consciente em relação à hostilidade que muitas mulheres enfrentam.

²⁹ Página oficial da campanha. Disponível em: <<http://mygamemyname.com/>>. Acessado em: 01 de agosto de 2023.

O impacto da campanha foi tão significativo que ela foi reconhecida e premiada na categoria *Glass*, do *Cannes Lions*, uma iniciativa que promove a diversidade e equidade de gênero. Além disso, a campanha recebeu o apoio da Organização das Nações Unidas (ONU Mulheres), que expressou seu compromisso em elevar a questão do assédio nos jogos a um nível global. A ONU Mulheres também se comprometeu a pressionar a indústria de jogos para a criação de narrativas livres de machismo, enfatizando a importância de abordar e combater o problema do assédio nas plataformas de jogos. Isso demonstra como a campanha teve um impacto abrangente, tanto em termos de reconhecimento da indústria quanto no compromisso de promover mudanças significativas em relação à representatividade e ao tratamento das mulheres no mundo dos jogos.

2 - COMUNIDADE DE MULHERES E RESISTÊNCIA AO PATRIARCADO NOS GAMES

Segundo dados do relatório de Visão Geral Global Digital 2023, produzido em parceria com a *We Are Social* e a *Meltwater*, existem 5,16 bilhões de usuários de Internet no mundo, sendo que 4,76 bilhões utilizam uma mídia social, o que equivale a quase 60% da população global total. No Brasil, existem 181,8 milhões de usuários de Internet, do qual 152,4 milhões possuem alguma mídia social, o que equivale a 70,6% da população total, uma porcentagem expressiva em virtude da população total do país que é de 215,8 milhões no ano passado (Global Digital 2023).

As interações através do computador mudaram completamente as formas de organização, identidade, conversação e mobilização social, devido aos atores e suas conexões. De acordo com Recuero (2020), o surgimento de grupos sociais na Internet com características comunitárias advém deste processo dinâmico. “Esses grupos seriam construídos por uma nova forma de sociabilidade, decorrente da interação mediada pelo computador, capaz de gerar laços sociais” (Recuero, 2020, p. 136).

A autora ressalta que os interesses homogêneos dos participantes das comunidades virtuais podem aumentar consideravelmente a sensação de empatia, compreensão e suporte mútuo nesses grupos. “Quanto mais parecidos e mais interesses comuns tiverem os atores sociais, maior a possibilidade de formar grupos coesos com características de comunidades” (Recuero, 2020, p.138). As redes sociais possibilitam que seus usuários criem páginas ou comunidades com assuntos que se identificam, como é o caso da comunidade de mulheres gamers na rede social Facebook pesquisada. Ela conecta várias jogadoras do Brasil e mundo pelo amor por jogos digitais.

Polivanov (2012) destaca que criar um perfil no Facebook pode ter várias motivações distintas. Isso pode ocorrer desde o desejo de estar próximo de familiares e amigos, reencontrar pessoas que fizeram parte de momentos significativos na vida, até compartilhar aspectos da vida pessoal e manter relações próximas. “(...) os atores conseguem ter informações atualizadas sobre os acontecimentos que têm ocorrido nas vidas uns dos outros e, mais do que isso, conseguem ter acesso fácil, rápido e materializado sobre essas informações, através principalmente das fotos postadas” (Polivanov, 2012, p. 165). De acordo com as informações disponibilizadas pela rede social, mais de 1,8 bilhão de pessoas usam os Grupos todos os meses, e há dezenas de milhões de comunidades ativas, em diferentes configurações como: público (P), qualquer

usuário pode entrar e convidar novos membros; fechado (F), tem que solicitar sua participação, porém, precisa da aprovação dos mediadores; Secreto (S), para participar é preciso ser adicionado exclusivamente pelo administrador (Meta, 2023).

Muito presente na vida dos brasileiros, ano passado o Facebook alcançou a marca de 109,1 milhões de usuários no país (Global Digital 2023). Não importa o tema escolhido, as comunidades são um espaço que reúne pessoas para compartilhar seu amor (Hennion, 2010), não importa o segmento. As gamers encontram nesta rede social a oportunidade de criar uma comunidade positiva e acolhedora sobre os jogos que amam. Esta ideia é reforçada por Martino (2015), que afirma, “um fã é uma pessoa que devota uma considerável quantidade de seu tempo, dinheiro, interesse e energia envolvida com aquilo que gosta” (Martino, 2015, p. 157). O autor reforça que toda a divulgação entre fãs on-line é algo fundamental para a manutenção do sentido de uma comunidade porque é por elas que se compartilham materiais e se discutem temas relativos aquilo que gostam (Martino, 2015).

2.1 Comunidades virtuais: a luta pela posição de sujeito

Para Martino (2015), a internet e as mídias digitais representam uma abertura para espaços de interação em comunidades até então desconhecidos, ampliando consideravelmente as possibilidades de estabelecer laços entre seres humanos. Os agrupamentos sociais construídos a partir de relações interpessoais nas comunidades virtuais se destacam pelas intenções, vontades, afetos e conhecimentos compartilhados (Martino, 2015). O autor também se aprofunda na obra de Howard Rheingold, pioneiro nos estudos sobre comunidades virtuais, e explana:

Comunidades virtuais, nas palavras de Rheingold, são uma “teia de relações pessoais” presentes no ciberespaço, formadas quando pessoas mantêm conversas sobre assuntos comuns durante um período de tempo relativamente longo. Como qualquer comunidade humana, associações virtuais se constroem a partir de laços de interesse na troca de informações. A diferença principal, no caso, está no fato desses vínculos serem formados e mantidos a partir de um computador (Martino, 2015, p. 45-46).

Alguns fatores compõem a comunicação mediada por computador e são capazes de gerar fluxos de informação e trocas sociais. Segundo Recuero (2009), os atores são o primeiro elemento, atuando de forma a moldar as estruturas sociais por meio da interação e da constituição de laços sociais. Esses atores podem ter diferentes representações ou construções identitárias no ciberespaço. “E, mesmo assim, essas ferramentas podem

apresentar um único nó (como um *weblog*, por exemplo), que é mantido por vários atores (um grupo de autores do mesmo *blog* coletivo)”, (Recuero, 2009, p. 25). E complementa:

Essas apropriações funcionam como uma presença do “eu” no ciberespaço, um espaço privado e, ao mesmo tempo, público. Essa individualização dessa expressão, de alguém “que fala” através desse espaço é que permite que as redes sociais sejam expressas na Internet (Recuero, 2009, p. 27).

Os atores constroem esses espaços de expressão, e é essencial entender como essas conexões são estabelecidas. Em termos gerais, as conexões em uma rede social são constituídas por laços sociais, que, por sua vez, são formados através da interação social entre os atores na Internet. Recuero (2009) reforça que essas ações podem ser coordenadas, por exemplo, por meio da conversação, onde a ação depende da percepção daquilo que o outro está dizendo. O que “implicaria sempre uma reciprocidade de satisfação entre os envolvidos e compreende também as intenções e atuações de cada um.” (Recuero, 2009, p. 31).

As ferramentas de comunicação também são fatores relevantes nos processos de interação. A multiplicidade de agentes que suporta essa interação permite que elas permaneçam mesmo quando o ator humano não está utilizando um dispositivo digital naquele momento. Segundo Recuero, essas formas podem distinguir-se pelo relacionamento de *interação mútua* ou *interação reativa*. Enquanto a interação reativa é limitada por relações de estímulo e resposta provenientes do componente maquínico das interfaces, o que acaba reduzindo o espectro de relações sociais que podem ser geradas, a interação mútua, por se dar entre atores humanos, permite inventividade, gerando relações mais complexas do ponto de vista social (Recuero, 2009). Os laços criados a partir das interações mútuas, quando o indivíduo se conecta a uma instituição ou grupo, é representado pelo sentimento de pertencimento. Para a autora:

Laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Os laços fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade (Recuero, 2009, p. 41).

Quanto mais indivíduos conectados, mais laços múltiplos. Deste modo, os laços sociais auxiliam a identificar e compreender a estrutura de uma determinada rede social. A manutenção e desterritorialização dos laços sociais, mesmo separadas por grandes distâncias, são consequências diretas da criação de novos espaços de interação.

Rheingold (1995) afirma que essas possibilidades são o principal elemento para a constituição de comunidades virtuais. Uma nova forma de conectar-se, estabelecer

relações em resposta ao ritmo de vida acelerado ou à escassez de oportunidades para interações sociais presenciais, que validam o *status* da realidade desses mundos de interação e convivência *on-line*. Outro aspecto relevante é ilustrado pela afinidade entre seus membros. Esses indivíduos não apenas se importam mutuamente, mas também cultivam um profundo senso de comunhão, consolidando assim os laços que os conectam.

A constante evolução tecnológica dos meios digitais possibilitou o acesso à informação na palma da mão dos usuários e tem permitido que as pessoas efetuem mudanças sociais ou políticas significativas. Em diversas ocasiões, essa influência revelou-se poderosa, capaz de amplificar, alavancar, transformar e modificar diferentes cenários. Esse poder não apenas impacta a dinâmica política, mas também concede às pessoas a capacidade de persuadir e informar os pensamentos e crenças dos outros de maneira expressiva.

No artigo intitulado “Mídia Móvel e Ação Política Coletiva”³⁰ (tradução nossa), Rheingold (2008) afirma que a combinação do poder de persuasão e comunicação dentro de uma comunidade, aliada à capacidade de organizar e coordenar, quando multiplicada por milhões de pessoas conectadas por meio de dispositivos móveis, representa um potencial disruptivo capaz de igualar ou até ultrapassar o impacto da imprensa (Rheingold, 2008). Assim como esses dispositivos podem ser utilizados de maneira socialmente benéfica, como na promoção da transparência eleitoral³¹, na organização de manifestações políticas e na prestação de serviços de ajuda humanitária, eles também são empregados para fins prejudiciais.

Como foi evidenciado no caso da mobilização³² dos ávidos fãs do gênero musical *K-pop*³³, esses entusiastas movimentaram a internet com reivindicações políticas e sociais. Em 2020, destacaram-se ao esvaziarem o comício do Presidente Donald Trump em Oklahoma. A mobilização ocorreu principalmente por meio do *TikTok*³⁴ e outras redes sociais, utilizando *hashtags* como marcadores para a ação. Além disso, as *stans*³⁵ contribuíram significativamente para a campanha contra o racismo durante o auge dos

³⁰ Do original: Mobile Media and Political Collective Action.

³¹ A página Fato ou Boato é a plataforma do projeto Coalizão para Checagem, que é parte do Programa de Enfrentamento à Desinformação e estabelece uma rede nacional de verificação de informações relativas ao processo eleitoral. Acesse a página: <https://www.justicaeleitoral.jus.br/fato-ou-boato/#>.

³² Matéria disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2020/07/08/interna_diversao_arte.870206/fas-de-k-pop-se-engajam-em-questoes-politicas-e-sociais-nas-redes-soci.shtml#google_vignette.

³³ É um gênero musical originado na Coreia do Sul, que traz influências de pop, rap, R&B e música eletrônica.

³⁴ Rede social que os espectadores podem assistir e descobrir milhões de vídeos curtos personalizados.

³⁵ No k-pop, significa um fã muito fã, que apoia bastante o grupo ou artista.

protestos do "Black Lives Matter"³⁶, demonstrando seu engajamento em causas importantes e sua capacidade de influenciar o cenário mundial. No contexto brasileiro, o fandom do BTS, as *ARMY*³⁷ posicionou-se a favor da preservação da floresta amazônica, colaborando também na arrecadação de doações para o reflorestamento após os incêndios de 2019 (Correio Brasiliense).

As mesmas tecnologias e práticas são exploradas para a prática de crimes, coordenação de ataques terroristas e convocação de golpes de estado e insurreições. Essa dualidade destaca a natureza multifacetada e ambivalente da influência dos dispositivos móveis na esfera política e social. Segundo o autor:

As mesmas tecnologias e literacias também podem organizar, planejar e coordenar ações políticas diretas – eleições, manifestações, insurreições. Também pode acontecer que possam ser usados para sufocar, desorientar e desmoralizar aqueles que de outra forma estariam envolvidos nestas atividades (Rheingold, 2008, p. 225 - tradução nossa)³⁸.

A utilização das comunidades para promover objetivos políticos, sociais ou ações de grupos sobre diferentes assuntos e questionamentos na sociedade atual é um tópico relevante que se concentra na ação coletiva dos cidadãos. Isso evidencia o potencial de uma comunidade, seja para favorecer ou para contrariar ações de grupos. A questão crucial sobre as comunidades virtuais reside na capacidade de distinguir informações confiáveis de dados enganosos. Ao mesmo tempo que uma comunidade pode aumentar a confiabilidade da informação através de meios de comunicação muitos-para-muitos, ampliando o potencial positivo dessas tecnologias para objetivos democráticos, cooperativos ou, pelo menos, não violentos. No entanto, a eficácia dessas ferramentas pode ser comprometida se a precisão da informação não puder ser assegurada, tornando possível que essas tecnologias se voltem contra si mesmas.

Soares *et.al.* (2019) explana que, nos últimos anos, o Brasil é marcado por um grande debate acerca do uso de informações falsas e da tentativa da manipulação da opinião pública em eventos de impacto político. Como foi no caso da execução da

³⁶ É um movimento ativista internacional, com origem na comunidade afro-americana, que teve como estopim o assassinato de George Floyd pela polícia. A discussão sobre a violência policial contra a população negra ganhou força em todo o mundo, inclusive no Brasil.

³⁷ Nome do fã clube do BTS (Bangtan Boys) é um grupo masculino sul-coreano formado pela empresa Big Hit Music.

³⁸Do original: The same technologies and literacies can also organize, plan, and coordinate direct political actions—elections, demonstrations, insurrections. It may also be the case that they can be used to stifle, misdirect, and demoralize those who would otherwise be involved in these activities.

vereadora do Rio de Janeiro, Marielle Franco³⁹, que o assunto acabou também sendo pauta de conversações em ambientes on-line. A desinformação acabou por influenciar a discussão, além de disputar espaço com outros temas ou visões na opinião pública (Soares, *et.al.*, 2019). “A desordem informativa é referente ao espalhamento de informações falsas, enganos e boatos, potencializados pelas características da mídia social” (Soares *et.al.*, 2019, p. 5). Os autores complementam:

A manipulação discursiva ocorre quando o manipulador se utiliza de estratégias como falsas conexões e uso de informações descontextualizadas para fazer com que outros indivíduos pensem ou ajam de acordo com os interesses do manipulador. (...) Neste contexto, o Twitter é um ambiente propício para o desenvolvimento de disputas discursivas. (...) Esse ambiente parece favorecer, então, a propagação da desinformação para desconstituir ou reforçar determinadas narrativas. (Soares *et.al.*, 2019, p. 5-6).

Para Nilson Soares (2020), esse viés também se manifesta na comunidade gamer em sua perspectiva abrangente, transformando-se em um ponto de referência significativo. A comunidade, de maneira colaborativa, constrói seus referenciais e sua cultura, por vezes atingindo um grau de seriedade tão elevado que a própria atividade do jogo se assemelha a um trabalho. Ao longo da história dos jogos eletrônicos, suas mobilizações provocaram engajamento entre os consumidores de seus conteúdos, refletindo intensamente nos demais, resultando em uma extensa produção de material pela comunidade. Essa dinâmica, ao ser compartilhada entre os membros, acaba gerando uma ampla variedade de recursos e contribuições, consolidando ainda mais a importância da comunidade gamer como um espaço influente e em constante evolução.

A atração inerente ao fenômeno está intrinsecamente ligada à solidariedade da comunidade, uma vez que os participantes se comprometem de maneira integral. Esse sentimento de pertencimento os impulsiona a se engajarem ativamente, seja por meio de protestos, ações de seus personagens ou até mesmo provocando alterações significativas na estrutura do jogo (Messias, 2016). A formação de comunidades em torno dos jogos é algo natural, tornando-se permanentemente arraigada na experiência dos jogadores. Eles não apenas compartilham suas conquistas, mas também expressam suas vivências por meio de transmissões ao vivo, refletindo assim as nuances e desdobramentos do jogo (Messias, 2016). Soares (2008) destaca que ao colaborar com a comunidade, os jogadores obtêm benefícios, seja na forma de satisfação pessoal vinculada ao coletivo, no suporte

³⁹ A socióloga, ativista e política brasileira, Marielle Franco da Silva, foi assassinada em 2018, em um atentado ao carro. Elegeu-se vereadora do Rio de Janeiro para a Legislatura 2017-2020, durante a eleição municipal de 2016, com a quinta maior votação, o caso ainda sem desfecho (Soares, 2019).

emocional proporcionado pelo ambiente de convívio, ou como uma fonte valiosa de recursos para todos os participantes. Essa interação constante e multifacetada demonstra a vitalidade e a influência das comunidades no cenário dos jogos (Soares, 2020).

Portanto, ao considerar a própria natureza dos games, os jogadores buscam uma experiência customizada, mesmo antes de iniciar o ato de jogar em si. Conforme aponta Messias (2016), no contexto da cultura gamer e suas práticas que poderiam ser enquadradas como gambiarras, a customização e distribuição de jogos, seja de maneira legal ou ilegal, revelam que a cultura gamer está constantemente desenvolvendo formas mais intuitivas e criativas de aprendizado em conjunto, em comunidades, grupos e fóruns. Isso ocorre ao explorar os recursos do computador, tornando as ferramentas de manipulação cada vez mais acessíveis ao "usuário médio". Além disso, Messias (2016), relata que:

(...) as comunidades de compartilhamento de arquivos relacionados aos videogames, (...) promovem estratégias de customizações por meio de *patches*. Além disso, algumas delas também disponibilizam versões piratas do jogo para *download* ilegal gratuito, ou então confeccionam e distribuem os chamados *cracks*. Esses arquivos contêm programas decodificadores, que visam burlar as proteções anticópia e demais dispositivos (programas) que asseguram o copyright das empresas detentoras dos direitos, e impossibilitariam que um determinado arquivo copiado fosse utilizado em outro computador (Messias, 2016, p. 137)

Essas comunidades gamers, embora sirvam como espaços propícios para a socialização do amor pelos videogames, também refletem e perpetuam uma lacuna de representação, contribuindo para uma manifesta misoginia que prejudica a presença feminina. A ausência de certas representatividades leva à formação de outros grupos, impulsionados pelo desejo de escapar de ambientes que proíbem ou inibem a autenticidade de suas identidades. De acordo Kurtz (2019), o tema da violência contra a mulher nos videogames tem ganhado destaque na mídia, revelando a crescente insatisfação das jogadoras em relação a uma toxicidade muitas vezes naturalizada e/ou omitida, escapando muitas vezes à percepção geral. Essa problemática ressalta a urgência de transformações na cultura gamer, buscando proporcionar uma experiência mais inclusiva e equitativa para todos os participantes. Ela ressalta:

A indústria dos jogos digitais ainda é dominada pela produção masculina, onde títulos de sucesso são inspiração para jogos com temáticas repetitivas. (...) O marketing também passa por um círculo perigoso: os grandes *publishers* são resistentes a novos públicos, buscando não arriscar em mercados que não são dominados por homens. A cultura dos games é essencialmente machista, sendo um reflexo da nossa configuração social como um todo. Por conta disso, para refletir acerca da violência contra a mulher nos games, é preciso compreender

como a sociedade em si se configura e como o poder opera nos jogos (Kurtz, 2019, p. 43).

A busca constante por espaços alternativos levou as mulheres a criar ou encontrar novas comunidades que servissem como ambientes propícios para reflexão. A ideia de incorporar plenamente na Internet suas opiniões, imagem, memória e conexões, construindo uma teia comunitária que as permitisse habitar no ciberespaço como integrantes, reflete sua percepção e afeto. Segundo Malini e Antoun (2013), essas novas formas de comunidades introduziram nas manifestações contemporâneas a união dos participantes em grupos como uma forma de resistência. “Resistir tornou-se também inventar os movimentos através dos quais os modos autônomos de viver e governar a própria vida possam ser, ao mesmo tempo, as formas de lutar e se manifestar publicamente” (Malini; Antoun, 2013, p. 120). Evidencia-se que a construção dessas comunidades não apenas representa um refúgio, mas também uma expressão ativa de sua autonomia no cenário digital.

2.2 Resistência como estratégia de cuidado (de si) na cultura gamer

A 10ª edição da Pesquisa Nacional de Violência contra a Mulher, conduzida pelo Instituto DataSenado em colaboração com o Observatório da Mulher contra a Violência (OMV), expôs uma alarmante realidade em 2023, revelando que 74% das mulheres brasileiras perceberam um aumento da violência doméstica e familiar. Entre aquelas que foram vítimas, a maioria experimentou formas variadas de violência, abrangendo desde agressões físicas até impactos psicológicos e morais. Os dados ainda apontam que 30% das mulheres no país já foram vítimas de violência doméstica ou familiar perpetrada por homens, totalizando mais de 25,4 milhões de brasileiras que enfrentaram tal violência em algum momento de suas vidas.

É indiscutível que, ao abordar a violência contra mulheres no Brasil ou em qualquer parte do mundo, seja imperativo reconhecer a complexidade desse fenômeno. No entanto, não podemos limitar essa discussão apenas ao contexto macro, pois há evidências de que a violência contra as mulheres também permeia o ambiente dos jogos eletrônicos (Kurtz, 2019; Galdino; Silva, 2020). Observamos que, desde a tenra idade, os papéis heteronormativos são estabelecidos pela sociedade, orientando, inclusive, onde meninos e meninas devem buscar entretenimento. Essa construção social

influencia diretamente na forma como a violência de gênero se manifesta nos jogos, refletindo e reproduzindo, em parte, as dinâmicas presentes na sociedade em geral.

O que não se limita só às partidas, acontece também nas empresas que desenvolvem estes jogos. Exemplo disso é que cerca de 1.548 mulheres⁴⁰ que trabalharam na *Riot Games* entre novembro de 2014 a dezembro de 2021, receberão indenização milionária da empresa, após casos envolvendo discriminação de gênero, assédio no local de trabalho e outros problemas. Outra desenvolvedora de jogos, *Activision Blizzard*⁴¹ foi condenada e indenizará cerca de centenas de suas funcionárias por assédio sexual, discriminação na gravidez e retaliação. Goulart (2017) ressalta que esse fenômeno ocorre devido ao histórico privilégio conferido à identidade "nerd" pela indústria dos jogos digitais *mainstream*, que o considera como seu consumidor principal. Conforme discutido anteriormente, essa identidade de "consumidor-rei" é crucial para definir a relação, na qual os jogadores autointitulados como os mais "tradicionais" (ou seja, "os verdadeiros jogadores") são removidos de um ambiente caracterizado pela constante repetição de temáticas e mecânicas familiares. Essa dinâmica ressalta a resistência à mudança por parte desses jogadores, que podem encontrar dificuldades quando confrontados com experiências fora dos padrões estabelecidos.

Embora a tendência seja enraizar os jogadores numa identidade singular de “gamer”, grupos marginalizados dentro da cultura de jogos estão desafiando essa tendência diariamente. Eles constroem coesão social e estabelecem interpretações alternativas, igualmente valiosas, mesmo ocupando espaços limitados ao reivindicarem espaços que inicialmente foram concebidos para entidades hegemônicas. Como a autora Kishonna Gray (2021) reforça “Ao reivindicar o espaço para resistir à dominação masculina branca, outros grupos marginalizados (nomeadamente mulheres brancas e homens negros) co-construíram espaços para transgredir as fronteiras preparadas e mantidas por Homem branco⁴²” (Gray, 2021, p. 23, tradução nossa).

Tomo aqui, então, a concepção de “cuidado de si” compreendida por Michel Foucault (2008). Este consiste em um conjunto de regras de existência que o sujeito se impõe, promovendo, segundo sua vontade e desejo, a adoção de modelos de verdades

⁴⁰ Matéria disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/12023772/riot-games-pagara-us-100-milhoes-funcionarias-discriminacao-de-genero.

⁴¹ É uma holding de jogos eletrônicos norte-americana. Foi resultado da fusão de duas desenvolvedoras e distribuidoras americanas de videogames, a Activision Inc. e Blizzard Entertainment em julho de 2008. É considerada como uma das maiores desenvolvedoras de jogos interativos do mundo.

⁴² Do original: In staking claims to space to resist white masculine domination, other marginalized groups (namely white women and black men) have co-constructed spaces to transgress the boundaries prepared for and maintained by white men.

padronizados e normativos em relação a si mesmo. O “cuidado de si” não se configura como uma ética em que o sujeito se isola do mundo, mas, ao contrário, ele volta-se para “si” mesmo para, posteriormente, agir, culminando em uma “estética da existência”. Ao se voltar para “si” reflexivamente, o sujeito alcança momentos de liberdade e estabelece para “si” mesmo regras de existência distintas dos padrões e normas ditados pelas relações sociais. Quando a relação do sujeito em questão com o exercício do poder vigente o submete a um processo de subjetivação normativo, ocorre um embate e/ou confronto com esse sujeito. Isso acontece no anseio de exercer sua particularidade enquanto modo de existência e diante dos dispositivos de poder.

Anderson Silva (2015) destaca que as mulheres, ao longo dos anos, resistem ao sistema, alguns exemplos disso é como sucederam a tomada de espaço das mulheres na sociedade nos protestos feministas, antirracistas e em proteção aos direitos LGBTQIA+, desencadeados na década de 1960. Essas iniciativas utilizam as práticas discursivas relacionadas ao uso do corpo como forma de resistência, opondo-se ao controle sobre o outro. Ilustram esse movimento, a tomada para si de práticas baseadas na nudez em razão de demonstrar a busca pelo controle sobre o corpo. Como aconteceu na Marcha Mundial das Mulheres em 2015, no Rio de Janeiro, que teve como mote “direito ao nosso corpo, trabalho e território”. As participantes estavam com seus corpos “desnudados, encobertos, paramentados ou pintados, fazendo-se presentes nas ruas, em imagens ou em manifestos, os corpos são transformados em artefatos políticos, acionados de diversas formas por ativistas para comunicar diferentes mensagens e produzir efeitos desejados” (Gomes, 2017, p. 234).

Além disso, o Movimento Negro potencializou a prática de se assumir o cabelo, a pele, o corpo, desvencilhando-se da busca por um estereótipo do colonizador (Silva, 2015). Todos estes movimentos sociais em defesa da liberdade fazem uso do corpo para protestar, para se manifestar geraram visibilidade ao negar os padrões naturalizados da concepção feminina. “Os corpos parecem ser chamados, na contemporaneidade, a se assumir, a resistir ao controle pelo dispositivo midiático, a transformar-se como cuidado de si” (Silva, 2015, p. 106).

Foucault (2008) reforça que estes pontos de “falha” no processo de docilização do sujeito são consideradas uma forma de resistência, pois a base da sociedade está fundamentada na disciplinarização dos corpos, respaldando-se na emergência dos diferentes olhares (ciência, religião, mídia, política). Alguns indivíduos podem escapar parcialmente, mas é impossível viver fora das relações de poder, o sujeito deve

constantemente cultivar uma “lembrança de si” para desviar dos mecanismos de poder sem cair no esquecimento visando formas de se reinventar, e elaborar a própria vida.

É o que as mulheres fizeram ao longo da história, as mulheres foram as primeiras operadoras e programadoras de computador, embora nunca tenham sido devidamente reconhecidas pelo extenso trabalho e progresso no desenvolvimento tecnológico no século XX (Hicks, 2021). Para a autora Mar Hicks (2021), a discriminação de gênero, em particular, é um grande obstáculo para a inserção da mulher na indústria de alta tecnologia. Tanto que até mesmo algumas das mulheres, para alcançar algum reconhecimento, precisaram repreender a si mesmas para “apoiar-se” para combater o sexismo e quebrar o chamado “teto de vidro”⁴³.

A mais famosa e, eventualmente, mais bem-sucedida dessas startups de software foi liderada por Stephanie “Steve” Shirley, refugiada na Inglaterra após escapar de ser assassinada pelos nazistas. Em 1950, trabalhou no mesmo centro de pesquisa do governo onde Tommy Flowers⁴⁴ construiu o computador *Colossus*⁴⁵. Mesmo com diploma universitário e várias responsabilidades, nunca conseguiu o reconhecimento e promoção no serviço público, decidindo, então, iniciar sua própria empresa de computação enquanto criava seu filho (Hicks, 2021). Em 1962, Shirley fundou a *Freelance Programmers*⁴⁶, uma das primeiras empresas a reconhecer que o software como um produto autônomo era o caminho do futuro. Um dos contratos de maior prestígio foi o projeto da caixa preta do *Concorde*⁴⁷. A programação do Concorde foi gerenciada e completada inteiramente por uma força de trabalho remota composta quase toda por mulheres, programando com lápis e papel em casa, antes de testar seu software em mainframes alugados (Hicks, 2021).

É fundamental reconhecer o imenso impacto da tecnologia da computação na transformação do mundo. O sexismo que inicialmente levou as mulheres a serem a principal força de trabalho na computação também resultou na visão delas como um grupo de trabalhadores não confiável ou inadequado à medida que a potência dos computadores se tornou mais evidente. Segundo Hicks:

Profissionais brancos, heteronormativos, homens e cis ocupam as páginas da maioria das histórias da computação, enquanto mulheres negras e brancas

⁴³ Refere-se a barreiras invisíveis, porém sólidas, que mantêm as mulheres longe de ocupar posições hierárquicas elevadas na mesma proporção em que os homens as ocupam.

⁴⁴ Projetou e construiu o *Colossus*, o primeiro computador eletrônico programável do mundo, para ajudar a decifrar mensagens alemãs criptografadas.

⁴⁵ Foi um conjunto de computadores desenvolvidos por decifradores britânicos nos anos de 1943 a 1945 para ajudar na criptoanálise da cifra de Lorenz, uma máquina criptográfica usada pela Alemanha Nazista na Segunda Guerra Mundial.

⁴⁶ A empresa foi renomeada em 1974 para F International.

⁴⁷ Era um avião supersônico, capaz de voar a duas vezes a velocidade do som.

programadoras, mulheres navajos fabricantes de semicondutores, tecnólogas LGBTQIA e usuárias de computador e muitas outras têm sido consideradas, até recentemente, como interessantes mas personagens marginais na narrativa principal da história da computação⁴⁸. (Hicks, 2021, p. 240).

Conforme a autora destaca, a atual situação demonstra com o crescimento dos grandes sistemas de computação e telecomunicações fomentou e se beneficia dos desequilíbrios que transcendem a indústria de tecnologia. O problema não pode ser resolvido sem quebrar os sistemas existentes, porque essas falhas não são simplesmente acidentes: são características de como os sistemas foram projetados para funcionar e, sem intervenção externa significativa, é como eles continuarão a funcionar. Hicks (2021) acredita que, para um futuro melhor, deve se promover a subdivisão e redesenho de sistemas falhos em um nível básico e estrutural, em vez de nos contentar em simplesmente corrigir falhas existentes em nossas infraestruturas digitais.

Por isto, ao aproximar as relações de poder que rodeiam o universo dos videogames e compreender as minúcias do apagamento e (in)visibilidade da mulher da sua história, sua permanência por meio de estratégias também é considerada como forma de resistência.

⁴⁸ Do original: White, heteronormative, male, and cis professionals crowd the pages of most histories of computing, while Black and white women programmers, Navajo women semiconductor manufacturers, LGBTQIA technologists and computer users, and many others have been regarded, up until recently, as interesting but marginal characters in the main narrative of computing history.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

A definição do tema foi fundamental para estabelecer os rumos da pesquisa e os métodos a serem empregados para alcançar os objetivos estabelecidos. Com base nesse contexto, com o propósito de compreender uma comunidade fechada na rede social Facebook como um ambiente de resistência e sociabilidade, a escolha da etnografia virtual (Hine, 2000; 2016) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/multilocalizada (Hine, 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995) foi feita como guia para conduzir, mapear e analisar as dinâmicas presentes nessa rede de mulheres gamers.

Justifica-se a adoção da etnografia, primeiramente, pelo entendimento de Polivanov (2013) de que ela tem como objetivo "compreender diferentes aspectos de diversas culturas" (Polivanov, 2013, p. 62). Nesse sentido, é necessário explorar mais profundamente esse conhecimento etnográfico e entender como ele se integra à metodologia de pesquisa desta dissertação.

Recuero reforça que o uso combinado de perspectivas metodológicas variadas para compreender os insights gerados por dados empíricos, relacionais, de grupos e fenômenos sociais on-line têm se popularizado para atingir os objetivos da pesquisa. "O crescimento dos trabalhos que focam na análise de redes para mídia social dá-se, primeiro, pela proeminência do objeto, cuja adoção e impacto têm crescido nos últimos anos mas, também, pela facilidade de acesso aos dados" (Recuero, 2016, p.118).

Nosso estudo se compromete a preservar a privacidade tanto da comunidade quanto dos indivíduos pesquisados. Todas as precauções estão em conformidade as orientações do Código de Ética da Associação Internacional de Pesquisas na Internet (*Association of Internet Researchers* – AOIR) para evitar qualquer forma de prejuízo ou exposição a ataques misóginos. Para a AOIR (2020), os pesquisadores devem assumir a responsabilidade considerando os pressupostos básicos da individualidade ao estruturarem sua metodologia. Em pesquisas que envolvem a observação participante, caracteristicamente, leva a um maior senso de responsabilidade ética para proteger a privacidade dos informantes e a confidencialidade (AOIR, 2020).

Antes de lançamos luz sobre o objeto, será feita uma conexão inicial entre esses conceitos escolhidos, preparando o terreno para a compreensão do nosso objetivo de pesquisa. Em seguida, desdobramos minuciosamente a metodologia adotada, esboçando

o plano de pesquisa e delineando as etapas que a etnógrafa seguirá para aprofundar sua imersão na comunidade de mulheres.

3.1 O saber etnográfico

Oriunda da tradição antropológica na produção de conhecimento, essa abordagem teve início no período colonial, quando países europeus elaboravam relatos baseados em coletas feitas por viajantes e materiais arqueológicos, sem sair de seus escritórios (Paz; Montardo, 2016). No final do século XIX, surgiu uma geração de antropólogos que adotou a observação direta em campo, com a observação participante se tornando um marco. Eles passavam anos convivendo com populações indígenas, aprendendo seus costumes, cultura e dialeto, o que exigia a construção de um vínculo com a comunidade pesquisada (Paz; Montardo, 2016). "A etnografia pode descrever e interpretar detalhadamente a cultura e seu complexo sistema de significados através de uma 'descrição densa'" (Paz; Montardo, 2016, p. 23).

O processo etnográfico demanda uma relação prolongada e sua entrada deve ser negociada. Inicialmente, o pesquisador estabelece um processo exploratório de observação direta, sem pressa, para consolidar uma relação de confiança. A presença do etnógrafo requer o consentimento do grupo pesquisado, permitindo a compreensão dos fenômenos sutis da convivência com o grupo (Caiafa, 2019). De acordo com a autora, esse método de pesquisa representa a principal contribuição da etnografia para as investigações em Ciências Humanas e Sociais, atuando como um recurso de simetria. Afinal, é fundamental estar disponível para vivenciar os eventos no campo. Segundo Caiafa:

A participação que desenvolvemos no trabalho de campo nos engaja, mas os elos são sutis, deixando que os acontecimentos venham e vão, e que o outro também possa observar e participar. (...) a observação participante como tipo de *simpatia* é, a meu ver, um ganho expressivo que os esforços de mais de um século de tantas pesquisas nos oferecem (Caiafa, 2019, p. 43).

Nesta mesma perspectiva, o ato de escrever também molda a maneira de produzir conhecimento antropológico. Ao documentar reflexões sobre o campo, questões e limitações em um diário de campo, o pesquisador é auxiliado na condução da investigação e no aprofundamento de sua análise. Paz (2016) destaca que o diário de campo assume uma natureza ensaística, preservando as sensibilidades do pesquisador que ainda não foram abordadas pela objetividade científica. "São dados coletados na percepção do

pesquisador que vão auxiliar na sistematização da interpretação e relativização cultural” (Paz, 2016, p. 72). O que confirma o entendimento de Polivanov (2012; 2013) de que a função do etnógrafo vai além de reportar as experiências observadas, cabe a ele explicar como essas experiências e dinâmicas sociais constituem as teias de significado da pesquisa.

Devido à sua natureza interdisciplinar, a etnografia tem sido adotada em várias áreas de estudo ao longo dos anos, inclusive na Comunicação. Ela se tornou especialmente relevante em pesquisas que exploram interações sociais na internet (Fragoso, Recuero; Amaral, 2012; Polivanov, 2013; Hine, 2016). Por essa razão, a etnografia emergiu como uma das metodologias apropriadas para compreender esses comportamentos sociais e culturais dentro do contexto da internet.

Fragoso, Recuero e Amaral (2012) compreendem que a transposição do método etnográfico para a internet gerou várias interpretações de diversos autores, especialmente no que diz respeito ao papel do pesquisador e às implicações éticas relacionadas à sua aplicação. O uso dessa metodologia evoluiu a partir de novas perspectivas e conceitos “ora como sinônimos ora apontando suas diferenças” (Fragoso, Recuero; Amaral, 2012, p. 168).

(...) o deslocamento, o estranhamento e o “ir a campo”, tão decisivos na formação do olhar interpretativo pareciam ter se esvaído frente a uma possível dissolução espaço-temporal advinda das tecnologias de comunicação e informação. Como a tradição inicial da pesquisa etnográfica reside no deslocamento para o campo (...). Qual o deslocamento que há em acessar um site ou um chat? Que tipo de estranhamento pode ser analisado em uma relação “fria” entre homens e máquinas? (...). (Fragoso, Recuero; Amaral, 2012, p. 171-172).

Para as autoras, o espaço e o tempo foram redefinidos, e todas as formas de interação são válidas, não apenas aquelas realizadas pessoalmente. Nesse contexto, Hine (2000) explica que a construção do campo ocorre por meio da reflexibilidade e subjetividade, já que a etnografia virtual, que ocorre *on-line*, nunca está desconectada do mundo offline (Hine, 2000).

A pesquisadora tornou popular o termo "etnografia virtual" por se dedicar a analisar as interações sociais em comunidades virtuais, questionando a aplicação do método. Hine (2016) enfatiza que ele é adaptativo, permitindo criatividade e, ao mesmo tempo, mantendo-se alinhado aos princípios essenciais do fazer etnográfico e do conhecimento antropológico. A autora salienta que a tecnologia digital transformou a

paisagem midiática, as formas como experimentamos “os espaços públicos e privados, permitindo incorporar as comunicações pela internet a novos domínios de interação social” (Hine, 2016, p.11). Todas estas mudanças motivaram os estudos etnográficos, pois foi necessário saber detalhes sobre que tipos de mudanças estão ocorrendo e quais os efeitos de nossas culturas e comunidades, seja *on-line*, *off-line*, ou como a autora mesmo frisa o formato híbrido, *on-line* e *off-line*.

De acordo com a autora, a abordagem etnográfica nos oferece uma compreensão mais profunda do significado da mídia, considerando-a como um componente abrangente que a permeia. Devido à sua natureza de longa duração e caráter exploratório, esses estudos têm proporcionado contribuições de grande relevância para a compreensão das audiências. A exploração dessas dimensões, incluindo o engajamento, tem sido crucial para compreender as atividades incentivadas por elas. “Cada plataforma, seja ela fórum de discussão, *Twitter*, *blogs* ou *Facebook*, traz diferentes modos e aspectos de *fandom* e ao mesmo tempo formada e moldada pelas práticas do consumo midiático” (Hine, 2016, p. 13).

Hine (2016) reforça que os estudos de *fandom* podem até ter aberto o caminho, mas estes fenômenos não se limitam a estas formas. “A internet oferece um espaço interativo e produtivo” (2016, p.14) em que diversos formatos convergentes fazem surgir/formam grupos por ocasião que incluem também atividades de não fãs, uma gama mais diversa onde o usuário se move entre as mídias sociais livremente. Quando focada em um único espaço *on-line*, as conversões etnográficas são transferidas de forma relativamente fácil. Mas o que faz ser desafiador é querer explorar um campo maior de conexões que particularmente pode ser desafiador para o etnógrafo (Hine, 2016).

3.2 Start na pesquisa: explorando as fases do estudo

Assim como em um videogame, a metodologia representa o momento em que várias fases orientam e delineiam a pesquisa. Elas apresentam uma série de características que gradualmente moldam o que compreendemos, resultando em conquistas que nos aproximam mais dos resultados desejados. Desta forma, pretendo estruturar minha pesquisa como fases de um jogo, não para estabelecer cada etapa de forma isolada, mas como uma abordagem que abrange o acompanhamento etnográfico vivenciado por esta pesquisadora.

O encontro com o meu objeto de estudo foi totalmente inesperado. O recorte inicial da pesquisa tinha suas aproximações, mas não tinha relação direta com o que estou trabalhando atualmente. Durante a pesquisa sobre comunidades gamer, o que chamou a atenção foram a quantidade de comunidades para mulheres que surgiram na busca, dentre elas, uma capturou minha atenção por ser privada. A partir desse ponto, surgiu um insight por meio de questionamentos básicos logo após o primeiro contato: por que participar de um grupo exclusivo para mulheres? Qual é o motivo de ele ser fechado? Que tipo de interações sociais são realizadas dentro da comunidade? Quais estratégias elas adotam para se preservar em um ambiente hostil?

Com isso, a presente dissertação se debruça sobre o seguinte problema: Quais as práticas de resistência e sociabilidade de mulheres para se sentir parte da comunidade gamer em meio a cultura misógina e cisheteronormativa? Os critérios de seleção consideraram os seguintes fatores: o formato do grupo e sua principal característica, a restrição de visualização das publicações apenas para membros; o requisito de aprovação pela moderadora/administradora do grupo ou convite por um membro existente para participar. Além disso, outro aspecto que chamou a atenção foi o número de participantes, mais de 9, 8 mil membros.

A partir destes pressupostos, solicitei a entrada no grupo no início do mês de maio de 2022. Após o aceite, encaminhei uma mensagem à administração via *chat* da comunidade com o intuito de notificar sobre minha presença no grupo como pesquisadora, e não houve retorno. Só enunciei meus objetivos na comunidade para as demais integrantes em uma postagem pública no início do mês de setembro de 2023. Entre maio de 2022 a agosto de 2023, meu comportamento se deu sem nenhuma interação, visando que minha presença interferiria dentro da comunidade. Durante este período, mantive uma posição de observação, não participei de nenhuma conversa entre as gamers, não realizei ações, como: curtir publicações, compartilhar ou até mesmo fazer comentários sobre assuntos publicados na comunidade. Esta ação caracteriza o processo etnográfico como pesquisador silencioso ou *lurker* (Fragoso; Recuero; Amaral, 2012).

De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral (2012), este tipo de participação apenas observa o determinado grupo social, pretendendo absorver seu funcionamento, valores, regras sociais antes de se manifestar. Apesar de ser mencionada pelas autoras, essa forma de participação não é bem-vista entre os etnógrafos (Hine, 2000; Polivanov, 2016), pois representa o oposto do processo de imersão e interação do procedimento observação participante. Mesmo em um ambiente digital, o distanciamento não favorece

a pesquisa, e a ideia de "esperar o melhor momento" surgiu de uma dificuldade pessoal na adoção da metodologia escolhida. Inicialmente, foi considerada como uma maneira de aprofundar meu entendimento antes de me apresentar à comunidade. Ressalto que, mesmo que essa abordagem seja considerada polêmica, possibilitou a descrição da estrutura da comunidade e de suas diretrizes em um artigo apresentado no Intercom Nacional em 2022⁴⁹.

Fragoso, Recuero e Amaral (2012) ressaltam que a escolha do pesquisador de permanecer no campo, mesmo sem revelar sua identidade, gera uma transformação significativa no objeto de estudo. Essa decisão deve ser ponderada e justificada minuciosamente, assim como os princípios éticos que serão seguidos ao longo da pesquisa e seu potencial impacto nos resultados. Naquelas circunstâncias, essa decisão revelou-se essencial para a reflexão da pesquisadora, contribuindo para sua compreensão, o que inclui o entendimento das razões iniciais para integrar uma comunidade fechada. A começar pela importância daquele espaço para publicar sem ressalvas depoimentos de situações de assédios ocorridos durante partidas e desabafos por falta de apoio de familiares e amigos para tornar-se *gamer* ou *streamer* profissional. Houve casos de publicações extensas sobre a importância de fazer parte de uma comunidade composta apenas por mulheres, sem correr o risco de “tornar-se meme⁵⁰” ou sofrer qualquer tipo de desrespeito discriminatório.

Num contexto mais amplo, percebo que as reflexões que tive durante o período poderiam ter sido mais aprofundadas caso eu tivesse exposto meus objetivos desde o início. A proximidade com as meninas poderia ter evoluído de maneira diferente, principalmente considerando que o objetivo da minha pesquisa nunca foi retratar as meninas como objeto, mas sim como sujeitos importantes deste processo etnográfico (Lugones, 2019).

Somente a aproximação entre o pesquisador e os sujeitos observados pode trazer novos resultados e avanços na pesquisa. Hine (2016) reforça essa posição ao afirmar que mesmo em um ambiente *on-line* a pesquisa etnográfica participante se faz necessária. “Mais do que manter uma posição distanciada de observação simplesmente coletando

⁴⁹ Com o tema “Ciências da Comunicação contra a Desinformação” a 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação foi realizado na UFPB entre os dias 5 a 9 de setembro. Anais disponíveis em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/listaGP.php?gp=20>. Acesso em: 02 ago 2023.

⁵⁰ O termo é bastante conhecido referindo-se ao fenômeno de “viralização” de uma informação, ou seja, qualquer vídeo, imagem, frase, ideia, música e etc., que se espalhe entre vários usuários rapidamente, alcançando muita popularidade.

dados de ambientes virtuais, um etnógrafo normalmente deseja se envolver, participando das atividades e interagindo com os participantes” (Hine, 2016, p. 16).

O objetivo de continuar nessa abordagem fez com que, do mês de setembro até dezembro de 2023, esta pesquisadora adotasse um papel mais imersivo, conhecido como "pesquisador *insider*", no qual realizou a observação participante. “Neste caso, o pesquisador está inserido no ou tem ligações próximas com o objeto de estudo e, portanto, seu comportamento dificilmente poderia ser o de alguém que apenas observa o grupo” (Polivanov, 2012, p. 100).

Depois que me apresentei ao grupo, em primeiro de setembro de 2023, iniciei as interações com algumas participantes. O primeiro contato foi realizado no dia seguinte a publicação de entrada. Duas meninas responderam a minha postagem e continuamos a conversa informal no chat do Messenger do Facebook. Nas semanas seguintes, começamos a compartilhar experiências pessoais e combinamos de jogar juntas. Ainda em setembro, comecei a assistir as transmissões das meninas que faziam convites por meio de publicações na comunidade. Estabeleci interações dentro da comunidade ou em outras plataformas. Todas essas experiências foram minuciosamente registradas no caderno de bordo/diário de campo.

Hine (2016) salienta que mesmo que o estudo seja focado em uma comunidade específica (localizada), é preciso estar alerta às conexões significativas que ligam a comunidade às outras, é impreterível “engajar-se com o tráfego de entrada e saída do ambiente” (Hine, p.18, 2016). A autora, por fim, reforça que o pesquisador tem que estar interessado nas formas como as pessoas interagem em relação aos seus pares, uma abordagem definida como multissituada/multilocalizada (Marcus, 1995) a fim de produzir estudos para além das conexões iniciais *on-line* especificados na pesquisa.

A concepção do termo "multissituada" emerge da intenção de não se restringir a um único local (Oliveira, 2017; Marcus, 1995). Se considerarmos o ambiente *on-line* como um espaço, as conexões com as jogadoras nos permitirão interagir não apenas dentro da rede social *Facebook*, mas também ao jogar em plataformas de jogos, interagir em transmissões ao vivo na *Twitch* e até mesmo ao envolver-se em outras comunidades no *Discord* e o grupo do *WhatsApp*.

Como Fragoso, Recuero e Amaral (2012, p. 186) reiteraram, “nem só de observação vive o campo, mas também de intercâmbios e trocas culturais e de ouvir os informantes”. Essa vivência e interações com as meninas tem como objetivo proporcionar uma visão abrangente para confirmar os objetivos e hipóteses da pesquisa.

Nosso estudo adota medidas éticas específicas em relação à divulgação dos resultados deste trabalho. Estamos em conformidade com o código de ética da *Association of Internet Researchers* (AOIR, 2020) que estabelece diretrizes para a realização de pesquisas nesse campo, priorizando sempre os direitos das populações pesquisadas. Dessa forma, o trabalho se compromete a preservar a privacidade tanto da comunidade quanto dos indivíduos pesquisados.

Todas as precauções necessárias foram tomadas para evitar qualquer forma de prejuízo ou exposição a ataques misóginos, seguindo as orientações da AOIR (2020). Portanto, nenhum nome, seja da comunidade ou dos participantes, será divulgado. Diante dessa perspectiva, adotaremos medidas preventivas. Para referir-se à comunidade sempre falarei de forma indireta, em caso da necessidade de identificar algum canal ou gamer para determinado assunto em específico, utilizarei codinomes como “Gamer 01” “Gamer 02”, e casos de outras plataformas como “Canal 01”, “Canal 02” e assim por diante. Além disso, caso tivesse sido necessário a utilização de alguma conversa feita entre as informantes no *Messenger* e *WhatsApp*, todas seriam solicitadas a assinar um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, garantindo ainda mais a proteção de sua privacidade e reafirmando o compromisso com a integridade da pesquisadora.

3.3 Nova fase do jogo: Um início com mais *gamer over* do que vitórias

No início da pesquisa, pensei que seria fácil superar as adversidades, principalmente no que se relacionava a jogar, mesmo que *on-line*. Acreditei que aquela jovem do Ensino Médio que matava aula para jogar *Super Mario Bros* no console sabia onde estava pisando. Como uma apaixonada pelo universo nerd/geek, imaginei que essa conexão seria suficiente para responder às perguntas que permeavam minha pesquisa. Muita coisa mudou nos últimos anos, e a entrada neste universo gamer me fez perceber que não tinha ideia do que poderia acontecer.

Os percalços do primeiro ano de pesquisa, em um processo de ajuste do projeto, compreender quem eu era diante das minhas escolhas acadêmicas e disciplinas complexas, fizeram-me perceber que ser pesquisadora envolve uma volatilidade entre erros e acertos, desconectando-me, por vezes, do meu próprio trabalho. O receio de não conseguir estabelecer conexões com a comunidade de meninas adiou, por muitos meses,

minha entrada no campo, resultando em mais de um ano de observação, sendo conhecida na etnografia como pesquisador *lurker* (Fragoso; Recuero; Amaral, 2012).

Em agosto de 2022, o *Banco Santander (Brasil) S.A* em parceria com a *CNB Sports* tornou público um edital para a distribuição de bolsas de estudos na área de jogos e tecnologia. O *Santander Gamer Pro* ofertou 30 mil bolsistas para um curso de formação em uma das três trilhas oferecidas: *League of Legends* (LOL), *Valorant* ou *Streamers*, na modalidade *on-line* (remoto). Em busca de um vínculo, vi nesta oportunidade um ponto de imersão de vez no universo gamer.

A CNB Esports Club, responsável por ministrar o curso, é uma escola de e-learning preparatória para pessoas que desejam ingressar na carreira de jogador profissional de esportes eletrônicos ou *streamer*. Considerada por eles mesmos como o maior centro de formação gamer do Brasil, com mais de 30 mil alunos ativos, foi fundada em 2001 como uma equipe de *Counter-Strike*. A organização é uma das pioneiras em esportes eletrônicos no país e na América do Sul, ganhando notoriedade pelos vice-campeonatos da sua equipe de *League of Legends* em três oportunidades no CBLol⁵¹: 2013, 2014 e 2016. No final de 2019, anunciou o fim do seu elenco competitivo para campeonatos do CBLol.

Figura 5 – Publicidade do programa de bolsas para gamers



Fonte: Becas Santander (2022)

⁵¹ O Campeonato Brasileiro de League of Legends é a principal competição do jogo eletrônico League of Legends no Brasil, administrada por sua desenvolvedora, Riot Games.

Por não ter nenhuma afinidade naquele momento com os outros dois cursos oferecidos, submeti minha candidatura para o curso "Streams UP". Outra razão pela escolha pelo curso foi influenciada pelo dinamismo e crescimento do universo do streaming de jogos. É uma profissão que proporciona ganhos para quem produz um conteúdo de qualidade ao fazer transmissões ao vivo enquanto joga. Um *streamer* pode transmitir diferentes elementos relacionados ao universo dos jogos: mostrar formas de passar determinada fase, ensinar truques e até competir com outros *streamers*. Além disso, durante as lives, eles podem fazer publicidade paga de produtos usados pelos gamers, influenciando quem assiste a comprar estes produtos. O que também gera nas meninas um interesse nele, pois buscam ganhar destaque nesta profissão.

O curso consistiu em aulas síncronas e assíncronas, com duração de três meses, com o início no dia 14/11/2022 até o dia 12/02/2023. Cada curso possuía cargas horárias específicas, como no caso do *League of Legends*, teve a duração de 700 minutos, já no *Valorant*, 400 minutos e, como eu escolhi fazer o curso de *Streamers*, ao todo foram 900 minutos, com conteúdo, vídeos, atividades e exercícios a serem realizados na plataforma da CNB Esports. O curso se concentrou em capacitar os alunos em dois programas (*Streamlabs*⁵² e o *OBS Studio*⁵³) que permitem uma gestão mais eficiente do tempo e oferecem flexibilidade nas transmissões dos jogos.

Na aula inicial, obtivemos uma visão abrangente do conteúdo do curso. Produzir conteúdo de alta qualidade com uma interatividade envolvente vai além da habilidade de dialogar com o espectador; exige também que a produção possua uma identidade única para se destacar na internet. Não se resume à simples ação de ligar uma webcam e um microfone; a produção de conteúdos, como transmissões de *games*, demanda a entrega de uma experiência interativa que cativa o público. Como os *streamers* de *games* que acumulam uma legião de fãs nas redes no Brasil. Um exemplo é Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules, ex-jogador profissional de Counter-Strike e atualmente realiza transmissões de campeonatos⁵⁴ de CS:GO. Em 2023, na Twitch,

⁵² É um software para fazer transmissões ao vivo, com integração às principais plataformas de vídeos. Ele pode ser usado para gravar aulas online, consultorias ou transmitir vídeos em streaming. Site oficial: <https://streamlabs.com/pt-br>.

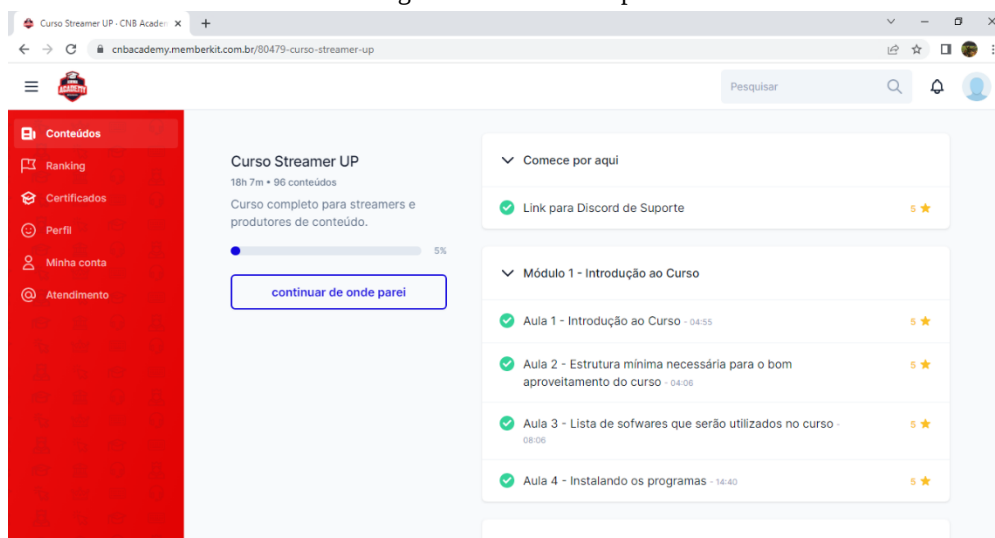
⁵³ É um programa de transmissão de vídeos em código aberto, ou seja, totalmente gratuito. Ele captura imagens de várias fontes, como por exemplo câmeras e telas, codifica essas imagens e transmite ao vivo para plataformas de streaming. Site oficial: <https://obsproject.com/pt-br/download>.

⁵⁴ Matéria "Twitch: Gaules é 2º streamer mais assistido do mundo em 2023". Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2024/01/06/twitch-gaules-e-2o-streamer-mais-assistido-do-mundo-em-2023.ghtml>. Acesso em: 04 jan. 2024.

acumulou 108,83 milhões de horas assistidas, tornando-se o segundo *streamer* mais assistido do mundo. Entre as mulheres, destaca-se Bárbara Passos, conhecida como Babi⁵⁵, integrante da equipe LOUD e referência no Free Fire e no GTA RP. Com 1,4 milhões de seguidores, Babi está entre os maiores *streamers* da Twitch.

O curso foi conduzido pelo *streamer* profissional Maurício Peronio⁵⁶ que tem 10 anos de experiência na área. Dividido em quatro módulos (Introdução ao curso; OBS, SLOBS, e outros softwares; Estrutura e Streaming; Hardware e Acessórios) as aulas ensinavam desde a interface, instalação, configuração de áudio, vídeo, para uma boa transmissão. Foram destinadas 30 aulas para cada programa (OBS; SLOBS) as demais aulas focaram em temas como mídias sociais, divulgação das lives, identidade visual, monetizar os vídeos e outros) com média de 10 a 14 minutos cada aula. Aprendemos como montar um PC ideal para lives, iluminação, ambiente, e outros acessórios essenciais para a construção de um canal.

Figura 6 - Interface da plataforma



Fonte: CNB Esports (2022)

A navegabilidade da plataforma e a disposição das informações facilitou o acesso ao conteúdo em poucos cliques. Os módulos eram organizados em sequência direta, e podíamos rever todos os vídeos em qualquer momento durante o período. O que acabou sendo muito necessário, pois precisei revisar algumas vezes para entender cada passo.

⁵⁵ Matéria “Quem são os maiores streamers da Twitch no Brasil”. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/maiores-streamers-da-twitch>. Acesso em: 04 jan. 2024.

⁵⁶ Instagram: <https://www.instagram.com/peroniogh/>

Mesmo com aulas explicativas e as possibilidades de tirar dúvidas, o sentimento de frustração em certos momentos me deixou bastante ansiosa em relação ao meu desempenho no curso.

As dúvidas podiam ser publicadas no chat abaixo do vídeo da aula, visível para todos os alunos, e muitas delas foram esclarecidas devido às respostas nos chats. Aos que deixavam comentários ou perguntas, uma característica marcante foi observada nesse processo: a utilização de *nicknames* pelos usuários. No meu caso, não utilizei nenhum nome fictício, além disso, não era possível saber quantas meninas faziam parte da turma, porque as aulas eram assíncronas. A mesma dinâmica ficava disponível no grupo de suporte no *Discord*. Ademais desde suporte, contava com várias abas, incluindo as seções de suporte (atendimento), painel geral (regras, anúncios, streamers), rede sociais (youtube, twitch), loja (comunicados) e o ao vivo (chat-dúvidas, aula).

Figura 7 – Certificado de conclusão de curso



Fonte: CNB Esports (2022)

Como teste final, após concluir o curso, tínhamos que fazer uma prova de 20 questões de múltipla escolha. Não foi tão fácil, mas consegui obter a nota 8 para receber meu certificado de conclusão ao acertar 15 respostas. Na minha avaliação, acredito que a falta de conexão com os estudos de criação de conteúdo no audiovisual, no momento em que fiz o curso, tornaram as aulas maçantes e por muitas vezes cansativas, o que influenciou diretamente na relação de querer dar continuidade em uma futura profissionalização como *streamer*. Para quem desejava começar ou aprimorar os

conhecimentos na área, o que não era meu caso, o curso apresenta uma dinâmica organizada, que depende mais da dedicação do estudante para pôr em prática as técnicas ensinadas.

3.4 Fase gelo: conhecendo uma comunidade⁵⁷

No capítulo anterior, exploramos a formação de comunidades virtuais por meio das interações mediadas por computador, destacando como os usuários, ao se identificarem com determinados assuntos, criam páginas ou comunidades virtuais. Essa dinâmica de constituição de comunidades online foi discutida por Recuero (2009) e Rheingold (1995). Neste subitem, iniciarei a apresentação dos resultados da minha imersão etnográfica em uma comunidade fechada de mulheres gamers, que buscam preservar-se em uma cultura gamer muitas vezes hostil à sua presença. Criada em 2015, a comunidade fechada do *Facebook* conta 9.8 mil membros⁵⁸ e, segundo sua descrição, é composta exclusivamente por mulheres. O gerenciamento conta com quatro administradoras e seis moderadoras que coordenam suas principais atividades. Qualquer usuário do *Facebook* pode encontrar a comunidade na ferramenta de busca, contudo, somente membros podem ver o que é publicado. Para integrá-la, o usuário deve ter o perfil que se encaixa com as diretrizes da comunidade.

O grupo não se limita a um jogo específico, visando reunir mulheres de diversas faixas etárias que compartilhem afinidades e amor por jogos eletrônicos. Apesar de não ser explicitamente mencionada na descrição, pude observar a presença de membros LGBTQIA+ na comunidade. Este fato só foi identificado por meio dos perfis das meninas acompanhadas, que expressaram claramente sua sexualidade. No entanto, não ficou evidente o posicionamento da comunidade em relação à aceitação de mulheres e/ou homens trans. Essa lacuna abre espaço para futuras discussões sobre a interseccionalidade das questões de gênero e sexualidade na pesquisa. Nas interações virtuais, elas compartilham jogadas, marcam sessões de *gameplay*, compartilham suas experiências nas partidas on-line, além de vivências e situações que acontecem na vida de uma gamer. Tudo é destacado na descrição da comunidade:

⁵⁷ São geralmente o maior dos testes de precisão para um jogador, o fato de existir uma série de estalagmites pontudas e instáveis onde o personagem pode cair a qualquer momento acabam sendo características registradas desse tipo de fase.

⁵⁸ Dados atualizados em janeiro de 2024.

Esse grupo é para todas meninas que jogam independente do jogo ou da plataforma. Aqui nos unimos para trocarmos informações, marcar jogatinas e postar suas experiências. Vamos postar nossas melhores jogadas aqui, compartilhar essas jogadas pra todo mundo ver, ajudar nossas companheiras que fazem lives, vamos nos ajudar! Vamos mostrar que existem muitas mulheres que jogam, nos organizar e transformar o mundo dos games! (Comunidade Gamer, 2022).

O próprio *Facebook/Meta* orienta suas comunidades a instruírem os membros sobre sua missão, valores e propósitos. A rede social capitaliza o discurso de inclusão e diversidade ao propor que uma comunidade, ao reunir vozes e experiências díspares, contribui no senso de pertencimento. Segundo eles, “uma comunidade inclusiva é aquela que apoia membros de todas as origens, fornece um espaço seguro para eles compartilharem experiências e os estimula a aprender uns com os outros” (Facebook Community, 2022). Em razão disso, pode-se dizer que é uma política da empresa estabelecer regras de boa convivência para que todos possam usufruir de espaço representativo.

O grupo de mulheres em questão, por meio de suas regras, apresenta aos integrantes a cultura que molda sua comunidade. Em “Regras dos administradores para a comunidade”, seis pontos são destacados: Apenas Meninas, Respeito acima de tudo, Lives e Vídeos, Conteúdo *Gamer/Geek*, Divulgação e Spam, Regras e Termos. Os dois primeiros pontos chamam atenção, pois deixam claro esse posicionamento aos novos integrantes e aos que desejam entrar. “Apenas MENINAS serão aceitas no grupo, perfis fakes ou que não tem foto da solicitante não são aceitos, bem como perfil criado na mesma semana da solicitação”. A palavra “meninas” todo em maiúsculo é cheia de significados: Primeiro, o “internetês”, como é popularmente chamada a linguagem usada ao conversar informalmente pela internet. A palavra escrita em caixa alta convencionou-se como uma expressão como uma forma de levantar o tom de voz ou até um grito. Além disso, sem recursos de formatação, ela funciona também como uma forma de enfatizar uma informação no lugar do negrito ou itálico, por exemplo.

No item “Respeito acima de tudo”, a comunidade reforça o fator da união para “criar um ambiente acolhedor” e destaca que pessoas podem ter opiniões diferentes, entretanto, ofensas e preconceitos não são tolerados, todo tipo de “Preconceito = BAN imediato”. *Ban* é uma gíria muito utilizada no vocabulário dos gamers, derivada do verbo em inglês “*to ban*”, ela significa o ato de banir algo ou alguém de um jogo ou transmissão. Outra aplicação é na punição a um jogador por realizar alguma atitude considerada ilegal.

Grespan (2017) esclarece que a sociabilidade nas redes sociais é um jogo constante e interminável de forças que possibilita, ao mesmo tempo, discursos de amizade, de ajuda e de cooperação, quanto à intensificação e a propagação de discursos de ódio e de violência. Segundo autor:

Um exemplo dessa relação conflituosa e que reconfiguram a lógica da comunicação são os haters (odiadores), pessoas responsáveis por incitar a violência e o ódio, estimulando o crescimento dos preconceitos, temos os trolls, sujeitos que, necessariamente, não odeiam algo, mas se deliciam com a briga, manipulam e geram discórdia nas redes sociais. Estes sujeitos virtuais estão em constante encontro com o “outro”, um encontro sempre perturbador e, por vezes violento. O ódio que pode surgir ao reconhecer-se no lugar do “outro”, torna-se um problema social ao ser externado pela linguagem em espaços de conversação (Grespan, 2017, p.05).

Para o *Facebook/Meta* (2022), discordâncias e debates considerados por eles respeitosos podem fazer parte de uma comunidade saudável. Mas, quando ela se torna desrespeitosa ou viola as regras do grupo, o administrador pode restabelecer a ordem. “Agir rapidamente ajuda a mudar a *vibe* da conversa, e a sua presença mostra aos membros do grupo que você se preocupa” (Facebook Community, 2022). Durante os períodos observados não houve nenhum conflito que interferisse na dinâmica do grupo.

Só é permitido a divulgação de lives e vídeos do seu próprio perfil, e nada de lives de meninos ou pessoas famosas. Em conteúdo *Gamer/Geek*, Divulgação e Spam, Regras e Termos, as publicações devem ser relacionadas ao universo da comunidade. Não é permitida a divulgação de nenhum grupo do *Whatsapp* ou *Discord* de terceiros, respeitando a restrição de somente além dos oficiais, canais pessoais nas publicações.

Durante a observação, foi possível identificar que a administração da comunidade procurou meios de promover a interação entre as gamers. Para referenciá-lo, utilizaremos o nome fictício de “projeto gamers”. Lançada em janeiro de 2022, o “projeto gamers” teve como objetivo disponibilizar uma parceria com a comunidade e as integrantes que possuísem um canal na *Twitch*. Nesse sistema, elas divulgam a comunidade em seus canais e redes sociais pessoais e, em troca, podiam publicar suas *lives* no grupo diariamente.

Figura 8 – Cartaz de divulgação nas redes do projeto



Fonte: Comunidade do Facebook (2023)

O funcionamento seguiu da seguinte forma: as divulgações devem ser feitas de forma passiva, constando no *layout*, ou painéis do canal, a marca do grupo com o hiperlink de convite em algum banner do canal, ou em um lugar visível. Além do espaço cedido para divulgação das *lives*, como representantes do grupo, todas recebem material de publicidade e participam das promoções que o grupo faz durante o ano, tendo também espaço no Instagram. Nesta situação, surge uma dualidade evidente. Por um lado, a comunidade busca fortalecer sua imagem entre os membros, mesmo como um espaço fechado. Por outro lado, ela pretende coexistir em um ambiente mais aberto, sendo divulgada e fomentada por outras meninas em seus perfis pessoais. Esse movimento acaba atraindo novas integrantes e ampliando as redes de conexões entre elas. O que chama atenção é o nível de esforço e de profissionalismo que visa aumentar a visibilidade da comunidade e gerar engajamento a partir dessa iniciativa (Jenkins, 2008), mesmo que estas estratégias de expansão coloquem em risco a proteção de ser um grupo fechado.

Como o projeto estava em andamento durante o início das minhas observações, em maio de 2023, percebi que as meninas publicavam seus materiais com as hashtags do projeto. Com o passar dos meses, não ficou evidente uma participação massiva entre elas. Tive a sensação de que o projeto foi perdendo o fôlego e não houve um esforço por parte das administradoras para que a dinâmica fosse continuada ao longo do ano.

Em relação as formas de sociabilidade entre as gamers, o foco foram os assuntos publicados e as dinâmicas oriundas a partir delas para saber se realmente as hipóteses poderiam ser confirmadas. Em relação às postagens, as publicações variam, não há um

limite diário, cada uma posta quando se sente confortável. A maioria das publicações são referentes a assuntos que envolvem: *depoimentos, divulgação de perfil pessoais em outras plataformas, indicação de jogos e convites para jogar.*

Figura 9 – Um depoimento de uma gamer na comunidade

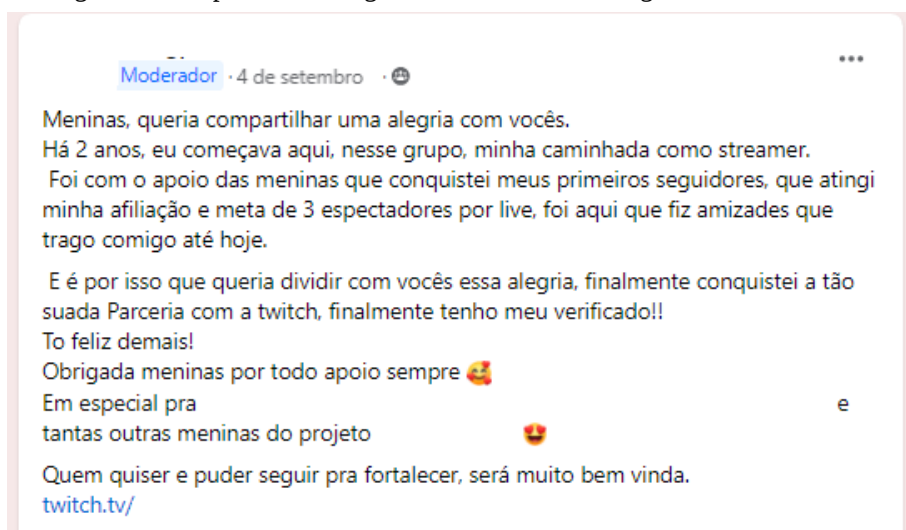


Fonte: Captura de tela, Facebook (2023)

No depoimento publicado acima, a gamer compartilhou um texto emocionado acerca das inúmeras mudanças em sua vida pessoal. Distante de sua casa, família e amigos, a comunidade tornou-se um refúgio diante de sua situação, e ela expressa profunda gratidão pelo apoio recebido. Publicações de cunho pessoal, como depoimentos, opiniões sobre jogos e convites para jogatinas, revelam interações mais significativas entre as gamers. A postagem mencionada, por exemplo, acumula mais de 160 comentários e 212 curtidas. A necessidade de expressar sentimentos e compartilhar experiências, seja relacionada aos jogos ou aos desafios enfrentados como mulher na sociedade, reflete uma confiança e segurança estabelecidas dentro dessa comunidade. Essa identificação mútua entre as participantes propicia interações orgânicas, contribuindo para o estabelecimento de laços de amizade. E não importa se as meninas se

são profissionais ou amadoras, a comunidade se destaca como um local onde conexões genuínas se estabelecem. Essa reputação de ser um ambiente positivo é ilustrada por experiências como a dessa gamer em particular. Após dois anos de participação na comunidade e como *streamer*, ela celebrou, junto às outras meninas, a conquista da tão almejada parceria com a *Twitch*, resultando na verificação de seu canal. Além de expressar gratidão a algumas colegas, ela reconheceu o impacto positivo do “projeto gamers”, que desempenhou um papel significativo nesse marco.

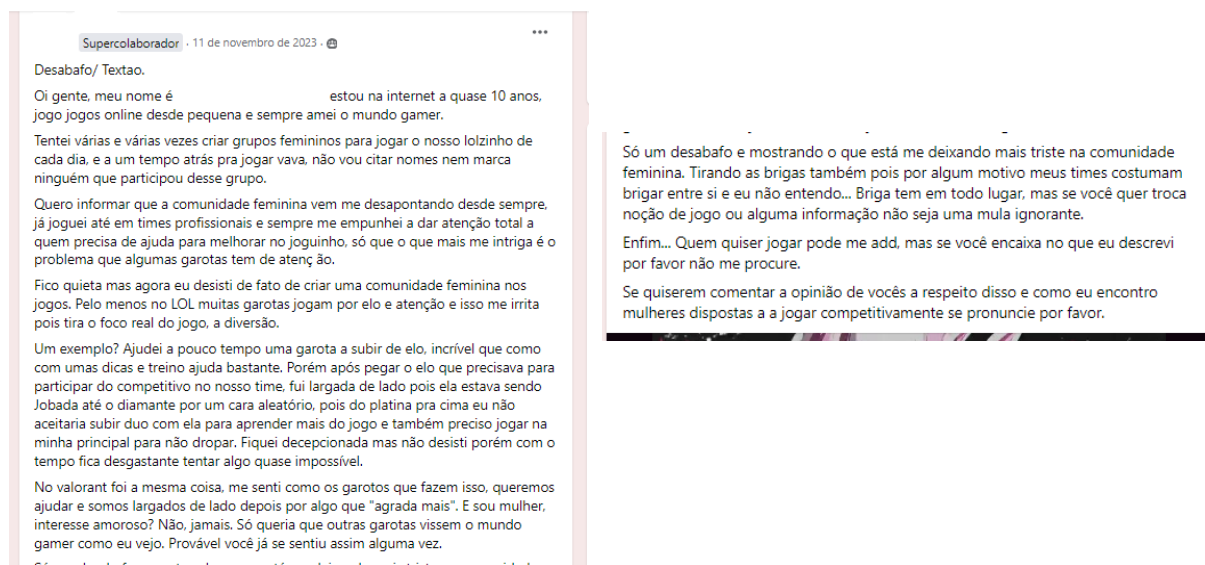
Figura 10 – Depoimento de agradecimento de uma integrante da comunidade



Fonte: Captura de tela, Facebook (2023)

No entanto, é válido questionar até que ponto algumas delas participam por mera presença, especialmente no que diz respeito às interações. Ao transitar por diferentes locais, torna-se perceptível que ocorrem casos de desgaste dentro da própria comunidade, como se o ambiente não conseguisse acompanhar o ritmo das necessidades individuais. Essa sensação de cansaço não é exclusiva dessa comunidade em particular, estendendo-se também a outras interações em que as meninas buscam fortalecer os laços entre elas. Essa reflexão ressalta que a dinâmica de participação não é homogênea e pode variar de acordo com as experiências individuais e as nuances de cada espaço de interação. Como é o caso deste depoimento feito por integrante da comunidade que tem quase 10 anos dedicados aos jogos on-line, sobre sua frustração em comunidade/ grupos femininos.

Figura 11 – Desabafo de uma integrante da comunidade de meninas

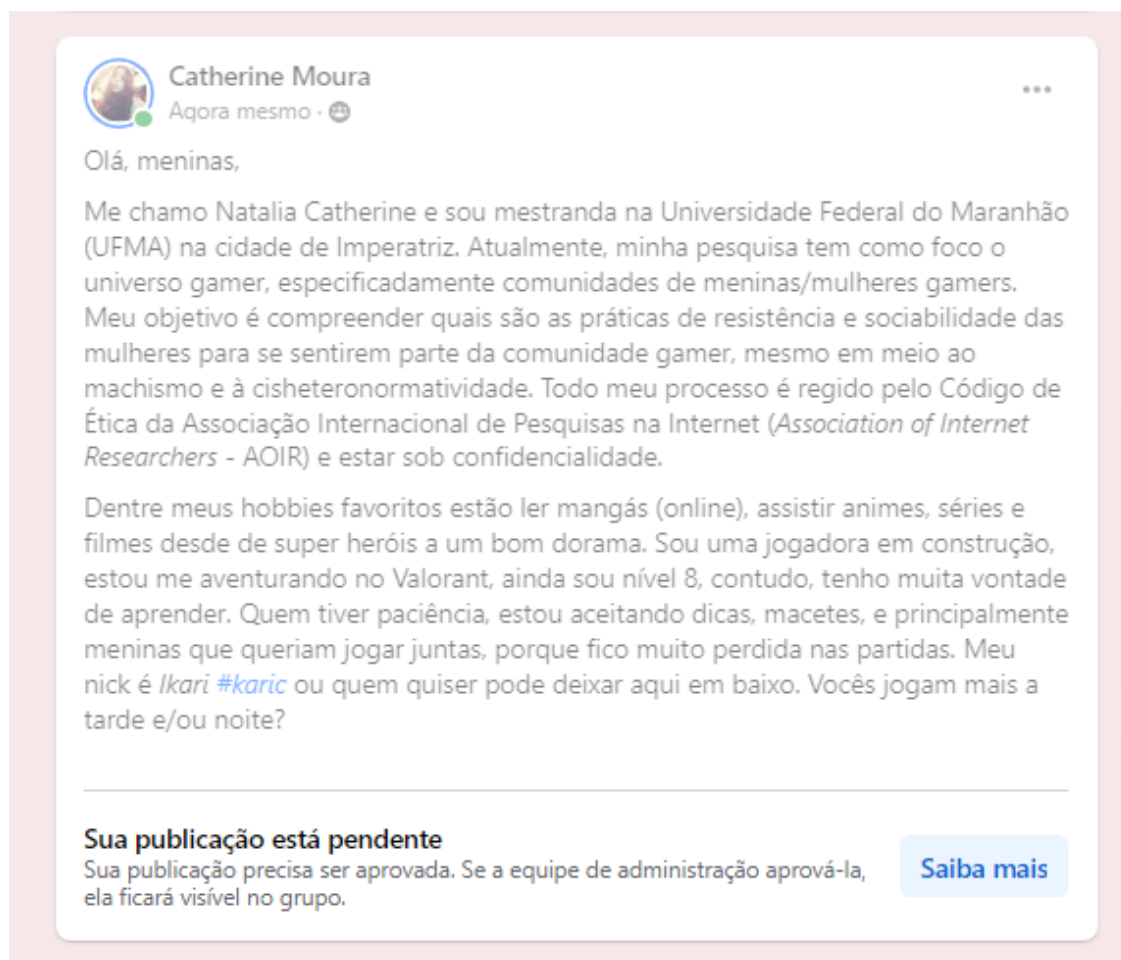


Fonte: Captura de tela, Facebook (2023)

No seu desabafo, ela detalha como a comunidade feminina a desapontou ao perceber que muitas vezes é usada por outras meninas. Movida pelo amor ao universo gamer, sempre se mostrou disposta a ensinar e ajudar outras jogadoras a evoluírem nos jogos. No entanto, após compartilhar todo seu conhecimento, ela foi deixada de lado. Essa repetição de experiências semelhantes torna o processo desgastante, evidenciando uma dinâmica não recíproca, gerando frustrações e desencantamento. Para Recuero (2009), nem todos os laços sociais são recíprocos, a força da conexão entre os usuários possui forças diferentes. “Essa reciprocidade, portanto, não é compreendida como uma troca de forma igualitária, mas apenas como uma troca de interações e informações” (Recuero, 2009, p. 42).

Por fim, os resultados da minha pesquisa só poderiam avançar com a apresentação dos meus objetivos para os demais membros da comunidade. Minha publicação foi feita na primeira semana de setembro de 2023, nesta postagem fiz uma apresentação formal sobre mim, os objetivos da minha pesquisa, falei um pouco sobre meus gostos pessoais, me coloquei a disposição para jogatinas, mesmo sem muita experiência, no jogo *Valorant*.

Figura 12 – Post de entrada oficial pendente de aprovação



Fonte: Captura de tela, Facebook (2023)

Antes de ser publicado, o texto precisou ser aprovado pela administração da comunidade, o que me pegou totalmente desprevenida. Não fazia ideia que ainda haveria um filtro que poderia barrar assuntos que elas achassem que não faziam parte das diretrizes da comunidade. Neste momento, só pensei na minha pesquisa, que poderia não avançar caso não fosse publicado. Esta tensão ficou pairando na minha cabeça durante longas 24 horas. Na manhã do dia seguinte, recebi a notificação da aprovação do post. Depois disso, veio outra tensão, como as meninas iriam absorver a ideia de fazer parte de uma pesquisa? O resultado poderia ser pior, mas tive um retorno positivo por parte delas. Três garotas responderam de forma positiva, desejando boa sorte na pesquisa. Ao todo, ele alcançou 20 curtidas, e resultou em duas interações do chat do Messenger do Facebook. Isso possibilitou a esta pesquisadora dar seguimento na busca das interações que ultrapassassem as barreiras que a comunidade oferecia inicialmente.

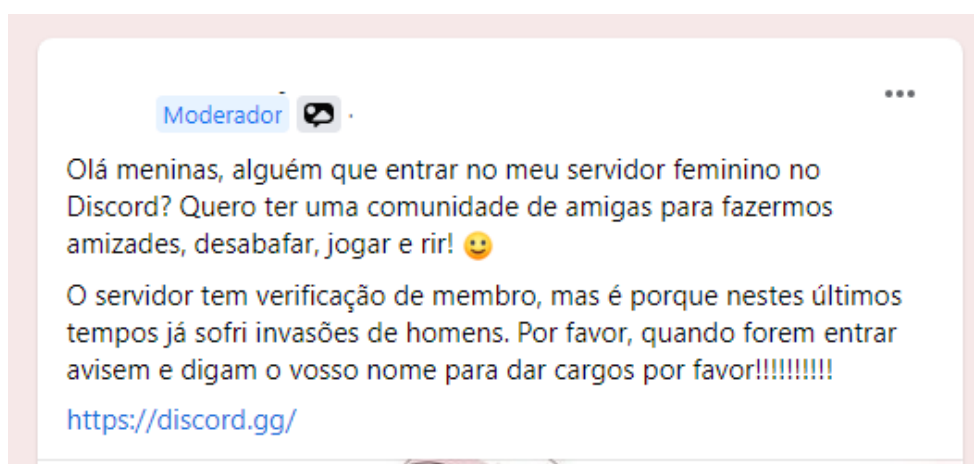
3.5 Fase urbana: explorando outros mapas importantes do jogo

Para ampliar a compreensão da comunidade em análise, partimos da hipótese de que ela proporciona não apenas interações internas, mas também abre portas para conexões externas, estabelecidas entre as participantes do grupo. Essa perspectiva está alinhada com a compreensão de Recuero (2009) de que as interações entre atores sociais têm o potencial de se disseminar por diversas plataformas de comunicação, configurando uma espécie de migração. Essa migração, por sua vez, contribui para a percepção da multiplicidade nas relações, indicando a presença de laços fortes na rede. Assim, o ambiente não apenas se caracteriza como um espaço gerador e mantenedor de relações complexas, mas também como um facilitador de valores que fundamentam e sustentam as redes sociais na Internet.

Isto ficou evidenciado quando as meninas publicam sobre seus canais na *Twitch* e/ou *Discord*, incentivando que essas interações continuem em outros ambientes. Isso é utilizado como uma forma de ampliar suas redes e fortalecer sua imagem na busca pela profissionalização no mercado. Este processo requer consumidores para potencializar e membros fiéis para sustentar o consumo de conteúdos produzidos.

Para comprovar essas hipóteses, o ponto de partida escolhido foi a análise das publicações de meninas que divulgaram suas lives e/ou fizeram convites para seguir no servidor pessoal. Neste caso, optei por acompanhar duas gamers que faziam publicações semanais convidando os demais membros a acompanhar seus materiais nas redes. Chamaremos esses locais de "Canal 01" e "Canal 02".

Figura 13 – Convite de uma gamer para conhecer seu servidor pessoal



(Fonte:) Captura de tela, site FACEBOOK (06/01/2023)

A criadora do “Canal 01” é natural de Angola, mas atualmente mora em Portugal. Além do servidor feminino, ela também é criadora de conteúdos na *Twitch* e *Youtube*, além de ser “*Voice-Over Artist*” (dubladora) e “*Graphic Designer*” (design gráfico) fora das *streams*. Seu servidor é dedicado ao “*Gamer, Geek, Otaku*, exclusiva para o público feminino e LGBTQIAP+ falantes da Língua Portuguesa”. Uma característica semelhante entre a comunidade do *Facebook* e esta do *Discord* é o reforço da não presença de homens.

Homens são totalmente interditos de entrarem na nossa comunidade, o invasor e a própria pessoa que convidou estarão sujeitos a banimento imediato. Caso haja qualquer suspeita deverá ser feita uma queixa para *Administradora*, *Moderadora* (por mensagem privada) ou na sala das *Denúncias*, essa pessoa será banida imediatamente (Perfil do grupo no *Discord*, 2022).

Com 223 membros, o canal é subdividido em subseções para cada atividade que pode ser realizada entre as integrantes. “Comentem em cada sala correta no servidor para evitar confusão e desorganização” (Grupo no *Discord*, 2022). Parte administrativa (regras, avisos, sugestões, dúvidas, denúncias); Criadores de conteúdo (promoção, *fanarts*, *streams*); Espaço pessoal (cargos, aniversários, introdução, conselhos, *anime-list*); Espaço de Convivência (*chat*, atividades, desabafos, recomendações); *Off-topic* (memes, *gaming*, *setups*, *anime*, *wallpapers*, *tiktoks*), Espaço dos *Bots* (*mudae*, *pokémon*, música, *anikator*, *karuta*, *gartic*, outros); Canais de Voz (canal privado 1 e 2, apenas conversa, *LOL*, *Genshin Impact*, *Valorant*, ouvir música, outros jogos).

Elas são totalmente livres para divulgarem conteúdos pessoais e *livestreams*⁵⁹, contudo materiais +18 são proibidos, devido à presença de membros de diferentes idades. Dentre as regras em destaque, o respeito e uma boa comunicação deve ser prioridade para uma boa convivência.

Evitem o desconforto nos jogos! Se vocês forem convidar alguém deste servidor pelo chat principal para jogar algum jogo, por favor, evitem ao máximo convidar ou terem homens no vosso lobby (ou pelo menos avisar e/ou dizer quem está no vosso Lobby), deve haver alguma pessoa que não se sinta confortável com tal e estraga o “propósito” desse servidor. **O respeito permite uma boa comunicação!** Somos pessoas. Acima de tudo temos sentimentos e todo o direito de expressar, mas é importante lembrar que qualquer discussão de carácter xenófobo, racista, homofóbico, lgbtfóbico, machista, etc. e/ou que ofenda alguém do servidor não será tolerado (Grupo no *Discord*, 2022).

⁵⁹ Streaming ao vivo é a distribuição, pela internet, de dados de vídeo ou de áudio a um público assim que os dados são criados.

Por ser a única responsável pelo funcionamento do servidor, a criadora é extremamente engajada nas interações com as integrantes, oferecendo toda a assistência e atenção necessária para que todas se sintam acolhidas. Cada subseção opera sem intercorrências graças à organização, evitando uma sobrecarga de informações desencontradas. Cada interação é conduzida em sua aba correspondente, e caso algum assunto se desvie do contexto, a administração direciona para a aba correta. Apesar do número significativo de pessoas no servidor, as interações entre elas ainda são tímidas. No entanto, as integrantes mais envolvidas interagem diariamente com a administradora na aba de convívio.

Em dias de transmissões ao vivo na *Twitch*, ela convida as meninas a acompanharem por mensagens enviadas no chat do servidor. Normalmente, as lives acontecem em dias alternados (terça, quinta, sábado), mas já houve semanas em que foram realizadas em dias consecutivos, também sem horário fixo, variando entre 15h e 17h, e à noite das 21h às 23h (horário de Brasília). Com 675 seguidores em seu canal, encontramos clipes em destaque de *lives* gravadas, abordando temas que foram mais transmitidos, como *League of Legends*, *Just Chatting* (apenas conversa) e *Mobile Legends: Bang Bang*⁶⁰. Suas transmissões são principalmente em português, mas é possível interagir falando em inglês. Na aba sobre informações do canal há quatro itens em destaque: *About* (informações básicas da streamer); *Social* (Youtube, Twitter, Instagram, Facebook, Tiktok, Threads e Discord); *Tip* (doações em dinheiro) e *Rules* (regras). É importante destacar que seu servidor do *Discord* tem um destaque na aba do social, reforçando a ideia deste ciclo de interatividade em outras plataformas, mas ela deixa claro qual é o seu foco: "(...) é uma comunidade criada por mim, exclusivamente para streamers mulheres e pessoas não binárias. Clique para saber mais".

Indo em uma proposta totalmente diferente, a gamer criadora do “Canal 02” se denomina uma “*Demon girl*”⁶¹, e todos que a acompanham fazem parte do seu culto. Com 3,9 mil seguidores na *Twitch*, suas lives são feitas de segunda a sexta a partir das 15h. Com a pegada mais *dark*, os jogos mais transmitidos são *Tower of Fantasy*⁶², *Dead by*

⁶⁰ É um jogo eletrônico para aparelhos móveis no estilo Multiplayer Online Battle Arena desenvolvido e publicado pela Moonton.

⁶¹ Quando pesquisada no google não há uma denominação são anjos com características são metade demônios, sendo assim, um pouco humanos. Também não costumam ser do mal, ao contrário, às vezes mostram personalidade meio inocente.

⁶² É um RPG online, imersivo, multijogador e em mundo aberto que combina elementos visuais espantosos, explorações diversas e narrativas cativantes.

*Daylight*⁶³, *Valheim*⁶⁴ e *Roblox*⁶⁵. Na aba sobre informações do canal, há seis itens em destaque: Sobre mim; Donate (doações em dinheiro); Subção⁶⁶ (Clube de benefícios); Discord, Instagram e Comunidade no Facebook (informações sobre cada rede social).

Em suas transmissões, ela sempre consegue manter um ambiente divertido, mesmo quando joga títulos com temáticas de terror. Sua habilidade de interação e a capacidade de discutir diversos temas proporcionam uma transmissão dinâmica, enriquecida com doses de humor. Além disso, dedica atenção especial aos espectadores, compartilhando dicas e truques para superar desafios e avançar nas fases dos jogos. A *streamer* orienta seus seguidores, explicando detalhes e revisando estratégias para proporcionar uma experiência mais envolvente.

Em itens relacionados as suas redes sociais, ela destaca seu servidor no *Discord* e refere-se a ele como “*Discord* do culto”. Ela faz divulgação também da comunidade fechada de meninas gamers que estou pesquisando. Esta divulgação é um desdobramento do “projeto gamers”, cujo objetivo era promover a comunidade em suas redes pessoais em troca de publicações de divulgação pessoal dentro da comunidade.

Com 90 membros, o canal é subdividido em subseções para cada atividade diversa entre os integrantes. Temos o item Recepção (boas-vindas, regras, registro, cores, cargos); Suporte (suporte-geral, sugestões, denúncias); Twitch.tv (live-on, programação, anúncios, clipes e destaques); Chats (Chat-geral, memes e mídias, wallpaper, encontre seu duo, *bot* de música, indicações de jogo, divulgações de streams), Calls (bate-papo n° 1, n° 2, n°3, musiquinha).

Diferente do “Canal 01” que é exclusivo para meninas, este é aberto, não há restrições de gênero. As regras ressaltam que são proibidos qualquer tipo de preconceito como machismo, homofobia, transfobia, gordofobia, racismo, cyberbullying, entre outros. Em caso de descumprimento, um moderador ou administrador pode expulsar devido aos atos no servidor. Outro ponto importante é a parte de Registro que contém um miniquestionário para entender o perfil dos membros. São três perguntas, Gênero (Feminino, Masculino e Não-binário, Idade (@ - 18, @+ 18) e Região (Norte, Nordeste, Sul, Centro-Oeste, Sudeste, Sul). Os membros não são obrigados a responder estas

⁶³ Dead by Daylight é um jogo eletrônico multijogador online assimétrico do gênero survival horror desenvolvido pelo estúdio canadense Behaviour Interactive.

⁶⁴ É um jogo de sobrevivência Viking e de mundo aberto, desenvolvido pela empresa sueca Iron Gate Studio o jogo foi publicado pela Coffee Stain Studios.

⁶⁵ Uma plataforma de criação de jogos MMO e sandbox baseados normalmente em mundo aberto, multiplataforma e simulação que permite criar do zero seu próprio mundo virtual chamado de 'experiência' ou 'place' onde os milhares de jogadores da plataforma podem interagir sobre. Desenvolvido pela empresa Roblox Corporation.

⁶⁶ Neologismo de português e inglês a partir da palavra “subscriber” que seria o assinante do canal.

perguntas, mas aqueles que respondem acabam gerando informações para a comunidade. Não fica claro se as informações vão influenciar em algum na produção de conteúdo, promoção ou até mesmo ações para seus membros.

A subseção mais movimentada ocorre na Twitch, onde a gamer compartilha o link de suas transmissões ao vivo, explica sua programação, anuncia novos vídeos em seu canal do *Youtube* e destaca os melhores momentos durante suas lives. Ela consegue atrair a atenção de seus membros, e a participação ocorre durante as transmissões. No entanto, os desdobramentos que poderiam ocorrer após o término da live são deixados de lado, só retornando quando ela convida novamente para uma nova atividade. Enquanto suas transmissões na *Twitch* demonstram atenção às interações, no servidor no Discord há uma lacuna em acompanhar as conversas e compartilhamentos dos usuários, impedindo o fortalecimento das conexões. Essa discordância evidencia a importância de aprimorar a interação no servidor, garantindo uma experiência mais completa e integrada para os membros da comunidade.

Em última análise, percebo que as interações em outras redes provenientes da comunidade apenas reforçam os laços já estabelecidos. Conforme apontado por Recuero (2009), as redes são dinâmicas e transacionam-se, possibilitando trocas construídas pelos laços sociais entre os atores. Neste sentido, ao considerar a comunidade como uma porta para novas interações, ela é uma rede conectada não por um único nó, mas por um grupo pequeno de nós, que conecta vários outros grupos (Recuero, 2009). Essa abordagem destaca a complexidade e a riqueza das interações que permeiam a comunidade, contribuindo para o fortalecimento dos laços sociais estabelecidos entre suas integrantes.

3.6 Fase submersa: Complicando e descomplicando tudo entre nós

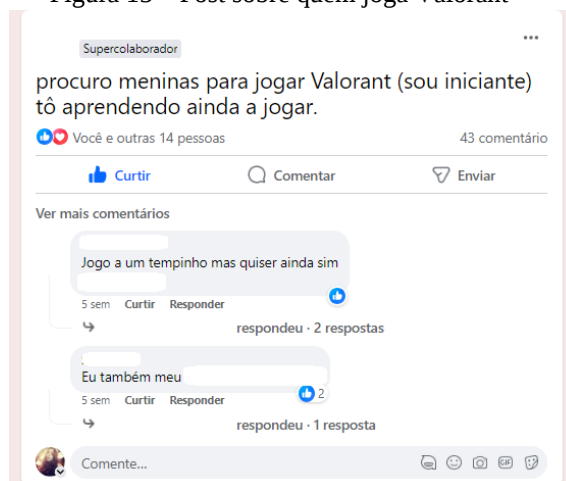
Apenas acompanhar a dinâmica da comunidade e seus grupos e subgrupos derivados não era suficiente para compreender a sociabilidade e entender seu principal objetivo, o apoio em jogatinas e o fortalecimento da presença das mulheres na comunidade gamer de maneira geral. Um novo passo precisava ser dado: jogar com elas. Mesmo acompanhando as interações na rede social, percebi que tinha que participar ativamente nos jogos. Minha experiência em jogos *on-line* era nula, e meu PC não tinha capacidade de processamento suficiente para rodar perfeitamente os jogos mais recentes.

A ideia inicial era utilizar um dos computadores do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA) que faço parte,

comprados com a verba do edital Apoio à Projeto de Pesquisa - Universal 02/2022, FAPEMA. No final de 2022, tive a minha disposição para minhas jogatinas, um notebook modelo Dell G15 5520, Core i7, com 16 GB de Ram, e um Headset Gamer da *HyperX*. No entanto, o desafio mais difícil ainda estava por vir: qual jogo escolher? Dentre milhares de opções, qual deles me proporcionaria mais oportunidades de jogar com as meninas?

Diante desta situação, comecei a observar quais eram os jogos que as meninas mais comentavam, seja para convites para jogatinas, ou sobre sugestões do que melhor jogar. Tentei observar quais jogos elas mais comentavam nas publicações para fazer uma aproximação mais orgânica com elas. Dentre os mais comentados e, na minha concepção, o que seria mais fácil de aprender a jogar, foi o *Valorant* (2020) da Riot Games, que surgiu como bote salva-vidas.

Figura 13 – Post sobre quem joga Valorant

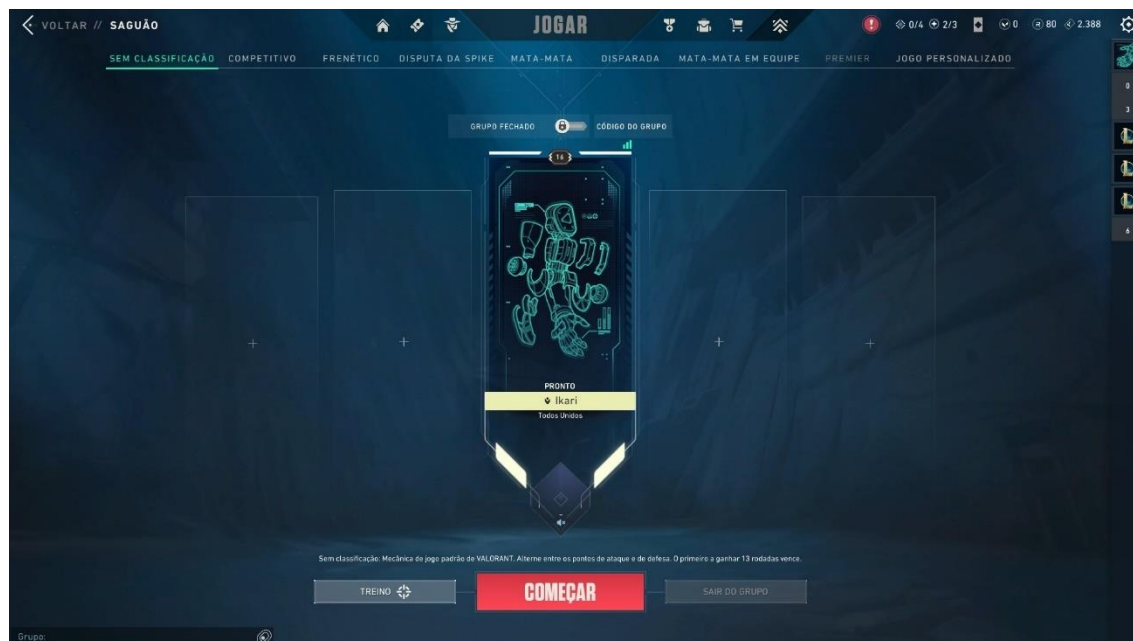


Fonte: Captura de tela, Facebook (2023)

Antes de jogar, era preciso fazer uma conta no site da Riot Games. O *nick* escolhido foi @Ikari #kari, um nome em japonês, que significa luz ou brilho. Após ter minha conta estabelecida, uma integrante do grupo de pesquisa *GamerLab*, a bolsista PIBIC, me ensinou os comandos básicos do *Valorant*⁶⁷. Quais as teclas utilizadas no PC (A – esquerda; D – direita, W – cima/frente; S – baixo/atrás), como otimizar o mouse para movimentar melhor o avatar escolhido, configurar áudio, chat e mira. Treinei em algumas partidas somente os tiros (para ajustar a mira), e a locomoção durante o mapa de competição. Em uma semana, passei a absorver a dinâmica do jogo.

⁶⁷ Duas aulas foram ministradas no PC do Gamerlab pela referida bolsista

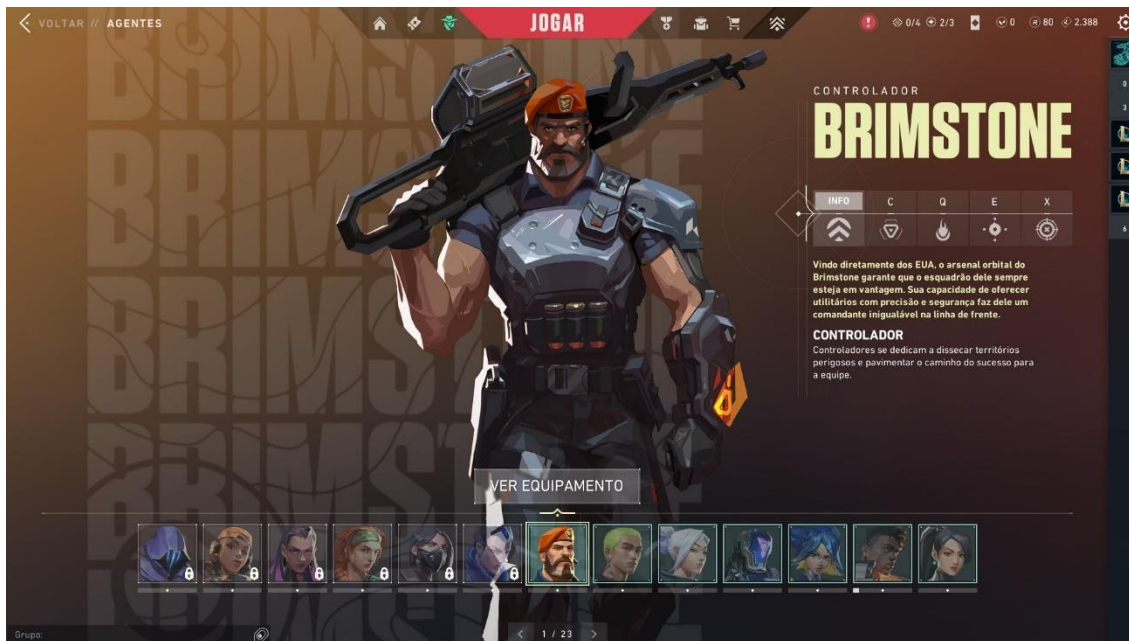
Figura 14 – Tela com as modalidades de jogos no Valorant



Fonte: Captura de tela, Valorant (2023)

Após este estágio inicial, passei a escolher partidas dentre as modalidades oferecidas: Sem classificação, Competitivo, Frenético, Disputa da spike, Mata-mata, Disparada, Mata-mata em equipe, Premier e Jogo personalizado. Dependendo de qual modalidade escolhida, eu poderia escolher o agente para jogar na partida. De início, cinco avatares já encontram-se habilitados, são eles: Jett, Sage, Sova, Brimstone e Phoenix. Os outros 14 agentes podem ser desbloqueados a medida em que usuário vai jogando. Os personagens não habilitados são: Fade, Neon, Chamber, KAY/O, Astra, Yoru, Skye, Breach, Raze, Reyna, Cypher, Killjoy, Omen e Viper. Como parte do Contrato de Boas-Vindas, pude habilitar mais dois agentes grátis da minha preferência, neste contexto, escolhi KAY/O e o Cypher. Esta escolha foi totalmente aleatória, sem estratégia, baseado somente pelas cores dos personagens e por ter gostado.

Figura 15 – O agente controlador Brimstone



Fonte: Captura de tela, *Valorant* (2023)

O Brimstone rapidamente tornou-se o meu personagem mais queridinho nas partidas, devido a suas funções intuitivas. Suas habilidades com características básicas, como: Fumaça celeste (Função ativada no "E") bloqueia a visão dos inimigos em determinado local selecionado; Sinalizador estimulante (Função ativada no "C") colocado no chão, proporciona aos aliados que passarem por cima uma velocidade maior que o normal, além de atirarem mais rápido, as armas podem ser recarregadas em menor tempo; Incendiário (Função ativada no "Q") é o famoso coquetel molotov, ao jogar no chão, os inimigos tem um dano considerável devido às chamas; Ataque orbital (Função ativada no "X") funciona como uma “chuva de meteoros”, no lugar escolhido pelo jogador eliminando todos que permanecerem no local. Todas estas funções me fizeram utilizar este agente frequentemente nas partidas de forma tática para auxiliar a minha equipe.

Dava certo na maioria das vezes? Claro que não. Minha coordenação motora não colabora, e os reflexos em relação a movimentação do avatar sempre me fazia morrer constantemente, fazendo que meu índice de acerto de tiros no time inimigo fosse péssimo. Mesmo com um currículo cheio de derrotas, eu precisava continuar minha saga e melhorar meu desempenho praticando no mínimo duas horas por dia. Isso só acontecia quando conseguia ter acesso ao notebook do grupo de pesquisa, que desde setembro passou a ser compartilhado em um sistema de rodízio para que todos os bolsistas e orientandos

pudessem ter acesso. Foi a partir deste ponto que comecei a jogar com outras meninas da comunidade.

Com a minha entrada oficializada na comunidade, recebi mensagens via *Messenger* do *Facebook* de duas meninas que fazem parte do grupo, manifestando interesse em jogarmos juntas no "Vava", como é apelidado carinhosamente Valorant na comunidade. Nesta ocasião, elas serão identificadas como "Gamer 01" e "Gamer 02", ainda neste item, teremos mais dois usuários que serão relacionados como "Gamer 03" e "Jogador da partida". Em relação à "Gamer 01", combinamos de jogar no final de semana do primeiro contato, o que não aconteceu porque a placa de vídeo do PC dela queimou, sem previsão para o conserto. Mesmo nessas circunstâncias, continuamos conversando. Falávamos sobre a vida pessoal, gostos, hobbies, trabalhos. Tive a oportunidade de explicar mais sobre a minha pesquisa e ao completar uma semana de bate-papo, ela me convidou para participar de um grupo do *WhatsApp* que ela mantinha com uma amiga, a "Gamer 03", que também conheceu através da comunidade pesquisada.

Quando entrei, o papo fluiu quase que imediatamente. Os assuntos relacionados à música, pets, independência financeira, permearam as interações do trio. Foi assim que tivemos a ideia de jogarmos juntas pela primeira vez. A proposta era nos conectarmos pelo *Discord*, enquanto eu e a "Gamer 03" jogamos juntas as partidas, manteríamos a interação das três pelo *voice* do servidor. Como nunca havia feito algo semelhante, elas mandaram áudios pelo *WhatsApp* orientando como eu as adicionaria como amigas, e como abria o canal de voz para conversar com elas. Com as três conectadas, prontas para jogar e interagir, a modalidade escolhida foi o Mata-Mata por equipes, escolhi meu personagem favorito, Brimstone, para esta partida. Éramos da equipe defensora, e toda a partida se deu de forma muito rápida, eu morria diversas vezes, as meninas riam do meu desespero, quando não conseguia matar o adversário, ou quando errava alguma habilidade do meu avatar. Quando eu recebia alguma coordenada delas para seguir no mapa e eu não conseguia entender, elas diziam "que era assim mesmo", "errar no início é sempre normal". E, assim, perdemos nossa primeira partida juntas.

No jogo seguinte, trocamos figurinhas sobre configurações, como se orientar pelo mapa para auxiliar a equipe. Quando eu não entendia muito bem o que fazer, a "Gamer 03" pedia para eu seguir seu avatar na partida, eu ficava "dando cobertura" enquanto ela me ensinava alguns "macetes" durante a partida. Minha breve evolução não impediu que perdêssemos novamente, contudo, nesta partida consegui fazer quatro abates com sucesso no time adversário.

Quando mudamos de modalidade, nosso desafio foi a “Disputa da spike”. As meninas sugeriram que eu jogasse com a agente “Sage” (curandeira), que tem poder de autorregeneração. Ela poderia trazer a vida alguém da equipe que morreu durante a partida. As jogadoras me explicaram que ela é um avatar chave nestas disputas e que normalmente as equipes prezam por ter um na equipe. Como nunca tinha mudado de avatar, comecei a fazer um teste. Continuamos com a estratégia de dar cobertura para o avatar da “Gamer 03”, uma atividade que por sinal eu gostei bastante, ela é bastante habilidosa e normalmente definia o resultado da partida.

Figura 16 – O agente sentinela Sage



Fonte: Captura de tela, *Valorant* (2023)

Durante uma das rodadas, a “Gamer 3” me perguntou se alguma vez eu havia ficado responsável pela implantação da *spike* e, após um sonoro “não”, ela delegou esta função para mim. Para entendemos a situação, na disputa de *spike* o objetivo da equipe é plantar esta bomba em um local definido pelo mapa, enquanto a outra equipe precisa desarmar ou impedir o artefato de chegar ao solo. Ao todo, a equipe que garantisse treze *rounds* ou rodadas vencia a partida. Por isso, esta função é muito importante. Porém, mesmo com minha inexperiência aos olhos das meninas era uma forma de treinar e ganhar confiança.

Até que funcionou, consegui com êxito a implantação da bomba, mas fui uma péssima guardiã. A cada rodada, eu recebia dicas sobre o escudo que deveria utilizar, as melhores armas, como me locomover mais rápido dentro da partida, como me esconder,

como melhorar minha mira, elas sempre gritavam “na cabeça, mira na cabeça”. Com isto, tivemos nossa primeira vitória, apertada, mas uma grande vitória conquistada.

Quando decidimos repetir a dose, e entramos em uma nova partida, o sistema escolheu os demais jogadores para completar o nosso time de atacantes. Dessa vez, nosso time tinha um jogador do sexo masculino que falava no chat já bem animado, dando coordenadas de como vencer a partida. Ele só não sabia que eu estava jogando, o que poderia colocar seus planos a perder. Meu *voice* é mutado no sistema das partidas, porque, das vezes que joguei sozinha, nunca fui de interagir justamente por medo de agressões verbais. Houve situações de estar em uma partida que começou uma briga generalizada entre três pessoas da equipe. Palavrões eram praticamente elogios diante das falas homofóbicas, gordofóbicas ditas uns para os outros, e fiquei quietinha na minha.

Essas situações reforçam o que tem sido abordado nesta dissertação, o receio de sofrer qualquer assédio e ouvir comentários indesejados é uma preocupação que, infelizmente, inibe as meninas, estejam elas iniciando ou não, levando-as a buscar alternativas de proteção. Ao invés de treinar e explorar tranquilamente todas as possibilidades que o jogo pode oferecer, o medo de ser identificada como uma mulher iniciante acaba permeando essa experiência, como foi o meu caso. Minhas dificuldades no jogo me fizeram tomar este tipo de atitude até quem sabe aprimorar as minhas habilidades e me sentir “autorizada” a interagir mais livremente na partida.

Já a “Gamer 03” não tinha disso, ela começou a interagir normalmente com o rapaz dizendo que íamos fazer uma boa partida. Quando começamos, ele já percebeu que na equipe tinha uma iniciante, porque eu morria quase todo o início da partida. Entretanto, em três rodadas incrivelmente fiquei viva e ele não. No jogo, quando você morre, a equipe pode acompanhar os outros membros na partida, e acabei morrendo por movimentações “bestas”, típicas de iniciante, o que deixou o jogador “estressado” e “agressivo”. O “Jogador da partida” começou a falar palavrões destinados a mim, e as meninas me perguntaram se eu ficava chateada de escutar este tipo de coisa. Naquele momento, eu respondi prontamente: “não, porque que ainda estava aprendendo”. A ficha só caiu depois, percebi que eu normalizei o assédio sofrido, e ainda tentei justificar as ações do jogador durante a partida.

Mesmo ciente do quão é desrespeitoso este tipo de atitude, acredito que o fato de não ter respondido foi uma forma encontrada para não gerar o conflito naquele momento e estragar o momento que estava tão divertido com as outras meninas na partida. Mesmo não me defendendo, quando começamos uma nova rodada, a “Gamer 03” chamou a

atenção do “Jogador da partida” e me defendeu dizendo que eu estava iniciando, que isto fazia parte do jogo e eu tinha todo direito em participar. Após este incidente, não houve mais nenhum tipo de insulto direcionado a mim. Terminamos o jogo com derrota, ainda assim, no chat, todos se cumprimentaram cordialmente. Durante as duas horas que jogamos juntas, nosso papo funcionou bastante, aprendi vários macetes e as meninas a todo momento falaram palavras de incentivo, procurando me ajudar diante de alguma dificuldade.

Toda essa dinâmica contribuiu para nossa aproximação, fortalecendo novos laços, mesmo no ambiente on-line. Conforme salienta Recuero (2009), os laços sociais podem ser fortalecidos por meio de interações e relações relacionais. Esses laços são formados pelo grau de intimidade, sua persistência no tempo e a quantidade de recursos trocados. O sentimento de pertencimento emerge como resultado desta manutenção e criação desses laços.

Depois deste dia, o grupo do WhatsApp foi renomeado para “Super Poderosas”. Toda a concepção foi criada pela “Gamer 01”, sua empolgação foi tão grande que no dia seguinte ela já tinha criado até a arte do novo grupo. Cada uma é uma personagem, a “Gamer 01” representando a “Florzinha”, a sua colega como “Docinho” e eu como “Lindinha”. Combinamos de marcar outro dia de jogatinas, o que aconteceu quase duas semanas depois. Este atraso se deu pela incompatibilidade na agenda das três.

Abrimos a transmissão pelo Discord, e começamos a jogar. Eu já estava mais confiante, tinha treinado para aprimorar a utilização das habilidades da agente Sage, visando proteger melhor minha equipe. Desta vez, não tivemos nenhuma interferência de algum jogador do sexo masculino, o que nos fez treinar sem preocupações. Durante as partidas, consegui ajudar minha equipe, pela primeira vez consegui curar e trazer a vida uma integrante. Pela primeira vez, não senti pressão ao jogar com elas, da outra vez fiquei tensa pensando que as meninas não iriam ter paciência comigo, ou se solidarizar com minhas dificuldades. Mesmo não jogando com a frequência que gostaria, percebi que estou superando meus erros aos poucos, entendendo que tudo vem com a prática. Ao todo, no período de setembro a dezembro de 2023, jogamos três vezes juntas, em torno de 2h30 seguidas, no período da noite, depois das 22h (horário de Brasília).

Infelizmente durante este período não consegui retomar o contato com a “Gamer 02” para jogarmos juntas. Sempre acontecia alguma coisa, ficamos basicamente um mês sem conversamos, porque ela ficou doente e longe das telas por quase 20 dias. Depois que ela se recuperou, por ser universitária, estava na correria do encerramento do

semestre. Espero que retomemos nossas conversas em outro momento, e quem sabe nossas interações possam contribuir com a minha pesquisa durante o Doutorado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação, busquei compreender como uma comunidade fechada evidenciaria as assimetrias na participação das mulheres na “cultura *gamer*” diante de seus mecanismos misóginos. Ao analisar suas dinâmicas sociais, parti da hipótese de que esta comunidade fechada pode ser considerada um espaço de resistência e representatividade. Além disso, em meio a convergência de linguagens, dispositivos e serviços, ela se configura como uma porta de entrada para novas interações em outras plataformas digitais como *Discord* e *Twitch*. Esses movimentos de entrada e saída da rede social “principal” confirmam o desejo dessas jogadoras mais “reclusas” de seguir as tendências da cultura *gamer mainstream* hiperconectada, seja na possibilidade de levar a conversa para uma plataforma como o *Discord* que serve como fórum de discussão, mas também serviço de mensagem instantânea multimídia, permitindo jogar enquanto interage em tempo real com os membros do servidor, ou, no caso da *Twitch*, para fazer transmissões ao vivo (live streaming) como forma de lazer, mas até eventualmente buscando a profissionalização. Contudo, sem o risco de sofrer assédio nesse processo. Assim, as reflexões aqui apresentadas visaram explorar o papel dessa comunidade na desconstrução de estereótipos de gênero e no fortalecimento da presença feminina no universo *gamer*, apontando as possíveis contradições entre a necessidade de se proteger em grupos fechados/privados e a já costumeira visibilidade e/ou exposição, intencional ou não, da maioria dos serviços digitais.

A fim de explorar essas indagações, propus-me a trilhar um caminho que vai além das concepções sociais que projetam expectativas sobre quem pode/deve consumir games, direcionando-me para discussões intrinsecamente ligadas ao gênero e o machismo/misoginia. Em um cenário bilionário dos jogos, as empresas e suas estratégias de marketing frequentemente destacam e valorizam a figura de um indivíduo padrão, enquanto relegam mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas não-brancas a uma posição subalterna (Goulart; Nardi, 2017).

No que diz respeito às escolhas metodológicas, optei pela etnografia como abordagem principal. A decisão pela etnografia virtual (Hine, 2000; 2016), aliada aos princípios da etnografia multissituada/multilocalizada (Hine, 2016; Oliveira, 2017; Marcus, 1995), foi adotada como guia para conduzir, mapear e analisar as dinâmicas presentes na rede de mulheres gamers. Na aproximação inicial com o campo, a estratégia

de aguardar um "melhor momento" para revelar minhas intenções ao entrar na comunidade de meninas teve aspectos positivos e negativos, mas, acima de tudo, trouxe aprendizados significativos.

Quando decidi integrar-me à comunidade como observadora, a motivação inicial derivou da insegurança e da falta de familiaridade com a pesquisa. Senti-me como uma intrusa, incapaz de participar plenamente daquele espaço, pois não possuía experiência em jogos *on-line*, desconhecendo lançamentos, atualizações, novidades, notícias, memes, gírias e outros elementos do universo gamer atual. No entanto, ao acompanhar a comunidade, ganhei uma compreensão mais profunda de seus objetivos, dinamismo e interações entre as participantes. Avaliei se, de fato, ela cumpria sua proposta de ser um ambiente seguro para fortalecer a presença feminina no cenário gamer. Mesmo ciente das possíveis consequências dessa escolha, a oportunidade de imersão sem me manifestar fez sentido para mim como pesquisadora naquele momento.

E este foi o ponto negativo, tive receio de ser julgada e mal interpretada pelas integrantes da comunidade que se protegiam nesse espaço fechado. Contrariando minhas apreensões, fui acolhida. Como dito acima, tive a chance de dialogar, acompanhar transmissões ao vivo, interagir e até mesmo jogar com as participantes. Essa experiência proporcionou uma compreensão mais profunda sobre o significado de pertencer a uma comunidade, ultrapassando os limites da teoria que eu estava estudando. Nesse momento, percebi que poderia ter explorado essa dinâmica mais intensamente. Os laços estabelecidos, mesmo em curto prazo, suscitaram reflexões sobre a pesquisa, abrindo novas possibilidades que pretendo continuar futuramente.

Sobre as reflexões feitas a partir desta pesquisa, concluo que o processo de exclusão das mulheres na comunidade gamer é sistêmico, apresentando configurações específicas para o meio digital. Esse fenômeno é um elemento formador de nossas estruturas comunitárias, influenciando nosso entendimento sobre raça e gênero. A imposição colonial, que permeia questões econômicas e governamentais, moldou a compreensão de Lugones (2019), a intelectual afirma de que apenas homens e mulheres "burgueses brancos europeus" eram considerados civilizados. Toda essa dicotomia hierárquica tornou-se uma ferramenta normativa usada para condenar os colonizados.

Conforme a colonização avançava, a normatividade que conectava os gêneros e a civilização passou a funcionar como uma forma de apagar laços comunitários. Esse processo não se dava por meio da violência, mas pelo controle sobre as práticas sexuais e reprodutivas, subalternizando especialmente as mulheres (Lugones, 2019; Lauretis,

2019). A opressão das mulheres, associada aos processos de racialização, colonização, exploração capitalista e imposição da heterossexualidade, resultou na rotulação da mulher através de seu corpo, submetendo-a a constantes vigilâncias. Esse controle se estabelece principalmente nas relações matrimoniais, familiares e na esfera da saúde, onde o poder é exercido pelo Estado por meio de saberes e discursos, conforme afirma Foucault (1988).

Essas relações de poder permeiam tanto o âmbito privado quanto o político. A ciência e a tecnologia também contribuíram para impor restrições de acesso às mulheres nesses campos, consolidando-os como territórios predominantemente masculinos. Mesmo quando as mulheres desempenharam papéis significativos na produção científica ao longo da história, seus conhecimentos não receberam o devido reconhecimento comparado ao dos homens. Sua trajetória profissional é marcada por inúmeras barreiras e desafios que foram vencidas por suas histórias de pioneirismo.

Essa exclusão evidencia como as meninas frequentemente são deixadas à margem quando se trata de tecnologia, resultando em sua exclusão de diversos ambientes e colocando-as em desvantagem. A cultura dos videogames é um exemplo notório, por muito tempo, os jogos eletrônicos foram moldados pela figura do homem branco e heterossexual, invisibilizando outros sujeitos, especialmente aqueles que se distanciam dessa compreensão, reforçando e reproduzindo estereótipos de gênero (Galdino; Silva, 2020; Goulart; Nardi, 2017). As mulheres aparecem nos jogos, muitas vezes retratadas como donzelas ou recompensas, reforçando ideologias sexistas e perpetuando imagens misóginas.

A meu ver, isso corrobora para minar a participação das mulheres, desencorajando sua permanência na comunidade gamer. Os ataques direcionam-se frequentemente às características associadas ao feminino, desconsiderando suas habilidades como jogadoras. Apesar dos desafios de exclusão e invisibilidade enfrentados pelas mulheres nesse cenário, elas não deixaram de desenvolver um interesse genuíno pelos jogos. Diante de um ambiente hostil e situações de assédio em jogatinas, muitas mulheres optam por ocultar seu gênero, adotando pseudônimos neutros por meio de *nicknames*. As comunidades presentes em redes sociais emergem como uma alternativa crucial para a permanência delas nesse ambiente desafiador, de acordo com Kurtz (2019), Goulart; Nardi, (2017).

Reitero que as comunidades de mulheres gamers têm como principal propósito reunir mulheres de diversas faixas-etárias que compartilham afinidades e paixão por jogos eletrônicos, sem a interferência e muitas vezes o assédio de homens, segundo a própria

descrição na rede social. Nas interações, as participantes compartilham seus interesses nos jogos, marcam jogatinas e trocam experiências, compartilham informações, fazem depoimentos sobre suas vivências e situações relacionadas à vida de uma gamer. O objetivo da comunidade pesquisada é proporcionar um ambiente que favoreça a permanência das mulheres no cenário gamer. Nesse sentido, ela desempenha eficazmente o papel de ser um local de pertencimento, um espaço destinado a ouvir as vozes das mulheres conectadas pela mesma paixão, contribuindo para fortalecer os laços e consolidar a presença feminina nesse universo.

Ser uma comunidade fechada revela-se uma estratégia de proteção que destaca a persistência em uma cultura gamer ainda permeada pelo machismo, na qual ataques sexistas e misóginos são verbalizados cotidianamente. Os discursos de ódio com viés de gênero, presentes na internet, circulam livremente, aproveitando-se do anonimato do agressor e da facilidade na criação e disseminação de mensagens, gerando uma sensação de insegurança. Nesse contexto, a comunidade se configura como um espaço de resistência, manifestando sua vontade e desejo de permanecer, mesmo diante dos padrões e normas ditados pelas relações sociais patriarcais.

Essa comunidade, fundamentada em princípios de socialização e apoio, possibilita que as participantes construam suas redes de conexões, seja dentro dela ou em outras plataformas digitais, reduzindo a constante preocupação com ataques, lamentavelmente comuns em outros ambientes. Esta conexão é fortalecida quando elas jogam juntas, quando apoiam as transmissões uma das outras, e continuam suas interações em outras redes. Tive a possibilidade de ter essa experiência em primeira mão ao iniciar uma interação com uma das meninas da comunidade, depois marcamos e jogamos juntas e criamos laços. Atualmente, faço parte do grupo do *Whatsapp* criado para conversarmos para além do game, falamos de assuntos pessoais, música, filmes, anime etc. Mesmo quando não conseguimos jogar juntas, sempre mantemos o papo em dia, perguntando como foi a semana, querendo saber quais as novidades, e claro trocando figurinhas sobre o dia-a-dia.

Por fim, ressalto a existência de muitas oportunidades de pesquisa para discussões sobre como essas meninas abordam questões relacionadas à presença de pessoas negras, LGBTQIA+ e de diferentes regiões do Brasil, em sua comunidade e/ou subgrupos. Essa abertura para diálogos promove reflexões valiosas, e pretendo continuar trilhando esse caminho interseccional, buscando compreender ainda mais como essas conexões se manifestam nesse ambiente.

Essa comunidade, embasada em princípios de socialização e apoio, proporciona às participantes a construção de suas redes de conexões, tanto dentro dela quanto em outras plataformas digitais, reduzindo a constante preocupação com ataques, lamentavelmente comuns em diversos ambientes. A coesão desse grupo se fortalece durante as partidas conjuntas, no apoio às transmissões umas das outras e na continuidade das interações em outras redes, todo esse processo ocorre de maneira orgânica. Minha experiência ao interagir com uma das integrantes da comunidade reflete essa dinâmica.

Por fim, destaco que há inúmeras oportunidades de pesquisa que ainda se apresentam, abrindo portas para discussões sobre como essas mulheres abordam questões relacionadas à presença de pessoas negras, LGBTQIA+ e de diferentes regiões do Brasil em sua comunidade e/ou subgrupos. Essa abertura para diálogos propicia reflexões valiosas, e pretendo continuar trilhando esse caminho interseccional, buscando compreender ainda mais como essas conexões se manifestam nesse ambiente.

REFERÊNCIAS

Association of Internet Researchers (AoIR). Internet Research: Éthical Guidelines 3.0. 2020. Disponível em: <<https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>>. Acesso em 9 fev. 2023

Azevedo, Fernanda Maria Caldeira de. O conceito de patriarcado nas análises teóricas das ciências sociais: uma contribuição feminista. *Revista Três Pontos*, v.13, n.1, 2016 - Dossiê Múltiplos Olhares sobre Gênero, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistatrespontos/article/view/3386>. Acesso em: 7 jul. 2022.

Beauvoir, Simone. O segundo sexo: fatos e mitos. Título do original: *Le deuxième sexe les faits et les mythes*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970a. 4.a edição.

Bristot, Paula Casagrande et. al. A representatividade das mulheres nos games. XVI SBGames, Curitiba – PR, p. 01 – 09, nov. 2017.

Butler, Judith P. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade / Judith Butler; tradução, Renato Aguiar. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

Caetano, Mayara Araujo. Performances de Gênero nas Relações entre Jogadores e Avatares: Dinâmicas com O Game Rust. Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

Caiafa, J. Sobre a etnografia e sua relevância para o campo da comunicação. *Questões Transversais*, São Leopoldo, Brasil, v. 7, n. 14, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/19775>. Acesso em: 4 jul. 2023.

Caiafa, Janice. Sobre a etnografia e sua relevância para o campo da comunicação. *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação*. Vol. 7, nº 14, julho-dezembro/2019.

Cassel, Justine. Storytelling as a Nexus of Change In the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. In: JENKINS, Henry; CASSELL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

Cassell, Justine; Jenkins, Henry. Chess For Girls? Feminism and Computer Games. In: CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Org.) *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

Castells, Manuel. *A Galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

Chess, Shira; Shaw, Adrienne. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Abingdon, nº 59, 2015. P. 208-220.

Costa, Deyvisson Pereira da; BOZZ, Augusto Flamaryon Cecchin. Corpo e Discurso: a noção de biopoder em Michel Foucault. *Revista Panorâmica Multidisciplinar*, Barra das Garças, Minas Gerais, nº12, p. 78-88, 2011.

Duarte, Kelen Cristina; Quintão, Ronan Torres. Resistência Feminina no Contexto dos Jogos On-line. 2020. XLIV Encontro da Anpad. Evento Online. Disponível em: http://www.anpad.org.br/eventos.php?cod_evento=1&cod_evento_edicao=106&cod_edicao_subsecao=1726&cod_edicao_trabalho=28760. Acesso em: 28 jun. 2022.

Falcão, Thiago; Macedo, Tarcízio; Kurtz, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. Matrizes, vol. 15, núm. 2, 2021, pp. 251-277 Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/174671>> Acesso em: 03 jul.2022.

Federici, Silvia. Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva / Sivia Federici. Título original: Caliban and the Witch: Women, the Body and Primitive Accumulation. Tradução: coletivo Sycorax, São Paulo: Elefante, 2017.

Foucault, Michel. História da sexualidade I: vontade de saber; tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque e J.A. Guilhon Alburquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

Foucault, Michel. A Hermenêutica do Sujeito. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes. 2006.
Fragoso, Suely. Métodos de pesquisa para internet / Suely Fragoso, Raquel Recuero e Adriana Amaral. – Porto Alegre: Sulina, 2012. 239 p. – (Coleção Cibercultura).

Fragoso, Suely; Recuero, Raquel; Caetano, Mayara. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora. Vol.11, nº1, abril 2017 / UFJF ISSN 1981- 4070.

Fraser, Nancy. Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy. Social text, n. 25/26, p. 56-80, 1990.

Freitas, K., & Messias, J. (2021). O futuro será negro ou não será: Afrofuturismo versus Afropessimismo - as distopias do presente. Imagofagia, (17), 402–424. Recuperado a partir de <https://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/225>

Galdino, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Notas sobre gênero, tecnologia e videogames. Obra Digital, nº 18, pp. 57-69, fev.- ago. 2020.

Goulart, Lucas A.; NARDI, Henrique C.. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. In: Revista Estudos Feministas, v. 25, n. 1, 2017.

Goulart, Lucas Aguiar. Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital. UFRGS, Tese de Doutorado. Porto Alegre, 2017.

Goulart, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Revista Mídia e Cotidiano. Artigo Seção Livre, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>>. Acesso em: 02 jul. 2022.

Gray, Kishonna L. Intersectional tech: black users in digital gaming. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2021.

Haraway, Donna. Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. – (Mimo)

Hennion, Antoine. *Pragmática do Gosto. Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio*, nº 8, jan/jul, 2011, pp. 253-277

Henrique, Arthur. 59% das mulheres gamers escondem gênero para evitar assédio, diz pesquisa. *Olhar Digital*, 25 mai. 2021. Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/2021/05/23/games-e-consoles/mulheres-gamers-escondem-genero-assedio-pesquisa/>>. Acesso em: 02 jul.2022.

Hicks, Mar. Sexism Is a Feature, Not a Bug. In: MULLANEY, Thomas et al (org.). *Your computer is on fire*. Cambridge: MIT Press, 2021.

Hine, Christine. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: Campanella, Bruno. *Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos / organização Bruno Campanella, Carla Barros*. - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2016.

Hine, Christine. *Ethnography for the internet : embedded, embodied, and everyday*. 1 ed. Londres: Bloom Bury , v. 1, 2015.

Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, 2000.

Insights, Reach3. Reach3 Insights' New Research Reveals 59% of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming. Reach3 Insights, 2021. Disponível em: <https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>. Acesso em: 09 maio 2023.

Jenkins, Henry. “Complete Freedom of Movement”: Videogames as Gendered Play Spaces. In: CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Org.) *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

Jenkins, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

Jenkins, Henry; Cassel, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge. The MIT Press, 1998.

Kurtz, Gabriela Birnfeld. “Respeita aí”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2019.

Kurtz, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. *Revista Metamorfose*, vol. 2, n 1, maio de 2017, p. 90-109. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 01 ago. 2022.

Lauretis, Teresa de. A tecnologia de gênero. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; *Pensamento feminista: conceitos fundamentais / Audre Lorde... [et al.]; organização Heloisa Buarque de Hollanda*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 440 p.

Louro, Guacira L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. In.: *Pro-Posições*, Campinas, v. 19, nº 9, maio/ago. 2008. P. 17-23.

Lugones, María. Colonialidade e gênero. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais / organização e apresentação Heloisa Buarque de Hollanda; autoras Adriana Varejão ... [et al.]. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

Lugones, María. Rumo a um feminismo decolonial. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; Pensamento feminista: conceitos fundamentais / Audre Lorde... [et al.]; organização Heloisa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 440 p.

Malini, Fábio e Antoun, Henrique. A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais/ Fábio Malini e Henrique Antoun. – Porto Alegre: Sulina, 2013. 278 p.; (Coleção Cibercultura).

Marcus, George. Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology*, v. 24, p. 95-117, 1995. Disponível em: <<https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.an.24.100195.000523>>. Acesso em: 20 dez. 2023.

Martino, Luís Mauro Sá. Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes / Luís Mauro Sá Martino. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

Massanari, Adrienne. # Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 2015, p. 1 – 18.

Messias, José. “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2023. Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 01 set. 2023.

O'Donnell, Jessica. Militant meninism: the militaristic discourse of Gamergate and Men's. Rights Activism. *Media, Culture & Society*, 2020, Vol. 42(5) 654 –674. © The Author(s) 2019.

Oliveira, Luciana de. Etnografia, pesquisa multissituada e produção de conhecimento no campo da comunicação. *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação*. Vol 5, nº10, jul-dez, 2017.

Paz, Samyr; Montardo, Sandra Portella. Jogando com a etnografia: o método etnográfico em pesquisas sobre comunidades gamers. *Revista Sessões do Imaginário*. Porto Alegre | v. 21 | n. 35 | 2016 | pp. 22-30.

Paz, Samyr; Montardo, Sandra. Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch. In: *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, v. 20, n. 2, p. 190-203, maio/ago, 2017. Disponível em: <doi: 10.4013/fem.2018.202.05> Acesso em 05 nov. 2019.

PGB. Pesquisa Game Brasil. PGB 2023, 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 02 set. 2023.

Polivanov, B. B. (2014). Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. *Esferas*, 1(3). <https://doi.org/10.31501/esf.v1i3.4621>

Polivanov, Beatriz Brandão. Dinâmicas de autoapresentação em sites de redes sociais: performance, autorreflexividade e sociabilidade em cenas de música eletrônica / Beatriz Brandão Polivanov. – 2012. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2012.f. 234-248.

Recuero, Raquel. Método mistos: Combinando etnografia e análise de redes sociais em estudos de mídia social. *Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos / organização Bruno Campanella, Carla Barros*. - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2016.

Recuero, Raquel. *Redes sociais na internet / Raquel Recuero*. – Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Ciberultura) 191 p.

Rheingold, Howard. 'Mobile Media and Political Collective Action', in James E. Katz (ed.), *Handbook of Mobile Communication Studies* (Cambridge, MA, 2008).

Santos, Luiza; Tomaz, Renata. Ódio contra mulheres na internet: das definições às alternativas de combate no cenário brasileiro. 3ª edição da Coletânea de Artigos TIC, Governança da Internet, Gênero, Raça e Diversidade. p. 65 – 84.

Scott, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; *Pensamento feminista: conceitos fundamentais / Audre Lorde... [et al.]*; organização Heloisa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 440 p.

Senna, Susana; RAMOS, Fernando Dononi; LIMA, Alessandro el al. A participação de mulheres no universo dos esportes eletrônicos. *Anais do GamePad [recurso eletrônico]. Seminário de Games e Tecnologia/ coordenação Guilherme Theisen Schneider... [et al.]*. - Novo Hamburgo: Feevale, 2017. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/76207179-Anais-v-10.html>> Acesso em: 01 jul. 2022.

Senna, Susana; Ramos, Fernando Dononi; Lima, Alessandro el al. A participação de mulheres no universo dos esportes eletrônicos. *Anais do GamePad [recurso eletrônico]. Seminário de Games e Tecnologia/ coordenação Guilherme Theisen Schneider... [et al.]*. - Novo Hamburgo: Feevale, 2017. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/76207179-Anais-v-10.html>> Acesso em: 01 jul. 2022.

Shaw, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

Sherman, Sharon R. Perfil of the Princess: Gender and Genre in Video Games. In: *Western Folklore*, Long Beach, v.56, nº 3/4, 1997. P. 243-258.

Silva, Anderson Nowogrodzki da. O cuidado de si como forma de resistência ao biopoder: a barba como agente desestabilizador do dispositivo midiático. *REVELLI – Revista De*

Educação, Linguagem e Literatura. v.7 n.2. Dezembro, 2015. p. 94 - 113 – Inhumas/Goiás Brasil.

Soares, Felipe Bonow *et.al.* Desinformação e esfera pública no Twitter: disputas discursivas sobre o assassinato de Marielle Franco. Revista Fronteiras – estudos midiáticos. 21(3):2-14. Vol. 21 Nº 3 - setembro/dezembro 2019.

Soares, Nilson Valdevino. Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadoras e suas motivações. f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC – SP), São Paulo, 2019.