

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE

MARIANA MICHELS FONTOURA

**MOBILIZAÇÃO DE MULHERES EM JOGOS ONLINE: UM ESTUDO DE  
CASO SOBRE O GRUPO BRASILEIRO OVERD.VAS**

DISSERTAÇÃO

CURITIBA

2020

MARIANA MICHELS FONTOURA

**MOBILIZAÇÃO DE MULHERES EM JOGOS ONLINE: UM ESTUDO DE  
CASO SOBRE O GRUPO BRASILEIRO OVERD.VAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Sociedade – Área de Concentração: Tecnologia e Sociedade.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Marília Abrahão Amaral

CURITIBA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

Fontoura, Mariana Michels

Mobilização de mulheres em jogos online [recurso eletrônico] : um estudo de caso sobre o grupo Brasileiro OVERD.VAS / Mariana Michels Fontoura.-- 2020.  
1 arquivo texto (144 f.): PDF; 2,51 MB.

Modo de acesso: World Wide Web

Título extraído da tela de título (visualizado em 1 jun. 2020)

Texto em português com resumo em inglês

Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2020

Bibliografia: f. 115-123.

1. Tecnologia - Dissertações. 2. Jogos eletrônicos. 3. Jogos por computador. 4. Discriminação de sexo contra as mulheres. 5. Mulheres - Condições sociais. 6. Redes sociais on-line. 7. Identidade de gênero. I. Amaral, Marília Abrahão. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: ed. 23 – 600

---

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba

Bibliotecário: Adriano Lopes CRB-9/1429

## TERMO DE APROVAÇÃO DE DISSERTAÇÃO

A Dissertação de Mestrado intitulada “**Mobilização de Mulheres em Jogos Online: Um estudo de caso sobre o Grupo Brasileiro OVERD.VAS**”, defendida em sessão pública pelo(a) candidato(a) **Mariana Michels Fontoura**, no dia 15 de maio de 2020, foi julgada para a obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Sociedade, Área de concentração Tecnologia e Sociedade, Linha de pesquisa Mediações e Culturas, e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade.

### BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Marília Abrahão Amaral – Presidente - UTFPR

Profa. Dra. Nanci Stancki da Luz - UTFPR

Prof. Dr. Alan Ricardo Witikoski – UTFPR

Prof. Dr. Rodrigo Freese Gonzatto - PUCPR

A via original deste documento encontra-se arquivada na Secretaria do Programa, contendo a assinatura da Coordenação após a entrega da versão corrigida do trabalho.

Curitiba, 15 de maio de 2020.

---

Carimbo e Assinatura do(a) Coordenador(a) do Programa

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas e todos que fizeram parte desta trajetória, que estiveram presentes durante a escrita deste trabalho, cada um ao seu modo.

Agradeço primeiramente à minha família, Rosa, João e Felipe pelo suporte e carinho neste período, e sempre.

Ao Guilherme, pelo companheirismo e apoio nos passos que dei nestes últimos dois anos.

À Stephanie e ao Matheus, que me ajudaram a levantar nos momentos difíceis, e também pelos doces e necessários momentos de descontração.

Ao Diego, pela inspiração todos os dias, cuja ausência sempre trará saudades.

À Letícia e Patrícia, amigas e colegas que sempre auxiliaram e participaram de projetos durante o mestrado.

À professora Marília Abrahão Amaral, minha orientadora, pelo aconselhamento e tutoria, sem a qual este trabalho não seria possível.

À professora Nanci Stancki da Luz e aos professores Alan Ricardo Witikoski e Rodrigo Freese Gonzatto pelos apontamentos e direcionamentos durante a banca de qualificação, que contribuíram e enriqueceram as referências e discussões presentes nesta dissertação.

Aos amigos do grupo de estudos em Gênero e Games, pela inspiração, pelas indicações de leitura e pelas parcerias.

Ao PPGTE (Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade) pelo auxílio na publicação e participação de eventos.

– O que é ser gamer pra você?

– Para mim é você simplesmente gostar e ir atrás de ter sempre um tempo pra poder jogar, seja no celular, no computador, no portátil. Se você gosta e você joga, você meio que movimenta sua agenda pra você conseguir fazer isso, pra mim já é mais do que suficiente pra você ser considerado gamer.

Bianca Martins, 2019

## RESUMO

FONTOURA, Mariana Michels. Mobilização de Mulheres em Jogos Online: um Estudo de Caso sobre o Grupo Brasileiro OverD.vas. 145 f. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2020.

Mulheres têm reivindicado seu espaço em jogos digitais por variados motivos, seja por conta da crítica à concepção de jogos que marginalizam a figura feminina como objeto exclusivo de deleite masculino, ou por conta da experiência online em que jogadoras são expostas a um universo de assédio direcionado ao público feminino. Em meio a este cenário, iniciativas têm sido criadas por mulheres afim de criar ambientes seguros em jogos. Essa pesquisa tem como objetivo estudar a mobilização de grupos marginalizados contra a inospitalidade do ambiente de jogos, com enfoque na experiência de mulheres. Assim, é proposta uma análise a partir de um estudo de caso do grupo brasileiro "*OverD.vas*". A metodologia contou com uma revisão sistemática pelos termos "gênero", "jogos" e "mulheres" para composição do corpo teórico. Para o estudo de caso foram analisados os dados disponíveis sobre a iniciativa OverD.vas em suas redes sociais e vídeos do Youtube, bem como foi realizada uma entrevista semi-estruturada com a organizadora do grupo. Por fim, nas conclusões do trabalho, entende-se que a criação deste tipo de grupo vem como resposta tanto às dificuldades para mulheres adentrarem a comunidade de jogos, quanto pela falta de mulheres nos campeonatos de eSports. O campeonato organizado pelo grupo OverD.vas representa uma das diversas formas que mulheres tem encontrado para enfrentar as barreiras que experienciam dentro das comunidades online de jogos.

**Palavras-chave:** Gênero. Jogo. Mulheres.

## ABSTRACT

FONTOURA, Mariana Michels. Women's Initiatives in Online Games: a Case Study of the Brazilian Group OverD.vas. 145 p. Dissertation (Master's Degree in Technology and Society) – Graduate Program in Technology and Society, Federal University of Technology - Paraná. Curitiba, 2020.

Women have claimed for their space in digital games for a variety of reasons, such as games that marginalize and objectify women based on the notion of pleasure oriented to the male gaze, and the harassment targeted at the female audience in the online environment. Due to this scenario, women have organized into groups to create safe gaming environments. In order to study how these groups of marginalized people act about the inhospitality of the gaming environment, focusing on women's experiences, I propose an analysis based on the case study of the Brazilian group "*OverD.vas*". The methodology included a systematic review, a search by the terms "gender", "games" and "women", in order to compose the theoretical body. For the case study, the data regarding OverD.vas (on their social networks and YouTube videos) were analyzed. A semi-structured interview was conducted with the group's organizer as well. As the conclusions of the work, it is understood that the creation of this kind of group comes as an answer both to the difficulties for women to enter the gaming community, and due to the lack of women in the eSports championships. The OverD.vas championship represents one of the many ways that women have found to face the barriers they experience within the online gaming communities.

**Keywords:** Gender. Game. Women.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico das temáticas dos artigos retornados pela revisão sistemática. ....	33
Figura 2 – Personagens da DLC de Dead or Alive 5. ....	83
Figura 3 – Mudanças na representação da personagem Lara Croft ao longo do tempo e divulgação. ....	84
Figura 4 – Intervenções na armadura de personagens femininas pelo Repair Her Armor. ....	86
Figura 5 – Personagens <i>Kitana</i> e <i>Frost</i> do novo Mortal Kombat lançado em 2019 ...	88
Figura 6 – Personagens <i>Sindel</i> da DLC de Mortal Kombat 11 .....	89
Figura 7 – Widowmaker e sua <i>concept art</i> .....	93
Figura 8 – Mei, Zarya e Ana .....	95
Figura 9 – Personagem <i>Orissa</i> do <i>Overwatch</i> .....	97
Figura 10 – Apresentação de destaque “Deitada” e Logo do <i>OverD.vas</i> .....	99
Figura 11 – Chaves dos times no Campeonato <i>OverD.vas</i> .....	105
Figura 12 – Primeira semana do campeonato <i>OverD.vas</i> .....	106
Figura 13 – Publicação sobre a final do campeonato, com a descrição ao lado .....	106
Figura 14 – Publicação oficial sobre as inscrições para um jogo amistoso do <i>OverD.vas</i> .....	109

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Etapas da Pesquisa. ....	24
Tabela 2 – Passos detalhados do protocolo da Revisão Sistemática .....	26
Tabela 3 – Resultado da primeira fase do levantamento do WIT. ....	28
Tabela 4 – Resultado da primeira fase do levantamento do SBGames.....	29
Tabela 5 – Resultado da primeira fase do levantamento do SBGames.....	31
Tabela 6 – Resultado do levantamento das bases de dados. ....	32
Tabela 7 – Artigos da Revisão Sistemática .....	124

## PREFÁCIO

Para iniciar as reflexões e discussões propostas neste trabalho é necessária uma apresentação, de minha localização em relação aos temas de pesquisa, bem como minha posição enquanto pesquisadora. Sou mulher, pesquisadora, feminista e jogadora. Não busco com esta introdução fundamentar as escolhas de pesquisa numa suposta essência de minhas identidades, mas procuro evidenciar estas posições e construções sociais que transpassam minha pesquisa em todas as direções. Será necessário, portanto, uma retomada de minha trajetória pessoal.

Com sete anos já tinha tido contato com *games*, jogando e assistindo minha família jogar na casa de minha avó o *Super Nintendo* por horas a fio. Talvez a própria hierarquia que regia este espaço me fizera ficar longe do sexismo que vivenciei somente anos depois na comunidade de jogos. Na minha infância o videogame pertencia aos mais velhos, e as gerações de primos viviam em atrito para saber quem iria jogar, sempre tendo em mente que os mais velhos tinham “mais direito” pelas “regras” que regulavam aquele espaço. Eu, como uma das mais novas da família na época, raramente podia jogar, fazendo com que a experiência de interagir com o videogame sempre tivesse uma característica especial, de algo extraordinário.

Mais velha, com aproximadamente 11 anos iniciei minha jornada pelos jogos online, começando por *Ragnarök*, passando por títulos como *MapleStory*, *Combat Arms* e *World of Warcraft*. Na adolescência passei a me interessar ainda mais por esta mídia, investindo cada vez mais horas neste *hobby*. Com o passar dos anos, meu interesse pela área foi se expandindo, não sendo apenas voltado ao lazer, mas pensava nos jogos como uma possível área de atuação. Interessada pela área de jogos e animação, prestei vestibular para design gráfico. O curso possibilitou olhar para diversas trajetórias que antes para mim eram impensáveis, aprofundando cada vez mais os conhecimentos na área de design. No final do curso já não sabia se jogos eram uma carreira que gostaria de seguir, ou seria apenas mais um *hobby* na minha vida. Foi neste momento que, em meio a decisão de qual seria minha temática de pesquisa, escolhi desenvolver um jogo como trabalho final de conclusão de curso. Para a execução de tal, foi necessário realizar tanto uma pesquisa quanto um projeto de design, afinal optei por desenvolver um jogo de cartas. Este momento foi precioso para o desenrolar de minha vida acadêmica.

Após minha apresentação, uma amiga me convidou para conhecer um projeto sobre um jogo de cartas que estava em desenvolvimento no Grupo de Estudos em Gênero e Games, o qual estava se reunindo na UTFPR, instituição onde eu havia cursado Design. O grupo não apenas pesquisava sobre jogos, mas tinha ações durante eventos (como em semanas acadêmicas e simpósios), além estar desenvolvendo um jogo próprio. Entrar para este grupo, fazer parte deste projeto, foi decisivo para que eu percebesse que tanto as áreas de pesquisa quanto a de design eram importantes para mim. Após participar de algumas ações do grupo, me senti encorajada a continuar meus estudos na área acadêmica, e buscar um mestrado.

Durante o mestrado pude buscar aportes em diversas áreas para discutir sobre jogos, fruto que vinha da escolha de um programa interdisciplinar. Neste período permaneci envolvida com o projeto do jogo de cartas do Grupo de Estudos em Gênero e Games, intitulado “Gente”, que foi lançado em 2018. Estive envolvida com pesquisas acadêmicas na área de gênero e *games*, enquanto concomitantemente escrevia minha dissertação. Durante todo este período, estive a procura de bases teóricas, discussões acadêmicas e experiências dentro deste meio que pudessem me auxiliar a produzir minha dissertação.

Devo ressaltar que um dos momentos mais importantes deste processo foi a entrevista que realizei com a criadora do grupo *OverD.vas*, onde pude notar que não apenas as minhas experiências, ou a dos documentários que mostravam vivências de mulheres com a área de jogos, mas a de qualquer jogadora pode ser afetada pela práticas que se cristalizaram neste meio. Não me ocorria na época da pré-adolescência, quando assim como iniciei, parei de jogar *Ragnarök* por conta de assédio, que aquele problema não era só meu, era institucionalizado e se originava dentro de uma comunidade que tende a normalizar aquela prática. Tal reflexão veio com o tempo, com o passar dos anos dentro daquele ambiente, vivenciando todo tipo de experiência relacionada à minha identidade de gênero.

Após uma visão crítica, entrar em contato com as experiências de outras jogadoras, ver que várias de nós tem motivos para brigar por seu espaço, meu tema de pesquisa se consolidou. Na busca de compreender melhor este cenário, estas formas de resistir e existir na comunidade online de jogos, eu propus este tema como fundador de minha dissertação. Agora, no fim deste processo, com a dissertação já escrita, busco agradecer a todas e todos que estiveram durante este caminho, e fizeram parte, cada um à sua forma, deste trabalho. Agradeço novamente à Profª

Marília Abrahão Amaral pelo aconselhamento e parceria durante este processo; à minha família, Rosa, João e Felipe, por estarem sempre me apoiando durante esta trajetória; às amigas e aos amigos, que nos momentos mais conturbados me ajudaram a ficar de pé. Os parágrafos a seguir são frutos de um trabalho que carrega o suor, dores, vivências, resistências e principalmente a reflexão acerca de uma mídia que me acompanha há anos, o videogame.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
1.1	OBJETIVOS.....	19
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>21</b>
2.1	REVISÃO SISTEMÁTICA .....	24
2.1.1	Primeira fase do levantamento de dados.....	28
2.1.2	Segunda e Terceira Fase do Levantamento de Dados .....	30
2.1.3	Limitações do Método .....	33
2.2	CONSTRUÇÃO DO CORPO TEÓRICO .....	36
2.3	ENTREVISTA E ETAPAS DE DISCUSSÃO E CONCLUSÃO .....	38
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>41</b>
3.1	TERMINOLOGIAS E CONCEITOS IMPORTANTES .....	41
3.1.1	Cultura.....	42
3.1.2	Gênero .....	47
3.1.3	Jogo .....	56
3.2	PLANO DE FUNDO: COMUNIDADES E IDENTIDADES.....	60
3.2.1	Representação de mulheres em Jogos .....	81
3.2.2	Representações em <i>Overwatch</i> .....	91
<b>4</b>	<b>A INICIATIVA OVERD.VAS</b> .....	<b>100</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>111</b>
5.1	ENCAMINHAMENTOS FUTUROS .....	113
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>115</b>
	<b>APÊNDICE A – TABELA DE ARTIGOS DA REVISÃO SISTEMÁTICA</b> .....	<b>124</b>
	<b>APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO</b> .....	<b>128</b>
	<b>APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA</b> .....	<b>129</b>
	<b>APÊNDICE D – DETALHAMENTO DO CAMPEONATO OVERD.VAS</b> .....	<b>141</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Jogos online dos mais variados tipos<sup>1</sup> contam com a participação de milhões de jogadoras e jogadores, formando uma extensa comunidade (NEWZOO<sup>2</sup>, 2018). Nela há diversidade de raça, gênero, orientação sexual, idade, entre outros aspectos identitários. Cada um destes grupos apresenta necessidades representativas e reivindicatórias diferentes. Mulheres, por exemplo, têm reivindicado seu espaço em jogos por variados motivos, desde a concepção de jogos que marginalizam a figura feminina a partir de representação sexistas e orientadas ao deleite do suposto público consumidor masculino, até a experiência online em que a jogadora é exposta a um universo de assédio direcionado ao público feminino.

No estudo feito pela *Ohio State University* intitulado “*Why Sexual Harrasment is Worse Than Other types of Abuse Online*”, em 2016, foi evidenciado o assédio vivenciado por mulheres que jogavam jogos online no contexto norte americano. O grupo pesquisado, composto por 293 mulheres, mostrou que insultos relacionados ao jogo eram facilmente esquecidos, mas as ofensas e ameaças de cunho sexual acabavam sendo lembrados mesmo após a partida (OHIO STATE NEWS, 2016). No Brasil não é diferente. No documentário “*Donzela em Defesa*” (DONZELA, 2017) diversas mulheres brasileiras compartilharam suas experiências com jogos (*online* e *offline*) e discorreram sobre o sexismo presente nesse espaço historicamente dominado por homens. Apesar das denúncias sobre a hostilidade deste ambiente às mulheres, a Pesquisa Game Brasil (2018) em seu levantamento apontou que o público feminino passou a representar maioria entre jogadores/as no Brasil desde 2016, chegando a 58,9% no ano de 2018.

Em meio ao contexto de hostilidade e assédio, mulheres passaram a criar grupos que reivindicam seu espaço dentro desta comunidade a partir de várias

---

<sup>1</sup> Com a intenção de evitar que a palavra “gênero” seja utilizada de maneira ambígua ao longo do texto, optou-se pela utilização do termo “tipo” para se referir às diferentes categorias de jogos (ex: ação, quebra-cabeça, aventura, entre outros).

<sup>2</sup> NewZoo é um fornecedor global de análise de dados de mercado na área de jogos e eSports (esportes eletrônicos). Fornece dados a empresas como: Google, NVIDIA, Facebook, Microsoft, entre outras. Dados a este respeito estão disponíveis em: <<https://newzoo.com/>> e <<https://newzoo.com/about/clients>>. Acesso em: jun. 2019.

estratégias. Iniciativas como “*Women Up!*”, que desenvolve e realiza eventos para inclusão de mulheres no universo dos jogos digitais, e “Gangue das Calcinhas”, grupo que reúne jogadoras com o intuito de criar um ambiente respeitoso para mulheres, são exemplos de projetos dentro da comunidade brasileira que buscam visibilidade feminina (ARAÚJO, 2017). Em Araújo (2017), a designer Ariane Parra (idealizadora da “*Women up!*”) afirma que “há montagem de times femininos, mas eles não têm a mesma visibilidade de um masculino. A nossa intenção é que esse seja cada vez mais um ambiente seguro para as mulheres”. A partir do depoimento de Parra, e iniciativas como o campeonato feminino de *Overwatch* organizado pelo grupo *OverD.vas*, o presente estudo questiona o argumento de que existe de uma falta de interesse das mulheres em formar times para ligas esportivas e campeonatos, e passa a observar se existem barreiras que acabam por afastar ou invisibilizar<sup>3</sup> as mulheres neste cenário.

Além das questões relacionadas às mulheres nestes ambientes online, existem outras questões que perpassam gênero, ou ainda raça, etnia, classe social, idade, entre outros marcadores sociais. Porém, o recorte desta pesquisa engloba questões de gênero relacionadas à experiência de mulheres em jogos online. Neste sentido, com a intenção de estudar a mobilização de grupos marginalizados contra o cenário inóspito vivenciado por eles, é proposta nesta dissertação uma análise a partir de um estudo de caso (metodologicamente detalhado na seção 2). O objetivo é voltar o olhar para as mobilizações criada por jogadoras no contexto de jogos online a partir de um recorte de gênero, na busca de compreender como estas pessoas são levadas a ocupar sua posição periférica dentro da cultura *gamer*<sup>4</sup> e quais estratégias foram desenvolvidas para reagir a este cenário. A partir deste objetivo, é proposto um estudo de caso de uma iniciativa que possui também um recorte de gênero, e que tem como foco mulheres.

O grupo escolhido para o estudo de caso é de iniciativa brasileira, intitulado *OveD.vas*. É uma comunidade que surgiu como um espaço para que jogadoras do

---

<sup>3</sup> Invisibilizar se refere ao processo de ocultamento, que neste contexto está relacionado à forma como as mulheres que almejam ocupar, ou ocupam este espaço, são frequentemente apagadas, recebem pouco destaque ou simplesmente não são reconhecidas dentro da comunidade de jogos.

<sup>4</sup> Relativo a jogo (em inglês, *game*). Se refere à cultura relacionada as experiências da comunidade que joga jogos digitais, a qual frequentemente invisibiliza identidades não masculinas e não heterossexuais. Uma discussão mais aprofundada a este respeito está descrita na seção 3.2.



*game online* “Overwatch” na plataforma PC<sup>5</sup> pudessem jogar, compartilhar experiências e competir de maneira similar aos torneios oficiais, lugar onde elas são minoria e não têm visibilidade. A ideia do grupo foi disponibilizar, para mulheres, vagas nas áreas de narração, divulgação, organização e também para jogar no campeonato criado pela iniciativa, incentivando que elas participem mais do cenário *gamer* e dos esportes eletrônicos (*eSports*). Segundo Stagni (2017) o grupo *OverD.vas* recebeu apoio oficial da empresa *Blizzard Entertainment* (criadora do jogo) para a realização de seu campeonato, contando com parte da premiação proporcionada pela própria empresa. É interessante analisar este tipo de iniciativa para compreender as soluções criadas pelas próprias pessoas que experienciam estas relações sexistas no ambiente de jogos.

A análise das formas de representação em jogos também é relevante para este trabalho. Mostra-se necessário compreender o modo como elas ajudam a construir sentidos e noções de pertencimento que regulam o espaço dentro da cultura, e também na comunidade, de jogos. Atentar para maneiras como o olhar sobre este tipo de representação é construído, e a dimensão do gênero neste processo, é de interesse desta pesquisa. Para fundamentação destas questões foram utilizados trabalhos a respeito de representações em jogos digitais, como o de Adrienne Shaw (2011), comunidades de jogos, com Lucas Goulart e Henrique Nardi (2017) e noções de cultura e representação com Stuart Hall (2016) e Silva (2003).

Nesta dissertação foram utilizados aportes na área de estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), compreendendo a não neutralidade de produções tecnológicas (VERASZTO et al., 2008). Esta abordagem possibilita entender tecnologia de forma menos artefactual e instrumental, levando em conta contextos e mediações feitas por ela, que nesta dissertação se volta para a área de jogos e suas jogadoras e jogadores.

Segundo Linsingen et al. (2003), CTS compreende o campo de trabalho acadêmico estruturado nos aspectos sociais do desenvolvimento científico-tecnológico, além de suas consequências sociais e ambientais. São articuladas,

---

<sup>5</sup> Acrônimo de *personal computer*. Em língua portuguesa: computador pessoal.

neste sentido, as relações entre ciência, tecnologia e sociedade, de modo a questionar as noções tradicionais de produção de conhecimento associadas a estas áreas. Este enfoque acadêmico prioriza os processos de desenvolvimento científico e tecnológico, enfatizando os processos de geração em detrimento do produto ou resultado (VERASZTO et al., 2008). Neste sentido, na presente pesquisa foi observado não apenas o campeonato (resultado) mas também sua trajetória (processos), para compreender os caminhos percorridos pela mobilização *OverD.vas*. Este enfoque no trajeto do grupo propiciou reflexões quanto às suas motivações, dificuldades e sucessos. É necessário observar este percurso para compreender o campeonato como resultado de processos sociais complexos, que fazem parte da vivência de jogadoras neste meio. O enfoque desta pesquisa está, portanto, tanto nos processos como em seus resultados, buscando entendê-los em conjunto.

Veraszto et al. (2008, p.75) ainda apontam que a tecnologia não se desenvolve de maneira autônoma às forças e fatores sociais, além de não poder ser isolado do sistema ao qual pertence e atua. A relevância desta discussão para a área de jogos está no olhar crítico voltado para estes artefatos tecnológicos e seu processo de desenvolvimento, atentando para as intencionalidades e os valores que são incorporados no projeto, bem como olhar para as trajetórias e maneiras como as comunidades online de jogos se estruturam.

Deste modo, nesta pesquisa é entendido que a tecnologia e as produções tecnológicas são imbuídas de valores, perpassando regulamentações sociais como, por exemplo, as referentes a gênero e sexualidade. Breslin e Wadhwa (2014) trazem contribuições a este respeito, apresentando a partir de diferentes correntes a dimensão do gênero no projeto e uso de tecnologias. As autoras trazem ponderações a respeito de desconsiderar o gênero no projeto de tecnologias interativas, e de considerá-lo a partir da ideia de diferença sexual (homem/mulher) apontando, em ambas as situações, consequências problemáticas. No primeiro caso, a desconsideração de mulheres no projeto pode levar a barreiras ou até impedimentos ao uso de determinado artefato tecnológico. Já na situação de considerar o gênero explicitamente no projeto, corre-se o risco de buscar uma essência feminina, debruçando o projeto sobre noções estereotipadas de feminilidade.

Na área de jogos tem-se exemplos referentes a projetos tecnológicos desenvolvidos “para mulheres” baseados em moda, socialização e romance” (BRESLIN; WADHWA, 2014). Em Rodrigues (2017), por um viés parecido, é criticada a estratégia dos *pink games*, ou “jogos de menina”, que trabalham com temas associados culturalmente ao universo considerado “feminino”, e abrangem moda, cuidados com a beleza, maternidade, entre outros (RODRIGUES, 2017; RODRIGUES; MERKLE, 2017). O mesmo pode ser pensado sobre jogos “de menino”, que reproduzem padrões de masculinidade hegemônicos, e auxiliam a produzir a noção de quais tipos de jogos são apropriados a este público, bem como os comportamentos e temáticas que supostamente deveriam o agradar. A maneira como as feminilidades são retratadas comumente em jogos é problemática ao relacionar mulheres à passividade, permissividade e hipersexualização, do mesmo modo que a representação estereotipada das masculinidades também reproduz estereótipos de gênero que relacionam os homens à violência, competitividade e dominação (RODRIGUES; MERKLE, 2017).

A respeito dos *pink games*, Rodrigues (2017) considera que eles trabalham com temáticas estereotipadas de feminilidade e reforçam noções de gênero e estigmatizações sociais. Ainda segundo a autora, estes jogos são produzidos sob a justificativa de que estas temáticas são de suposto interesse de meninas (como uma forma de essência feminina), e deste modo são consequentemente rentáveis, argumentos que Rodrigues combate e se opõe em seu trabalho. Rodrigues (2017) defende que mulheres são socializadas em práticas entendidas culturalmente como femininas, de modo que os jogos também podem fazer parte deste processo, atuando como uma tecnologia que constrói e reproduz o gênero.

A respeito de jogos digitais produzidos para mulheres, Breslin e Wadhwa (2014) compreendem que este tipo de produção até pode ser apreciada por meninas, mas o uso de tecnologias por mulheres não deve ser limitado ou definido pelas ideias de “feminilidade tradicional”. Esta forma de compreender a tecnologia e as produções tecnológicas busca uma crítica contextual destes processos, além de produzir reflexões quanto às múltiplas formas de desenvolvimento e uso de tecnologias. A construção do gênero se dá de diversas formas, perpassando inclusive jogos e outras tecnologias, reforçando e reiterando papéis sociais e culturais esperados de homens e mulheres.

Por fim, noções de gênero dentro de jogos não devem ser analisadas isoladamente, pois não se tratam de acontecimentos à parte, mas sim da manifestação de um comportamento institucionalizado socialmente, ganhando espaço também no ambiente digital (ARANTES, 2016). No trabalho de Arantes (2016) é discorrido a respeito da universalização das masculinidades, onde o gênero assume um papel hierárquico e fortalece desigualdades entre noções de feminino e masculino. Essas noções de gênero, uma vez que entendidas também no ambiente digital, acabam por influenciar a produção de tecnologias voltadas para este meio. Além disto, a própria participação ativa nele passa a ser definida "dentro da relação hierárquica entre masculinidades e feminilidades, não só fortalecendo disparidades de gênero como também criando novas formas de violência direcionadas às mulheres" (ARANTES, 2016, p.22).

Em meio ao cenário levantado referente a gênero, mulheres e as áreas tecnológicas, a motivação desta pesquisa tem origem na intenção de compreender como mulheres têm criado soluções para estes processos de invisibilização em ambientes tecnológicos e o assédio direcionado a elas em jogos online. Pretende-se compreender como determinados grupos têm buscado e desenvolvido estratégias para combater sua própria marginalização dentro da cultura de jogos digitais.

## 1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral desta dissertação é realizar um estudo, a partir do recorte de gênero, direcionado às mobilizações ou resistências organizadas por grupos marginalizados em jogos digitais, a partir da experiência do grupo de mulheres *OverD.vas*. Partindo-se de tal objetivo tem-se como intenção compreender como determinadas pessoas são levadas a ocupar uma posição periférica dentro da cultura *gamer* e quais maneiras foram encontradas por elas para reagir a este cenário. Para isto será realizado um estudo de caso do grupo brasileiro *OverD.vas*. Deste modo, este trabalho tem como objetivos específicos:

- 1) Realizar um estudo de caso sobre o grupo *OverD.vas*, descrevendo sua criação, trajetória e conquistas.

- 2) Realizar uma revisão sistemática de literatura em busca de trabalhos que considerem simultaneamente gênero, jogos e mulheres, para agregar ao corpo teórico da seção 3.
- 3) Construir um corpo teórico com base em leituras da área de estudos sobre jogos e de estudos sobre gênero
- 4) Buscar compreender os motivos pelos quais ainda se fazem necessários movimentos de resistência para determinadas identidades dentro da comunidade *gamer*, e promover uma discussão com base nisto.

## 2 METODOLOGIA

Na intenção de compreender o objeto desta pesquisa foi definida uma sequência metodológica qualitativa, que atente para as relações sociais e culturais que permeiam a criação do grupo *OverD.vas*. Esta escolha se deu em parte por acreditar que uma abordagem quantitativa, em sua forma de mensurar fenômenos por meio de amostras estatísticas e posterior generalização, não se encaixa com a proposta desta pesquisa. Os objetivos desta dissertação se voltam para a produção de significados e para as trajetórias dos sujeitos, alinhando-se com as metodologias qualitativas. Neste sentido, é importante compreender as formas como este enfoque metodológico se tornou relevante para a pesquisa, assim como suas formas de aplicação neste trabalho.

Segundo Flick (2008), entre os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa está a escolha adequada de métodos e teorias a serem utilizadas pelos pesquisadores em suas reflexões, e no processo de produção de conhecimento. Ele explica que o objetivo determina a escolha do método, e deve ser estudado em seu contexto específico, compreendendo que os campos de estudo não são situações criadas em laboratório, mas práticas dos sujeitos em suas vidas cotidianas. O autor também salienta que é preciso compreender os significados subjetivos do tema de pesquisa para os participantes dela, além de compreender que os pesquisadores qualitativos vão estudar o conhecimento e as práticas dos participantes da pesquisa. Desta maneira, a pesquisadora tem um papel importante na forma de identificar, interpretar e descrever tais processos de significação na pesquisa. A subjetividade tanto da pesquisadora quanto daqueles que estão sendo estudados, são entendidas como parte do processo da pesquisa. É destacada nesta seção também o caráter situacional do conhecimento, compreendendo que “pontos de vista e as práticas no campo são diferentes devido às diversas perspectivas e contextos sociais a eles relacionados” (FLICK, 2008, p.25).

Silva e Menezes (2005), ressaltam que a pesquisa qualitativa tem como enfoque os processos e seus significados. Portanto, a atenção se volta menos para o resultado, e mais para os processos por meio dos quais os resultados se formaram. As autoras também consideram que existe um vínculo indissociável entre o mundo objetivo (ou mundo real) e a subjetividade do sujeito, o qual não pode ser

traduzido em números. Deste modo, as características imensuráveis, ligadas a percepções do indivíduo e suas experiências de vida, não são quantificáveis, e requerem uma metodologia que considere a subjetividade destes sujeitos. Portanto, o interesse não está na quantificação de ocorrências ou o número de vezes que uma variável aparece, mas está na qualidade em que se apresentam (FREITAS; JABBOUR, 2011) Não é buscado por meio deste texto desmerecer de maneira alguma a pesquisa quantitativa, apenas perceber suas limitações perante os objetivos desta pesquisa.

Deste modo, a escolha mais apropriada para investigar a criação do grupo *OverD.vas* tem como ponto de partida metodologias qualitativas. Mas, como salienta Flick (2008) não existe um conceito teórico e metodológico unificado de pesquisa qualitativa, sendo necessário recorrer a diversas abordagens teóricas para delinear uma metodologia própria ao trabalho.

Aqui, foi optado como estratégia de pesquisa o estudo de caso, que se trata de um estudo profundo e exaustivo do objeto de pesquisa, de modo que possibilite conhecer detalhadamente sobre ele (SILVA; MENEZES, 2005). Martins (2008, p.10) destaca que por meio do mergulho profundo e exaustivo no objeto delimitado para a pesquisa, “o estudo de caso possibilita a penetração em uma realidade social, não conseguida plenamente por um levantamento amostral e avaliação exclusivamente quantitativa”. Referente aos procedimentos, Flick afirma que:

O problema principal, então, será identificar um caso significativo para a questão de pesquisa e esclarecer o que mais compete a esse caso e quais abordagens metodológicas são necessárias à sua reconstrução. (FLICK, 2008, p.135).

Freitas e Jabbour (2011) apresentam o estudo de caso com base em vários autores que apontam para sua elaboração a partir de diversas técnicas de levantamentos de dados e em múltiplas fontes, sustentando o referencial teórico que oriente as questões do estudo. Para o desenvolvimento da teoria na pesquisa é indicado cruzar a teoria emergente com as literaturas já existentes, averiguando suas semelhanças e diferenças<sup>6</sup>. A intenção deste processo é que o

---

<sup>6</sup> EISENHARDT, K. M. Building Theories from Case Study Research. *The Academy of Management Review*, v. 14, n. 4, p. 532-550, 1989.

desenvolvimento se dê com maior clareza e com maior coerência lógica (FREITAS; JABBOUR, 2011).

Neste sentido, o estudo de caso do presente trabalho diz respeito à criação do *OverD.vas*, e tem como intenção compreender os objetivos da criação de um grupo próprio para mulheres que jogam, buscando entender suas demandas, seus incômodos e aflições quanto à experiência de jogar online. Deste modo, a própria responsável pela criação do grupo já evidenciou em entrevistas para ESPN (RIGON, 2017) e IGN (STAGNI, 2017) seu interesse em promover um espaço seguro para mulheres jogarem de maneira competitiva. Ela ainda denuncia o assédio direcionado a jogadoras neste espaço, o que já evidencia em parte seu entendimento da condição feminina no universo de jogos online. Estas entrevistas prévias já servem como base para pensar no contexto da organizadora do *OverD.vas*, seus posicionamentos e possíveis intenções com a criação do grupo, mas não de maneira profunda.

O estudo de caso pretende, desta maneira, analisar a criação e trajetória do grupo *OverD.vas*, traçando sua história e compreendendo os significados subjetivos por trás de sua existência. Partindo deste objetivo, foram delimitados métodos para a pesquisa, iniciando por uma revisão bibliográfica de temáticas que abordem gênero, mulheres e jogos digitais. A revisão sistemática de literatura é utilizada para identificar e interpretar as pesquisas relevantes para determinada pergunta de pesquisa ou área de interesse (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007). Ela permite identificar, sintetizar e tem a possibilidade de evidenciar lacunas em pesquisas a respeito do assunto procurado, possibilitando o apontamento e sugestão de caminhos para futuras investigações, baseado nos achados da revisão.

A revisão sistemática pode também ser aplicada com a intenção de verificar se as evidências empíricas sustentam ou contradizem as hipóteses teóricas da pesquisa (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007). O enfoque nesta fase, portanto, foi criar uma base teórica para discutir tanto as relações de gênero já apontadas no grupo *OverD.vas*, mas também para dialogar com os conceitos de gênero, tecnologia e jogos dentro deste trabalho.

Na terceira fase da pesquisa foi entrevistada a organizadora do grupo *OverD.vas*, com a finalidade de buscar dados quanto à trajetória do grupo. Por fim, foram então postas em diálogo as informações da revisão sistemática, as literaturas



sobre gênero e a entrevista. Na Tabela 1 estão demonstradas as etapas de pesquisa, as quais serão descritas a seguir nesta mesma seção.

Tabela 1 – Etapas da Pesquisa.

<b>Etapa</b>	<b>Especificação</b>
Revisão Sistemática	Pesquisa em bases de dados e revisão de literaturas que colocam em diálogo tecnologia, gênero e jogos.
Levantamento e análise das informações disponíveis sobre o grupo <i>OverD.vas</i> em suas páginas oficiais na plataforma <i>Facebook</i> e <i>YouTube</i> .	Análise das informações disponíveis sobre o <i>OverD.vas</i>
Entrevista	Entrevista semi-estruturada com a criadora e organizadora do <i>OverD.vas</i> .
Etapa de formulações e conclusões do Trabalho	Colocar em diálogo as etapas anteriores da pesquisa.

Fonte: Autoria própria.

## 2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA

A documentação das estratégias de busca, levantamento e obtenção de dados utilizadas nas revisões sistemáticas de literatura permite que seus métodos sejam acessíveis aos leitores do trabalho. Para a composição do método foram utilizados os aportes metodológicos de Kitchenham e Charters (2007) adaptando suas abordagens para o contexto desta pesquisa.

Kitchenham e Charters (2007) apontam que inicialmente deve-se verificar a necessidade de realizar uma revisão sistemática, justificando a aplicação de tal método, além de verificar se já existem levantamentos similares. Silveira et al. (2014) também apontam para a possibilidade da revisão sistemática ser combinada com outros métodos, como a bibliometria. Nesta dissertação a revisão tem como intenção:

- 1) Apresentar um panorama de quais pesquisas estão trabalhando noções de gênero, mulheres e jogos, trazendo pesquisas correlacionadas e abordagens possíveis para trabalhar estes temas.

- 2) Providenciar uma base teórica e um levantamento quantitativo a respeito de quanto o tema é explorado em publicações recentes (2016-2018)

O primeiro passo da revisão sistemática é a definição das questões de pesquisa (KITCHENHAM E CHARTERS, 2007). Este passo é essencial, pois é responsável por orientar a metodologia da revisão sistemática. É necessário que o processo de busca contemple estudos anteriores que abordem essas questões de pesquisa, bem como extraia e sintetize dados, de modo que as questões elencadas anteriormente possam ser respondidas. A questão que guiou a revisão sistemática foi: Como os temas *gênero* e *jogos*, ou *mulheres* e *jogos*, têm sido trabalhados em conjunto pela comunidade acadêmica?

A questão de pesquisa está alinhada com os objetivos da dissertação, uma vez que orienta a busca de informações para a criação da base teórica da discussão sobre o grupo *OverD.vas*. O interesse em formar um corpo teórico orientou também a escolha das palavras-chave, optando-se por um escopo maior de trabalhos. A revisão foi orientada, portanto, pelos termos: gênero; jogos; mulheres, e seu equivalentes em inglês: *gender*, *games*, *women*. Foi optado por não utilizar as palavras “grupo”, “mobilização” ou terminologias análogas, pois iria limitar a busca, podendo não ser suficiente para a criação do corpo teórico desejado. Com as palavras-chave escolhidas, o escopo é maior, e engloba quaisquer discussões que envolvam jogos, mulheres e questões de gênero, e não somente às limitadas à grupos como o *OverD.vas*.

Silveira et al. (2014) apontam para a importância da avaliação individual de cada estudo na revisão sistemática, chamando a atenção para a adaptação de métodos e para as formas de categorizar os resultados, alinhados com parâmetros pré-estabelecidos. Esses parâmetros visam guiar o método, com objetivo de manter a qualidade dos dados levantados. Na mesma linha, Kitchenham e Charters (2007) orientam a criação de um protocolo de revisão, contendo as diretrizes de como será aplicado o método. A partir dos direcionamentos de Silveira et al. (2014) e de Kitchenham e Charters (2007) foi desenvolvido o protocolo para guiar a revisão proposta nesta dissertação, dividida em 6 passos: **1)** as questões de pesquisa; **2)** a estratégia de busca, apresentando os termos de busca e as bases onde serão aplicadas; **3)** o critério de seleção dos dados levantados; **4)** como foram aplicados

os critérios de seleção, e como resolver os eventuais impasses que emergiram deste processo; **5)** estratégia de extração de dados, especificando todo processo que requer manipulação e interpretação de dados, de modo a tornar este processo transparente para avaliação e validação; **6)** estratégia de síntese e divulgação dos dados levantados. Uma versão resumida do protocolo e de como foi aplicado na presente pesquisa está disponível na Tabela 2.

Tabela 2 – Passos detalhados do protocolo da Revisão Sistemática

<b>Passos da Revisão Sistemática</b>	<b>Detalhamento do Método</b>
1. Questão da Pesquisa	Como os temas: gênero e jogos ou mulheres e jogos tem sido trabalhado em conjunto pela comunidade acadêmica?
2. Estratégia de busca	Nas bases de dados IEEE e ACM foram realizadas buscas por “meta-dados” a partir palavras-chave: “ <b>+games +gender +women</b> ”. Nos anais dos eventos WIT e SBGames foram aplicados individualmente em cada um dos arquivos de texto os filtros de busca por meio ferramenta de visualização de PDF “Adobe Acrobat PRO”. No WIT os termos buscados foram: “ <b>jogo</b> ” ou “ <b>game</b> ”. No SBGames os termos buscados foram: “ <b>mulheres</b> ” ou “ <b>gênero</b> ” (assim como suas equivalentes em inglês “women” ou “gender”).
3. Critério de Seleção dos Dados	<p>Critérios de inclusão: 1) textos que apresentaram como objeto de pesquisa gênero e jogos ou mulheres e jogos; 2) textos que não possui como objeto central essas categorias, porém promoverem discussões ou trabalharem com estas temáticas ao longo do texto.</p> <p>Critérios de exclusão: 1) apenas citar jogos e gênero, ou jogos e mulheres no texto sem aprofundar em uma discussão; 2) Utilizam a palavra “gênero” a partir de outro significado (como categoria literária, ou tipo de jogo).</p>
4. Aplicação dos Critérios	<p>Nos eventos SBGames e WIT:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procura pelas palavras-chave, posterior separação dos artigos que as continham (1ª fase)</li> <li>- Leitura dos resumos (2ª fase)</li> <li>- Leitura do texto completo (3ª fase)</li> </ul>
5. Estratégia de extração de dados	Em ambos o processo de aplicação foi feito por meio da leitura dos textos pela pesquisadora, atendendo os critérios elencados no passo 3.

---

Os dados foram sintetizados a partir do método descrito no passo 5, e terão como resultado: tabelas informativas com os dados quantitativos da revisão sistemática e serão utilizados como parte da construção do referencial teórico desta dissertação.

---

Fonte: Autoria própria.

Para o levantamento de bibliografias a este respeito foram utilizadas as bases de dados ACM (*Association for Computing Machinery*) e IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*) e os anais dos eventos WIT (*Women in Information Technology*) e SBGames (*Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*). A escolha destas bases se deu por conta de todas trabalharem com maior ou menor enfoque com a área de computação, e terem uma ligação com temáticas das áreas de tecnologia de modo geral. ACM e IEEE são importantes bases na área de computação, o evento WIT trabalha com computação e gênero, e o SBGames tem como enfoque a área de jogos. O período de publicações considerado será de 3 anos, ou seja, a partir do ano de 2016, no qual foi lançado o jogo *Overwatch*, até 2018. Deste modo, manterá a coerência dos materiais encontrados com o período de desenvolvimento da comunidade online do próprio jogo escolhido pela iniciativa *OverD.vas*.

A busca por publicações nas bases de dados da ACM e IEEE foi realizada a partir das palavras-chave em inglês: *game*, *gender*; *women*. Na ACM foram encontrados inicialmente 43 resultados na base inteira, utilizando a combinação dos 3 termos. Após ordená-los pela data de publicação, foram encontrados 15 resultados com o recorte desejado (2016 a 2018). Na IEEE foram encontrados 8 resultados, utilizando os mesmos critérios.

Nos anais dos eventos da WIT e SBGames, foi utilizado outro método de busca. Por estes eventos não trabalharem com palavras-chave no sistema de busca das publicações, mostrou-se necessário procurar outra forma de fazer este levantamento de dados. O levantamento nestes repositórios teve duas fases. A primeira fase foi de enfoque quantitativo, e teve como objetivo buscar os artigos que apresentam ao longo do texto ao menos uma das palavras-chave utilizadas para pesquisa. O método de levantamento destas publicações foi manual, utilizando a ferramenta de busca individualmente em cada publicação.

A segunda fase buscou o refinamento dos dados levantados. A partir da leitura dos resumos, foram selecionados os artigos que contemplassem simultaneamente as 3 palavras-chave: gênero, jogos e mulheres. Isto se deve à polissemia das palavras-chave, que obtêm diferentes significados de acordo com o contexto de utilização. O termo “gênero” na área de jogos pode estar associado a modalidades (tal como ação, quebra-cabeça, RPG, MOBA...), e não necessariamente à categoria social. Ademais, artigos podem conter ao longo do texto as palavras-chave, mas não necessariamente tê-las como objeto de pesquisa principal. Isto tornou necessário um segundo levantamento textual para avaliar a relevância dos resultados encontrados.

### 2.1.1 Primeira fase do levantamento de dados

O WIT se trata de um evento voltado para temáticas relacionadas a mulheres e tecnologia. Portanto, foi considerado relevante levantar as publicações neste evento que trabalhassem com jogos, visto que temáticas relacionadas a gênero e mulheres já fazem parte do evento. Portanto, a busca no WIT consistiu em realizar o download de todas as publicações, e buscar pelas palavras-chave “*jogo*” e “*game*” (termo em inglês). As publicações que apresentaram qualquer uma destas palavras foi levantada para esta primeira parte quantitativa, tendo como resultado 29 publicações. A Tabela 3 apresenta o resultado deste levantamento inicial.

Tabela 3 – Resultado da primeira fase do levantamento do WIT.

<b>Ano</b>	<b>Artigos Publicados</b>	<b>Resultados a partir das palavras-chave</b>
2016	25	11
2017	28	6
2018	28	12

Fonte: Autoria própria.

No SBGames foi aplicado um método similar, mas alterando as palavras-chave. O evento publica artigos em português e inglês, havendo, portanto, a necessidade de atentar para o idioma na procura pelas palavras-chave. Por se tratar

de um evento sobre jogos, foram buscados somente os artigos que utilizassem a combinação das palavras “*gênero*” e “*mulheres*” em seus arquivos de texto. Isto é, em qualquer parte textual da publicação que apresentou uma destas duas palavras, podendo abranger até notas de rodapé, referências e tabelas. Nos textos de língua inglesa foram procuradas suas equivalentes neste idioma, correspondentes a “*gender*” e “*women*”. Os resultados do primeiro levantamento estão demonstrados por meio da Tabela 4.

Tabela 4 – Resultado da primeira fase do levantamento do SBGames

Ano	Track	Full Papers	Short Papers
2016	Artes e Design	26	10
2016	Computação	2	4
2016	Cultura	17	12
2016	Indústria	6	6
2016	Tutoriais		3
2016	Workshop G2		2
2016	<b>SOMA TOTAL</b>		<b>88</b>
2017	Artes e Design	13	16
2017	Computação	4	1
2017	Cultura	21	19
2017	Industria	1	0
2017	Tutoriais		2
2017	Games na Graduação		4
2017	Workshop de Teses e Dissertações		5
2017	<b>SOMA TOTAL</b>		<b>86</b>
2018	Artes & Design	22	8
2018	Computação	6	1
2018	Cultura	21	13
2018	Educação	18	13
2018	Indústria	3	3
2018	Jogos e Saúde	0	1
2018	Concurso de Teses e Dissertações		4

2018	Tutoriais	2
2018 – SOMA TOTAL		115

Fonte: Autoria própria.

### 2.1.2 Segunda e Terceira Fase do Levantamento de Dados

A partir dos resultados do primeiro levantamento no SBGames e no WIT, foi realizado o segundo levantamento, refinando estes dados. A classificação dos artigos nesta segunda fase foi feita a partir da leitura dos resumos e *abstracts*, baseando-se nos seguintes critérios:

- Ter como temática principal jogos e mulheres ou jogos e gênero, ou;
- Apresentar no resumo do artigo referência explícita a temáticas sociais que perpassam gênero e jogos ou assuntos que sejam associados a mulheres dentro da esfera de jogos.

Foram descartados artigos que:

- Trabalham com temáticas sociais em jogos, mas não apresentam engajamento explícito com mulheres ou gênero no resumo (do artigo);
- Utilizam a terminologia “gênero” não se referindo à categoria social.

Estes critérios tiveram como objetivo verificar a aderência dos artigos encontrados com a pesquisa proposta nesta dissertação. Desta maneira, os artigos foram filtrados, mantendo aqueles cujas temáticas estavam relacionadas à gênero ou mulheres na área de jogos, bem como aqueles que assumem estas temáticas como principais em suas pesquisas. A leitura dos resumos forneceu melhor entendimento a respeito do conteúdo dos artigos, permitindo assim uma classificação mais precisa quanto ao recorte desta dissertação. No processo de aplicação deste método, certos resumos não se mostraram suficientemente esclarecedores quanto a abordar ou não gênero, ou mulheres, enquanto categorias relevantes do trabalho. Com a intenção de não descartar materiais com conteúdo pertinente, ocorreu uma terceira fase de refinamento de dados, consistindo na leitura do artigo completo.

A respeito dos resultados da segunda fase de levantamento de dados no SBGames estão representados pela Tabela 5.

Tabela 5 – Resultado da primeira fase do levantamento do SBGames.

Ano	Total de Artigos		
	publicados nos Anais do Evento	Primeiro Levantamento	Segundo Levantamento
2016	244	88	11
2017	238	86	10
2018	276	115	15

Fonte: Autoria própria.

Em 2016, dentre os 244 artigos publicados, 88 foram selecionados no primeiro levantamento. No segundo levantamento foram encontrados 11 artigos, dos quais 5 possuem referência explícita a temática de gênero, e 6 possuem ligação com conteúdo social que inclui gênero. Em 2017, entre os 238 artigos publicados, 86 foram filtrados no primeiro levantamento e 10 no segundo (8 de temática principal associada a gênero ou mulheres e 2 de temáticas sociais que incluem gênero). Por fim, em 2018, entre os 276 artigos publicados, 115 foram filtrados na primeira fase, e somente 15 se enquadraram no escopo da segunda fase. Dentre estes 15, 10 tem relação direta com gênero, e 5 possuem conteúdo social que pode ser associado a gênero ou mulheres. Como resultado da segunda fase tem-se 36 artigos.

O método anteriormente descrito como “segunda fase do levantamento de dados” foi utilizado nos artigos do SBGames, mas não foi satisfatório em sua aplicação no WIT. Devido à pouca quantidade de informações nos resumos que pudessem confirmar se o conteúdo do artigo tinha relevância para a área de jogos e gênero, fez-se necessário pular direto para a terceira fase. Porém, diferentemente dos artigos da SBGames, que diminuíram de proporção na segunda fase, os artigos que passaram para a fase de leitura do texto completo (terceira fase) equivalem àqueles levantados na primeira fase do levantamento (29 artigos, vide tabela 3 da página 27).

A utilização do termo “carreiras” associado a “tecnologia” e “computação” fez com que parte dos textos não pudessem ser descartados, visto que poderiam trabalhar no texto com a área de jogos como possibilidade de carreira tecnológica.



Neste sentido, baseado na leitura dos textos completos, foram selecionados somente os artigos que apresentaram enfoque na área de jogos na pesquisa, descartando os artigos que apresentavam apenas breves citações à “jogo” ou “game”. Ou seja, restaram somente os artigos que dedicam como parte de sua pesquisa a área de jogos.

É necessário ressaltar que na ACM um dos resultados encontrados não teve aderência com as temáticas de gênero e games, tendo sido descartado durante o processo de leitura. Com os resultados deste levantamento, foram elencados os textos que abordam gênero e jogos ou mulheres e jogos. Estes textos foram selecionados por terem conteúdos que dialogam com esta dissertação, e alguns dele foram incorporados no corpo teórico, o qual será melhor explorado na seção 3. A Tabela 6 apresenta os resultados, após todos os filtros aplicados, do levantamento de dados nos eventos SBGames e WIT, e das bases de dados ACM e IEEE.

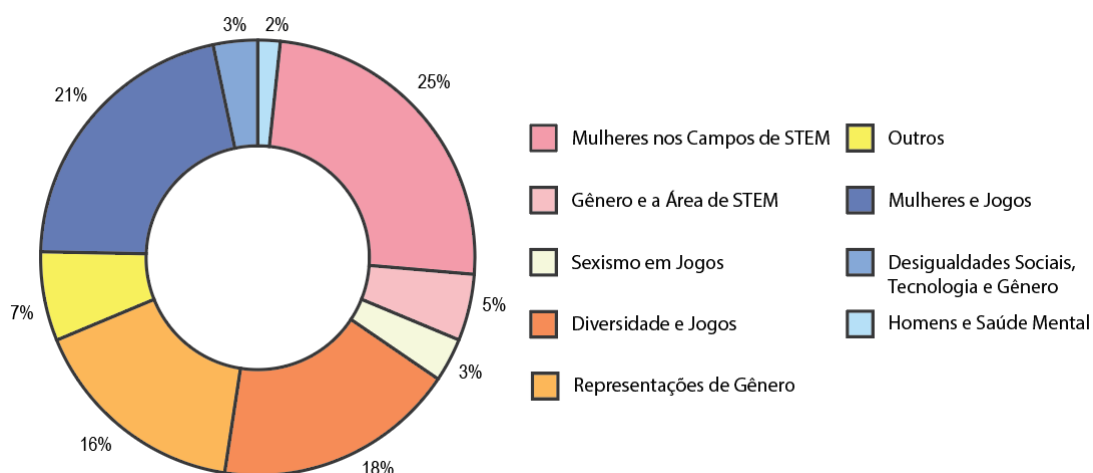
Tabela 6 – Resultado do levantamento das bases de dados.

<b>Base de Dados ou Anais de Evento</b>	<b>Palavras-chave</b>	<b>Resultados entre 2016-2018</b>
ACM	+games +gender +women	14
IEEE	+games +gender +women	8
SBGames	“gênero” e “mulheres”/ “gender” e “women”	26
WIT	“game” ou “jogos”	13
<b>TOTAL</b>		<b>61</b>

Fonte: Autoria própria.

Neste sentido, alguns resultados serviram como fonte para a criação do corpo teórico nesta dissertação, enquanto outros não se apresentaram como fontes necessárias para o desenvolvimento deste trabalho, sendo excluídos no processo de escrita. Entretanto, os textos retornados pela revisão sistemática puderam também ser catalogados a partir de suas temáticas em comum, ou seja, os temas que eram mais recorrentes, como pode ser visto na Figura 1, a seguir.

Figura 1 – Gráfico das temáticas dos artigos retornados pela revisão sistemática.



Fonte: Autoria própria

Os 61 artigos resultantes da revisão sistemática foram separados entre 9 temáticas: Homens e Saúde mental (1/61); Mulheres nos Campos de STEM (15/61); Gênero e a Área de STEM (3/61); Sexismo em Jogos (2/61); Diversidade e Jogos (11/61); Representações de Gênero em Jogos (10/61), Outros (quando o assunto principal do texto não é gênero – 4/61), Mulheres e Jogos (13/61) e Desigualdades Sociais, Tecnologia e Gênero (2/61). Tal modo de organização possibilitou que os artigos fossem encontrados mais facilmente, tanto no processo de escrita e seleção para a incorporação no corpo teórico da dissertação, quanto para a utilização destes resultados por outras pesquisadoras ou pesquisadores. Uma tabela mais detalhada com as temáticas e os respectivos artigos está disponível em apêndice no final desta dissertação, correspondente ao Apêndice A.

### 2.1.3 Limitações do Método

O método proposto por Kitchenham e Charters (2007) indica que a utilização de um protocolo pré-definido tem a função de diminuir as possibilidades do viés da/o pesquisadora/o interferir no levantamento de dados. Os autores ressaltam que sem esse protocolo é possível que o levantamento seja orientado pelas expectativas do/a pesquisador/a. De mesmo modo, Silveira et al. (2014) também apontam como limitações das revisões sistemáticas o viés na seleção de dados, critérios de exclusão e interpretação de dados.

Deste modo, essas instruções para revisão sistemática parecem estar de acordo com os ideais tradicionais de produção de ciência e tecnologia, vinculado às noções de neutralidade e objetividade. Os métodos originados das ciências, e aplicados também a área de tecnologia, oferecem suas contribuições para a produção do conhecimento, e a orientam até hoje. Porém, a neutralidade e objetividade que tais métodos buscam tem sido questionada por campos do conhecimento como CTS e as epistemologias feministas.

A crítica do campo CTS é voltada para a concepção tradicional de produção científica e tecnológica. Esta noção tradicional de ciência e tecnologia se pauta no modelo linear de desenvolvimento, compreendendo-as numa cadeia consequencial onde ciência e tecnologia levam à riqueza e a bem-estar social (LINSINGEN et al., 2003). Essa visão, orientada por heranças do Positivismo Lógico do século XX, tem como proposta a busca da verdade, e limita qualquer contato com o âmbito de valores e da cultura presentes na sociedade. Segundo Linsingen et al. (2003), esta visão clássica da ciência compreende que para contribuir com o bem-estar social deve-se esquecer a sociedade. Sob essa ótica, ciência e tecnologia são entendidas como autônomas do meio social e cultural e posicionadas como valorativamente neutras. Tal concepção não leva em consideração as relações políticas, sociais e culturais que participam do processo de desenvolvimento científico-tecnológico. Além disto, a concepção de tecnologia como neutra ignora os “interesses sociais, econômicos e políticos daqueles que a idealizam, financiam e controlam” (VERASZTO et al., 2008, p.70).

A respeito da epistemologia feminista, as críticas à objetividade se voltam para o contexto de fala, com enfoque na vivência que o gênero proporciona à pesquisadora. Muniz (2015) discorre sobre as relações entre os feminismos e a epistemologia feminista. A autora aponta que:

As problematizações e reflexões operadas no interior dos movimentos feministas e das mulheres desafiaram, reconhecidamente, a própria forma de fazer ciência até então hegemônica e respondem pela produção de uma epistemologia própria, reconhecida como Estudos Feministas. (MUNIZ, 2015, p.320).

Como apontam Calvelli e Lopes (2011), para a epistemologia feminista as relações sociais, sexuais e étnicas possuem efeitos no sujeito do conhecimento. Critica-se a produção do conhecimento tradicional, de modo a apontar seus valores como androcêntricos, localizados a partir da experiência do homem branco

heterossexual. Esta perspectiva afasta-se dos critérios de neutralidade e objetividade, questiona a busca pela verdade pura e universal, e compreende que, ao contrário do que o pensamento tradicional herdado do positivismo considera, não existe somente uma forma de produzir o conhecimento (CALVELLI; LOPES, 2011).

Calvelli e Lopes (2011) apontam que as próprias teorias feministas, das quais a epistemologia feminista tem origem, questionam as relações entre ciência e poder, além do ocultamento das mulheres na história do conhecimento. Como aponta Muniz (2015) o discurso historiográfico é “posicionado, interessado em domesticar o passado a partir das ideias, valores, visões de mundo, interesses e significados de quem o elaborou, individual e coletivamente”. Muniz (2015) destaca os jogos de poder envolvidos na historiografia, bem como a forma como ela constrói narrativas a partir de um modo de ver, do lugar social do/a historiador/a. Esta localização do/a pesquisador/a é relevante para pensar em como a produção de conhecimentos é interessada, perpassa as vivências de quem os produz, e é marcada por seu contexto.

Na área de IHC (Interação Humano-Computador), Bardzell e Bardzell (2011) em seu trabalho sobre metodologias feministas, discorrem a respeito das tensões entre a ciência tradicional e a ciência que se considera socialmente e politicamente engajada. Enquanto a primeira busca pela “pura verdade”, pautada no ideal de objetividade, a segunda considera que as práticas científicas se dão dentro de processos sociais, de modo que valores do meio social interagem diretamente com a ciência. Bardzell e Barzell (2011, p.676) descrevem brevemente essas visões conflitantes aplicadas no campo de IHC (Interação Humano-Computador) e apontam que “projetistas tem a obrigação ética de aspirar um equivalente moral da objetividade científica”<sup>7</sup>, tal como uma objetividade moral. Segundo Miller (apud Bardzell e Bardzell, 2011), a objetividade moral é composta de afirmações de verdade independente de perspectivas morais, ponto no qual ela e a objetividade aspirada pela ciência tradicional convergem. No entanto, a objetividade moral é composta também por processos de raciocínio moral que melhoram a verdade, ponto controverso para a ciência tradicional.

---

<sup>7</sup> Tradução livre de: “...designers have an ethical obligation to aspire toward a moral equivalent of scientific objectivity”.

Bardzell e Bardzell (2011) em seu artigo delinham algumas posições metodológicas que compõe uma metodologia feminista em IHC, elencando como uma delas o comprometimento simultâneo com a objetividade moral e também a científica. Buscar aporte neste tipo de metodologia tem relevância nesta dissertação pois essas abordagens são explicitamente engajadas com questões de gênero, além de compreenderem e reconhecerem a posição da pesquisadora/pesquisador. Outro fator elencado por Bardzell e Bardzell (2011), foi o engajamento com a metodologia, entendendo que os métodos devem ser selecionados e usados com base em comprometer e objetivos da pesquisa.

Desta forma é preciso reconhecer que existem interesses e jogos de poder na produção de conhecimento, os quais perpassam o trabalho da pesquisadora/pesquisador, e não podem ser ignoradas, mas sim localizadas e apontadas na pesquisa. Portanto, a metodologia desenvolvida para esta dissertação busca negociar com essas propostas metodológicas, selecionando métodos que melhor satisfazem a proposta deste trabalho.

Apesar do modelo proposto por Kitchenhan e Charters (2007) ter sido utilizado como base para o planejamento da revisão sistemática, é necessário ressaltar um alinhamento com Bardzell e Bardzell (2011) na busca por um comprometimento com a metodologia. Neste sentido, o desenvolvimento da metodologia negocia entre os valores de validação com a pesquisa científico tecnológica hegemônica e o posicionamento da pesquisa frente a realidade estudada. Em adição, compreende-se que a vivência da pesquisadora ou pesquisador constitui sua forma de pensar e agir no mundo, de modo a perpassar a pesquisa. Neste sentido, não é buscada uma forma de direcionar a pesquisa para um suposto resultado “desejado”, mas compreender as limitações do método tradicional ao desconsiderar as particularidades que constituem o sujeito que pesquisa, e ressaltar as possibilidades de metodologias que consideram as subjetividades daqueles que constroem o conhecimento.

## 2.2 CONSTRUÇÃO DO CORPO TEÓRICO

Bibliografias adicionais às elencadas na revisão sistemática serão consideradas também, priorizando leituras na área de gênero, tecnologia e jogos.

Uma autora considerada importante para o desenvolvimento da base teórica é Guacira Lopes Louro (1997; 2000), que coloca em destaque discussões como a constituição do gênero e sua conexão com as identidades. Sua relevância para esta pesquisa está nas formas de compreender o caráter do gênero na constituição da identidade na comunidade de jogos, demarcando o local da hegemonia e as identidades à margem. Seu trabalho é posto em diálogo com o de Joan Scott (1995) para as discussões concernindo gênero, e também com os trabalhos de Stuart Hall (2016) e Tomaz Tadeu da Silva (2003) para os debates sobre cultura. Para a composição do corpo teórico em jogos foram buscados aportes em autoras e autores que trabalham com o conceito de jogo como Jesper Juul (2003; 2010) e Ernest Adams (2010), mas também nas que já direcionam suas discussões em jogos para a área de gênero como Adrienne Shaw (2011) e Lucas Goulart (2017).

Além da revisão bibliográfica referida, é necessário considerar outros elementos que também fazem parte desta fase de criação da base teórica. Não é somente o caráter verbal das agressões direcionadas a mulheres em jogos que pode ser analisado como fonte para compreender a inospitalidade do ambiente online para mulheres em jogos digitais. Existe uma porção de dados não-verbais disponíveis para este tipo de análise, como a arte de um jogo (o design de personagens, seus elementos audiovisuais), as narrativas implícitas dentro deste tipo de produção que reforçam estereótipos de gênero (referindo-se às questões de representação) e até capturas de tela feita por jogadoras que denunciam assédio online (formas de documentação próprias às jogadoras). Como orientado por Hall (2016) as questões de representação são centrais para estudos culturais, portanto para a presente dissertação é relevante olhar para algumas construções ao longo da cultura de jogos, com enfoque nas representações que normalizam uma forma de “ser mulher” dentro deste ambiente. Ademais, foi intentado também por esta pesquisa observar as formas de documentação do assédio e ferramentas para combatê-lo que se originam das próprias jogadoras, visto que isto vai de encontro com os objetivos da dissertação.

A utilização de fontes de informação como estas se mostra relevante por conta de sua aproximação com o universo das jogadoras. É por meio destas mídias que essas jogadoras encontram um espaço para compartilhar suas experiências e

reunir jogadoras. O próprio grupo *OverD.vas* é organizado via internet por meio de redes sociais, contando com sua divulgação nas mesmas.

### 2.3 ENTREVISTA E ETAPAS DE DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Numa etapa posterior é investigada a história do grupo *OverD.vas* a partir dos dados disponíveis online (os vídeos dos jogos do campeonato em seu canal no YouTube<sup>8</sup> e das publicações no Facebook) e de uma entrevista realizada com a criadora do grupo *OverD.vas* para esta dissertação. A análise destes dados contou com a observação do histórico de publicações na página do Facebook do grupo, para acompanhar que tipos de informações eram veiculadas por este meio. Deste modo foi observado que em sua maioria elas se tratavam de descrições sobre o campeonato, e sua divulgação. Em adição, foram assistidos a todos os vídeos do campeonato, com a finalidade de levantar um histórico sobre as partidas do campeonato, observando também se houveram complicações, e como elas foram solucionadas.

A respeito da entrevista, segundo Freitas e Jabbour (2011), o método da entrevista se trata de um processo realizado com um ou mais entrevistados, com a intenção de coletar informações pertinentes ao objeto de pesquisa sobre um determinado tema científico. Dentre os diversos tipos de entrevista, a que foi considerada mais apropriada e este trabalho foi a entrevista semi-estruturada, por conta de sua flexibilidade quanto a forma de abordar os temas com a pessoa entrevistada, sem deixar de apresentar uma estrutura base como guia, a qual facilita sua aplicação.

Flick (2008) identifica as entrevistas semi-estruturadas como métodos de coleta de dados cuja abordagem é voltada para os pontos de vista subjetivos do sujeito. Neste sentido, o autor indica que para sua aplicação é necessário definir um assunto concreto, tal como uma cena de filme, e questionar o entrevistado de modo a deixar a resposta em aberto. Boni e Quaresma (2005) em seu trabalho descrevem

---

<sup>8</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/channel/UCLAF-wGWXGZE9OpAaRB-LJg?&ab\\_channel=OverDvas](https://www.youtube.com/channel/UCLAF-wGWXGZE9OpAaRB-LJg?&ab_channel=OverDvas)>. Acesso em: jul. 2019.

tipos de entrevista, e apontam que entrevistas semi-estruturadas podem combinar perguntas abertas e fechadas, possibilitando ao informante discorrer sobre o tema proposto. Segundo as autoras:

O pesquisador deve seguir um conjunto de questões previamente definidas, mas ele o faz em um contexto muito semelhante ao de uma conversa informal. O entrevistador deve ficar atento para dirigir, no momento que achar oportuno, a discussão para o assunto que o interessa fazendo perguntas adicionais para elucidar questões que não ficaram claras ou ajudar a recompor o contexto da entrevista, caso o informante tenha “fugido” ao tema ou tenha dificuldades com ele. (BONI; QUARESMA, 2005, p.75).

Deste modo, existe uma estrutura base para guiar o entrevistador e direcionar as perguntas, evitando que a pesquisa tome um rumo não desejado, mas também mantém certa liberdade à pessoa entrevistada para que se expresse de maneira mais livre na resposta. De maneira oposta à utilização deste tipo de entrevista em pesquisas de amostragem grande, esta técnica será aplicada somente para a entrevista com a organizadora do grupo *Over.Dvas*. Isto faz com que seja necessário bastante cautela quanto aos dados coletados, pois se trata de uma fonte única de informação, uma informante chave. Neste sentido, esta é uma das limitações deste método. Outro fator possivelmente limitante diz respeito ao entrevistador, no caso de não possuir recursos financeiros ou dispender de pouco tempo para realizar a entrevista. Neste sentido, este trabalho não sofre com estas consequências por se tratar de uma única entrevista (a disponibilidade de tempo, portanto, não estará comprometida) e de ser realizada via internet, por meio do sistema de chamada de voz *Discord*, sendo viável dentro dos recursos já disponíveis para a realização da entrevista.

Este método apresenta vantagens pois possui flexibilidade quanto à duração da entrevista, além da interação do entrevistador com o entrevistado favorecer respostas espontâneas, as quais podem fazer surgir questões de grande utilidade para a pesquisa (Boni; Quaresma, 2005). As autoras ainda afirmam que este tipo de entrevista colabora para investigações de aspectos afetivos e valorativos dos informantes, que influenciam os significados pessoais de suas atitudes e comportamentos.

Metodologicamente, a entrevista com a organizadora do *OverD.vas* foi semi-estruturada, a partir dos seguintes tópicos de diálogo: **1)** Você pode contar um pouco sobre quem é você?; **2)** Como foi criado o grupo *OverD.vas*?; **3)** Quais foram



as motivações e as expectativas com o grupo?; **4)** Você pode contar um pouco sobre a trajetória do grupo; **5)** Quem fez parte da equipe, e como essas pessoas foram escolhidas?; **6)** quantos apoiadores vocês tiveram?; **7)** vocês tiveram obstáculos durante o campeonato?; **8)** Para você, o que é ser *gamer*?; **9)** Você se considera *gamer*?; **10)** Na sua percepção, existe algum tipo de barreira para jogadoras mulheres nos jogos online?. Esta formulação serve como guia, mas não limita o diálogo com a entrevistada, permitindo que ela discorra sobre o assunto, mas tendo um espaço delimitado pela orientação da pergunta ou do tópico.

Para a realização desta entrevista foi preciso que a participante assinasse um termo de consentimento livre e esclarecido, pois se trata de um documento fundamental do protocolo e pesquisa com ética. Neste termo constaram as informações necessárias para o mais completo esclarecimento sobre a pesquisa a qual a pessoa se propõe participar, tais como concordar com a gravação da entrevista, com as perguntas, entre outros fatores.

Numa fase final foi necessário colocar em diálogo as informações da revisão bibliográfica e a entrevista, de modo a compreender como cada etapa da pesquisa contribui para ela como um todo.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção será apresentada a fundamentação da dissertação, com leituras sobre gênero e jogos, as contribuições dos artigos levantados pela revisão sistemática e explicações sobre as terminologias e conceitos adotados para este trabalho. Neste sentido, também é considerado importante trazer algumas informações sobre o cenário *gamer* e sua história, a marginalização de determinados públicos e a formação de identidades neste meio. Esta seção é dividida em duas partes principais, que são: Terminologias e Conceitos Importantes (seção 3.1) onde serão apresentadas as definições que guiam este trabalho, e Plano de Fundo: Comunidade e Identidade (seção 3.2), onde será abordada de maneira mais profunda o cenário de jogos e as problemáticas relacionadas às relações de gênero neste âmbito.

#### 3.1 TERMINOLOGIAS E CONCEITOS IMPORTANTES

O desenvolvimento deste trabalho gira em torno dos conceitos de gênero e jogo. Para entrar na discussão que concerne à esta dissertação será necessário atentar para as formas como estes conceitos são utilizados dentro desta pesquisa. Em adição a estes dois termos, é considerado relevante compreender também como a cultura é significada na presente dissertação, e as formas como ela é entendida na constituição de identidades no meio dos jogos. A seguir, portanto, serão explicados os conceitos de: cultura, gênero e jogo.

É entendido aqui que existem conexões entre estes 3 termos que permitem articular as discussões sobre o tema da presente pesquisa. Neste sentido, compreender a cultura e o papel da representação é relevante para estudar sobre a cultura *gamer* e quais identidades são privilegiadas ou tendem a ser excluídas neste meio. Compreender como o conceito de gênero é utilizado ao longo desta dissertação possibilita um esclarecimento e aprofundamento nas discussões que envolvem suas relações na esfera da cultura e no meio dos jogos. Por fim, entender qual é o conceito de jogo utilizado neste trabalho permite o aporte de uma definição consolidada para aprofundar a discussão a respeito desta mídia.

### 3.1.1 Cultura

Segundo Hall (2016/a) o termo “cultura” tem diversos significados, porém se destaca em seu trabalho a ideia de que cultura está ligada aos valores e significados compartilhados por um grupo ou sociedade. Neste sentido, membros de uma mesma cultura compartilham “códigos culturais”, assim como conjuntos de conceitos, imagens e ideias, permitindo aos mesmos interpretar o mundo de maneira similar.

A linguagem tem um papel importante nesta dinâmica, pois é o meio pelo qual se produzem e se intercambiam os significados. A cultura, portanto, está envolvida em práticas que carregam valores e que necessitam ser significativamente interpretadas, sendo dependentes do sentido para que funcionem (HALL, 2016/a).

Os sentidos, por sua vez, são elaborados em diversas áreas, perpassando variados processos e práticas no circuito cultural. Eles nos permitem construir a própria noção de pertencimento e identidade. Desta maneira, o sentido se relaciona a questões sobre como a cultura mantém identidades dentro de um grupo, ou ainda sobre como se diferenciam os grupos (HALL, 2016/a). É deste modo que os espaços são delimitados, gerando a noção de pertencimento, ou não, a um grupo. A cultura está relacionada a sentimentos, conceitos, sentidos, valores e ao próprio senso de pertencimento, e por mais que o foco em significados compartilhados a faça parecer unitária ou homogênea, dentro da cultura sempre há uma grande diversidade de significados (HALL, 2016/a).

A linguagem é a forma pela qual as pessoas se comunicam umas com as outras a respeito das coisas. As palavras que são utilizadas para comunicar representam signos linguísticos que dão significados às coisas. Como Hall (2016/b) explica:

Se você bota em cima da mesa um copo que estava segurando e sai do recinto, você ainda pode *pensar* no copo, muito embora ele não esteja mais fisicamente presente. Na verdade, você não pode pensar com o copo, você só pode pensar com o *conceito* do copo. Como os linguistas costumam dizer, “cachorros latem, mas o conceito de ‘cachorro’ não pode latir ou morder”. Logo, você tampouco pode falar com o copo real. Você só pode falar com a palavra que designa copo (...) que é o signo linguístico utilizado em português para nos referirmos a objetos nos quais bebemos água. (HALL, 2016, p.34).

Segundo o autor, é neste contexto que se entende a representação, pois ela se refere aos significados de conceitos que circulam na mente humana e que são (re)produzidos através da linguagem. A representação é apontada por Hall (2016/a) como uma das práticas centrais na produção da cultura. O autor explica que concedemos sentido às coisas pelo modo como as representamos, ou seja, as palavras escolhidas para se referir a elas, as imagens que criamos delas, assim como as emoções, conceitos e valores que a elas atribuímos. Deste modo é relevante atentar para as formas como a cultura é produzida e reproduzida por meio de mídias tais como os videogames. Segundo Hall (2016/a, p.20), “são os participantes de uma cultura que dão sentido a indivíduos, objetos e acontecimentos”. Entretanto é preciso ter em mente que são convenções construídas, e não características inatas às coisas. Como ressalta Hall (2016/b), o sentido não está nas coisas ou nas palavras em si. São as pessoas que fixam os sentidos às coisas, que com o passar do tempo, e a constante repetição, até parecem naturais. O sentido não é inerente às coisas, ele é construído, produto da prática significativa. De acordo com Hall (2016/b, p.53) “representação é a produção de sentido pela linguagem”.

A representação é um ponto chave para compreender quais corpos são possíveis em jogos digitais, e é uma forma de delimitação de espaços na cultura *gamer*. Louro (2000, p.14) ressalta que “[o]s corpos são significados pela cultura e, continuamente, por ela alterados”, apontando para a dependência dos corpos e as significações a eles associados, com a cultura. Para Hall (2016/b) a representação é uma das formas pelo qual significados são produzidos e circulam na cultura. Para o autor, a representação conecta o sentido e a linguagem à cultura, tendo uma posição de destaque nos estudos culturais.

Segundo Hall (2016/b), tem-se dois sistemas de representação: 1) sistema pelo qual são correlacionadas objetos, sujeitos e acontecimentos ao conjunto de conceitos e imagens (representações mentais) que cada ser humano carrega em seus pensamentos, possibilitando interpretar o mundo de maneira inteligível; 2) a linguagem, sistema de representação envolvido no processo macro de construção

de sentido. O primeiro sistema<sup>9</sup> possibilita que as pessoas formem conceitos para coisas que podem perceber (como objetos materiais, tal como cadeiras e mesas), mas também para coisas mais abstratas (aquelas que não podem ser sentidas, vistas ou tocadas, como seres fictícios ou conceitos como o de “amizade”, ou “morte”). Neste sentido, quando compartilhamos mapas conceituais bastante semelhantes, interpretamos o mundo de maneira similar, significando que pertencemos a uma mesma cultura.

Pertencer a uma mesma cultura implica em criar um mundo social de sentidos compartilhados, habitado por um mesmo grupo de pessoas. Mas como Hall (2016/b) ressalta, não basta compartilhar o mesmo mapa conceitual, mas também ser capaz de representar e trocar sentidos e conceitos, que são possibilitados por uma linguagem comum (segundo sistema). Em outras palavras, significa compartilhar um modo similar de interpretar os signos de uma linguagem. A linguagem representa um sistema social, e os pensamentos individuais estão em constante negociação com os sentidos que perpassam as palavras e imagens dentro da linguagem, pois ela é o meio que utilizamos para nos comunicarmos. É por meio da linguagem que são correlacionados conceitos com as palavras (escritas e faladas), os sons e as imagens (entendidos como signos). Os signos se encontram na dimensão simbólica, por onde também operam a representação, o sentido e a linguagem. Entretanto, não se pode negar a dimensão material dos signos, como explica Hall (2016/b, p.49)

Os sistemas representacionais consistem nos *sons* reais que emitimos com nossas cordas vocais, nas *imagens* que fazemos com câmeras em papéis fotossensíveis, nas *marcas* que imprimimos com tinta em telas, nos *impulsos* digitais que transmitimos eletronicamente. A representação é uma prática, um tipo de “trabalho”, que usa objetos materiais e efeitos. (HALL, 2016, p.49).

Os objetos, do mesmo modo que os signos, representam conceitos e “significam”, ou seja, fazem parte do próprio processo de criação e reprodução dos significados atrelados a si, tendo efeitos tanto no mundo material quanto social.

---

<sup>9</sup> Para Hall (2016/b, p.35) isto é entendido como um sistema pois “(...) ele consiste não em conceitos individuais, mas em diferentes maneiras de organizar, agrupar e classifica-los, bem como em formas de estabelecer relações complexas entre eles”. Uma das formas de compreender, distinguir e agrupar conceitos é a partir do estabelecimento de relações de similaridade ou diferença, organizando-os em complexos sistemas conceituais classificatórios.

A partir dos conceitos discutidos até o presente momento, é possível pensar nos processos de significação que perpassam a linguagem dentro da comunidade *gamer*. Como exemplo tem-se o uso de palavras e expressões próprias (“nerfar”, “upar”, “dar ks”), mas também de imagens, com a normalização da representação visual feminina sexualizada e secundária, e da representação masculina protagonista, forte e viril (representações estas que por vezes estão numa relação de interdependência<sup>10</sup>). Existe uma carga de significados e valores atrelados aos signos e às linguagens que caracterizam a cultura *gamer*, e que carregam a ideia de pertencimento, ou não, à esta comunidade. A linguagem visual de jogos, do modo como foi normalizada, perpassa quais sentidos? Tal tópico será melhor aprofundado na seção 3.2, entretanto é necessário iniciar esta reflexão já nestes parágrafos, onde os conceitos teóricos são explicados.

De acordo com Hall (2016/a), os significados culturais organizam e regulam práticas sociais, gerando efeitos reais na vida das pessoas. Em consonância com esta ideia, Louro (2000) aponta que é através dos processos culturais que é definido o que é natural ou não, produzindo noções de gênero e sexualidade “naturais”. A autora também argumenta que a inscrição do gênero (feminino ou masculino) nos corpos é feita em um contexto cultural, levando marcas desta cultura. Neste sentido Louro (2000, p.9) afirma que “as muitas formas de fazer-se mulher ou homem, as várias possibilidades de viver prazeres e desejos corporais são sempre sugeridas, anunciadas, promovidas socialmente”, além de serem reguladas, condenadas e negadas. É interessante atentar para a forma como os processos e práticas de representação produzem ideias do que significa ser mulher ou ser homem, da mesma forma que reproduzem e reforçam noções já existentes de feminilidades e masculinidades. Na área de jogos são evidentes os modos como os significados culturais demarcam um território de representações possíveis dentro deste meio. Fazendo um recorte de gênero, é curioso analisar os modos como corpos femininos e masculinos estão sujeitos a estas regulamentações culturais, mesmo no meio digital.

---

<sup>10</sup> A interdependência entre a representação masculina viril e feminina hipersexualizada pode ser um dos motivos pelo qual a comunidade por vezes se mostra tão agressiva quanto ao protagonismo feminino e às críticas a hipersexualização, como se isto fosse uma ameaça ao status do homem dentro desta comunidade.

Louro (2000) propõe compreender gênero como constituinte das identidades dos sujeitos. Aproximando-se dos estudos feministas e dos estudos culturais, a autora compreende que as identidades são múltiplas, se transformam, não são permanentes e podem até ser contraditórias. Joanne Hollows (2005), a partir do trabalho de Stuart Hall<sup>11</sup>, entende o sentido da cultura popular como lugar de luta, um espaço de disputa. A partir desta perspectiva também é compreendido que os significados atrelados a masculinidade e a feminilidade se constroem em condições históricas específicas, além de serem produzidas por e em relações de poder. Desta maneira, as representações não expressam uma realidade prévia, mas participam da construção da realidade de maneira ativa. Hollows (2005) também aponta o exemplo de que a feminilidade de classe média branca só tem sua posição de privilégio e obtém significado através de sua diferenciação com as outras formas de feminilidade, entendidas como desviadas. Ou seja, uma identidade normativa só possui significado porque está posta em contraste com outras identidades, que são consideradas desviantes desta norma. As identidades “desviadas” fazem parte da constituição da identidade normativa, sendo necessárias para manter esta relação de poder que a posição da hegemonia exerce sob as margens. Scott (1995, p.93), por exemplo, descreve que as categorias “mulher” e “homem” são ao mesmo tempo ““(…) vazias e transbordantes. Vazias, porque não têm nenhum significado último, transcendente. Transbordantes, porque mesmo quanto parecem estar fixadas, ainda contêm dentro delas definições alternativas, negadas ou suprimidas”. Deste modo, a identidade feminina considerada hegemônica passa pelo processo de suprimir feminilidades outras para se constituir e legitimar.

Neste sentido, as representações associadas ao gênero na comunidade de jogos tendem a produzir e circular sentidos e significados. Tais representações ganham destaque na presente pesquisa por fazerem parte da construção da cultura *gamer*, cultura esta que frequentemente se mostra pautada na experiência de homens brancos cisgêneros e heterossexuais. Com esta identidade numa posição normalizada e normativa na cultura de jogos, identidades outras, àquelas negadas

---

<sup>11</sup> Hall, S. (1992), “Cultural Studies and its Theoretical Legacies”, Cultural Studies, L.Grossberg, C. Nelson y P.A. Treichler, Nueva York, Routledge.

e suprimidas pela hegemonia, tendem a entrar em atrito, no processo de questionar sua posição marginal dentro deste meio.

É a partir destas reflexões e destes jogos de poder que as críticas feministas já passaram a adentrar as discussões neste meio, desde à década de 1990<sup>12</sup>. A cultura *gamer* frequentemente valoriza atributos entendidos na esfera da masculinidade (da estética dos acessórios como *mouse* e cadeira “*gamers*”<sup>13</sup>, aos próprios jogos, tanto em termos de narrativa quanto representação visual), reforçando quem é seu “verdadeiro” público (como uma noção de legitimidade no meio) e ajudando a produzir a noção de que jogos são apropriados aos homens. Para o estudo de como se constituem as noções de pertencimento à comunidade de jogos é necessário atentar para a cultura *gamer*, olhando para quais identidades são privilegiadas, a partir de quais discursos, e como as representações normalizadas neste meio criam ou reforçam significados chave para manter determinadas identidades à margem desta cultura.

### 3.1.2 Gênero

O conceito de gênero (*gender*, em inglês) tem origem na história do movimento feminista, tendo sido introduzido pelas feministas anglo-saxãs como distinto de sexo (*sex*, em inglês) (LOURO, 1997). Segundo Scott (1995, p.72) o uso da palavra gênero passou a ser utilizadas pelas feministas para que o termo pudesse entrar para os dicionários, inicialmente com o sentido de “organização social da relação entre os sexos”. Em seu uso mais recente, a escolha de utilizar a palavra gênero frequentemente indica uma rejeição do determinismo biológico, em oposição às terminologias “diferença sexual” e “sexo” por exemplo. Scott (1995) ainda ressalta que o uso da palavra gênero está implicado em diferentes posições teóricas, podendo ser utilizada de variadas maneiras dentro dos movimentos feministas.

---

<sup>12</sup> Um livro que registrou estas discussões em detalhes é o “From Barbie to Mortal Kombat”, editado por Justine Cassell e Henry Jenkins e lançado no ano de 2000.

<sup>13</sup> É interessante notar que alguns mouses e cadeiras *gamers* tendem a ter um visual que remete quase a uma temática automobilística, onde as cadeiras se assemelham à assentos e mouses tem um aspecto robusto e similar a carcaça de carros de corrida.



Como Louro (1997) ressalta, é relevante notar que a origem do termo gênero o insere na política e historicamente nas lutas feministas, requerendo um breve histórico destes movimentos para melhor compreendê-lo. A autora enfatiza também que durante a história é possível localizar ações contra a opressão das mulheres de maneira isolada ou coletiva. Entretanto, “quando se pretende referir ao feminismo como um movimento social organizado, esse é usualmente remetido, no Ocidente, ao século XIX” (LOURO, 1997, p. 14).

Identificado como primeira onda do feminismo tem-se o movimento conhecido como “sufragismo”, cujos objetivos eram focados no direito ao voto para mulheres, bem como giravam em torno de questões de acesso a estudo e à determinadas profissões, que traduziam na época o interesse de mulheres brancas e de classe média. A segunda onda de feminismo compreende os movimentos iniciados no final dos anos 1960, e além das reivindicações políticas e sociais, também foi uma época de construções teóricas feministas, a partir das quais se desenvolveu o conceito de gênero (LOURO, 1997). Formavam-se nesses movimentos diversas formas de manifestação, de passeatas a produções teóricas. Mulheres feministas participantes do mundo acadêmico passaram a levar suas teorias e a própria militância para seu fazer intelectual. Originou-se nessa época também os estudos da mulher, cujo principal objetivo era dar visibilidade às mulheres ocultas da história do conhecimento, incluindo do saber científico. De certa forma a própria abordagem “interessada” dessas pesquisadoras já era uma forma de criticar a produção do conhecimento e a suposta neutralidade associada a ela. Portanto, os estudos feministas não eram neutros, e tinham um caráter político. Tais conhecimentos tinham como base a trajetória histórica que construiu o lugar social destas mulheres, e suas produções tinham o interesse de modificar tais construções.

Entretanto, como destaca Scott (1995) os estudos da mulher eram centrados sobre uma noção restrita e isolada. Feministas que concordavam com este pensamento passaram a se utilizar do termo gênero para introduzir a noção de que as definições de “mulher” e “homem” são relacionais, de modo que não é possível compreendê-los de maneira inteiramente separada. Deste modo, era necessário estudar não somente a história das mulheres, mas entendê-la em conjunto com a história dos homens, de modo a compreender o funcionamento do gênero ao longo

da história (em diferentes tempos e localidades) e sua função na organização e percepção do conhecimento histórico. Scott (1995) também ressalta que àquelas que propunham a utilização do termo “gênero” eram defensoras de que a pesquisa sobre mulheres acrescentaria não somente temas, mas iriam providenciar meios para uma reavaliação dos critérios e premissas na produção do conhecimento. Com o resgate da história das mulheres e sua adição à história “tradicional” (centrada na experiência de homens), é possível repensar sobre quais eventos e histórias passam a ser importantes historicamente para que sejam registrados. Neste sentido, uma das intenções deste processo de somar a história das mulheres à história tradicional é também valorizar o âmbito privado, e entender que os registros da vida pessoal e subjetiva podem ser tão importantes quando as atividades públicas. Entretanto, como Scott (1995) ressalta:

(...) não tem sido suficiente provar que as mulheres tiveram uma história, ou que as mulheres participaram das principais revoltas políticas da civilização ocidental. A reação da maioria dos/as historiadores/as não feministas foi o reconhecimento da história das mulheres e, em seguida, seu confinamento ou rejeição a um domínio separado. (SCOTT, 1995, p.74).

Deste modo, uma reflexão interessante é pensar em como as noções de gênero participam na regulação a organização do conhecimento histórico, de quem faz parte e quem importa para estes registros. A invisibilização das mulheres foi historicamente produzida por diversos discursos que suportam que a esfera privada, o mundo doméstico é inerente à experiência feminina, bem como é apropriado às mesmas (LOURO, 1997). A ocultação dos trabalhos domésticos realizados na esfera do lar, bem como o de outras ocupações frequentemente executadas na época por mulheres (como em professora, enfermeira e secretária) eram tópico de crítica na militância e nos estudos feministas. As mulheres da classe trabalhadora e camponesas já exerciam atividades fora do âmbito privado do lar, trabalhando em fábricas e lavouras por exemplo. Contudo, Louro (1997) ainda ressalta que:

Gradativamente, essas e outras mulheres passaram a ocupar também escritórios, lojas, escolas e hospitais. Suas atividades, no entanto, eram quase sempre (como são ainda hoje, em boa parte) rigidamente controladas e dirigidas por homens e geralmente representadas como secundárias, "de apoio", de assessoria ou auxílio, muitas vezes ligadas à assistência, ao cuidado ou à educação (LOURO, 1997, p.17).

É interessante notar que existe uma fragmentação do movimento feminista neste período que compreende a segunda onda, com a criação de grupos

destinados aos direitos de mulheres negras e de mulheres lésbicas, por exemplo (SHE'S, 2014). Neste sentido, é possível notar neste período com maior força o questionamento a respeito de quais mulheres que estavam sendo contempladas nas lutas feministas da época. É também relevante notar que as pesquisas originadas dos estudos da mulher por vezes tinham a tendência e “guetificar” esses saberes, de modo que tais conhecimentos apenas circulavam entre estas pesquisadoras, e ficando de fora do meio acadêmico de maneira mais ampla. Neste sentido, Louro (1997) aponta também que existia uma tendência das mulheres que se ocupavam de construir uma História/Literatura/Psicologia “da mulher” em produzir este processo de guetificação, bem como pouco perturbavam a ideia de que existe um universo feminino à parte. Louro (1997, p.19), no entanto, ainda ressalta a importância destes primeiros estudos para a construção de registros sobre a história de mulheres, retirando-as da posição secundária, a “nota de rodapé, o desvio da regra masculina” e transformando-as em “tema central”.

O gênero, então foi criado como uma tentativa feminista de providenciar uma definição e auxiliar no apontamento dos limites das teorias anteriores em explicar as contínuas desigualdades entre mulheres e homens (SCOTT, 1995). Segundo Scott (1995), “a preocupação teórica com o gênero como uma categoria analítica só emergiu no fim do século XX” (SCOTT, 1995, p.85). A autora ainda aponta que a história do pensamento feminista é política, no sentido que recusa as construções das relações entre masculino e feminino de forma hierárquica, deste modo tentando reverter, alterar e deslocar tais operações.

A partir do conceito “gênero”, podem ser distinguidas as características biológicas do corpo (sexo) e as construções sociais feitas a partir delas (*gênero*). Breslin e Wadhwa (2014) oferecem uma definição baseada no trabalho de Simone de Beauvoir<sup>14</sup>, em que: 1) sexo é a identidade sexual atribuída a uma pessoa em seu nascimento; 2) gênero é composto pelos valores e atributos associados a masculinidade e feminilidade. Tal visão se contrapõe a visões que justificam a desigualdade social através de distinção sexual, ou seja, características biológicas dos corpos de homens e mulheres. Noções pautadas unicamente nas diferenças

---

<sup>14</sup> de Beauvoir, S. *The Second Sex*, Vintage, New York, USA, 1989.

biológicas desconsideram o caráter social do gênero, e como ele é entendido, valorizado e representado socialmente. O conceito de gênero no trabalho de Breslin e Wadhwa (2014) possibilita observar a construção social do mesmo, bem como ele é situado histórica e culturalmente, podendo variar em significados de um local e cultura para outro/outra.

Breslin e Wadhwa (2014) também apontam que o gênero é aprendido durante a vida, tendo forte caráter social e cultural, além de ser frequentemente associado a determinadas características biológicas (masculinidade como algo apropriado ao sexo masculino, por exemplo) (BRESLIN; WADHWA, 2014). Em consonância, Louro (1997) também enfatiza o caráter social do gênero, mas ressaltando que ele se constitui sobre o sexo. Em adição, as noções de gênero variam entre culturas, de modo que não existe um modelo universal de masculinidade e feminilidade, estas características devem ser observadas de maneira contextual (BRESLIN; WADHWA, 2014). Estas concepções podem variar tanto entre sociedades como no interior de uma mesma sociedade, a partir da variedade étnica, religiosa, de classe, e cultural que a compõe (LOURO, 1997).

Louro (1997) chama a atenção para a forma como as características sexuais são representadas e valorizadas. Para a autora, a forma como são construídas as noções do que é feminino e o que é masculino dentro de uma sociedade é importante para compreender como se pauta o discurso da distinção sexual, e as desigualdade que dele emergem. Neste sentido, compreende-se que a diferença sexual é utilizada para justificar desigualdades sociais, argumentando a partir de características biológicas, a partir do sexo. Este tipo de discurso acaba se baseando em características “naturais” e essenciais, intrínsecas aos corpos. No entanto, o debate sobre desigualdades deve ser movido para a esfera social, onde se (re)produzem as relações de poder. Explicações para estas desigualdades não devem ser buscadas na diferença sexual, ou seja, nos aspectos corporais, mas sim no âmbito social, na forma como o gênero é valorizado e significado. Louro (1997, p.22) destaca que:

As justificativas para as desigualdades precisariam ser buscadas não nas diferenças biológicas (se é que mesmo essas podem ser compreendidas fora de sua constituição social), mas sim nos arranjos sociais, na história, nas condições de acesso aos recursos da sociedade, nas formas de representação. (LOURO, 1997, p.22).

Gênero não é algo que existe *a priori* nos corpos, ele é construído ao longo do tempo sobre eles. As identidades de gênero não são um espelho ou uma decorrência de características e atributos corporais, mas são produzidas sobre os corpos (LOURO, 2000). Esta visão permite olhar para o caráter social da construção das feminilidades e masculinidades, além de evitar generalizar e assumir uma universalidade nas categorias “Mulher” e “Homem”. Louro (1997, p.25) também compreende não apenas que o gênero constitui a identidade dos sujeitos, mas que ele é mutuamente constituído pelas “diferentes instituições e práticas sociais”. As identidades de gênero são construídas e moldadas pelas redes de poder que perpassam o meio social (LOURO, 2000). Em consonância, Scott (1995) ressalta que para compreender o funcionamento do gênero é necessário olhar tanto para o sujeito individual (o aspecto que remete ao âmbito pessoal e até identitário) quanto para a organização social, bem como para a interrelação dos dois. Deste modo, tanto a dimensão pessoal quanto a compartilhada têm importância para compreender a constituição do gênero

Scott (1995) compreende que o gênero constitui as relações sociais baseadas nas diferenças que são percebidas entre homens e mulheres, bem como também é uma forma de significar relações de poder, sendo um dos campos primários por onde o poder é articulado. A autora também explica que ele implica quatro elementos interrelacionados: 1) símbolos culturais que remetem a representações; 2) conceitos para interpretar os significados destes símbolos, expresso em doutrinas que afirmam o significado de ser mulher ser homem (posição dominante<sup>15</sup>/hegemonia), assim como também rejeitam possibilidades alternativas (posição à margem/”o outro”); 3) que o desafio da pesquisa histórica deve ser em se afastar da noção de fixidez de relações de gênero, como algo dado, e investigar a natureza da repressão (olhando para as instituições e a organização social) que faz a representação binária de gênero parecer permanente e intemporal; 4) uma identidade subjetiva, as formas como as identidades generificadas são construídas em relação às representações sociais e históricas no qual estão inseridas. Com

---

<sup>15</sup> Scott (1995) explica que na história a posição normativa tende a ser representada como resultado de um consenso social, quando de fato representa conflito.

base no trabalho do sociólogo Pierre Bourdieu<sup>16</sup>, Scott (1995) explica que os conceitos de gênero estruturam a percepção e a organização da vida social como forma de referência, as quais interferem na distribuição de poder (acesso ou controle a recursos materiais e simbólicos). O gênero é entendido como parte da construção e tentativa de legitimação do poder, e constitui uma parte relevante da organização da igualdade e da desigualdade. Scott (1995) ainda reforça que:

Quando os/as historiadores/as buscam encontrar as maneiras pelas quais o conceito de gênero legitima e constrói as relações sociais, eles/elas começam a compreender a natureza recíproca do gênero e da sociedade e as formas particulares e contextualmente específicas pelas quais a política constrói o gênero e o gênero constrói a política. (SCOTT, 1995, p.89).

Acredita-se, nesta dissertação, no potencial da definição social das relações de gênero, e que sua utilização tem um caráter político ao tornar evidente os mecanismos pelo qual elas podem regular a vida social em diversos meios, até no digital. O enfoque do presente trabalho, assim como sugere Scott (1995) é no processo, tentando tornar evidente e estudar os processos de constituição das noções de gênero e de opressões passadas por mulheres no ambiente online de jogos, as quais fazem parte de um sistema maior que antecede a mídia do jogo.

Esta dissertação tem um maior enfoque na experiência de mulheres, mas recorre a literaturas que trabalham também com o conceito de gênero para compreender tanto a formação deste conceito, quanto para embasar as discussões decorrentes dele. Tal fundamentação teórica permite que ela tenha utilidade também para outras pesquisas de escopo maior dentro da área que discute gênero. A discussão sobre feminilidade e masculinidades por exemplo não perpassa somente opressões direcionadas à experiência de mulheres, mas a todas e todos que estiverem em uma posição periférica em relação aos padrões hegemônicos relacionados à gênero. Homens que não se identificam com a masculinidade hegemônica e pessoas fora do espectro binário de gênero podem ilustrar como a categoria gênero tem um potencial de abarcar diversas questões além das de mulheres, mas que dizem respeito a uma temática de pesquisa comum.

---

<sup>16</sup> Pierre Bourdieu, *Le Sens Pratique* (Paris: Les Editions de Minuit, 1980), pp.246-47, 333-46 1, especialmente p. 336.

O artigo de Bragança, Mota e Fantini (2016), retornado pela revisão sistemática, é um exemplo de estudos de gênero não focados em mulheres, onde é proposta uma discussão a respeito da representação de identidades *queer* em jogos digitais. Os autores criticam a baixa representatividade LGBTQ no meio dos jogos, assim como também analisam a narrativa e o *game design* de alguns jogos desenvolvidos por meio da ferramenta *Twine*. Bragança, Mota e Fantini (2016) argumentam a respeito de como essas produções em *Twine* foram bem-sucedidas em representar pessoas *queer*, em oposição aos jogos *mainstream* que contam com pouca representação. Tal pesquisa ressaltou o que torna determinadas narrativas LGBTQ da grande mídia dos jogos problemáticas, assim como destaca os pontos positivos associados aos exemplos de boa representação.

Não seria correto dizer que a palavra “gênero” pode substituir a palavra “mulheres” na presente dissertação, visto que a segunda pode ser abarcada pela primeira, mas elas não representam um mesmo conceito. Seria correto, no entanto, afirmar que a ideia do que é ser mulher em uma dada sociedade deriva das formas como se constituem as relações de gênero, e que ambas com o tempo sofrem mudanças, se reconstruindo nas dinâmicas sociais. A importância em compreender as diversas utilizações do termo gênero é poder entender como ele é utilizado e teorizado nesta pesquisa. A forma como serão analisadas e discutidas a experiência de mulheres no ambiente online de jogos ao longo deste trabalho retoma as ideias de feminilidade e masculinidade hegemônicas, requerendo uma compreensão de como as relações de gênero são entendidas e estruturadas. É relevante entender como as relações de gênero e sexualidade se construíram de forma tal que a mulher foi levada a ocupar um lugar periférico na cultura de jogos, e que mobilizações como a do *OverD.vas* se mostram necessárias dentro deste cenário.

A relação do gênero com a tecnologia também é um tema de importância para essa dissertação, uma vez que jogos são um artefato tecnológico. Historicamente os campos científicos e tecnológicos foram representados e entendidos dentro da cultura como apropriados aos homens, criando barreiras que persistem até a atualidade no que diz respeito às mulheres (FIGUEIREDO; MACIEL, 2016). Figueiredo e Maciel (2016) apontam que a escolha profissional não afeta somente a carreira de uma pessoa, mas também afeta as dimensões pessoais como lazer. Pressões sociais relacionadas à gênero podem ser um fator de

influência nas escolhas vocacionais de jovens, atraindo ou afastando-os de áreas de atuação, tais como as tecnológicas. Deste modo, estudar as relações de gênero e a tecnologia pode providenciar uma perspectiva para entender as barreiras que existem nos meios tecnológicos para as mulheres, sejam como atuantes ou como consumidoras.

Outro fator relevante é entender as relações dos feminismos com a tecnologia, visto que foi dentro destes movimentos que o conceito de gênero emergiu. Figueiredo e Maciel (2016) trazem de maneira resumida as relações dos feminismos com ciência e tecnologia, trazendo exemplos da segunda onda de feminismo e do ciberfeminismo. Na segunda onda de feminismo, originada nas décadas de 1960 e 1970, foram detectados apagamentos de mulheres na história tecno-científica. Os enfoques teóricos nesta época tinham posições diversas quanto a estas invisibilizações na história tecnológica: 1) feminismo liberal, que compreende a tecnologia como neutra, e que os problemas tem origem nas questões de acesso e oportunidade de mulheres; 2) feminismo radical, que considera que as tecnologias reprodutivas são instrumentos de controle, e tem forte ligação com as características biológicas do corpo de mulheres cisgênero, como a capacidade reprodutiva; 3) feminismo socialista, que incorpora as discussões de gênero às de classe, entendendo a tecnologia como uma extensão da dominação patriarcal e capitalista (FIGUEIREDO; MACIEL, 2016). Ao observar as diferentes filiações teóricas feministas é possível observar que cada uma reconhece uma causa central para a opressão feminina, e busca solucionar esta condição de uma maneira diferente, com a intenção de emancipar as mulheres (LOURO, 1997).

Passando para uma discussão de terceira onda de feminismo, discussões como as propostas pelo ciberfeminismo originado na década de 1990 providenciam uma visão mais otimista quanto a tecnologia. Para o ciberfeminismo, a tecnologia pode ser uma aliada para o empoderamento feminino, tendo potencialmente um apelo maior às mulheres que estão imersas na cultura digital (FIGUEIREDO; MACIEL, 2016). Para mulheres jogadoras, inseridas no meio digital, e por vezes online, dos jogos, uma abordagem que leve em conta sua proximidade com essas tecnologias e de como utilizá-las como forma de empoderamento pode ser mais apelativa.



Figueiredo e Maciel (2016) apontam, entretanto, que um desafio é mover as mulheres na esfera do consumo de tecnologias para o de produção. Um dos argumentos defendidos pela autora e pelo autor, com base no trabalho de Muzi e Da Luz<sup>17</sup>, é que a falta de mulheres na esfera da produção tecnológica é prejudicial não somente para as mulheres, mas para a sociedade de maneira geral, visto que parcela grande da população poderia também estar atuando nestas áreas direcionadas para o desenvolvimento científico e tecnológico do país.

No presente trabalho a tecnologia não é vista como neutra, e deste modo funciona a interesses diversos. Quando pensadas as situações de assédio e inospitalidade para mulheres no ambiente de jogos é possível identificar um caráter pessimista quanto ao uso de tecnologias. Entretanto, com o foco nas ações e mobilizações que mulheres criam e organizam diante desta situação, é possível perceber a tecnologia como um meio viável e potente para negociar e buscar soluções para os problemas anteriormente citados. Para mulheres jogadoras, que estão inseridas no meio digital é interessante poder compreender que há recursos dentro do meio tecnológico em que elas estão inseridas que podem ser explorados e utilizados por elas com a intenção de produzir mudanças. Tecnologias como jogos e seus recursos online podem ser meios interessantes para a criação de resistências, e movimentos “interessados”, politicamente implicados nas demandas de mulheres jogadoras. O grupo *OverD.vas* é entendido aqui como um exemplo disto, ilustrando uma forma de empoderamento por meio de ações entre, por e para jogadoras dentro do jogo.

### 3.1.3 Jogo

Aqui é buscado olhar para algumas definições de jogo, apontando suas limitações e possibilidades para a proposta desta pesquisa. Os trabalhos de Juul (2003), Miranda e Stadzisz (2017) e Leite (2018) trazem revisões de literatura abordando a definição do termo “jogo”, e a partir delas alguns deles propõem suas

---

<sup>17</sup> Muzi, J. L. C. e Da Luz, N. S. (2012) “Relações de gênero na UFTPR: participação das mulheres na produção científica e tecnológica”, In: Gênero e Tecnologias. Tecnologias do Gênero, EdUFMT, p. 69-84.

próprias definições. Tais revisões permitem acesso a diversas formas de conceituar jogo, bem como providenciam uma visão crítica quanto as limitações de cada uma. Com base nestas revisões, e as propostas de cada uma, será apresentada a definição utilizada no presente trabalho.

Segundo Miranda e Stadzisz (2017) não existe um consenso quanto a definição do termo “jogo”. A partir de sua revisão a respeito das definições de “jogo” e “jogo digital”, os autores compreendem que jogos digitais dependem de *hardware* e *software* para serem executados, sendo conseqüentemente “ligados a um ambiente tecnológico”. Miranda e Stadzisz (2017) definem “jogos digitais” como:

(...) atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos e que possui resultados variáveis e quantificáveis. Esta atividade deve ser gerenciada por *software* e executada em *hardware*. (MIRANDA; STADZISZ, 2017, p.299).

O trabalho de Juul (2003) traz também uma revisão de literaturas que definem o termo “jogo”, e suas críticas a elas se voltam para o que ele chama de “pontas soltas”. Entre elas estão a separação entre o tempo e espaço do jogo e o da vida “real” cotidiana. Juul (2003) exemplifica que essas fronteiras são transgredidas quando, por exemplo, é jogado xadrez por meio de troca de cartas via correio, e é possível pensar sobre seu próximo movimento em jogo durante outras atividades da vida cotidiana, antes de enviar a carta. Outro exemplo que se considera aqui como desviante desta noção são jogos como *Animal Crossing New Leaf*, onde o tempo dentro do jogo é contado a partir do tempo real, possuindo equivalências em datas comemorativas, estações do ano e horários do dia. A equivalência do tempo do jogo com o tempo “real” (fora do jogo) pode provocar modificações no cotidiano, visto que para participar de determinados eventos dentro do jogo é necessário que seja ele jogado num período específico do dia, e isso pode requerer que alguns hábitos da vida cotidiana sejam mudados. Outro exemplo é o jogo *PokemonGO*, que utiliza a localização real da jogadora ou jogador, e necessita que o mesmo se desloque no espaço “real” (fora do jogo) para que o personagem se movimente dentro do jogo. As fronteiras entre o espaço do jogo e o espaço fora dele são borradas por novas tecnologias e novas formas de jogar.

Outro fator criticado por Juul (2003) é a noção de que jogos não são produtivos, argumentando que existem pessoas que ganham dinheiro jogando

videogame, fazendo desta por vezes até sua profissão. Baseado em suas críticas, Juul (2003) propõe outra definição de jogo, que envolve 6 pontos: 1) jogos são baseados em regras; 2) tem resultados variáveis e quantificáveis 3) tem diferentes resultados, alguns deles podendo ser positivos, e outros negativos; 4) a/o jogador/a investe energia/esforço no jogo para influenciar seu resultado; 5) a/o jogador/a está vinculada ao resultado do jogo, tendo como esperado uma reação emocional positiva ao ganhar e uma negativa ao perder; 6) que um mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências na vida real. Baseado nisto, Juul (2003) propõe que:

jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, em que a resultados diferentes são atribuídos valores diferentes, onde o(a) jogador(a) investe esforço para influenciar o resultado, o(a) jogador(a) se sente vinculado ao resultado, e que as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2003, tradução nossa<sup>18</sup>).

Entretanto, uma limitação deste trabalho de Juul (2003) é não considerar *hypertext fiction* uma forma de jogo. Neste sentido resistências<sup>19</sup> na área de jogos com produções utilizando a ferramenta *Twine*, tal como a *Twine Revolution*<sup>20</sup>, como descrito por Bragança, Mota e Fantini (2016), por exemplo, acabam sendo ocultadas. Bragança, Mota e Fantini (2016) apontam *Twine* como uma ferramenta de resistência para identidades *queer*, e que auxilia na produção de jogos baseados em experiências pessoais de desenvolvedores e desenvolvedoras. Shaer et al. (2017) também ressaltam que plataformas alternativas como *Twine* possibilitam novas formas de narrativa, sem necessitar de altos investimentos. É considerado importante nesta dissertação atentar para formas não hegemônicas de produzir jogos, portanto é necessário que a definição utilizada possa englobá-las.

---

<sup>18</sup> Original em inglês: “A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable” (JUUL, 2003).

<sup>19</sup> Resistência é utilizado aqui para se referir a uma forma de produção dentro de comunidades ou por indivíduos em resposta a processos de exclusão, de modo que pessoas resistem ao cenário vivenciado por elas de maneira ativa, nunca passiva.

<sup>20</sup> Segundo Bragança, Mota e Fantini (2016, p.938), *Twine Revolution* “é um movimento iniciado por mulheres trans, e depois expandido também para outras identidades *queer*, indiscutivelmente uma das tentativas de resistência mais relevantes nos jogos” (tradução nossa).

Leite (2018) também analisa definições de “jogo”, e critica alguns elementos que compõe estas conceituações. Sua crítica à quantificação dos resultados do jogo chama a atenção, pois este elemento está presente tanto na definição de Juul (2003) quanto na de Miranda e Stadzisz (2017). Para Leite (2018), a quantificação pode ser problemática se indicar o resultado apenas como um valor numérico, fator que limitaria aquilo que pode ser considerado como jogo. Neste sentido jogos de simulação e RPGs (*role-play game*), visto que não possuem objetivos que determinam o fim do jogo, nem são baseados em contagem por placar numérico, ficam sujeitos a saírem do escopo do que é entendido como jogo. Deste modo, Juul (2003) aponta *The Sims* como um caso limítrofe, o que soa como uma exceção à regra.

Leite (2018) por fim, aponta para a utilização da definição de Adams (2010) em seu trabalho, a qual não é rigorosa nem definitiva. Segundo Adams (2010):

jogo é um tipo de atividade lúdica, realizada no contexto de uma realidade simulada, em que aqueles que participam tentam atingir pelo menos um objetivo arbitrário e não trivial<sup>21</sup>, agindo em conformidade com as regras. (ADAMS, 2003, tradução nossa<sup>22</sup>).

Tal definição é ampla o suficiente para poder englobar as *hypertext fictions* exemplificadas por Bragança, Mota e Fantini (2016), e que haviam caído fora do escopo de Juul (2003). Adams (2010) ressalta o ato de jogar (e as escolhas e suas modificações no curso das ações) como um dos elementos essenciais dos jogos, e neste sentido, dentro desta definição, algumas *hyperfictions* poderiam cair fora deste escopo. No entanto, considera-se que os exemplos programados em *Twine* que Bragança, Mota e Fantini (2016) trazem em seu texto representam o ato de jogar, visto que as escolhas da/o jogador/a escolhas interferem na forma como a narrativa é contada, e neste sentido na forma como os eventos ocorrem no jogo. É uma forma de interação, e que permite àquele/a que joga ter controle sobre a narrativa de maneira ativa, mesmo que uma história fixa, e por vezes imutável, seja atingida ao fim do jogo. Um exemplo é *Conversations With My Mother*, jogo

---

<sup>21</sup> Adams (2010) explica que o objetivo é arbitrário porque seus projetistas a definem do modo que desejarem, e é não trivial porque o jogo deve ter elementos desafiadores.

<sup>22</sup> Original em inglês: “A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules” (ADAMS, 2010).

autobiográfico, cuja narrativa gira em torno de uma conversa entre a autora do jogo *Merritt Kopas* e sua mãe, sobre o processo de transição e a construção de sua identidade como mulher trans. A jogadora, ou jogador, toma a posição da mãe, e de acordo com as formas que constrói o diálogo com Kopa (sua filha) os desfechos da história mudam, de modo a possibilitar àquele que joga ter mais ou menos acesso à narrativa do jogo. (BRAGANÇA; MOTA; FANTINI, 2016).

Adams (2010) aponta também que videogames são jogos mediados por um computador, seja ele instalado em dispositivos pequenos como *Tamagochi*, ou em parques de diversão. Com a intenção de buscar uma definição que possa auxiliar na construção do corpo teórico desta dissertação, foi escolhida a que possibilita conceituar jogo, sem restringir a discussão proposta. Portanto, nesta dissertação será utilizado o conceito de Adams (2010) para definir **jogos digitais**, ou videogames, que serão considerados: um tipo de atividade lúdica mediada por computador, realizada no contexto de uma realidade simulada, em que aqueles que participam tentam atingir pelo menos um objetivo arbitrário e não trivial, agindo em conformidade com as regras (ADAMS, 2010).

É necessário atentar também para o fato de que o enfoque desta pesquisa se volta para jogos online, ou seja, os videogames que são jogados através de uma rede de computador, como por exemplo a internet. De maneira geral, jogos online possibilitam, e por vezes incentivam, a socialização e comunicação entre jogadoras/es, pois requerem que múltiplas pessoas se engajem com uma mesma atividade (ex: os objetivos do jogo), seja de modo cooperativo ou competitivo. A necessidade de coordenar atividades, jogar em grupo ou obter algum objetivo comum estimula a comunicação entre aqueles que jogam um mesmo jogo online, por vezes resultando na criação de uma comunidade também online. Neste sentido, “*Overwatch*” é um exemplo de jogo online, e o grupo *OverD.vas* pode representar uma forma de comunidade online.

### 3.2 PLANO DE FUNDO: COMUNIDADES E IDENTIDADES

Goulart e Nardi (2017/b) apontam a importância de compreender em jogos digitais as disputas de interesses e as possibilidades (e impossibilidades) de acesso e convivência que dele emergem a partir da cultura e da história. Os autores também

chamam a atenção para a forma como os jogos foram e são produzidos e consumidos, assim como que tipos de experiências eles propiciam. O foco é posicionado na cultura criada ao redor do consumo de jogos, na forma como essas mídias produzem conteúdos e seu público se apropria dela.

Goulart e Nardi (2017/b) também chamam a atenção para os aspectos históricos de jogos, e como a noção de público foi sofrendo mudanças com o passar do tempo. Segundo os autores, entre o final da década de 1970 e metade da década de 1980, esta mídia era direcionada para o consumo em “família”, semelhante à televisão. A partir do *crash* do videogame norte-americano<sup>23</sup> em 1983, o público masculino jovem passou a ser mais privilegiado, e começa a se formar a ideia do jogo “clássico” como violento e sexista, demarcando através de elementos gráficos e temáticas quem é o público alvo e quais são seus supostos gostos. Esta tendência se consolidou nos anos 1990 e 2000 com os “temas maduros”, e tornaram-se mais frequente as representações invisibilizantes às identidades não heterossexuais e não cisgêneras. Goulart e Nardi apontam que:

Dessa época gestou-se a maioria das ideias do que seria o jogo digital contemporâneo – ideia que ainda vigora no *mainstream*: jogos extremamente violentos, com mecânicas e sistemas voltados à simulação bélica (seja essa calcada em um viés “realista” ou “cinematográfico”) onde as personagens femininas deveriam ser, ao mesmo tempo, um chamariz sexual e um prêmio ao jogador (tropo comumente nomeado como “donzela indefesa”). (GOULART; NARDI, 2017/b, p.253).

O que é entendido por jogo e quem é seu público auxilia na construção do imaginário de quem são esses jogadores e jogadoras (a noção de pertencimento ou não à cultura de jogos), bem como influencia na identificação ou distanciamento com as representações disponíveis nessa mídia. Silva (2003) trabalha com a noção de como se constituem as identidades, e a interpretação de seu trabalho no contexto de jogos permite compreender a construção da identidade *gamer* hegemônica que vigora até agora.

Silva (2003) explica a relação de interdependência entre a identidade e a diferença, entendendo que elas só adquirem sentido uma em relação a outra. O autor também ressalta que só existe a necessidade de afirmar uma identidade por

---

<sup>23</sup> Refere-se a crise econômica que levou a indústria de jogos quase a falência (GOULART; NARDI, 2017b/).

conta da diferença entre seres humanos, afinal em um mundo imaginário totalmente homogêneo não haveria sentido afirmar identidades, visto que todos partilhariam da mesma. Bem como para afirmar a diferença é necessário que ela esteja posta em relação à, baseado em afirmações sobre identidade. Louro (2000) reforça que por meio de processos de engajamento com determinadas imposições corporais (de beleza, força, saúde, juventude...), são inscritos nos corpos marcas de identidade, que por consequência são também marcas de diferença. Os corpos são construídos e adequados às demandas culturais que compõe uma identidade, assim como são treinados para compreender e classificar outros sujeitos, com base na forma como expressam suas identidades.

Segundo Silva (2003), por exemplo, na afirmação “sou brasileiro” existe uma cadeia de negações que também a compõe, como “não sou japonês” ou não sou “argentino”. Neste sentido, a afirmação da identidade é também uma afirmação de diferença, daquilo que não “sou”. Essa visão aplicada a área de jogos providencia uma interpretação para a identidade *gamer*, pautada em relações identitárias que dependem da diferença. Desta forma, ao falar que se é “*gamer*” também se estabelece quem “não é *gamer*”. A problemática a este respeito envolve tanto o que compõe a identidade, quanto aquilo que compõe a diferença, o lugar do/a “outro/a”, pois parte-se do pressuposto que os processos de exclusão que emergem desta proclamação de identidade possuem efeitos de marginalização na comunidade de jogos.

Neste sentido, Silva (2003) ressalta que a identidade e a diferença são construídas através de processos linguísticos e discursivos, não existindo a priori no mundo, nem representando uma essência natural. Sovik (2003) discorre a respeito da identidade e a descreve como um lugar, uma posição adotada num contexto e não uma essência. Ela é construída e localizada em contextos socioculturais. Portanto, a identidade não é fruto somente da experiência individual, mas também da experiência compartilhada. Essa experiência diz respeito a processos de socialização, nos quais ocorrem relações de dissonância e consonância originadas da interação social.

Silva (2003) providencia o entendimento de que no processo discursivo da construção da identidade e da diferença existem relações de poder, capazes de:

[...] incluir/excluir (“estes pertencem, aqueles não”); demarcar fronteiras (“nós” e “eles”); classificar (“bons e maus”; “puros e impuros”;

“desenvolvidos e primitivos”; “racionais e irracionais”); normalizar (“nós somos normais; eles são anormais”). (SILVA, 2003, p.81).

Louro (2000, p.15) ressalta que no processo de reconhecer e classificar a identidade de outro sujeito inscreve-se a diferença, e tem como consequência a “instituição de desigualdades, de ordenamentos, de hierarquias, e está, sem dúvida, estreitamente imbricado com as redes de poder que circulam numa sociedade”. A atribuição de rótulos aos sujeitos busca fixar uma identidade como definidora, e permite com este processo formas sutis (ou violentas) de distinguir e discriminar (LOURO, 2000).

Deste modo a classificação *gamer* está relacionada também àqueles que não pertencem a este grupo, os que não fazem parte deste “nós”. Essa demarcação entre o que “somos” e o que “não somos” supõe e afirma relações de poder. Para Silva (2003, p.81) as afirmações da identidade e da diferença “traduzem o desejo dos diferentes grupos sociais, assimetricamente situados, de garantir acesso privilegiado aos bens sociais”. Ou seja, não é possível separá-las das relações de poder e hierarquias que distanciam as pessoas envolvidas tanto na posição da identidade quanto na da diferença. Existe uma política por trás da construção e da identificação com, por exemplo, a identidade “*gamer*”. Ao se afirmar *gamer* existe uma carga de valores e expectativas associadas a tal categoria, assim como diferenciar-se dela faz parte destes jogos de poder, podendo até constituir uma escolha política dentro deste meio.

Segundo Silva (2003), a fixação de uma determinada identidade como norma, neste caso a ideia hegemônica do *gamer* padrão, é uma forma de hierarquização das identidades e diferenças. O autor afirma que “a normalização é um dos processos mais sutis pelos quais o poder se manifesta no campo da identidade e da diferença” (SILVA, 2003, p.83). A problemática ao redor da normalização está na ideia de uma única identidade ser considerada como normal, e neste processo passa a ser a única desejável. Louro (2000, p.15) ressalta que no âmbito das relações de gênero e sexualidade é a partir da norma (historicamente é associada ao homem branco, heterossexual, de classe média) que “(...) a mulher é representada como ‘o segundo sexo’ e gays e lésbicas são descritos como desviantes da norma heterossexual”.

Silva ainda reitera que “a força da identidade normal é tal que ela nem sequer é vista como uma identidade, mas simplesmente como a identidade” (SILVA, 2003,



p.83). Desta forma, a identidade *gamer* padrão é problemática por concentrar em somente si própria, numa tentativa homogeneizadora, a carga heterogênea de valores e vivências das diversas formas de jogar, essas que nem sempre são consideradas legítimas ou desejáveis.

Em consonância com a ideia de identidade e diferença de Silva (2003), Pereira e Detoni (2018, p.1000) também apontam que a formação da identidade *gamer* é relacionada não apenas a ter habilidades específicas que definem o que é “um verdadeiro *gamer*”, mas também pela exclusão de outras identidades”. Como exemplo, a negação de mulheres como parte da cultura *gamer* é demarcada pela deslegitimação de seu consumo, de modo a taxa-las como “casuais”, e que deste modo não consomem jogos “de verdade” como os homens *gamers*. É relevante também notar que no próprio discurso e escolha de palavras esses valores tendem a se tornar evidentes, quando um homem é chamado apenas de *gamer*, mas a mulher *gamer* é demarcada pelo seu gênero como diferente do padrão, ou seja como uma “garota *gamer*”, e não simplesmente como *gamer*.

Adrienne Shaw (2011) disserta a respeito da identidade *gamer*, problematizando o ato de pesquisadores e da própria indústria rotularem como “*gamer*” qualquer pessoa que jogue vídeo game. Ela problematiza essa atribuição de identidades, explicando que ser *gamer* é um aspecto identitário na vida das pessoas, dependente de processos de auto identificação. Neste sentido pessoas podem se identificar com uma variedade de categoriais sociais que constituem sua identidade, “*gamer*” podendo ser uma delas. Shaw destaca que a identificação com uma determinada categoria social além de ser articulada em contextos particulares, pode mudar a forma como a pessoa se relaciona com outras categorias (como ser simultaneamente mulher e *gamer*). Em adição, Louro (2000, p.12) compreende que as “distintas identidades constituem os sujeitos, na medida em que esses são interpelados a partir de diferentes situações, instituições ou agrupamentos sociais”. Para a autora, o processo de identificação ocorre a partir da conformidade com a interpelação, e o estabelecimento da relação de pertencimento a determinado grupo social.

Neste sentido identificar-se como *gamer* é um aspecto que faz parte da identidade de um sujeito, dependendo de como ela é representada no meio social e do próprio modo como uma pessoa se identifica e significa tal aspecto identitário.

Louro (2000) ressalta a necessidade de refletir sobre como determinadas características começaram a ser reconhecidas e atribuídas como definidoras de uma identidade, bem como foram (e são) significadas e valorizadas na cultura. Entretanto, Shaw (2011) ressalta que a problematização a respeito da identidade *gamer* não se limita em questionar a construção do que se entende como a audiência que consome jogos (e considerada *gamer* pela indústria), mas do próprio videogame, na condição de mídia.

Juul (2010) aponta outra visão a respeito dos videogames e permite um entendimento diferente relacionado a forma como jogar constitui a identidade. Juul aponta que a experiência de ser *gamer* está relacionada a sensação de impulso ao ver um jogo e querer jogá-lo. Esta sensação, descrita por Juul como um “puxão”<sup>24</sup>, é subjetiva e depende das experiências prévias do jogador ou jogadora com outros jogos, seus gostos e quanto tempo ele ou ela está disposto(a) a dedicar ao jogo. O autor então descreve a importância dos jogos casuais, e seu potencial em mudar a estrutura dos jogos, no sentido de expandir o público que consome esta mídia. Jogos casuais tendem a se adaptar às demandas da vida cotidiana, se encaixando melhor na vida das pessoas. Isto se deve pelo maior nível de flexibilidade dos jogos casuais quanto ao engajamento, habilidades, conhecimentos prévios e por vezes até equipamentos requeridos para o ato de jogar, em comparação aos jogos *hardcore*. Segundo Juul (2010, p.10), “(...) um jogo casual é suficientemente flexível para ser jogado com um comprometimento de tempo *hardcore*, mas um jogo *hardcore* é inflexível demais para ser jogado com um comprometimento de tempo casual”<sup>25</sup>.

A construção do que é entendido como *gamer* se baseia na oposição à jogadora (ou ao jogador) casual, e implica uma hierarquia entre as duas, onde a primeira é frequentemente valorizada pela comunidade de jogos, enquanto a outra é desvalorizada. É interessante ressaltar que essas categorias são frequentemente associadas a gênero, sendo a identidade *gamer* associada aos homens, enquanto a prática casual de jogar é associada às mulheres. A visão de Juul (2010) possibilita

---

<sup>24</sup> Original em inglês: “*pull*”

<sup>25</sup> Original em inglês: “[...] a casual game is sufficiently flexible to be played with a hardcore time commitment, but a hardcore game is too inflexible to be played with a casual time commitment” (JUUL, 2010, p.10)

ir além do que é entendido pela comunidade de jogos como *gamer*, permitindo uma valorização da prática casual do jogar. Sob um olhar voltado para questões de gênero, é relevante compreender que a associação da prática casual com a feminilidade, e sua desvalorização no meio de jogos tem efeitos problemáticos, como o afastamento ou a dificuldade de mulheres se identificarem como *gamers*, ou ainda de terem sua prática de jogar reconhecida como “legítima”, seja casual ou “*hardcore*”. Neste sentido, a ideia de que jogos casuais estão num processo de normalização é interessante para pensar na própria concepção do que é ser “*gamer*”, e se tal identidade não sofreu, ou está sofrendo, modificações com o tempo (assim como o próprio conceito de jogo).

Para Juul (2010), a popularização de jogos casuais em festas, confraternizações ou ambientes antes não associados à jogos digitais está relacionado ao processo de normalização deles. Nesta visão, jogos não seriam mais algo destinado a um nicho específico de pessoas, se tornando uma experiência mais disseminada e tida como normal no cotidiano. A respeito desta normalização, a escritora Jennifer Brandes Hepler<sup>26</sup> no documentário GTFO (2015) aponta que em seu entendimento a noção de “*gamer*” como um rótulo deveria ser extinta. Hepler argumenta que não é comum, por exemplo, se identificar como um “frequentador de cinema”<sup>27</sup>, pois é uma atividade comum no cotidiano das pessoas. Portanto, com o ato de jogar se tornando algo tão ubíquo, a ideia de “*gamer*” como uma identificação é colocada em jogo, perdendo seu sentido enquanto diferenciador. Entretanto Hepler (GTFO, 2015) ressalta que para pessoas cuja identidade gira em torno do ato de “ser *gamer*”, esse pensamento pode ser ameaçador.

A identidade *gamer* também pressupõe outros elementos que perpassam relações de gênero, raça e classe. Rodrigues e Merkle (2017) explicam que existe um discurso mercadológico de que jogos são interesse de “homens”. Esta categoria, “homem”, é entendida também como cisgênero, branco, heterossexual e jovem, e

---

<sup>26</sup> Jennifer Brandes Hepler trabalhou para a companhia *BioWare* em títulos como: *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II*, *Dragon Age: Inquisition* e *Star Wars: The Old Republic*. Ela deixou a empresa em 2013 por motivos familiares, de acordo com sua entrevista à *Polygon*. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2013/8/15/4622252/plague-of-game-dev-harassment-erodes-industry-spurs-support-groups>>. Acesso em: jul. 2019.

<sup>27</sup> O frequentador de cinema estaria para o cinéfilo como as variadas práticas de consumir jogos (casuais ou *hardcore*, mas que caem fora do escopo da identidade normalizada enquanto consumidora assídua neste meio) estariam para a identidade *gamer*.

são associados a ela diversos estereótipos sociais e culturais atrelados ao que é aceito como práticas masculinas. Neste sentido, a produção de jogos por bastante tempo foi direcionada por este estereótipo, tendo como resultado diversos jogos que objetivam a imagem da mulher através de narrativas, temáticas e artifícios visuais, com um design orientado ao suposto deleite deste público masculino heterossexual (RODRIGUES; MERKLE, 2017).

A cultura masculina *geek*, de onde deriva a cultura *gamer*, foi construída como alternativa à identidade masculina padrão, que era associada mais a uma noção tradicional de masculinidade, àquela relacionada aos esportes e competências físicas. Neste sentido, como apontam Pereira e Detoni (2017):

Os antigos *nerds* ou *geeks* que, como coloca Keogh, eram reprimidos por seus colegas em ambientes escolares como “os caras que não pegavam garotas” que agora tinham um espaço para demonstrar sua competência e criatividade, bem como para exercer seus desejos. (PEREIRA; DETONI, 2017/a, p.1000).

Pereira e Detoni (2018), ainda com base no trabalho de Keogh<sup>28</sup>, explicam que a percepção da marginalização deste grupo perpetuou o discurso de perseguição, de modo *nerds* e *geeks* entendiam que seus hobbies eram discriminados. Dentro destes grupos também se formaram as noções do que era um jogo de boa qualidade, associados a *gameplay* (ações, habilidades e tudo aquilo que é feito em jogo e que constitui a experiência de jogar). Por ser um ambiente dominado por homens, os jogos classificados dentro de uma noção de “boa *gameplay*” se encontravam no espectro das práticas associadas culturalmente a masculinidade, como atirar, lutar e ações que reforçam dominância (PEREIRA. DETONI, 2018). Deste modo, a apreciação de uma boa *gameplay* se tornou uma característica fundamental da identidade *gamer*, de maneira que práticas culturalmente associadas à masculinidade estavam implicitamente atreladas a um bom jogo e seu consumo. Segundo Pereira e Detoni (2018, p.1001), dentro desta noção, aqueles que não apreciassem o “verdadeiro *gameplay*” não seriam “verdadeiros *gamers*” nem “entenderiam sobre o que os videogames realmente se tratam”. Dentro desta noção tradicional, ser *gamer* é algo estritamente atrelado ao

---

<sup>28</sup> Brendan Keogh. Hackers, *gamers* and cyborgs. 2015 Disponível em: <https://overland.org.au/previous-issues/issue-218/feature-brendankeogh/>

consumo *hardcore*. Com a consolidação deste pensamento, o ocultamento e a invisibilização de mulheres nesta área foram facilitados, resultando numa cultura que reforça a posição de “outro” da mulher. Pereira e Detoni (2018) ainda apontam que essa percepção a respeito da “identidade *gamer*” pode refletir na forma como jogadoras e jogadores percebem o meio de jogos como ainda dominado por homens, mesmo não sendo esta a realidade de mercado.

O conceito de *gamer* também foi um tópico trabalhado na entrevista de Bianca Martins para esta dissertação. Foi interessante trazer este tópico para a conversa com Martins, afinal é possível ver a visão de alguém que é parte da cultura de jogos, mas tem vivências que se aproximam mais da margem do que da posição hegemônica neste meio (ocupada principalmente por homens brancos cisgênero e heterossexuais). Segundo Martins ser *gamer* é:

(...) você simplesmente gostar e ir atrás de ter sempre um tempo pra poder jogar, seja no celular, no computador, no portátil. Se você gosta e você joga, você meio que movimenta sua agenda pra você conseguir fazer isso, pra mim já é mais do que suficiente pra você ser considerado *gamer*.

O modo como Martins define *gamer* não perpassa tanto as questões de identidade como descrito por Shaw (2011), mas tem enfoque na forma como o ato de jogar movimenta a vida de alguma pessoa. Esta definição também não coloca em debate a forma como o consumo de jogos casuais ou *hardcore* podem diferenciar jogadoras e jogadores de *gamers*. A definição de Martins possibilita trazer a discussão da identidade *gamer* para o registro das vivências, de quanto o ato de jogar tem importância na vida de alguém, não necessariamente passando pelas questões de consumo como uma forma de constituição identitária, mas como uma forma de regular a importância de uma determinada prática (que neste caso é o ato de jogar) no cotidiano de alguém. A potencialidade deste tipo de definição está localizada no ato de olhar para outras formas de consumo de jogos (como em plataformas *mobile*) como legitimantes também da posição de *gamer*. Por conta do destaque estar na forma como a prática de jogar transforma a vida de alguém, é possível pensar na classificação de “*gamer*” como algo flexível, que não possui fronteiras tão bem delimitadas como nas outras definições trabalhadas anteriormente. Para esta definição, não é necessário ter o computador ou videogame de última geração, mas ter uma conexão forte com jogos, de modo a mover suas práticas cotidianas para poder ter tempo para jogar.

Olhar para a definição do que é ser *gamer* a partir do conceito proposto por Martins, na entrevista desta dissertação, tem como implicações valorizar algumas práticas particulares da vida de jogadoras e jogadores. Se por um lado o ato de jogar em plataformas *mobile* tende a ser desvalorizado na comunidade hegemônica de jogos, a partir do conceito de Bianca Martins é possível valorizá-la. Ilustrando bem esta ideia, tem-se a organização em redes sociais de jogadoras e jogadores de *Pokemon GO*. Este jogo foi desenvolvido para plataforma *mobile* (ou seja, é jogado em celulares ou outros dispositivos móveis similares) e deste modo não está nos padrões hegemônicos do que geralmente é considerado “*hardcore*”. Entretanto, alguns jogadores deste jogo demonstram formas de consumo curiosas, apresentando não somente uma mudança em suas agendas para que o jogo possa ser jogado (o que estaria em consonância com o conceito de Bianca Martins), mas também movem recursos financeiros para investir em sua experiência com o jogo, comprando por vezes até mais celulares para jogarem em múltiplas contas<sup>29</sup>.

A comunidade deste jogo se destaca também por se organizar em redes sociais (como *Facebook*) e aplicativos de mensagem instantânea (como *WhatsApp*) com a finalidade de se reunir durante eventos do jogo, como dias da comunidade<sup>30</sup> ou para batalhas de reide<sup>31</sup>. É interessante notar que dentro das noções mais comuns do que é ser *gamer*, esses jogadores assíduos de *Pokémon GO* não fariam parte da definição. Entretanto, eles despendem tanto recursos quanto tempo diariamente para jogarem, por vezes se reunindo em horários alternativos para conciliar o jogo e as obrigações cotidianas. Em uma definição mais tradicional na comunidade de jogos, jogadores de plataformas *mobile* não seriam *gamers*. Entretanto, considerando o conceito trazido por Bianca Martins na entrevista desta dissertação, é possível considerar essas jogadoras e jogadores como *gamers*, afinal

---

<sup>29</sup> Em Taiwan teve um caso famoso, de um homem que jogava Pokémon GO com 19 celulares ao mesmo tempo, contando com carregadores portáteis mais potentes para suprir as necessidades de energia demandadas por tantos aparelhos eletrônicos. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/08/10/vovo-usa-11-celulares-para-jogar-pokemon-go.htm>. Acesso em: 20 de jan. 2020.

<sup>30</sup> Evento comemorativo que ocorre em intervalos próximos a um mês, e são dias destinados a captura de um Pokémon específico definido pela empresa desenvolvedora do jogo (*Niantic*). Neste dia existem maiores possibilidades do Pokémon do evento ser brilhante (Pokémon raro que possui outra cor, algo em geral que tem relevância para colecionadores).

<sup>31</sup> Batalhas que são geralmente destinadas a grupos de jogadores, possuindo níveis de dificuldade de 1 a 5. Reides de nível 5, por exemplo, raramente podem ser realizadas em apenas uma pessoa, necessitando que os jogadores se reúnam para concluir esse desafio do jogo.

o jogo tem tamanha relevância na vida destas pessoas ao ponto delas movimentarem suas agendas e seus afazeres para poderem jogar. Deste modo, o termo *gamer* talvez esteja em um processo de transição, onde os sentidos e os significados associados a ele estão se transformando, assim como o público que consome jogos. Esvazia-se o significado original atrelado a este termo, e ressignifica ele a partir de vivências outras. Deste modo, *gamer* será considerado nesta dissertação a partir do relato de Bianca Martins, pois consegue englobar nuances e vivências que estão em consonância com a proposta deste trabalho.

É interessante notar que o público consumidor de jogos com o tempo foi sofrendo mudanças. No Brasil os dados levantados pela Pesquisa Game Brasil (2018) apontaram que o público consumidor é majoritariamente composto por mulheres desde 2016, alcançando em 2018 a porcentagem de 58,9% do total de jogadores e jogadoras. A Pesquisa Game Brasil (2019) em 2019 também fez um levantamento a respeito das/os *gamers*, que para eles significa “aqueles que afirmaram possuir o hábito de jogar jogos digitais, independente do estilo de jogo, frequência ao longo da semana, duração das partidas e conhecimento sobre jogos, softwares e hardwares relacionados”. Mulheres nesta pesquisa representaram uma porcentagem de 53% entre as/os *gamers*.

Entretanto, por mais que existam mulheres que jogam, e em lugares como Brasil representam um número expressivo, o imaginário cultural a respeito de quem é “o verdadeiro jogador/“*gamer*” ainda permanece bastante restrito quanto a categoria gênero. E isso se deve em partes pela construção histórica a respeito de quem é o público consumidor, mas também em como a própria comunidade jogadora se estrutura e age em relação aos jogadores e jogadoras.

Neste sentido, o assédio no ambiente online de jogos direcionado a mulheres tem sido denunciado há anos por diversos veículos de informação, como em jornais<sup>32</sup>, Revistas digitais<sup>33</sup>, canais de entretenimento como BBC Three<sup>34</sup> e

---

<sup>32</sup> Disponível em <<https://www.theguardian.com/culture/2017/oct/24/hey-dude-do-this-the-last-resort-for-female-gamers-escaping-online-abuse>>, <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2018/01/1952582-com-perfil-feminino-gamers-homens-sao-alvo-de-assedio-on-line.shtml>>. Acesso em: jun. 2019.

<sup>33</sup> Disponível em: <[https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/mb7b9q/world-of-warcraft-has-a-rape-problem?utm\\_source=mbtwitter](https://motherboard.vice.com/en_us/article/mb7b9q/world-of-warcraft-has-a-rape-problem?utm_source=mbtwitter)>, <<https://www.bbc.com/news/magazine-18280000>>. Acesso em: jun. 2019.

<sup>34</sup> Disponível em: <[https://www.bbc.co.uk/bbcthree/clip/52d6d12b-9293-4838-839f-3bbb8d577d42?ns\\_campaign=bbc-three&ns\\_mchannel=social&ns\\_source=bbc-link-shortener&ns\\_linkname=52d6d12b-9293-4838-839f-3bbb8d577d42](https://www.bbc.co.uk/bbcthree/clip/52d6d12b-9293-4838-839f-3bbb8d577d42?ns_campaign=bbc-three&ns_mchannel=social&ns_source=bbc-link-shortener&ns_linkname=52d6d12b-9293-4838-839f-3bbb8d577d42)>. Acesso em: jun. 2019.

documentários (GTFO, 2015; Donzela em Defesa, 2017). Segundo Bowey, Depping e Mandryk (2017), o assédio direcionado a jogadoras geralmente variam do sexismo tradicional (ex: comentários associando mulheres ao ambiente doméstico) até assédio sexual (ex: comentários que buscam constranger e objetificar mulheres). Situações como estas tem sido denunciadas por jogadoras de formas diversas, como blogs<sup>35</sup> e vídeos<sup>36</sup>. Algumas situações envolvendo este tema podem ser consideradas de grande relevância na história dos jogos, marcando eventos que tiveram grande repercussão no contexto internacional, e que a seguir serão explicadas.

A primeira situação que recebe destaque ocorreu no ano de 2012, durante um episódio de *Cross Assault*, web serie e competição promovida pela *Capcom* que envolve o jogo *Street Fighter x Tekken*. No evento, cinco jogadores/as da comunidade de jogos de luta foram selecionados para representar o time *Street Fighter*, sob a liderança de *Alex Valle*, e outros/as cinco para o time *Tekken*, sob liderança de *Aris Bahktanians*. A transmissão ao vivo da competição permitiu que os espectadores pudessem participar em tempo real através de comentários online. No entanto, esse evento ficou marcado por um caso de assédio, em que o treinador *Aris Bahktanians* durante a transmissão assediou de diversas maneiras a jogadora *Miranda Pakozdi*. Este episódio se tornou famoso pela frase dita por ele à *Pakozdi* depois que a jogadora pediu que o treinador parasse com o comportamento, em que *Bahktanians* disse: “você dever ser capaz de jogar enquanto é assediada”<sup>37</sup> (GTFO, 2015). *Bahktanians* também alegou que assédio sexual é parte da comunidade de jogos de luta, não podendo separar um do outro<sup>38</sup>.

É necessário atentar para o fato de que *Bahktanians* não representa a comunidade inteira de jogos de luta, nem serve como um porta voz. Pelo contrário, após este episódio diversas críticas foram direcionadas ao seu comportamento

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://www.notinthekitchenanymore.com/bbc-three-buzzfeed/#comments>>, <<https://misogynymonday.tumblr.com/post/166461902330/its-not-even-a-fun-critique-so-boring-so-lazy-are>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>36</sup> Coletânea de vídeos relacionados a assédio e a campanha #mygamemynome disponível em: <<http://www.mygamemynome.com/>>. Mais vídeos denunciando assédio disponíveis em: <<https://youtu.be/9f4dW1YpuoA>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>37</sup> Original em inglês: “*You need to be able to play when people are harassing you*” (GTFO, 2015).

<sup>38</sup> Vídeo e transcrição disponíveis em: <<https://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html>>. Acesso em: jul. 2019.



durante o campeonato, principalmente de veículos que circulam conteúdos sobre jogos<sup>39</sup>, mas chegou a ser comentado também em jornais e revistas que não possuem enfoque na área, como *The New York Times*<sup>40</sup>, *Época*<sup>41</sup> e *O Globo*<sup>42</sup>. Entretanto, como ressalta Todd Harper<sup>43</sup> (GTFO, 2015) no documentário GTFO a respeito deste evento, *Aris Bahktanians* não agiu isoladamente neste episódio. O treinador estava reagindo a comentários online em tempo real, onde espectadores sugeriam e se entretinham por este tipo de comportamento direcionado a *Pakozdi*. Harper (GTFO, 2015) aponta isto como um problema maior, em que as ações de *Bahktatnians* representam o sintoma de uma cultura misógina anterior aos jogos. Isto não retira sua responsabilidade pelo ocorrido, mas representa que o problema não se restringe a uma ação “isolada” no evento “*Cross Assault*”, mas como parte de um sistema que permite e encoraja certos tipos de comportamento, com os quais *Bahktanians* escolheu se engajar.

A segunda situação que recebe destaque aqui é a criação do *GamerGate* (ou *#gamergate*, que é a *tag* associada a ele), movimento que levantou como bandeira uma suposta busca da “ética no jornalismo dos jogos digitais” (GOULART; NARDI, 2017/b). Gray, Buyukozturk e Hill (2016) apontam que existem diversas perspectivas para compreender este movimento. Da perspectiva dos participantes, foi defendida a ideia de que as críticas sobre jogos que eles estavam recebendo não eram confiáveis, e o problema ético destas críticas estava no fato de que sua objetividade era comprometida por relações íntimas entre críticos de jogos e desenvolvedoras. De uma perspectiva feminista sobre o ocorrido, compreende-se este movimento como uma resposta da comunidade de jogos hegemônica em aceitar a inclusão de mulheres e narrativas mais diversas, como uma resistência a entrada de novos públicos ao território antes dominado pelo público masculino heterossexual (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016).

---

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://kotaku.com/this-is-what-a-gamers-sexual-harassment-looks-like-5889415>>, <<http://shoryuken.com/2012/02/29/back-to-basics-getting-beyond-the-drama/>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>41</sup> Disponível em: <<https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamerbate-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/mulheres-sao-vitimas-de-campanha-de-odio-no-mundo-dos-videogames-14438958>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>43</sup> Autor do livro “*The Culture of Digital Fighting Games*”, e convidado para falar no documentário GTFO.

O *GamerGate* foi iniciado a partir de uma controvérsia envolvendo a game designer *Zoe Quinn* e seu ex-namorado *Eron Gjoni*. Em 2014 um blog<sup>44</sup> escrito por *Gjoni* a respeito do término de seu relacionamento com *Quinn* foi postado no site “*The Something Awful Forums*” em uma *thread* relacionada a “términos terríveis”. No blog, *Gjoni* acusou *Quinn* de ter se relacionado intimamente com diversas pessoas durante o relacionamento, potencialmente incluindo críticos de jogos, implicando que o sucesso de *Quinn* com seu jogo (gratuito) intitulado *Depression Quest* era devido a sua “compra” de boas críticas (GOULART; NARDI, 2017/b; MASSANARI, 2017; GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016).

*Quinn* já havia sofrido ataques na época em que postou seu jogo no sistema de *Green Light*<sup>45</sup> da plataforma *Steam* no ano anterior (2013), sendo rechaçada tanto pela condição da depressão, quanto pela criação de um jogo não-tradicional (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016; MASSANARI, 2017). Porém, após a declaração de seu ex-namorado, ela se tornou alvo de uma campanha extensa de “deslegitimação e assédio de mulheres e seus aliados na comunidade de jogos”<sup>46</sup> (MASSANARI, 2017, p.334). Ela recebeu também ameaças de estupro e morte, além de ter seus dados pessoais (como endereço, número de telefone e informações bancárias) revelados na internet (GOULART e NARDI, 2017/b; GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016).

O movimento *GamerGate* foi criado após o estopim associado a *Zoe Quinn*, onde alguns jogadores passaram a se engajar com violência explícitas direcionadas a mulheres, justificando suas ações a partir da ideia de que buscavam retomar a ética no jornalismo de jogos (cuja acusação de *Gjoni* a respeito da ex-namorada *Quinn* “provava” algum ponto aos integrantes do movimento). Apesar de seus participantes alegarem que é uma resposta a falta de ética no jornalismo sobre jogos digitais, na prática eles investiram mais tempo em ações de postura antifeminista e em ataque “principalmente misógino, mas também homofóbico, transfóbico e racista

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em

<sup>45</sup> O Sistema *Green Light* foi uma plataforma para jogos que independentes em desenvolvimento pudessem ser avaliados e ganhassem visibilidade (MASSANARI, 2017). Este sistema não existe mais desde 2017, segundo informações disponíveis no site da *Steam* Disponível em: <<https://steamcommunity.com/greenlight/?l=portuguese&appid=765>>. Acesso em: 22/08/2019

<sup>46</sup> Original em inglês: “...to delegitimize and harass women and their allies in the gaming community.”

a trabalhadoras/es da indústria, crítica e demais membros da cultura de jogos digitais” (GOULART; NARDI, 2017/a, p.255; SHAER et al., 2017). Se por um lado os participantes alegavam não poderem confiar nas críticas sobre jogos que tinham acesso, por outro lado usavam esta bandeira como justificativa para as ações violentas que direcionavam às mulheres no meio dos jogos.

Segundo Gray, Buyukozturk e Hill (2016) os debates acerca da violência simbólica direcionada a grupos marginalizados na cultura de jogos passou a receber destaque após o *GamerGate*. Segundo os autores, essa violência deve ser estudada e percebida como estrutural, de modo a sustentar desigualdades que tem mantido pessoas em posições marginalizadas dentro desta cultura.

Bowey, Depping e Mandryk (2017) apontam que o debate sobre sexismo em jogos ganhou bastante visibilidade com o movimento *GamerGate*. Entretanto, os autores apontam que a representação dicotômica “jogadores vs jogadoras”, comumente feita a partir de discussões sobre sexismo em jogos, é simplificada demais. Não foram apenas homens que se opuseram a retórica do *GamerGate*, mas também houveram mulheres que apoiaram o movimento “como briga pela masculinidade e espaços para homens em jogos<sup>47</sup>” (BOWEY, DEPPING, MANDRIK, 2017, p.1530). A este respeito, Bowey, Depping e Mandrik (2017) ressaltam ser um erro dividir homens e mulheres em 2 grupos dicotômicos e homogêneos, e esperar atitudes com base nisto. Em um caminho oposto a este, eles compreendem que as pessoas escolhem performar certas identidades e têm opiniões acerca delas, o que explicaria as formas variadas de reações ao *GamerGate*.

Bowey, Depping e Mandrik (2017) sugerem que a forma como pessoas vão experienciar sexismo em jogos não depende de seu gênero (identificar-se como homem, por exemplo), mas de **como** elas entendem o que é gênero e sexismo, e as noções que são associadas a estes. Tal abordagem evita essencialismos associados a interpretação dicotômica das categorias homem e mulher, bem como reconhece o caráter heterogêneo destes grupos identitários. Entretanto, é necessário ressaltar que as perseguições motivadas e organizadas pelos

---

<sup>47</sup> Original em inglês: “women who (...) support #gamergate as a fight for masculinity and for male spaces in games”.

participantes do *GamerGate* foram direcionadas às mulheres. Portanto, resistências vindas de homens, ainda que relevantes e importantes, vieram de uma posição de privilégio, enquanto àquelas que se originaram da fala de mulheres eram potenciais alvos para ações do *GamerGate*.

Apesar do estopim estar associado a *Zoe Quinn*, duas outras mulheres ficaram conhecidas por terem sido alvo de ataques massivos pelo *GamerGate*, *Brianna Wu* e *Anita Sarkeesian*. Esses dois casos são destacados aqui por serem frequentemente associados ao movimento feminista.

*Brianna Wu*, em conjunto com *Amanda Warner*, fundou o estúdio de jogos independentes *Giant Spacekat*<sup>48</sup>. Segundo declaração de *Wu* ao documentário GTFO (2015), a empresa conta majoritariamente com desenvolvedoras mulheres, e seu jogo *Revolution 60* possui somente protagonistas femininas. *Brianna Wu* se tornou alvo do *GamerGate* após compartilhar um meme debochando do movimento. Em resposta, este meme foi reformulado pelos participantes do *GamerGate* para zombar dela, e seguiu-se uma onda de ameaças de morte e estupro direcionadas à *Wu* (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016). *Brianna Wu* se tornou alvo de críticas antifeministas (com enfoque em seu jogo) e ameaças de morte, além de ter seus dados pessoais revelados (GOULART; NARDI, 2017/b). *Wu* (2015) escreveu um texto comentando sobre suas experiências com o *GamerGate*, onde discorre a respeito da liberdade de expressão online. Segundo *Brianna Wu* “já é tempo de ter uma conversa adulta sobre como as pessoas experienciam a ‘liberdade de expressão’ na internet quando não são brancas, heterossexuais e homens” (WU, 2015, p.48). O apontamento de *Wu* se refere a forma como determinadas identidades são marginalizadas nestes meios, e acabam por ser silenciadas, invisibilizadas e/ou assediadas.

A segunda mulher que também foi alvo do *GamerGate* é *Anita Sarkeesian*. Ela protagonizou um projeto chamado *Tropes vs Women in Video Games*<sup>49</sup> em 2013, cujo objetivo foi criar uma web série focada em examinar os estereótipos sexistas na representação de personagens femininas em jogos. Essa série faz parte

---

<sup>48</sup> Disponível em: <<http://www.giantpacekat.com/>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>49</sup> Disponível em: <<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>>. Acesso: jun. 2019.

de um projeto maior chamado *Feminist Frequency*, cujo objetivo, segundo Sarkeesian (ONLINE, 2013), era desconstruir as representações de mulheres na cultura popular<sup>50</sup>. Atualmente, o projeto também se apresenta como “uma organização educacional sem fins lucrativos que analisa a relação da mídia moderna com questões sociais como gênero, raça e sexualidade”<sup>51</sup>. O movimento *GamerGate* tornou evidente as questões de sexismo e misoginia que extravasam no universo do jogo para as instâncias da vida cotidiana, não apenas para jogadoras, mas também para quem discute questões de representação nesta mídia (BUTT, 2017; SHAER et al., 2017). Neste sentido, Gray, Buyukozturk e Hill (2016) apontam que, acerca da temática da violência contra mulher em jogos, o foco frequentemente é voltado para a experiência dentro do jogo. No entanto, é relevante também atentar para as formas como essas agressões não se limitam ao período ou espaço do jogo, mas também tem consequências nas vivências destas mulheres jogadoras no “mundo real” (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016).

*Sarkeesian* sofreu diversos ataques por conta de seu projeto voltado para jogos, envolvendo de ameaças de tiroteio durante apresentação uma de suas palestras, até a produção de um jogo que simulava o espancamento da autora (GOULART E NARDI, 2017/b; GTFO, 2015; ONLINE, 2013). Segundo *Sarkeesian*, em entrevista ao documentário GTFO (2015), horas após seu projeto estar disponível para financiamento na plataforma *KickStarter*, a seção de comentários estava repleta de comentários misóginos e ameaças. Em adição, houveram tentativas de coletar e redistribuir suas informações pessoais<sup>52</sup> como telefone e endereço.

*Sarkeesian* (ONLINE, 2013) em sua palestra sobre “Assédio Online” para *The Conference 2013*, explicou que também houveram tentativas de tirar seus vídeos do ar, através do uso abusivo, em massa e organizado do sinalizador de conteúdo inapropriado na plataforma *Youtube*<sup>53</sup>. Ela utiliza o termo “*Cyber mob*”

---

<sup>50</sup> Disponível em: < <https://feministfrequency.com/about/>>. Acesso em: jul. 2019.

<sup>51</sup> Original em inglês: “Today, Feminist Frequency is a not-for-profit educational organization that analyzes modern media’s relationship to societal issues such as gender, race, and sexuality”. Disponível em: < <https://feministfrequency.com/about/>>

<sup>52</sup> Tal prática é conhecida como *doxing* (GOULART; NARDI, 2017; GTFO, 2015)

<sup>53</sup> Tal prática é conhecida como *flagging* (ONLINE, 2013).

para descrever as formas de assédio organizadas que recebeu, explicando que este ocorre quando um grupo dominante, que compartilha uma visão de mundo semelhante, se reúne para coletivamente discriminar ou assediar um alvo, usando estratégias de abuso online. *Sarkeesian* (ONLINE, 2013) também aponta que o objetivo de um “*Cyber mob*”, além de silenciar o alvo, é reforçar sua posição de dominância social sobre grupos marginalizados. De fato, um ano depois o *GamerGate* tomou força, e emergiu neste contexto de retaliação a críticas feministas em jogos, bem como praticou isto em massa com *Sarkeesian* nos anos que seguiram (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2016).

Neste sentido, ela considera que esta ação teve como objetivo defender o *status quo* da representação de jogos como território dominado por homens, bem como os privilégios que vêm desta noção incontestável/incontestada de “*boy’s club*” (em português “clube dos meninos”).

Em consonância, Goulart (2017/a) discute em seu trabalho a respeito da noção de *boyhood*. Segundo Goulart (2017/a), este termo foi cunhado por *Derrick Burrill*<sup>54</sup>, e se refere a esta noção de cultura dos jogos centradas em jovens homens brancos heterossexuais e cisgêneros. Esta cultura é constituída a partir de estruturas de significado compreendidas e socializadas como masculinas, e está ligada não apenas aos jogos, mas a outras esferas da cultura *nerd/geek*. Neste sentido, Goulart e Nardi (2017/a), a partir do trabalho de Burrill apontam que:

(...) no contexto das culturas de jogo digital, o *Boyhood* se torna um valioso instrumento simbólico para a masculinidade ocidental: esses compõem um local fantasioso onde se pode “provar” sua hombridade, reencenando as atividades “clássicas” da fantasia romantizada da masculinidade (guerra, conquista, sacrifício, salvamento de mulheres e crianças) sem ter de lidar com as possíveis falhas desses projetos idealizados (dor, morte, falha ou mesmo alteridade). (GOULART; NARDI, 2017/a, p.30).

As noções de pertencimento a cultura de jogos estão entrelaçadas com estas questões identitárias. Casos como o episódio de *Cross Assault* ou os de assédio por participantes do *GamerGate* são exemplos de barreiras que dificultam a entrada e permanência de mulheres neste meio. Butt (2017) aponta para como a masculinidade tóxica pode modificar as formas como mulheres interagem com

---

<sup>54</sup> Derek A. Burrill, 2008. *Die Tryin’*: Videogames, Masculinity, Culture. Nova York: Peter Lang Publishing.

jogos, evidenciando que uma das reações é a prática de evitar comunicação dentro do jogo. Isto objetiva não chamar a atenção para quaisquer marcadores que evidenciem o gênero da jogadora. A autora ainda ressalta que tal comportamento permanece mesmo fora do universo do jogo, onde jogadoras evitam demonstrar seu apreço por jogos em ambientes públicos, com a finalidade de evitar confrontos. Como resultado de práticas originadas da masculinidade tóxica dentro de ambientes de jogos, mulheres são frequentemente silenciadas neste meio. Neste sentido, é necessário atentar para como práticas que parecem limitadas ao espaço do jogo transpassam fronteiras, e tem consequências reais na vida de mulheres, e qualquer grupo que esteja à margem desta cultura (BUTT, 2017).

E experiências como esta não ocorrem somente com mulheres que recebem grande visibilidade, mas podem ocorrer em contextos mais particulares e pessoais, como com mulheres jogando online. No documentário *Donzela em Defesa* (2017) diversas mulheres compartilharam suas experiências de assédio em jogos digitais, destacando ofensas direcionadas às jogadoras especificamente por serem mulheres, cartas e mensagens hostis para mulheres colunistas que escrevem sobre jogos ou que fazem pesquisas na área. Em um dos relatos, a jogadora explica que prefere comunidades só de mulheres para jogar, pois evita passar, neste meio, por situações de invisibilidade por conta de seu gênero. Em outro, uma segunda jogadora relata que utiliza um nome neutro no jogo para que não seja reconhecida instantaneamente como mulher, a fim de evitar assédio. Em adição, ela complementa que a dificuldade para meninas entrarem no mundo dos jogos enquanto crianças é a toxicidade, reforçando que assédio não é algo que uma criança deveria ter que lidar. Sua outra preocupação é que meninos jovens, ao serem socializados neste meio, aprendam e normalizem esta prática.

Os depoimentos neste documentário dialogam com as questões trazidas anteriormente sobre sexismo em jogos nesta mesma seção. Na pesquisa de Shaer et al. (2017) com mulheres jogadoras em uma faculdade para mulheres, foi evidenciada a forma como comentários relacionados a gênero influenciam na experiência de jogar. Segundo este estudo, as jogadoras ávidas (que jogavam com maior frequência) recebiam mais comentários relacionados a gênero do que aquelas que jogavam casualmente, e parte delas também apontavam que perdiam interesse em jogar por conta dos mesmos. Em adição, 12% das participantes desta

pesquisa revelaram que se apresentam com outro gênero em jogos *online*, ação motivada por questões de privacidade, respeito, participação, fluidez do próprio gênero, como forma de experimento social, entre outras motivações.

Uma leitura interessante sobre o *GamerGate* foi feita por Pereira e Detoni (2018), que comparam a reação da sociedade portuguesa do século XIX à mulher moderna com a forma como a mulher *gamer* é vista por um determinado segmento social dentro da cultura de jogos. Nesta comparação, é relevante notar que existe a percepção de ambas as mulheres estão supostamente invadindo espaços considerados como apropriados aos homens. Segundo os autores, com o passar do tempo houve uma mudança radical na composição do público consumidor de jogos, caminhando do “antigo estereótipo de adolescentes e rapazes brancos heterossexuais de classe média para um ambiente muito mais diverso, com participação feminina e de pessoas de outros grupos sociais” (PEREIRA; DETONI, 2018, p.999). Pereira e Detoni (2018) explicam que, com a entrada de mulheres neste meio, uma postura reflexiva quanto a representação e a representatividade feminina começou a emergir. Tais mudanças passaram a ser vistas por alguns jogadores como uma ameaça, que chegaram a perseguir e assediar mulheres que atuavam no meio de jogos, como produtoras e críticas, tendo como ápice o movimento *GameGate*.

Pereira e Detoni (2018) traçam um paralelo com a nova mulher portuguesa e a mulher *gamer* a partir da noção de uma figura que “invadiu” um espaço tradicionalmente masculino. Enquanto o desconforto relacionadas à mulher moderna portuguesa ilustrado pelas poesias de Cesário Verde estão ligadas a oposição do campo/cidade e uma quebra da moral cristã, no caso da *GamerGate* o desconforto está relacionado as críticas sobre representação feminina propostas por mulheres no meio de jogos, que quebra com a tradição da figura feminina como objeto de desejo, e representa para este grupo uma “invasão” do espaço antes exclusivo. O próprio movimento *GamerGate* pode ter como uma de suas fontes a defesa pela identidade *gamer* tradicional, supostamente ameaçada pela chegada de visões e vivências de novos públicos (PEREIRA; DETONI, 2018).

Uma questão a ser levada em conta também é que o assédio em jogos não é direcionado somente à mulheres, mas a representações de feminilidade de modo mais geral, como personagens (mulheres e animais antropomórficos entendidos



como femininos que não são necessariamente controlados por uma jogadora) e representações abstratas de mulheres (como *chatbots* de atendimento e assistentes virtuais<sup>55</sup> que representam uma figura feminina). Neste sentido, a violência direcionada a representações femininas se mostra normalizada, mesmo que não necessite de uma pessoa real como alvo. Entretanto, pelo escopo deste trabalho será dado maior enfoque à experiência de mulheres, ainda que questões de representação sejam abordadas ao longo desta dissertação. Portanto, aqui é relevante compreender as estratégias pessoais de mulheres para lidar com o assédio a elas direcionado, mas também atentar para as formas que elas têm se reunido e realizado ações coletivamente.

Neste contexto, iniciativas têm sido criadas afim de buscar mais participação destas pessoas que estão à margem da cultura de jogos. A toxicidade e a marginalização direcionada a identidades não hegemônicas pode ser uma das motivações para que jogadores e jogadoras procurem formas de se organizar para jogar e criar ambientes seguros. No contexto norte-americano tem-se iniciativas voltadas para o público feminino como exemplo **Code Liberation Foundation**<sup>56</sup> (organização que oferece acesso a ciência da computação para mulheres, pessoas não-binárias, entre outros) e **GeekGirlCon**<sup>57</sup> (conferencia que promove a visibilidade de mulheres e outros grupos menos representados na cultura *geek*). No Brasil, alguns exemplos são **OverD.vas**<sup>58</sup> (grupo de jogadoras que organizaram um campeonato feminino de *Overwatch* realizado em 2017), **Play like a Girl**<sup>59</sup> (evento e campanha realizada pela hamburgueria *Cooldown* em Curitiba durante semana

---

<sup>55</sup> Como exemplos de assistentes virtuais que representam uma figura feminina tem-se a Siri (Apple), Cortana (Microsoft) e Alexa (Amazon).

<sup>56</sup> “A Code Liberation catalisa a criação de jogos digitais e tecnologias criativas por mulheres, pessoas não-binárias, *femme* e identificadas como meninas para diversificar os campos de STEAM”, isto é: ciência tecnologia, engenharia, arte e matemática. Disponível em: <<http://codeliberation.org/>>. Acesso em jul. 2019.

<sup>57</sup> É uma organização que trabalha no empoderamento de mulheres/garotas *geek* que querem seguir nas áreas de ciências, tecnologia, quadrinhos, literatura ou jogos. Disponível em: <<https://geekgirlcon.com/about-us/>>

<sup>58</sup> Página oficial em redes sociais disponível em: <[https://www.facebook.com/pg/Overdvas/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/Overdvas/about/?ref=page_internal)>. Acesso em: jul. 2019.

<sup>59</sup> A hamburgueria *Cooldown* é voltada para o público que gosta de jogos e esportes eletrônicos (E-Sports). A campanha *Play Like a Girl*, promovida por eles, buscou arrecadar dinheiro para investir na ONG Todas Marias, e teve como objetivo o combate à violência contra mulher, no ambiente online e offline. Disponível em: <<https://www.facebook.com/events/2022818371166065/>> e <<http://sintoniageek.com.br/play-like-a-girl/>>. Acesso em: jul. 2019.

da mulher em 2018 e em 2019), **Minas Nerds**<sup>60</sup> (iniciativa com diversas frentes, como grupos de discussões e site de notícias que priorizam representar o protagonismo feminino e a “cultura nerd”, que inclui jogos) e **Women Gam Jam**<sup>61</sup> (evento de desenvolvimento de jogos com foco no público feminino, trans e não-binário). Cada uma destas iniciativas apresentadas como exemplo tiveram, ou têm, como foco a visibilidade de mulheres e possuem propostas diferentes para atingir este objetivo.

O estudo de mobilizações feitas por pessoas à margem da cultura de jogos demonstra o potencial da comunidade em resolver suas próprias demandas. Neste sentido, a iniciativa selecionada para estudo de caso nesta dissertação foi a *OverD.vas*, devido ao fato de ter sido promovida por jogadoras, servindo como exemplo de mobilização interna da comunidade de jogos. As jogadoras se reuniram utilizando recursos online, por meio de grupos em redes sociais, como “Whatsapp” e “Facebook”, por onde também ocorreu a divulgação dos campeonatos e das conquistas e notícias relacionadas ao *OverD.vas*. Um estudo aprofundado da trajetória desta mobilização será apresentado na seção 4. A seguir, na seção 3.2.1, foram trazidas algumas reflexões acerca das questões sobre a representação de mulheres em jogos. Na seção 3.2.2 foram apresentadas as narrativas e representações do jogo *Overwatch* (jogo do campeonato *OverD.vas*), com a finalidade de ilustrar um bom exemplo de representação feminina, mas também para entender as possibilidades de empoderamento que boas representações podem fornecer (como no caso da personagem *D.va* e o grupo *OverD.vas*).

### 3.2.1 Representação de mulheres em Jogos

Com a intenção de ampliar a discussão anteriormente desenvolvida sobre o ambiente online de jogos e a toxicidade direcionada à mulher, é relevante compreender também como as representações em jogos também contribuem para

---

<sup>60</sup> "Olá, somos o MinasNerds. Uma iniciativa criada para AMPLIAR A VOZ E REPRESENTAR AS MULHERES NO MEIO GEEK E NERD". Texto disponível em: <<https://minasnerds.com.br/quem-somos/>>

<sup>61</sup> “A Women Game Jam tem como foco o público feminino, trans e não-binário, com a meta de trazer maior visibilidade, incentivo e network para as participantes que trabalham ou almejam trabalhar na indústria de jogos”. Texto disponível em: <<https://www.wgjbr.com.br/>>. Acesso em: jul. 2019.

uma marginalização da figura feminina. A representação feminina tem sido tópico de diversos artigos acadêmicos<sup>62</sup>, trabalhos acadêmicos<sup>63</sup>, e discussões em veículos informais de circulação de informação (blogs). A representação de personagens femininas em jogos usualmente tem como crítica a hipersexualização, as narrativas estereotipadas e a falta de desenvolvimento de suas histórias (DONZELA EM DEFESA, 2017).

Neste sentido Amorim et al (2016) apontam para alguns exemplos de representação feminina e as problematizam. Um caso icônico na história dos jogos é o de *Samus Aran*. A personagem é a protagonista da franquia de jogos de ação *Metroid*<sup>64</sup>, que teve seu primeiro jogo lançado em 1986 para plataforma NES. O que chamou a atenção nesta edição do jogo *Metroid* é que só é descoberta a identidade de gênero da personagem no final no jogo, quando o jogador ou jogadora ganha o jogo. Existem jogadoras que gostam da representação de *Samus* por conta de não depender dos estereótipos comuns às armaduras femininas (que delineiam os seios ou buscam mostrar o corpo da personagem de maneira sensual) (DONZELA EM DEFESA, 2017). Entretanto, a problemática relacionada a *Samus* é sua representação neste jogo, pois quanto mais rápido o jogo é finalizado, menos roupas a personagem estará vestindo quando tiver sua identidade revelada, tal como uma forma de premiação (AMORIM et al, 2016).

Com este exemplo, os autores buscam problematizar algumas escolhas no design de personagem, analisando as relações entre *gameplay*, enredo, jogador(a) e personagem. Eles apontam que o design de personagem está ligado ao ambiente do jogo e a *gameplay*, argumentando que uma personagem bem construída está bem inserida no ambiente que a cerca. *Faith*, do jogo *Mirror's Edge*<sup>65</sup> (lançado em 2016) é apontada como exemplo de personagem que atinge estes parâmetros, O jogo é baseado em mecânicas de *parkour*, e o condicionamento físico de *Faith* e as

---

<sup>62</sup> O Apêndice A desta dissertação contém alguns exemplos de artigos acadêmicos dedicados à representação feminina em jogos.

<sup>63</sup> A título de curiosidade, na presente dissertação alguns trabalhos que abordam tal temática fizeram parte inclusive do corpo teórico, como: Arantes (2016), Rodrigues (2014), Rodrigues e Merkle (2017), Amorim et al. (2016), Cerdera e Lima (2016), Araújo e Pereira (2017), entre outros.

<sup>64</sup> Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Portal-Nintendo/Portal-Metroid/Portal-Metroid-627595.html>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>65</sup> Disponível em: <<https://www.ea.com/pt-br/games/mirrors-edge/mirrors-edge-catalyst>>. Acesso em: ago. 2019.

roupas que a personagem utiliza a fazem estar bem alinhada com o ambiente e os objetivos do jogo.

Amorim *et al* (2016) analisam a indumentária das personagens femininas a partir de dois dos subgrupos de arquétipos elencados por Leo Hartas<sup>66</sup>. O primeiro é a classificação *Sexy and Sassy*, e é representado por roupas que deixam bastante do corpo à mostra, como biquínis, saias curtas ou *catsuits*. As roupas das personagens da DLC<sup>67</sup> do jogo de luta *Dead or Alive 5* servem como exemplo deste arquétipo, e podem ser vistas na Figura 2.

Figura 2 – Personagens da DLC de *Dead or Alive 5*.



Fonte: <https://teamninja-studio.com/doa5/us/dlc.html>

Outros exemplos são as personagens de *Dead or Alive Xtreme 3*, *Cindy Aurum*<sup>68</sup> de *Final Fantasy XV*, *Poison*<sup>69</sup> de *Street Fighter x Tekken* e *Katarina Alves*<sup>70</sup> do *Tekken 7*. Os autores apontam este figurino como orientado ao fetiche sexual,

<sup>66</sup> L. Hartas. *The Art of Game Characters*. HarperCollins. 2005.

<sup>67</sup> DLC é um acrônimo para “*Downloadable content*”, isto é, conteúdo adicional que pode ser baixado para o jogo.

<sup>68</sup> Descrita no site oficial do jogo como “Beldade que cuida das tarefas diárias da oficina do seu rabugento avô enquanto ele se ocupa com outras tarefas (...)”. Disponível em: <<https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/pt-br/overview>> Acesso em: ago. 2019.

<sup>69</sup> Descrita como “graciosa, sexy e legal” (no original: *graceful, sexy & cool*). Disponível em: <<http://games.streetfighter.com/us/sfxtk/characters/poison>>. Acesso em: ago. 2019.

<sup>70</sup> A descrição do site oficial do jogo a descreve como uma personagem que se utiliza de muitos palavrões desde criança. Tem uma história trágica envolvendo o desaparecimento de seu pai, e a busca por dinheiro para encontra-lo. Disponível em: <<https://tk7.tekken.com/fighters/katarina>>. Acesso em: jan. 2020. É interessante notar que Katarina é uma personagem de origem brasileira, e recorre a recursos visuais apelativos para exacerbar a sensualidade, como deixar parte de suas roupas íntimas à mostra.

além de poder estar associado a fragilidade. Neste sentido, um exemplo popular é a representação de *Lara Croft* nas primeiras versões do jogo *Tomb Raider*. A personagem é uma exploradora, similar ao icônico *Indiana Jones*, porém sua representação, principalmente no marketing do jogo, era voltada para sensualidade, com roupas curtas ou que delineiam seu busto (AMORIM et al, 2016). Aqui é necessário também fazer uma ressalva, pois as tecnologias de modelagem 3D da época não permitiam formas muito realistas, resultando em personagens com formas bastante brutas, em que as roupas parecem ser apenas uma coloração do corpo (Figura 3, lado esquerdo). Contudo, não justifica as campanhas de marketing do jogo, cujo enfoque na sensualidade da personagem era perceptível (Figura 3, lado direito).

Figura 3 – Mudanças na representação da personagem Lara Croft ao longo do tempo e divulgação.



Fonte: (AMORIM ET AL, 2016) e <<https://www.gq-magazine.co.uk/article/tomb-raider-over-the-years>>

Segundo Araújo e Pereira (2017), *Lara Croft* é umas personagens femininas mais reconhecidas, aparecendo no *Guinness Records* como a mais bem sucedida. A personagem se destaca por ser protagonista de sua franquia, algo que na época dos primeiros jogos de *Tomb Raider* era incomum, pois as personagens femininas com frequências estavam relegadas ao papel da donzela indefesa ou personagem de apoio. Entretanto, sua representação por vezes era bastante apelativa, tendo até uma cena dela no banho, onde a mesma questiona se os jogadores já não haviam “visto demais” (ARAÚJO; PEREIRA, 2017).

O segundo arquétipo é a *Femme Fatale*, marcado pelo uso da sensualidade da personagem feminina para atrair e controlar o sexo oposto (Amorim et al, 2016), em conformidade com a lógica heteronormativa. As vestimentas associadas a este estereótipo se voltam para trajes fetichistas, tal como o da Mulher Gato no jogo *Batman Arkham City*. Ela utiliza um *catsuit* que apresenta também um decote, em conformidade com a ideia de sedução. Outro exemplo é a protagonista do jogo *Bayonetta*<sup>71</sup>, personagem icônica em termos de hipersexualização. Cerdera e Lima (2016, p.960) apontam que os exageros na representação feminina por vezes são entendidos como um recurso narrativo, uma forma de “sexismo irônico” em os *game designers* por meio da representação caricata do machismo acreditam que ele “perde seu poder na construção de discursos sexistas”. Entretanto, os autores apontam que isto parte do pressuposto que o machismo não existe mais, o que é concepção equivocada.

Para autores como Araújo e Pereira (2017) o problema não está na representação hipersexualizada, mas em sua constante repetição, o que limita as posições que essas personagens podem e “devem” ocupar, normalizando tal forma de representação. Por esta visão a problemática não está tanto nas questões da representação por si, mas se volta para o sistema no qual ela está inserida, e de quanto esta prática se torna comum e passa a ser vista como a única forma de representar mulheres dentro de jogos. Em adição, Araújo e Pereira (2017) apontam que a representação feminina em jogos não é muito distante da representação feminina em outros meios. Isto pode ser observado, por exemplo, em comerciais de cerveja, joias, perfumes, entre outros.

É preciso atentar também para a discrepância de representações entre as roupas de personagens femininas e de personagens masculinos. Por mais que personagens desempenhem o mesmo papel numa dada história, é bastante comum que a personagem feminina seja representada trajando menos roupas. No caso de armaduras fica evidente as incongruências destas representações com o propósito da roupa. Quando uma roupa voltada para defesa, como a armadura, cobre o corpo do homem dando a sensação de que lhe providencia proteção, mas não cobre o

---

<sup>71</sup> Disponível em: <<http://www.bayonetta.com/>>. Acesso em: jan. 2020.

corpo da mulher, os objetivos deste tipo de representação ficam mais claros. É explícita a forma como o corpo da mulher é colocado na posição de um objeto de prazer para o suposto jogador e espectador, além de incoerente com os propósitos que um contexto de luta/guerra requerem da indumentária.

Um exemplo de resistência a este tipo de cenário foram as mulheres do blog “*Repair her armor*”, desenvolvido na plataforma *Tumblr*. O objetivo era redesenhar representações de armaduras hiperssexualizadas, de modo que fizessem sentido com o propósito de segurança da vestimenta, mas respeitando o estilo visual que o jogo propunha. Isto pode ser observado na Figura 4, com a imagem original à direita e a intervenção à esquerda.

Figura 4 – Intervenções na armadura de personagens femininas pelo Repair Her Armor.



Fonte: <<https://lereumadroga.wordpress.com/2017/08/19/as-melhores-armaduras-redesenhadas-pelo-repair-her-armor/>>

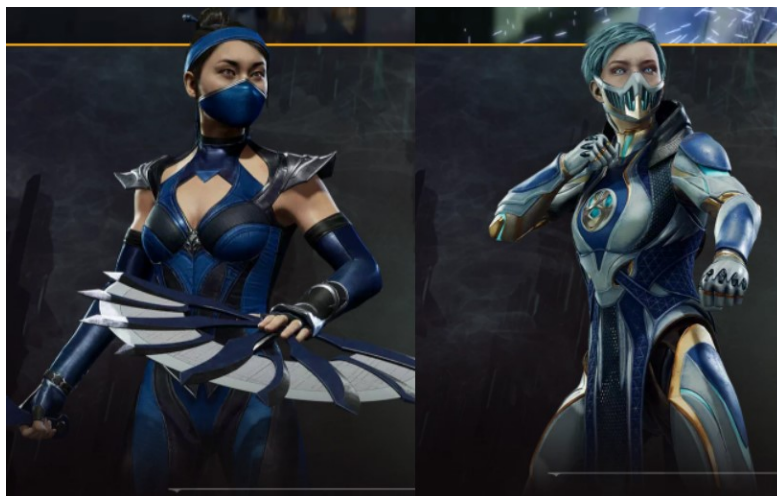
Nesta dissertação, a normalização da hiperssexualização das personagens femininas é entendida como uma demarcação de poder no meio de jogos. A objetificação sexual do corpo da mulher, recorrente na cultura de jogos, é uma das formas de reforçar a posição de mulheres neste meio (voltada ao prazer masculino, dentro das noções também normalizadas de heterossexualidade), auxiliando na regulação tanto de noções associadas ao gênero quanto ao sexo e a própria sexualidade. Além de remeter a heteronormatividade das relações do mundo externo aos jogos, a recorrente representação feminina como algo feito para despertar desejo em homens não enxerga mulheres como consumidoras de jogos, sendo mais um fator que pode tornar este meio pouco amigável a elas.

Ao abordar gênero é também necessário atentar para a categoria sexo, de modo que ambas tendem a ser reguladas desde a infância, e tem forte ligação entre si. As regulações de gênero também perpassam as regulações sobre sexo, estando geralmente ligadas a uma noção de bem estar social, às formas normalizadas e prescritas como de viver o corpo e os desejos (WEEKS, 2000). Neste sentido, a heterossexualidade tende a ser representada como uma identidade natural e inevitável, ideia que vem sendo reforçada por diversos campos (como a psicologia, medicina, escola, mídia...) durante os últimos dois séculos. Weeks (2000) reforça que o controle social sobre os corpos é uma das formas como as relações de poder estão enraizadas na sociedade. Enquanto noções “saudáveis” de gênero e sexualidade são associadas a identidade normativa, o oposto se constitui na identidade marginalizada, que tende a ser desvalorizada socialmente. Tal visão providencia uma leitura sobre a hipersexualização das personagens femininas como uma forma de poder que é exercida sobre o corpo feminino, que além de demarcar uma maneira “normal”/normativa de ser mulher, prescreve também uma forma de consumir o jogo e se ter prazer por meio daquelas representações. É também uma maneira de ensinar e reforçar à mulher como deve ser vivida a sexualidade e sensualidade, e de como agradar o homem (novamente dentro dos padrões culturais heteronormativos).

Atualmente já existem jogos que buscam representar suas personagens sem contar com o recurso da hipersexualização, tais como “*The Last of Us*” com a personagem *Ellie*, “*Celeste*” e a personagem *Madeline* e “*Dandara*”, cujo título remete à *Dandara dos Palmares*. Entretanto, apesar deste caminho estar começando a ser trilhado, existe ainda uma aparente negociação com o público em grande parte dos jogos, em que uma parcela das personagens são hipersexualizadas e outras não, como uma forma de barganhar pela representação feminina não hipersexual (um suposto “pagamento” já que parte das personagens não estão hipersexualizadas). Um exemplo disto é do jogo da série *Mortal Kombat* lançado em 2019. Na Figura 5 é possível observar que a personagem da direita (*Frost*) tem o corpo inteiro coberto, enquanto a da esquerda (*Kitana*) possui um decote “estratégico”, que é interpretado aqui como a negociação com o público gamer mais tradicionalista.



Figura 5 – Personagens *Kitana* e *Frost* do novo *Mortal Kombat* lançado em 2019

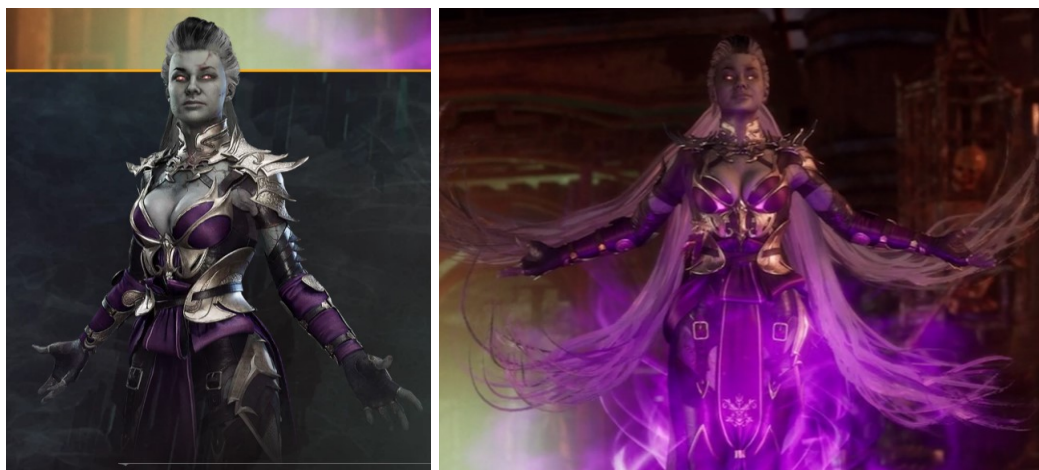


Fonte: < <https://www.mortalkombat.com/roster/frost>> e < <https://www.mortalkombat.com/roster/kitana>>

Não existe um motivo, além da intenção de apelo sexual, para uma roupa feita para combate revelar porção dos seios de sua lutadora através do decote, sendo de certa maneira algo que torna tais visuais até incoerentes com a proposta do jogo. As mudanças propostas pelo *Mortal Kombat 11* no visual de suas personagens (com menos delas hiperssexualizadas) foi visto como problemático para alguns jogadores, que acusaram tais mudanças de serem propaganda SJW<sup>72</sup>, que significa criticar o jogo por se engajar de alguma forma com uma agenda social, essa entendida como uma agenda feminista. É interessante notar que mesmo que as mudanças feitas no novo *Mortal Kombat* ainda parecem não mover de maneira radical a posição hegemônica ocupada pela representação feminina hiperssexualizada. para estes jogadores tal mudança é drástica e é vista como uma ameaça (PACHECO, 2019). Este jogo também lançou uma DLC contendo uma personagem mais hiperssexualizada, podendo ser novamente uma das maneiras de negociação com o público (Figura 6)

---

<sup>72</sup> SJW (*Social Justice Warrior*, ou em português Guerreiro da Justiça Social) é um termo utilizado com recorrência pelo público *gamer* tradicional para se referir a todos que defendem algo de cunho político associado à alguma agenda social que eles (*gamers* tradicionais) não têm interesse. Isto geralmente está ligado às críticas ou mudanças na representação hiperssexualizada de mulheres, mas também à protagonismo de outros grupos sociais minoritários que adentram ou tentam adentrar a cultura *gamer*.

Figura 6 – Personagens *Sindel* da DLC de Mortal Kombat 11

Fonte: <<https://www.mortalkombat.com/roster/sindel>>

A respeito de representações e sexismo, Bowey, Depping e Mandrik (2017) citam em seu trabalho que pesquisas envolvendo representações sexistas em jogos apontam efeitos tanto no comportamento de homens, quanto de mulheres, resultando por vezes na opção de mulheres quererem se desligar destes ambientes, e reforçando a ideia de que este ambiente é dominado por homens. Entretanto, os autores sugerem que as questões acerca de representações sexistas e identificação não são simples, não podendo ser simplificadas pela dicotomia “homens apreciam representações sexistas” enquanto “mulheres não apreciam estas representações”. É válido ressaltar também que a ideia de que homens apreciam representações sexistas de mulheres presume a heterossexualidade do jogador, assim como assume as formas como estes homens reagem a objetificação feminina.

Bowey, Depping e Mandrik (2017) também sugerem que a literatura sobre sexismo em jogos pode ser separada em 3 tendências principais: 1) como o sexismo é experienciado de maneira diferente entre homens e mulheres; 2) representações visuais sexualizadas; 3) efeitos do conteúdo sexista em jogos. Para cada uma destas categorias os autores apontam limitações, criticando de abordagens deterministas, até a falta de enfoque nas múltiplas formas (sutis ou não) em que o sexismo pode ser incorporado no jogo. Deste modo, é necessário atentar para além das representações visuais, mas as narrativas explícitas e implícitas dentro de um jogo, bem como as intencionalidades marcadas nas formas de representar.

Além da hipersexualização das personagens femininas, existem outros meios pelo qual as noções de gênero perpassam jogos. Entre elas estão as ferramentas de customização. Por mais que permitir a caracterização de personagens seja um fator que resulte em mais possibilidades estéticas do que escolher entre personagens prontos, é necessário ressaltar que nem sempre elas são tão diversas. De modo geral, a customização de personagens segue uma lógica binária, iniciando pela seleção entre homem e mulher, e em seguida escolhendo-se entre as possibilidades de caracterização específicas de cada gênero (BRAGANÇA; MOTA; FANTINI, 2016). Os corpos destas personagens são modelados a partir de determinadas características anatômicas e aspectos corporais que marcam feminilidades e masculinidades (como seios e músculos), e são restringidos à escolha do “sexo” do personagem (RODRIGUES; MERKLE, 2017).

Existem maneiras para que essas ferramentas de customização sejam menos prescritivas quanto ao gênero. Jogos que contam com este tipo de ferramenta poderiam desatrelar a caracterização do personagem ao gênero, para que um não seja dependente do outro e permitindo que todo personagem pudesse ser composto por elementos associados à masculinidade e à feminilidade. Bragança, Mota e Fantini (2016) apontam que existem jogos que subvertem a lógica binária das ferramentas de customização, trazendo o exemplo do *Fallen London*, onde existe a opção de escolher uma identidade não binária para seu personagem. Em adição, os autores ainda ressaltam que as roupas não possuem restrição quanto ao gênero, o que também contribui para representações menos restritivas.

No caso de jogos onde o sexo dos personagens é algo relevante (exemplo: em jogos que os personagens engravidam, como *The Sims*), é interessante que este não seja um fator determinante na escolha de suas características físicas, roupas, acessórios. Mecânicas como esta, que permitam a representação de personagens fora do escopo binário de gênero, é um caminho para alcançar representatividade para identidades de gênero que tendem a não ser contempladas pelos jogos.

Compreender a intencionalidade das escolhas feitas em um jogo é reconhecer o caráter político das representações. Desigualdades e opressões podem emergir da naturalização de noções a valores associados a determinadas representações. É necessário refletir sobre que tipo de mensagem é comunicada

quando em *Grand Theft Auto V* (GTA) as personagens trans são associadas majoritariamente ao trabalho sexual, tem seu gênero confundido ou são ridicularizadas (BRAGANÇA; MOTA; FANTINI, 2016), ou quando em *Fat Princess*, numa dinâmica de caça a bandeira a princesa (que é a “bandeira”) pode ser alimentada e engordada para dificultar que o time rival a carregue pelo campo (CERDERA; LIMA, 2016). Da objetificação, à tentativa de deslegitimar certas identidades, os valores que esse tipo de representação carrega necessitam de maior reflexão e visão crítica.

### 3.2.2 Representações em *Overwatch*

Ainda que existam diversos exemplos antigos e atuais de como a imagem da mulher é frequentemente representada de modo a exacerbar suas características físicas com o intuito de produzir desejo, é necessário apontar que alguns jogos tem trilhado um caminho diferente, e buscado representar mulheres com maior equidade em relação aos personagens masculinos. *Overwatch*, jogo que foi motivação e meio para o campeonato do grupo *OverD.vas*, é um bom exemplo em termos de representações. O jogo conta com 31 personagens, dentre os quais 14 representam personagens femininas<sup>73</sup> (categoria que inclui 13 mulheres e 1 robô), 16 masculinos<sup>74</sup> (categoria que inclui 13 homens, 1 robô, 2 animais) e 1 sem representação de gênero (somente a/o personagem robô chamada/o Bastion). *Overwatch* se destaca por ser um jogo que possui muitas personagens femininas jogáveis, além de ter uma variedade de representações (tanto de corpos femininos quanto masculinos) (ARAÚJO; PEREIRA, 2017). Segundo Araújo e Pereira (2017, p.17) as representações de mulheres em *Overwatch* vão “desde o clássico estereótipo de *femme fatale*, passando por uma veterana de guerra que perdeu um dos olhos em combate, até uma halterofilista russa”.

---

<sup>73</sup> Estas personagens são: Ana, Ashe, Brigitte, D.va, Mei, Mercy, Moira, Pharah, Sombra, Symmetra, Tracer, Widowmaker, Zarya e Orisa.

<sup>74</sup> Estes personagens são: *Baptiste, Doomfist, Genji, Hanzo, Junkrat, Lúcio, McCree, Reaper, Reinhardt, Roadhog, Sigma, Soldado: 76, Torbjörn, Winston, Wrecking Ball e Zenyatta.*

A história do jogo se passa num universo onde robôs dotados de inteligência artificial (ômnicos) e seres humanos conviviam em harmonia. Entretanto, uma crise assolou o mundo quando alguns ômnicos se voltaram contra os humanos, causando grande devastação. Uma força tarefa foi montada na época, a *Overwatch*, com a intenção de conter os ataques e retornar os tempos de paz. Apesar da narrativa heroica e o sucesso em algumas de suas ações ao redor do mundo, a força tarefa foi acusada de envolvimento em atividades criminosas, que geraram seu colapso e posterior dissolução. Neste universo conturbado, diversos personagens compõe a trama, e terão suas histórias explicadas ao longo desta seção. Vê-se como relevante olhar para as representações e narrativas no *Overwatch* por este jogo ter sido meio para o campeonato *OverD.vas*, além de apresentar personagens femininas com enredos, corpos, idades e visualidades diferentes, providenciando um exemplo positivo de representação de mulheres em jogos.

As representações femininas no *Overwatch* se diferenciam por apresentar narrativas complexas (acessíveis principalmente pelo conteúdo transmidiático<sup>75</sup>), design de personagens que não se debruçam em excesso sob o recurso da hipersexualidade, e que possuem uma coerência entre a história e a indumentária. Neste sentido, a personagem que mais se aproxima da representação tradicional feminina, ou seja, que passa por este processo de hipersexualização explícito, é a *Widowmaker*, representada na Figura 7. A personagem possui também uma história que permite inferir as origens deste processo, não sendo necessariamente algo somente voltado ao prazer.

---

<sup>75</sup> É considerado transmidiático aqui tudo aquilo que é externo a mídia principal, que é o jogo. Esse universo transmidiático é composto por conteúdos extra jogo, que se encontram no site do jogo (com HQs e descrições sobre os personagens) ou na página oficial deles do *YouTube* (com animações curtas), por exemplo. É necessário ressaltar que este tipo de conteúdo é opcional, no sentido de que não é necessário obter conhecimento do mesmo para que o jogo seja jogado. Entretanto, é nestas mídias que as narrativas dos personagens são aprofundadas, providenciando um plano de fundo bastante relevante para análise de suas representações. Foi através destes meios, por exemplo, que personagens como Tracer e Soldado76 foram identificados como parte da comunidade LGBT.

Figura 7 – Widowmaker e sua *concept art*

Fonte: <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/widowmaker/>>

*Amélie Lacroix*, também conhecida como *Widowmaker*, é uma mulher que reside da França e trabalha para a organização criminosa *Talon* na ocupação de assassina. A personagem tem uma narrativa complexa, tendo sido vítima de agentes da *Talon* e passando por um processo de transformação envolvendo artes ocultas, que alteraram sua fisionomia e a tornaram em uma arma viva. *Amélie* era alvo da *Talon* por ser esposa do *Gérard Lacroix*, agente da *Overwatch* responsável pelas operações contra a organização criminosa. Não conseguindo atingir a *Gérard*, eles sequestraram *Amélie* e a sujeitaram a um processo de recondicionamento neural, onde suprimiram sua personalidade e reprogramaram sua mente para que se tornasse uma agente dormiente em prol dos objetivos da *Talon*. Deste modo, ela mesma foi condicionada a matar seu marido e retornar à *Talon* para finalizar o processo de transformação, em que reduziram seu ritmo cardíaco e bloquearam suas capacidades de sentir emoções humanas (“Widowmaker”, [s.d.]).

O sucesso de tal operação é questionável, visto que na história em quadrinhos do jogo intitulada Reflexos<sup>76</sup> ela é vista durante o natal visitando a lápide de *Gérard*, indicando que talvez seus sentimentos não tenham sido totalmente entorpecidos. Deste modo, a história de *Amélie* mostra uma narrativa de abuso sobre o corpo da personagem, onde a hiperssexualização pode ser vista como um

---

<sup>76</sup> Esta e outras histórias em quadrinhos do jogos estão disponíveis em <<https://playoverwatch.com/pt-br/media/stories>>. Acesso em: jan. 2020.

dos processos pelo qual ela tem seu corpo a disposição daqueles que à controlam. Tal narrativa seria semelhante a história da série animada japonesa *Claymore*, onde mulheres são sujeitas a processos intensos de modificação corporal, e passam também a não ter mais sentimentos, permitindo que todo tipo de abuso físico seja aplicado sobre seu corpo quando ordenadas.

Desde modo, a hiperssexualização de Amélie é vista aqui a partir de uma visão crítica, que permite olhar para os aspectos mais aprofundados de sua história. Entretanto, é preciso reforçar que o conteúdo narrativo é disponível através de recursos transmidiáticos (site, histórias em quadrinhos e animações disponíveis nos canais oficiais do jogo), não sendo algo que as jogadoras e jogadores precisam ter conhecimento para jogar o jogo em si. Deste modo, apesar da narrativa ser complexa e ter um potencial para falar do abuso físico cometido na personagem, para aqueles que não tem interesse em pesquisar sobre a história dela, o único contato que eles terão com *Widowmaker* será sua representação visual em jogo, que não foge do padrão hiperssexualizado de personagens femininas. Esta é a única personagem do jogo *Overwatch* que mantém esses padrões na representação visual, podendo ser problematizada também como forma de captar o olhar do público *gamer* masculino heterossexual padrão, ainda que seja oferecida uma justificativa conceitual e narrativa para tal.

Outras personagens que chamam a atenção na história de *Overwatch* são (Figura 8): 1) Mei, que é uma cientista e climatologista chinesa que luta pela preservação do meio ambiente; 2) Zarya, descrita como uma das mulheres mais fortes do mundo, halterofilista russa que abandonou sua carreira como atleta para se alistar às forças de defesa russas durante um período conturbado de ataque ômnico em sua vila; 3) Ana Amari, personagem egípcia que participou da fundação de *Overwatch*, e foi dada como morta por seus parceiros quando foi atingida por uma bala da *Widowmaker* durante uma missão de resgate de reféns.

Figura 8 – Mei, Zarya e Ana



Fonte: <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/mei/>>, <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/zarya/>> e <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/ana/>>

Em relação a estas personagens, cada uma possui alguma característica que a destaca na representação. Tanto o corpo de *Mei* (ela não é uma mulher magra, nem tem uma roupa que delinea seu corpo no jogo), quanto sua ocupação (cientista, ou seja, produtora de conhecimento científico) tendem a não se alinhar com o padrão de representações para mulheres. No caso de *Zarya*, ela foge do padrão de representação feminina ao ser reconhecida por sua força, algo que influencia também seu visual no jogo, contando com músculos e uma cicatriz no rosto (que remete ao seu histórico em batalha). O que se destaca na narrativa de Ana é que sua idade atual na história é 60 anos<sup>77</sup>, componente que influencia nas suas características visuais. Além disto, *Ana Amari* também sofreu uma grave ferida quando foi atingida pelo tiro de *Widowmaker*, onde perdeu seu olho direito. A representação desta personagem foge dos padrões de beleza impecável relacionados geralmente às mulheres e o limite de idade para uma personagem permanecer ativa em histórias como esta (FONTOURA; AMARAL, 2019).

Outros destaques vão para personagens cuja ocupação geralmente não é representada na vivência de mulheres nas narrativas hegemônicas, que são *Moira*, *Mercy*, *Symmetra* e *Sombra*. *Moira*, a primeira, é uma geneticista e pesquisadora na área de engenharia genética. Tal personagem é envolvida numa controvérsia

---

<sup>77</sup> Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/ana/>>. Acesso em: jan. 2020.



pela publicação de um trabalho cujo objetivo era propor uma metodologia para a alteração do DNA, e maximizar o potencial humano. Entretanto, seus colegas consideraram seu trabalho perigoso, questionaram as consequências éticas de tal publicação. Ela trabalhou em segredo por um período para a *Blackwatch* (equipe de operações secretas da *Overwatch*), e após a dissolução da força tarefa passou a buscar fontes alternativas de custeamento, suspeitando-se inclusive de uma parceria com a *Talon*.

A segunda personagem é *Mercy*, cujo nome verdadeiro é *Angela Ziegler*. *Mercy* foi chefe de cirurgia e cientista. Sua pesquisa no campo de nanobiologia aplicada resultou em uma mudança radical nos tratamentos de enfermidades mortais, perícia que atraiu a atenção da *Overwatch*. Ela trabalhou até a dissolução da *Overwatch*, se dedicando depois disso a ajudar às pessoas nas áreas de crise ao redor do mundo. A terceira personagem, *Symmetra*, tem o nome verdadeiro de *Satya Vaswani*. *Satya* quando ainda jovem foi identificada como uma das poucas pessoas que poderiam se tornar arquitetos que manipulam construtos de luz sólida. Retirada de extrema pobreza, foi levada aos cuidados da academia de arquitetura *Vishkar*, e anos depois, utilizando seu conhecimento, auxiliou na criação de novas cidades sustentáveis no sul da Índia após a crise ômnica. *Sombra*, a quarta personagem, é uma das mais famosas *hackers* do mundo. Ela trabalha para a *Talon*, assim como *Widowmaker*, e manipula pessoas poderosas com as informações que consegue acesso. Durante a crise Ômnica, *Sombra*, que possuía outro nome na época, foi uma das crianças que ficou órfã e foi acolhida pela gangue mexicana *Los Muertos*. Após ter sua identidade descoberta, foi forçada a apagar todas as informações disponíveis sobre ela, adotando o codinome *Sombra*.

Uma breve menção às personagens *Brigitte* (engenheira mecânica) e *Pharah* (Chefe de segurança) são necessárias também, pois ambas estão inseridas no contexto de batalha e utilizam armaduras tecnológicas que cobrem seus corpos por inteiro (como o esperado de uma armadura, mas que nem sempre corresponde a representação de roupas de mulheres em jogos). Estes exemplos mostram mulheres em posições de poder ou prestígio tanto em áreas tecnológicas quanto científicas sem a necessidade de uma narrativa pessoal amorosa ou sexualizada, algo que aparenta um avanço do *Overwatch* em termos de representação feminina em jogos.

É interessante notar que mesmo as personagens robôs de *Overwatch* tem uma representação de gênero que foge do padrão. Segundo Araújo e Pereira (2017), mesmo quando os personagens não são humanos, aqueles que são representados no gênero feminino tendem a contar com marcadores culturalmente relacionados à anatomia de mulheres cisgênero, como seios, cintura fina e quadril mais largo. Porém, quando o robô é representado como masculino, ele por vezes sequer é associado às noções culturais de masculinidade, sendo representado a partir de uma percepção de neutralidade. Isto reforça novamente a ideia de que a masculinidade é uma posição “normal” e que a feminilidade se constrói em relação a ela, localizando na neutralidade tudo aquilo que é englobado pela noção cultural do que é masculino. Este não é o caso, no *Overwatch*, com a robô *Orissa*, vide Figura 9.

Figura 9 – Personagem *Orissa* do *Overwatch*



Fonte: <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/orisa/>>

Uma personagem que merece ser citada também é *Ashe*, cuja ocupação é de ladra, e tem uma narrativa ligada ao velho oeste americano. O interessante em sua representação é o fato de que ela é a chefe de uma gangue criminosa, assumindo um papel liderança em sua narrativa como vilã.

Por fim, duas personagens que estão mais ligadas a brigas identitárias dentro da cultura de jogos são *Tracer* e *D.Va*. *Tracer*, cujo nome completo é *Lena Oxton*, trata-se de uma personagem de destaque no *Overwatch*, desde seu lançamento. Ela aparece no banner digital e na capa do jogo, sendo possivelmente a personagem mais conhecida. *Lena* recebe destaque aqui por representar uma

mulher lésbica. O jogo conta atualmente com alguns personagens cuja sexualidade já foi introduzida na narrativa, como *Torbjörn* (que é casado com uma mulher chamada *Ingrid*), Soldado: 76 (que através da história curta “*Bastet*”<sup>78</sup> revela sobre seu antigo relacionamento um com um rapaz chamado *Vincent*, hoje casado com outra pessoa), *Widowmaker* (viúva que matou o próprio marido, *Gérard Lacroix*) e *Tracer* (que possui uma cena na história em quadrinhos “Reflexos” onde beija sua namorada *Emily*). Os debates acerca da sexualidade de *Tracer* foram intensos na época de lançamento da HQ, onde pessoas ainda buscavam argumentar que ela não era necessariamente uma mulher lésbica, mas poderia ser bissexual, por exemplo. Entretanto, posteriormente foi confirmado sua identidade como mulher lésbica, gerando reações diversas entre jogadores.

A personagem *D.Va*, cujo nome verdadeiro é *Hana Song*, é possivelmente a mais relevante para o contexto desta dissertação, pois em sua história está inserida na cultura *gamer*. *Hana* é uma ex-jogadora profissional coreana que trabalha como piloto de um robô de defesa em sua cidade natal. No universo do jogo, a Coreia do Sul sofreu ataques de um ômnico monstruoso vindo no Mar da China Oriental, que causou grandes danos às cidades costeiras. O governo coreano respondeu com a criação de uma espécie de drone blindado e mecanizado chamado MEKA. Porém, o monstro ômnico aprendia com cada ataque, se desenvolvendo e chegando a interferir sobre o controle destes drones MEKA. Deste modo, a solução encontrada pelo governo coreano foi colocar pilotos no controle destas máquinas. Segundo o site oficial do jogo:

Com dificuldades para achar candidatos apropriados, o governo recorreu aos jogadores de videogames profissionais, que tinham os reflexos e instintos necessários para operar os sistemas avançados das armas dos mechas. Os melhores foram selecionados, incluindo a campeã mundial, Hana Song, conhecida também como ‘D.Va’. (“D.Va”, [s.d.]).

*D.Va* é representada como uma personagem fortemente ligada à cultura de jogos, se utilizado de frases durante o jogo que remetem a este meio, como sua frase célebre “pede pra nerfar noob<sup>79</sup>”, utilizada por ela quando sua habilidade

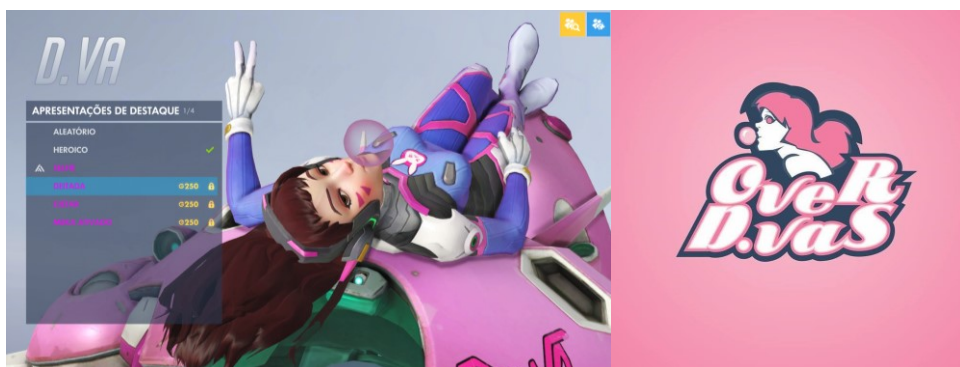
---

<sup>78</sup> Esta e todas as outras histórias curtas estão disponíveis em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/media/stories>>. Acesso em: jan. 2020.

<sup>79</sup> “Nerfar” é um termo associado a enfraquecimento, geralmente quando se pede que algo seja “nerfado” é porque seu poder está forte demais, e é considerado desbalanceado em jogo. A personagem brinca com esta expressão, ao falar para o “noob” (jogador inexperiente) que ele peça para nerfar a habilidade dela, que é muito

carregada é disparada. Ela representa uma mulher que se destaca dentro da cultura de jogo, espaço que, como já argumentado ao longo desta dissertação, é ainda conturbado. É interessante notar que existe uma semelhança entre o nome da personagem *D.Va* e o da iniciativa escolhida para o estudo de caso nesta dissertação, a *OverD.vas*. Em adição, a identidade visual do grupo remete à uma das apresentações de destaque da *D.Va* em jogo, bem como utiliza uma paleta de cores que remete à personagem (Figura 10).

Figura 10 – Apresentação de destaque “Deitada” e Logo do *OverD.vas*



Fonte:

<<https://www.facebook.com/Overdvas/photos/a.676009602601070/677196175815746/>> e  
(BLIZZARD, 2016)

Por fim, compreender as narrativas que circulam no *Overwatch*, jogo que originou o interesse de mulheres em se reunirem (*OverD.vas*) e posteriormente organizarem um campeonato é de do interesse do presente estudo. A personagem que inspirou o nome do grupo também mostra como a representação é algo de grande relevância, e ainda é um tópico que requer atenção no meio dos jogos. *Overwatch* se mostra como um exemplo positivo de representações de mulheres, de modo que suas narrativas puderam inclusive ser apropriadas pelo grupo *OverD.vas* na composição de seu nome.

---

poderosa. É interessante notar que este seria considerado um comportamento tóxico dentro do jogo, entretanto é visto como uma questão quase de status dentro da comunidade, onde se gaba pela boa habilidade em jogo.

#### 4 A INICIATIVA OVERD.VAS

*OverD.vas* foi um grupo que organizou um campeonato feminino no ano de 2017. Ele era destinado a mulheres que jogavam *Overwatch*, jogo da empresa *Blizzard Entertainment* lançado em 2016. O campeonato foi transmitido nas plataformas *YouTube* e *Twitch*, e teve divulgação feita pelo *Facebook*. Informações a respeito do campeonato ainda podem ser acessadas na página oficial do grupo, hoje menos ativa, e no canal do *YouTube*, onde ainda é possível assistir aos vídeos do campeonato. O *OverD.vas* se originou das demandas de mulheres que jogavam o jogo, tendo como sua organizadora Bianca Martins. Para complementar as informações que puderam ser observadas nos canais de comunicação do *OverD.vas*, foi realizada uma entrevista com Martins, possibilitando um estudo mais aprofundado das questões que são centrais para a iniciativa, bem como para sua idealizadora.

Como um tópico inicial da entrevista, Bianca Martins contou um pouco sobre sua trajetória de vida, e sua ligação com jogos. É interessante o acesso a estes detalhes, pois eles fazem parte da construção da própria relação dela com o meio de jogos. Bianca Martins descreveu que joga desde criança, quando ganhou seu primeiro computador. Passando por Paciência à CDROMs com coletâneas de jogos, passava horas jogando durante sua infância. Com o passar do tempo, ela fez cursos na área computação, como programação e montagem/manutenção. Durante um curso voltado para os softwares do pacote Microsoft (Word, Excel...), Martins recebeu de suas professoras um CD do jogo “SimCity 3000”, tendo seu primeiro contato com um jogo de estúdio grande (neste caso da Maxis). Segundo Martins, a partir deste primeiro contato, ela passou a consumir cada vez mais jogos, acumulando atualmente, em sua conta na *Steam*, 1015 jogos.

Um fator que coloca a presente pesquisa em diálogo com o grupo *OverD.vas* se encontra nas motivações que levaram à criação do grupo. Segundo Bianca Martins, na entrevista realizada para esta dissertação, um dos propósitos da criação do *OverD.vas* foi reunir mulheres para que elas jogassem juntas. Martins também compartilhou que trabalha na área de computação, com enfoque em infraestrutura, e que sempre trabalhou no meio de muitos homens. Segundo Martins, um assunto que sempre emergia nas conversas com colegas era jogos, então ela jogava com

as pessoas de seu trabalho jogos online. Ela também ressaltou que sempre teve dificuldades em achar mulheres que jogassem, e que jogassem juntas. Ela então, por estas motivações e outras de cunho pessoal, criou um grupo na plataforma *WhatsApp*, com a finalidade de buscar amigas para jogar. Martins também explicou que neste período *Overwatch* havia sido lançado no mercado a pouco tempo, e que por conta de seu contato com outras jogadoras, as quais comentaram sobre o jogo, ela decidiu compra-lo. Martins então começou a jogar *Overwatch*, e passou a reunir jogadoras deste jogo no grupo de *WhatsApp*, contando com a divulgação do mesmo no *Facebook*. Este grupo de *WhatsApp* era destinado a jogadoras de *Overwatch*, mas devido a vontade de Bianca em buscar mulheres que jogavam em outras plataformas de jogos (como PS4<sup>80</sup>, Xbox<sup>81</sup>, entre outras) ela criou também o *Dawn of Pink*. O Grupo *Dawn of Pink* era dividido entre diversas mídias, funcionando no *Facebook*, *Steam*<sup>82</sup> e *Discord*<sup>83</sup>, sendo as últimas duas voltadas para público que consome jogos.

Bianca Martins também apontou que durante jogos online já teve experiências hostis em relação ao fato de ser mulher. Ela compartilhou que esses comportamentos variavam entre receber um tratamento diferenciado e virar uma piada. Para ela ambos os comportamentos são incômodos, e atrapalham sua experiência online. Martins também ressaltou que, ao conversar com outras mulheres no grupo, ela percebeu que muitas não jogavam ou paravam de jogar por conta destes fatores.

A ideia de um tratamento especial para mulheres dentro do jogo pode ser compreendida a partir de dois registros, o do cavalheirismo e da incapacitação tecnológica atribuída ao gênero feminino. No cavalheirismo a honra e a estima pública tem um lugar de destaque, e conferem ao homem uma posição de status

---

<sup>80</sup> Acrônimo de PlayStation 4, console da companhia Sony.

<sup>81</sup> Console da companhia Microsoft.

<sup>82</sup> Trata-se de uma plataforma para compra, venda e discussões sobre jogos. Nela, é possível gerenciar a biblioteca de jogos, conversar em grupos, conversar via mensagem ou microfone com amigos, e fazer transações relacionadas a jogos, possuindo um mercado interno onde circula dinheiro tanto com a venda de jogos, quanto com a venda de itens dentro de jogos. Segundo o site oficial: “O Steam é o destino definitivo para jogar, criar jogos e conversar sobre”. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/about/>>. Acesso em: jan. 2020.

<sup>83</sup> Plataforma de bate-papo de voz e texto gratuito e voltado para jogadoras e jogadores. É indicado tanto para uso mobile quanto para uso no computador. Disponível em: <<https://discordapp.com/>>. Acesso em: jan. 2020.

social. No trabalho de Silva (2012) é traçada a relação entre o machismo e o cavalheirismo a partir de um olhar sobre as obras “Relações Perigosas” e “Ligações Perigosas”, que representam o contexto francês aristocrata. Ao analisar a forma como as relações amorosas se dão nestas obras, Silva (2012) evidencia a noção de honra que está atrelada à conquista da mulher, e como os homens na obra se utilizam do cavalheirismo para atingir este objetivo. Ela ainda ressalta que os comportamentos cavalheirescos podem “(...) tanto exacerbar-se quanto dar lugar a atitudes mais explícitas e violentas de subjugação da mulher frente à recusa ou resistência por parte desta” (SILVA, 2012, p.158). O cavalheirismo, assim como diversos outros conceitos, se modificou com o tempo, mas ainda pode ser observado em relações na atualidade, geralmente atreladas a situação de conquista.

Tais comportamentos, quando transpostos para o ambiente de jogos, remontam estas relações de modo a reinterpretá-las para o ambiente digital. Portanto, existe uma noção de conquista da mulher, onde a gentileza ou a ajuda dentro do jogo não são despreziosas, e tem como intenção “conquistar” a mulher. A mulher não somente passa a ser um troféu, mas também se torna um meio para obter prestígio. No caso do cavalheirismo não ser suficiente para garantir a “conquista”, o aumento da estima pública fica em jogo, o que pode gerar comportamentos mais rudes e autoritários, contanto que não seja rompida a “etiqueta social” (SILVA, 2012). Deste modo, existe um limite para o que é entendido dentro da normalidade nas relações entre homem e mulher neste processo de conquista (dentro da lógica heteronormativa que perpassam esses relacionamentos). Quando são quebrados estes limites a atitude é vista como explicitamente machista. Entretanto, se tal atitude se encontra dentro dos parâmetros sociais heteronormativos do cavalheirismo algumas relações de poder são, não apenas vistas como normais para o homem, como também não são condenadas socialmente, e passam a ser vistas positivamente, como forma de gentileza.

Na esfera de jogos, casos como o descrito anteriormente na seção 3.2 a respeito da experiência da jogadora *Miranda Pakozdi* não entram no debate entre machismo e cavalheirismo por conta de sua quebra com o protocolo social, passando a ser visto somente como “incontestavelmente” machista. Porém, quando

se compara a experiência compartilhada por Bianca Martins na entrevista é possível iniciar um debate a respeito do “tratamento especial” citado por ela, no registro da discussão sobre as pontes entre o cavalheirismo e o machismo. Martins afirma: “(...) eu não queria tratamento especial, nem ficar tendo que lidar com ‘criancice’, eu só queria jogar sabe?”. O descontentamento de Bianca Martins demonstra dois fatores relevantes para a pesquisa: 1) experiências de machismo no ambiente online não são exclusivos de jogadoras de grande visibilidade, ou seja, podem estar presentes na vida cotidiana de uma jogadora não profissional; 2) o tratamento diferenciado é uma ação que ativamente retira a mulher da posição de normalidade dentro dos jogos, uma vez que homens são tomados como a norma, e as mulheres possuem o tratamento “diferenciado”. Neste sentido, o tratamento diferenciado pode ser visto como uma forma de atitude sexista, que reforça novamente a posição das mulheres como “o outro” dentro da comunidade de jogos.

Bianca Martins na entrevista descreveu que as jogadoras participantes do grupo citado por ela na plataforma *WhatsApp*, demonstraram interesse em fazer uma competição interna. Ela começou a organizar os jogos e divulgá-los, com a finalidade de buscar mais jogadoras. A divulgação ocorreu por redes sociais, como o *Facebook*, e possibilitou maior estabilidade para a competição, permitindo uma margem de erro quanto ao número de jogadoras, garantindo que times sempre tivessem 12 jogadoras disponíveis para a partida de *Overwatch*. Inicialmente, foram feitos jogos amistosos entre as jogadoras, para que elas se conhecessem, facilitando a posterior formação de times para o campeonato ([CAMPEONATO DIA 01], 2017).

Segundo Bianca Martins, inicialmente esses jogos amistosos tinham como intenção fazer as jogadoras se conhecerem, possibilitando a formação de vínculos entre elas. Entretanto, algo ressaltado por ela foi que as jogadoras tiveram problemas com as desigualdades de *ranking*, fazendo com que algumas do *rank* prata jogassem contra *rank* diamante (que é bastante superior ao prata). Deste modo, ela contou com a ajuda de outras pessoas, que formaram uma espécie de time para organizar o campeonato, com a finalidade de evitar desbalanceamentos e lidar com as dificuldades que vinham com a organização de um evento deste porte. Bianca Martins comentou que a maioria das pessoas que fizeram parte deste time de apoio ela não conheceu ao vivo, e se organizaram por meio de redes sociais.



Deste modo, o campeonato *OverD.vas* foi tomando forma, e com a divulgação foi ganhando uma proporção maior, resultando em 24 times fechados. Durante o campeonato alguns times foram desclassificados, tendo somente registro de 19 jogos do campeonato, disponíveis na página oficial do *OverD.vas* no Youtube. Este campeonato utilizou o sistema de *draft*, onde os times eliminaram mapas de jogo indesejados até que restaram somente os 3 preferidos pelas jogadoras. O *draft* não é uma função oferecida no jogo *Overwatch*, tendo sido feito por meio de um *website* externo. O sistema de *draft* possibilita que as jogadoras de ambos os times eliminem os mapas em que treinaram menos, deixando somente aqueles que se tem preferência para as partidas do campeonato. O formato do campeonato foi “mata-mata”, ou seja, cada time que perde é diretamente eliminado do campeonato.

Os resultados dos jogos podem ser visualizados na Figura 11, onde foram organizadas as chaves do campeonato, mostrando quais times se enfrentaram em cada etapa. Foi buscado através desta figura organizar de maneira visual as informações sobre cada vitória e derrota das partidas do campeonato. Entretanto, uma descrição mais aprofundada das informações do campeonato foi adicionada em apêndice ao final desta dissertação, correspondente ao apêndice D. Neste documento estão discriminadas informações mais específicas sobre o campeonato, como a data da transmissão do jogo, o nome do mapa onde foi disputada a vitória, tipo de objetivo e quais times avançaram em cada etapa.

Na Figura 11 (página 104) é possível observar os times que foram desclassificados, representados pela sigla W.O. Essas desclassificações tiveram relação com casos de mal comportamento e de desistências. As equipes que deveriam enfrentar estes times nas partidas do campeonato tiveram vitória automática. Isto fez com que grupos como “Athena” (que chegou na disputa final contra o time “LesFemmes”) tenham passado direto pela primeira rodada do campeonato.

Figura 11 – Chaves dos times no Campeonato *OverD.vas*

Fonte: Autoria própria

Na página do *Facebook* do *OverD.vas* foram divulgados semana a semana quais seriam as chaves de times que iriam competir. Na Figura 12 é possível ver os times que disputaram a primeira semana do campeonato, bem como os dias e horários aproximados de cada jogo.

Figura 12 – Primeira semana do campeonato *OverD.vas*

1º CAMPEONATO OVERD.VAS		SEMANA 1	
1º CAMPEONATO FEMININO OVERWATCH OverD.vas 2017			
SÁBADO, 24/06			
BLACKSOUL	X	VALKÍRIAS	14:00 HS
LESFEMMES	X	SAKURA GAMING (SAGA)	15:00 HS
SEGUNDA-FEIRA, 26/06			
PACHITEAM	X	KILL-HEAL	20:30 HS
FIREFOXES	X	QUEEN'S ROW	21:30 HS
QUARTA-FEIRA, 28/06			
SHIELDMAIDENS	X	MANDAULTS	20:30 HS

Fonte: <https://www.Facebook.com/Overdvas/photos/a.677224239146273/698957240306306>

Algumas publicações no *Facebook* além de apresentar os horários, também informavam em quais canais seriam transmitidas as partidas ao vivo (plataformas *YouTube* e *Twitch*), quem participa da narração, quais símbolos representam os times e quem eram os apoiadores, como na Figura 13. Na Figura 13 é possível ver a postagem no lado direito e a imagem de divulgação na esquerda.

Figura 13 – Publicação sobre a final do campeonato, com a descrição ao lado

**OverD.vas**  
26 de julho de 2017 · 🌐

E hoje é nossa grande final!  
Não percam as 20h

Onde?  
[youtube.com/overdvas](https://youtube.com/overdvas)  
[twitch.tv/overdvas](https://twitch.tv/overdvas)

[APOIO]  
Fábrica de Lendas  
MyP e-Sports  
RavnusLock  
Overwatch da Depressão  
Rexepta Elas  
Ana Xisde  
Diney "Revenge" Paiva  
Women Up Games  
Aliança Geek  
Gasque

[ARTES]  
Dani Martins  
Augusto Daltoe Designer

Fonte: <https://www.Facebook.com/Overdvas/photos/a.677224239146273/718218345046862>

Os jogos do campeonato foram majoritariamente narrados por Diney Revenge Paiva<sup>84</sup> e comentado por Ana Xisdê<sup>85</sup>, tendo participações especiais da narradora Nandawow<sup>86</sup> e do comentarista Felipe Tonello<sup>87</sup>. Durante os jogos alguns prêmios foram sorteados, incluindo chaves (equivalente ao jogo na forma digital), disponibilizadas pela *Blizzard Entertainment*. Segundo Bianca Martins na entrevista realizada nesta dissertação, seu contato com a *Blizzard* ocorreu por auxílio da Fábrica de Lendas, que facilitou seu acesso ao *Community Manager* da empresa. Segundo Martins, ela teve um trabalho cauteloso, requerendo o preenchimento de diversos formulários e de compartilhamentos de status a respeito do campeonato constantemente com a *Blizzard*, para que o campeonato tivesse o apoio da empresa. Deste modo, a empresa premiou as vencedoras do campeonato *OverD.vas* com bonecos “Funko Pop!”<sup>88</sup> dos personagens de *Overwatch*, além de fornecer 5 chaves<sup>89</sup> para sortear durante o campeonato. O sorteio de chaves é algo que auxilia o campeonato a obter visualizações e manter o público atento durante os jogos.

Bianca Martins revelou também que em um primeiro momento havia feito o campeonato com a intenção de participar. Porém, no decorrer da organização do campeonato, conforme ele foi ganhando maior proporção, tornou-se inviável participar. Martins também compartilhou que teve um determinado momento em que ela desistiu de organizar o campeonato, após eventos estressantes e desentendimentos com participantes do campeonato. Entretanto, com o aumento da equipe que auxiliava na execução do campeonato, Bianca Martins retornou ao centro do evento como organizadora.

---

<sup>84</sup> Segundo sua página oficial no Facebook, ele é: “caster de League of Legends e Overwatch e estudando para outros (...)”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/dineyrevenge/about/>>. Acesso em jan. 2020.

<sup>85</sup> Segundo sua página oficial no Facebook, ela é: “E-sports hostess and Interviewer. Overwatch and Free Fire Commentator. Working with BGS 2019, Free Fire Pro League, Contenders SA and Overwatch League”. Em tradução própria: “apresentadora e entrevistadora de eSports, comentarista de Overwatch e Free Fire, trabalhando com a BGS 2019, Free Fire Pro League, Contenders AS e Overwatch League”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/anaxisde/about/>>. Acesso em jan. 2020.

<sup>86</sup> Também conhecida como Nanda Kruschewsky, ela é: “streamer, apresentadora e caster de e-Sports”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/nandakrusch/about/>>. Acesso em jan. 2020.

<sup>87</sup> Felipe "Tonello" Souza é: “e-Sports caster, atuando principalmente com Overwatch e League of Legends”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/TonelloTV/about/>>. Acesso em jan. 2020.

<sup>88</sup> São bonecos colecionáveis feitos de vinil pela marca Funko.

<sup>89</sup> As chaves equivalem ao jogo na forma digital, significado que foram sorteados 5 jogos (*Overwatch*) na forma digital.

Os assuntos trabalhados na seção 3 evidenciam algumas das situações que tornam o ambiente online de jogos ainda inóspito para mulheres. A criação do *OverD.vas* representa uma resposta a falta de mulheres nos campeonatos de jogos, e à própria inospitalidade desse meio para elas. Um tópico relacionado e essas barreiras em jogos online foi trabalhada na entrevista com Bianca Martins, possibilitando compreender qual é a visão da organizadora do *OverD.vas* a este respeito. A resposta de Martins ao ser questionada se existiam barreiras para jogadoras em jogos online foi: “Eu acho que a maior barreira que existe é falta de oportunidade, e falta de um lugar que elas se sintam confortáveis (...)”. Neste sentido, ela também apontou que durante o campeonato algumas mulheres demonstraram desconfiança em suas próprias habilidades em jogo, apresentando uma forma de medo quanto a própria participação no campeonato. Segundo Martins, a ideia de promover as partidas amistosas antes do campeonato foi também possibilitar um espaço onde as jogadoras pudessem jogar e se sentir confortáveis com aquelas experiências.

Outras informações adicionais que puderam auxiliar na pesquisa sobre o campeonato foram entrevistas feitas por outros canais de comunicação com Bianca Martins. Em entrevista à ESPN, Martins ressaltou sobre campeonatos exclusivamente femininos que “a ideia não é fazer com que as coisas sejam assim sempre, mas sim poder fornecer uma porta de entrada para as garotas entrarem nesse meio e buscar mais respeito, para que um dia os times possam ser mistos (...)” (RIGON, 2017). Neste sentido, é possível identificar que o campeonato organizado pelo *OverD.vas* é tanto um resultado da falta de mulheres no eSports, como uma solução encontrada pelas próprias jogadoras para endereçar os problemas que vivenciam dentro desta comunidade.

A respeito ainda sobre as origens do *OverD.vas*, segundo Martins em entrevista à IGN, o grupo teve sua origem em uma postagem onde ela procurou por meninas que jogavam *Overwatch* (STAGNI, 2017). Estas partidas não competitivas foram referenciadas como uma parceria entre o grupo *Dawn of Pink*<sup>90</sup> de jogadoras da plataforma PC e o canal feminino de *League of Legends – Brasil*, vide Figura 14.

---

<sup>90</sup> Este grupo foi arquivado por algum de seus administradores na plataforma Facebook no dia 1 de abril de 2019. Segundo a descrição do grupo em sua página no mesmo site: “Grupo que busca a visibilidade das

Figura 14 – Publicação oficial sobre as inscrições para um jogo amistoso do *OverD.vas*



Fonte: <https://www.Facebook.com/Overdvas/photos/a.677224239146273/678625309006166>

Posteriormente, foi realizado o campeonato, que foi transmitido através das plataformas *Twitch*<sup>91</sup> e *YouTube*<sup>92</sup>. Receber apoio da Blizzard é um dos fatores diferenciais no campeonato *OverD.vas*, pois demonstra o alcance que o grupo teve, mesmo tendo surgido de uma postagem feita por jogadoras em redes sociais. Sua criação envolveu jogadoras, e mobilizou a empresa criadora do jogo, tendo uma visibilidade grande.

Reunindo as informações disponíveis online de entrevistas anteriores com a organizadora do grupo, os vídeos dos campeonatos, e as publicações na plataforma *Facebook* foi possível maximizar o número de informações sobre o grupo, e aprofundar somente o necessário durante a entrevista realizada para esta dissertação. A entrevista com Bianca Martins teve uma duração aproximada de 44 minutos.

A relevância de compreender a gênese do grupo *OverD.vas* está na importância que foi dada pela comunidade de mulheres em jogos para encontrarem outras mulheres que jogam, e encontrar um ambiente seguro, livre de hostilidades relacionadas à gênero. Segundo Bianca, “(...) algumas delas no grupo até falaram:

---

mulheres no meio dos jogos. Lugar para vc [você] achar aquela amiguinha, fazer aquela party [grupo] pra jogar ou só jogar conversa fora! Como proposta de visibilidade sempre que possível realizaremos amistosos e campeonatos”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/dawnofpink/about/>>

<sup>91</sup> Disponível em: <<https://www.twitch.tv/overdvas>> Acesso em: dez. 2019

<sup>92</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/overdvas>> Acesso em: dez. 2019.

‘Nossa, eu voltei a jogar porque agora eu tenho com quem jogar’”. Ela também compartilhou que recebeu agradecimentos de algumas jogadoras após o campeonato. Os depoimentos de Bianca Martins permitem observar tanto como mulheres estão reagindo ao sexismo e às barreiras próprias às mulheres no ambiente online de jogos, mas também possibilitam observar como isso interfere na própria forma como elas interagem com e neste meio. Neste sentido, é relevante perceber o quanto iniciativas como o *OverD.vas* representam demandas de pessoas reais dentro do universo dos jogos, e que questões de desigualdades relacionadas a gênero estão presentes ainda neste meio.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho foi realizado um estudo a partir do recorte de gênero, direcionado às mobilizações organizadas por jogadoras em jogos digitais, principalmente online. Foi intentado compreender como determinadas pessoas passaram a ocupar posições periféricas dentro da cultura gamer, e quais mecanismos elas encontraram para lidar com tais barreiras. Neste sentido, com a proposta de estudar tais fenômenos dentro desta cultura foi realizado um estudo de caso envolvendo a iniciativa *OverD.vas*, mobilização (ou grupo) de mulheres que realizaram um campeonato de *Overwatch*. O interesse de observar não apenas o campeonato, mas suas motivações e seu histórico como um todo, objetivou documentar e aprofundar discussões já latentes a respeito do ambiente de jogos e mulheres. Tal mobilização é vista como uma das diversas reações que mulheres tem tido às barreiras que lhes são impostas quando tentam adentrar a cultura de jogos.

A criação de campeonatos exclusivamente femininos não resolve por completo a situação vivida por mulheres no ambiente de jogos, entretanto, providencia espaço para jogadoras se sintam à vontade em jogar com outras pessoas, sem correr os riscos que a experiência online comum geralmente propicia. Deste modo, ao estudar a iniciativa *OverD.vas* foi possível compreender que ela se origina de demandas de mulheres em jogar e competir juntas, algo que ainda não é comum nos grandes campeonatos de *Overwatch*, nem de outros jogos online. O alcance que o campeonato organizado pelo *OverD.vas* tomou foi uma reação da divulgação, pelo meio da qual o campeonato foi tomando proporções maiores, expandindo também para fora do grupo de mulheres que originalmente haviam pensado em criá-lo.

Com este trabalho, foi pretendido trazer um panorama geral das violências sofridas por mulheres na comunidade de jogos, mas também mostrar suas reações a estes processos. Acredita-se que os objetivos propostos ao início desta dissertação foram cumpridos, e que cada etapa foi fundamental para colocar em diálogo diversas perspectivas para observar o fenômeno escolhido. Partindo de uma revisão sistemática, foram buscadas pesquisas que trabalhassem com temáticas semelhantes às da presente dissertação, de modo a formar um corpo



teórico estruturado. Também foram buscadas referências adicionais, para discutir as questões de cultura, gênero e jogos. Tais estudos auxiliaram na compreensão sobre como as noções de gênero ajudam a regular o espaço de pertencimento dentro da cultura de jogos, e que estes processos não são passivos, pois iniciativas diversas foram criadas para endereçar este problema. De mobilizações para o incentivo ao ingresso de mulheres nas áreas de computação e jogos, à iniciativas que promovem ações para e entre jogadoras, elas representam formas de resistir à processos de exclusão das mulheres nas áreas tecnológicas. Deste modo, foi importante olhar para as maneiras como mulheres tem buscado soluções para resolver suas demandas dentro deste cenário.

Para estruturar um panorama geral das barreiras enfrentadas por mulheres no ambiente de jogos, foram apresentados os casos de maior visibilidade envolvendo jogadoras, críticas, desenvolvedoras e a cultura de jogos. Compreender as implicações de movimentos como o *GamerGate* e a estruturação e enrijecimento de uma cultura sexista dentro da área de jogos é relevante para compreender a marginalização de mulheres neste ambiente. Da representação à experiência de jogadoras, foram reconhecidos e discutidos cada um dos motivos que foram considerados importantes para a compreensão de como funciona e por quais processos a cultura de jogos excluí pessoas, reforçando a hegemonia de outras neste meio. A posição de privilégio nesta cultura tende a ser ocupada por homens brancos cisgêneros e heterossexuais, de modo a reforçar a posição de “outro” associada a todos aqueles e aquelas que não se encaixam neste jogador padrão idealizado (seja pelas comunidades ou pelas desenvolvedoras).

Entretanto, este panorama já começou a mudar, jogos como *Overwatch* proporcionam uma visão otimista quanto a questões de representação, fugindo dos estereótipos e inovando, dentro das produções AAA, quais identidades são privilegiadas. É interessante notar que não se deixa de representar a identidade da posição hegemônica, entretanto ela deixa de ser a única presente no jogo. Deste modo, não apenas mais grupos de pessoas podem se sentir representadas, mas permite apresentar de maneira mais plural a comunidade de jogos, que hoje sabidamente já não é mais majoritariamente composta por homens. Tais aspectos já foram aprofundados na seção 3, entretanto é necessário salientar a forma como a comunidade de jogos mudou com o tempo, mas ainda tem-se uma noção entre

aqueles que estão na posição hegemônica (aquela que não somente vêm sendo privilegiada pela indústria, mas que se considera “legítima” dentro deste meio) de que somente eles ocupam este espaço.

A partir da pesquisa e das discussões trazidas neste trabalho, foi buscado discutir a respeito da importância de pensar nas representações dentro da cultura de jogos, as implicações que certas normalizações tem na vida real de jogadores e jogadoras, bem como dar destaque às formas como a própria comunidade que se vê à margem reage a tal cenário. Foi considerado importante olhar para as experiências de mulheres, seja através dos documentários, seja por meio da entrevista com a organizadora do grupo *OverD.vas*. Observar quais demandas são levantadas por mulheres na comunidade de jogos possibilita entender as motivações por trás de grupos, mobilizações, ações e iniciativas dentro deste meio. É interessante notar que diferentes problemas motivam ações de mulheres na comunidade de jogos, e foi buscado trazer algumas delas durante essas discussões.

Por fim, é considerado na presente pesquisa que o cenário de jogos ainda passa por diversas disputas de poder, onde grupos como o *OverD.vas* são criados na intenção de sanar diversas demandas da comunidade. O estudo destes movimentos pode possibilitar um melhor entendimento dos jogos de poder que ocorrem dentro da comunidade de jogos. Tal pesquisa pode auxiliar também na compreensão de que pessoas reais são afetadas pelas formas como a comunidade de jogos hoje está estruturada, e busca olhar para como elas solucionam de maneiras diversas os problemas e barreiras que enfrentam. A presente pesquisa buscou mostrar os atritos e soluções que grupos à margem da cultura de jogos têm encontrado para os problemas que enfrentam neste meio, com enfoque na experiência de mulheres.

## 5.1 ENCAMINHAMENTOS FUTUROS

A presente pesquisa buscou destacar a marginalização das mulheres na cultura de jogos, e os mecanismos que elas encontraram para solucionar este problema. Como encaminhamentos para futuras pesquisas na área, poderiam ser considerados outros marcadores identitários do público a ser pesquisado, como

questões relacionadas à raça, sexualidade e idade. Outro marcador que poderia expandir a discussão é relacionado às questões de acesso, tanto voltadas para as questões de classe (os públicos que tem acesso à estas tecnologias e que podem despende de recursos econômicos nesta atividade), quanto a questões de acessibilidade que podem limitar o uso dos videogames para determinados públicos (pessoas com deficiências auditivas, motoras ou visuais, por exemplo).

Outro caminho possível para pesquisa envolve questões de gênero não centradas na experiência de mulheres. Trabalhar com a experiência de pessoas trans no espaço dos jogos é um enfoque viável, por exemplo. Neste sentido, seria possível cruzar informações relacionadas às questões de participação tanto como jogadoras como desenvolvedoras na indústria de jogos. Outro caminho pode ser as relações de gênero na experiência de homens nos jogos, voltando-se para a socialização destes homens em um meio sexista e suas possíveis implicações para a normalização de violências de gênero.

Em adição, é relevante também observar as relações de gênero em diversos aspectos de jogos, como suas narrativas, mecânicas de jogo, design (como um todo, não apenas das personagens). Poderiam ser levadas em conta, por exemplo, o design dos canais da *Twitch* ou do *Youtube* de jogadoras/es *streamers* (que fazem transmissões ao vivo), ou ainda as páginas e menus dentro do jogo. Há a possibilidade também de analisar como mecânicas de jogo podem reforçar relações de gênero em jogos, não apenas focando nas feminilidades, mas nas masculinidades também. Ainda levando em conta a questão de mecânicas, é possível correlacionar ela com outros elementos que compõe jogos, de modo a analisar em um âmbito mais geral por quais meios são constituídas e reforçadas certas prescrições de gênero, e como isso pode influenciar na forma como jogadoras interagem com o jogo.

As possibilidades de aprofundamento ou expansão dos temas trabalhados nesta dissertação são extensas, mas foi considerado relevante ressaltar algumas para ilustrar um recorte destas perspectivas.

## REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. Games and Video Games In:\_\_\_\_. **Fundamentals of Game Design**. 2. ed. Berkeley: Pearson Education, 2010. Capítulo 1, p. 2-27.

AMORIM, Fernando Mello de; LEÃO, Shayenne Nobumitsu; LIAO, Gabriel Gimenes; GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas**. In: XV SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... São Paulo, 2016, p. 272-280. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/page/anais/>>. Acesso: 10 jun. 2019.

ARAÚJO, Gabriely. **Para Fugir do Preconceito, mulheres Criam Grupos para Falar Sobre Games**. 16 mai. 2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,para-fugir-do-preconceito-mulheres-criam-grupos-para-falar-sobre-games,70001785230>>. Acesso: 04 ago. 2017.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. **Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: uma análise crítica do design dos personagens de *Overwatch***. In: XVI SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... Curitiba, 2017, p. 17-26. Disponível em: < <https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>> Acesso: 10 jun. 2019.

ARANTES, Maria Luiza Petranski. **Sexismo nos Campos de Justiça: O Posicionamento de Marca Interferindo na Jogabilidade de League of Legends**. 76f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Paraná, 2016.

BARDZELL, Shaowen; BARDZELL, Jeffrey. **Towards a Feminist HCI Methodology: Social Science, Feminism, and HCI**. CHI 2011, 2011. Vancouver, BC, Canadá: ACM. p.675-684. Disponível em: <<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1979041>> Acesso em: 18 jul. 2018.

BOWEY, Jason T.; DEPPING, Ansgar E.; MANDRYK, Regan L. **Don't Talk Dirty to Me: How Sexist Beliefs Affect Experience in Sexist Games**. In: CHI'17, 2017.

Denver, USA. Anais Eletrônicos... ACM, 2017, p.1530-1543. Disponível em: <<https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3025453.3025563>> Acesso em: 10 jun. 2019.

BRAGANÇA, Luiza C.; MOTA, Rosilane R.; FANTINI, Eduardo P. C. **Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation**. In: XV SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... São Paulo, 2016, p. 937-946. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>> Acesso em: 10 jun. 2019.

BRESLIN, Samantha; WADHWA, Bimlesh. **Exploring Nuanced Gender Perspectives Within the HCI Community**. IndiaHCI '14, 2014, New York, NY, USA. Anais... New York, NY, USA: ACM, 2014. p. 45–54. Disponível em: <<http://doi.acm.org/10.1145/2676702.2676709>>. Acesso em: 23 agosto 2018.

CAETANO, Mayara A. **Joguem como mulheres ou como garotas!**. In: XV SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... São Paulo, 2016, p. 905-913. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/page/anais/>> Acesso: 10 jun. 2019.

CALVELLI, Haudrey Germiniani; LOPES, Maria de Fátima (2011). **A teoria do conhecimento e a epistemologia feminista**. In: Livro de Anais do Congresso Scientiarum Historia IV, pp. 347-353. Recuperado em 22 de julho de 2013 de [www.hcte.ufrj.br/downloads/sh/sh4/trabalhos/Haudrey.pdf](http://www.hcte.ufrj.br/downloads/sh/sh4/trabalhos/Haudrey.pdf).

**[CAMPEONATO - DIA 01] BlackSoul vs Valkírias/LesFemmes vs SaGa**. Produção: OverD.vas. Narração e Comentários: Diney Revenge Paiva e Ana Xisdê, 2017. 1 vídeo (1h37min14seg) Disponível em: < <https://youtu.be/BUfHP4903A0>>. Acesso em 10 de janeiro de 2020.

CERDERA, Cristiane Pereira; LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. **Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobias e outras formas de opressão na escola**. XV SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... São Paulo, 2016, p. 955-961. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/page/anais/>> Acesso: 10 jun. 2019.

**DONZELA em Defesa.** Direção Geral: Marcos Américo, Direção: Helena Nogueira; Monique Ferrarini. São Paulo, 2017, digital. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tw2yBuYusel>>. Acesso: 4 abril 2018.

**D.Va.** Disponível em: <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/dva/>>. Acesso em: 12 fev. 2020.

FARACO, Carlos Alberto; NEGRI, L. **O falante: que bicho é esse, afinal?** Letras, n. 49. Curitiba: Editora da UFPR, p. 159-170, 1998.

FIGUEIREDO, Karen da Silva; SANTOS, Jean Carlos Oliveira. **Computasseia: destacando a participação feminina na História da Computação.** In: WIT – 10<sup>o</sup> WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY. Anais Eletrônicos... Porto Alegre, 2016, p. 2652-2655. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/csbcs/#/home>> Acesso: 17 jun. 2019.

FIGUEIREDO, Karen da Silva; MACIEL, Cristiano. **Reflexões sobre Gêneros, Tecnologia e Processo Vocacional.** In: 10<sup>o</sup> WIT – Women in Information Technology. Anais Eletrônicos... 2016 p. 2728-2731. Disponível em: <<http://editora.pucrs.br/anais/csbcs/>> Acesso: 17 jun. 2019.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

FONTOURA, M. M.; AMARAL, M. A. Femininity in Video Games: an Analysis of Gender in Terms of Visual Aspects, Narrative and Sociability. In: **Proceedings of the International Conferences IHCI 2019, GET 2019 and CGVCVIP 2019.** Anais... Porto, 2019, p.181-187.

FREITAS, Wesley R S; JABBOUR, Charbel J C. UTILIZANDO ESTUDO DE CASO(S) COMO ESTRATÉGIA DE PESQUISA QUALITATIVA: BOAS PRÁTICAS E SUGESTÕES. **Revista Estudo & Debate**, [S.l.], v. 18, n. 2, dez. 2011. ISSN 1983-036X. Disponível em: <<http://www.univates.br/revistas/index.php/estudoedebate/article/view/560>>. Acesso em: mai. 2019.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: digital games culture and male gamer identity. **Revista Mídia e Cotidiano**, Vol 11, N.3. Dezembro de 2017/a.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. **A Morte dos Videogames: comunidade queer e ironia em Quing's Quest IV: The Death of Videogames**. CAPAihc - 2017. Joinville, Brasil. Outubro de 2017/b.

**GTFO**. Direção/Produção: Shannon Sun-Higginson. USA, 2015. Formato: Prime Videos (plataforma de streaming da Amazon). Disponível em: <<https://www.amazon.com/GTFO-Movie-Patrick-Klepek/dp/B00ZFDNGA8>>.

Acesso: 20 jul. 2019.

HALL, Stuart. Introdução. In:\_\_\_\_. **Cultura e Representação**. Editora Apicuri, Editora PUC-RIO. 2016, p.17-29.

HALL, Stuart. Representação, sentido e linguagem. In:\_\_\_\_. **Cultura e Representação**. Editora Apicuri, Editora PUC-RIO. 2016. p.31-56.

HOLLOWS, Joanne. **Feminismo, estudios culturales y cultura popular**. Lectora, n. 11, p. 15-28, 2005. Disponível em: <<http://www.raco.cat/index.php/Lectora/issue/view/15487/showToc>>. Acesso em: 11 de outubro de 2018.

JUUL, Jesper. A Casual Revolution (Chapter 1). In: **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

JUUL, J. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.

KITCHENHAM, Barbara, CHARTERS, Stuart. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering**. Tech. Rep. EBSE-2007-01, KeeleUniversity, 2007

LEITE, Patricia S.. **Elementos de Jogos Digitais Inclusivos para Gameplay no Contexto das Pessoas com Deficiência sob a Perspectiva da Interação Corporificada**. 173 p. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

LINSINGEN, Irlan von; BAZZO, Walter A.; PEREIRA, Luiz T. V. O que é ciência, tecnologia e sociedade? In: \_\_\_\_\_. **Introdução aos estudos CTS: ciência, tecnologia e sociedade**. Espanha: OEI, 2003. p. 119-156 (Cadernos de Ibero-América).

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: \_\_\_\_\_. **O Corpo Educado: Pedagogias da Sexualidade**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LOURO, Guacira Lopes, A emergência do gênero. In. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis, RJ, 1997, pp. 14-36.

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

MARTINS, G. A. Estudo de caso: uma reflexão sobre a aplicabilidade em pesquisas no Brasil. **Revista de Contabilidade e Organizações**, v. 2, n. 2, p. 9-18, jan./abr., 2008.

MIRANDA, Frederico S.; STADZISZ, Paulo C. **Jogo Digital: definição do termo**. In: XVI SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... Curitiba, 2017, p. 296-299. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>> Acesso: 27 ago. 2019.

MUNIZ, Diva do C. G. Feminismos, epistemologia feminista e História das Mulheres: leituras cruzadas. In: **Revista OPSIS**. Catalão/GO/UFG, v. 15, n. 2, p. 316-329, 2015.

**NEWZOO**. Global Games Market Report Light. Amsterdã, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/>> Acesso em 27 março 2019.

OHIO STATE NEWS. **Why Sexual Harassment is Worse Than Other Types of Abuse Online**, 22 mar. 2016. Disponível em <<https://news.osu.edu/why-sexual-harassment-is-worse-than-other-types-of-abuse-online/>>. Acesso: 07 ago. 2018.



**ONLINE Harassment.** Anita Sakeesian, The Conference 2013, 2013. Disponível em: <<https://youtu.be/l-9uLKZmxOw>>. Acesso em 10 de agosto de 2019.

PACHECO, Márcio. **Jogadores se revoltam com “dessexualização” de personagens femininas em novo Mortal Kombat.** KombatGameHall, 25 abr. 2019. Disponível em: <<https://gamehall.com.br/jogadores-se-revoltam-com-dessexualizacao-de-personagens-femininas-em-novo-mortal-kombat/>>. Acesso em: 10 fev. 2020

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; DETONI, Anna Macacchero. **Reação patriarcal à nova mulher: de Cesário Verde ao Gamergate.** In: XVII SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Anais Eletrônicos... Foz do Iguaçu, 2018, p. 999-1002. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/proceedings>>. Acesso: 27 ago. 2019.

**PESQUISA GAME BRASIL.** (2018 / 2019). Pesquisa Game Brasil. Disponível em: <http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em agosto de 2019.

QUARESMA, Sílvia Jurema; BONI, Valdete. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC.** Vol. 2, nº1 (3), p.68-80, 2005.

RIGON, Daniela. **Amistoso feminino de ‘Overwatch’ pretende unir e profissionalizar jogadoras.** ESPN, 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/694710\\_amistoso-feminino-de-Overwatch-pretende-unir-e-profissionalizar-jogadoras?](http://www.espn.com.br/noticia/694710_amistoso-feminino-de-Overwatch-pretende-unir-e-profissionalizar-jogadoras?)>. Acesso em: 15 agosto 2018.

RODRIGUES, Letícia. **Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização.** 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017. Acesso em 10 set 2018.

RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz Ernesto. **Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais.** Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women’s Worlds Congress. Florianópolis, p. 1-13. 2017.

Disponível em:  
<[http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480\\_ARQUIVO\\_Texto\\_completo\\_MM\\_FG.pdf](http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf)> Acesso em 31 maio 2018

SANTOS, Mateus Paludo; SANTOS, Cristina Paludo; ELLWANGER, Cristiane. **A Computação sob a Ótica de Meninas do Ensino Médio**. In: 11º WIT – WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY. Anais Eletrônicos... 2017 p. 1190-1194. Disponível em: < <http://csbc2017.mackenzie.br/anais/eventos/11-wit>> Acesso: 17 jun. 2019.

SARDIÑA, Idalmis Milián; MACIEL, Cristiano. **Ações para Incentivar Meninas do Ensino Médio a Cursar Carreiras Tecnológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte**. WIT – 10º WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY. Anais Eletrônicos... Porto Alegre, 2016, p. 2637-2641. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/csbc/#/home>> Acesso: 17 jun. 2019.

SCOTT, Joan. Gênero: Uma categoria útil de análise histórica. In: **Educação & Realidade**, v.20, n.2, jul/dez, p.71-99, 1995.

SHAER, O. et al. **Understanding Gaming Perceptions and Experiences in a Women's College Community**. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '17. Anais... In: THE 2017 CHI CONFERENCE. Denver, Colorado, USA: ACM Press, 2017Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3025453.3025623>>. Acesso em: 30 jan. 2020

SHAW, Adrienne. Do you identify as a *gamer*? Gender, race, sexuality, and *gamer* identity. **New media & society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2011.

**SHE'S Beautiful When She's Angry**. Direção: Mary Dore. Salt Lake City, EUA: [s. n.], 2014. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80023078>. Acesso em: 11 out. 2018.

SILVA, E. LUCIA; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4 ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**/ Tomaz Tadeu da Silva (org.) Stuart Hall, Kathryn Woodward. 2ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SILVA, Juliana Carneiro da. Perigosa relação: cavalheirismo e machismo através de um olhar sobre o romance de Laclos. **Revista Sem Aspas**, [S.l.], p. 155-163, maio 2012. ISSN 2358-4238. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/semaspas/article/view/6980>>. Acesso em: 28 jan. 2020. doi:<https://doi.org/10.29373/sas.v1i1.6980>.

SOVIK, Liv. Apresentação. Para ler Stuart Hall. IN: \_\_\_\_ (org). **Da Diáspora: Identidades e mediações culturais** /Stuart Hall. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003. pp. 09-21.

STAGNI, Thais. **Overwatch: Jogadoras Brasileiras Ganham Apoio da Blizzard e Criam Campeonato**, 4 de junho de 2017. Disponível em <<http://br.ign.com/Overwatch/49119/feature/Overwatch-jogadoras-brasileiras-ganham-apoio-da-blizzard-e-c>>. Acesso: 30 jul. 2017.

MARTINEZ-SILVEIRA, Martha Silva; SILVA, Cícera Henrique da; LAGUARDIA, Josué. **A revisão sistemática como método em estudo bibliométrico**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 15., Belo Horizonte, MG, 2014. p.5222-5240. Anais... PPGCI, ECI, UFMG, 2014. GT -11 Informação em Saúde.

VERASZTO, Estéfano Vizconde; DA SILVA, Dirceu; Miranda, Nonato Assis de; SIMON, Fernanda Oliveira. **Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito**. PRISMA.COM nº8 2009. Disponível em: <<http://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2078/1913>>. Acesso em 19/03/2019

WEEKS, Jeffrey. O Corpo e a Sexualidade. In: **O Corpo Educado: Pedagogias da Sexualidade**. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

**Widowmaker**. Blizzard Entertainment. Disponível em: <<https://playOverwatch.com/pt-br/heroes/widowmaker/>>. Acesso em: 12 fev. 2020.

WU, B. Doxxed: Impact of online threats on women including private details being exposed and “swatting”. Plus Greg Lukianoff on balancing offence and free speech.

**Index on Censorship**, v. 44, n. 3, p. 46–49, 1 set. 2015.

## APÊNDICE A – TABELA DE ARTIGOS DA REVISÃO SISTEMÁTICA

Tabela 7 – Artigos da Revisão Sistemática

Temática Principal	Número de Artigos	Título dos Artigos (Base de Dados, Ano)
Homens e saúde mental	1	1. Playing Support: Social Connectedness amongst Male Video Game Players (ACM, 2016)
Mulheres nos campos de STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática)	15	1. Gender differences in Computing Programs: Colombian Case Study (ACM, 2016) 2. ‚Digital Me‘: ein Best-Practice-Beispiel für ein gendersensitives IT-Angebot zur Förderung des Interesses von Mädchen an ITBerufen (ACM, 2018) 3. Reinforcing Gender Equality by Analysing Female Teenagers' Performances in Coding Activities: A Lesson Learned (ACM, 2018) 4. The @Work Experience Framework: A guide for retaining women in technology (ACM, 2018) 5. Programming for Girls (IEEE, 2016) 6. The Underrepresentation of Women in Computing Fields: A Synthesis of Literature Using a Life Course Perspective (IEEE, 2017) 7. Where are the Women? The importance of visibility in achieving inclusivity (IEEE, 2018) 8. Ações para Incentivar Meninas do Ensino Médio a Cursar Carreiras Tecnológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (WIT, 2016) 9. Computasseia: destacando a participação feminina na História da Computação (WIT, 2016) 10. Meninas, Computação e Música (WIT, 2016) 11. Projeto SciTechGirls: desenvolvimento de aplicativos e participação em competições de programação científicas e tecnológicas (WIT, 2016) 12. Reflexões sobre Gêneros, Tecnologia e Processo Vocacional (WIT, 2016) 13. Gurias na Computação: fortalecendo e incentivando a participação feminina no Ensino Superior (WIT, 2017) 14. Metodologia de um Projeto de Extensão para Inclusão, Desmistificação e Empoderamento de Jovens Mulheres em Tecnologias da Informação e Comunicação (WIT, 2018) 15. O uso da programação para atração de mulheres à computação: relatos de experiência (WIT, 2018)

Gênero e a área de STEM	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Different Perceptions of Computer Science (IEEE, 2016)</li> <li>2. Identificando Influências na Escolha de uma Graduação em Exatas: um Estudo Qualitativo e Comparativo de Gênero (WIT, 2018)</li> <li>3. Programando com a Família: uma Análise por Gênero nas Atividades Code.org (WIT, 2018)</li> </ol>
Sexismo em jogos	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Don't Talk Dirty to Me: How Sexist Beliefs Affect Experience in Sexist Games (ACM, 2017)</li> <li>2. Estereótipos de gênero em videogames: diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola (SBGames, 2016)</li> </ol>
Diversidade e jogos	11	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lifeworlds For Player 2: Affective Networks, Affordances, And Gender Dynamics In Player-Computer Interaction (ACM, 2017)</li> <li>2. Using Games for Good to Address Diversity in High Tech (ACM, 2017)</li> <li>3. Understanding the Impact of QPOC Representation in Video Games (IEEE, 2016)</li> <li>4. Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation (SBGames, 2016)</li> <li>5. Festa Estranha: Um Estudo de Caso no Desenvolvimento de Indie Games em Grupos Minoritários (SBGames, 2016)</li> <li>6. Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation (SBGames, 2017)</li> <li>7. Gênero e diversidade sexual em um jogo infantil (SBGames, 2017)</li> <li>8. The struggles of diversity in gaming: an analysis of gender representation in crowdfunded games (SBGames, 2018)</li> <li>9. Jogos digitais "fora do armário": reflexões sobre a representatividade queer nos games (SBGames, 2018)</li> <li>10. The Magic Wardrobe : a subversão da metáfora "sair do armário" como um artefato de resistência e luta em um jogo digital (SBGames, 2018)</li> <li>11. SUS Generis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade de gênero e sexualidade no SUS (SBGames, 2018)</li> </ol>
Representações de gênero em jogos	10	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analyzing the Effect of Avatar Self-Similarity on Men and Women in a Search and Rescue Game (ACM, 2018)</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Gender- and Age-related Differences in Designing the Characteristics of Stereotypical Virtual Faces (ACM, 2018)</li> <li>3. A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas (SBGames, 2016)</li> <li>4. O perfil dos protagonistas nas grandes franquias contemporâneas de jogos digitais (SBGames, 2016)</li> <li>5. Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de <i>Overwatch</i> (SBGames, 2017)</li> <li>6. Concepção poético-crítica de personagem feminina para <i>League of Legends</i> (SBGames, 2017)</li> <li>7. Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade de gênero em games (SBGames, 2017)</li> <li>8. Gênero e Personagens em <i>League of Legends</i>: Um Estudo de Caso (SBGames, 2017)</li> <li>9. Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas (SBGames, 2018)</li> <li>10. A Representação Feminina em <i>Horizon Zero Dawn</i> (SBGames, 2018)</li> </ol>
Outros (o assunto principal do texto não é gênero)	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creativity, Customization, and Ownership: Game Design in <i>Bootstrap:Algebra</i> (ACM, 2018)</li> <li>2. Untangling the Relationship Between Spatial Skills, Game Features, and Gender in a Video Game (ACM, 2018)</li> <li>3. A Influência da Estética Fofa na Percepção dos Usuários de Jogos Eletrônicos (SBGames, 2016)</li> <li>4. <i>The Witcher</i>: as polêmicas aventuras sexuais de um lobo branco (SBGames, 2018)</li> </ol>
Mulheres e jogos	13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Understanding Gaming Perceptions and Experiences in a Women's College Community (ACM, 2017)</li> <li>2. "From the Weaker Sex to <i>Hardcore</i> Gaming": Female Gaming Patterns on the Internet (ACM, 2017)</li> <li>3. Fair play [Women in video games development] (IEEE, 2017)</li> <li>4. Mulheres e Desenvolvimento de Jogos: essa conjunção já existe? (WIT, 2018)</li> <li>5. Mulheres e jogos eletrônicos: muitas jogadoras, poucas programadoras! (WIT, 2018)</li> </ol>

---

		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Participação feminina em game jams: um estudo sobre igualdade de gêneros em maratonas de desenvolvimento de jogos (WIT, 2018)</li> <li>7. Joguem como mulheres ou como garotas! (SBGames, 2016)</li> <li>8. A Tipologia das Jogadoras: Um estudo do público feminino <i>gamer</i> brasileiro (SBGames, 2016)</li> <li>9. A Representatividade das Mulheres nos Games (SBGames, 2017)</li> <li>10. Análise do perfil do público feminino da UFSC Campus Araranguá com relação aos jogos digitais e de tabuleiro (SBGames, 2017)</li> <li>11. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games (SBGames, 2018)</li> <li>12. Reação patriarcal à nova mulher: de Cesário Verde ao <i>Gamergate</i> (SBGames, 2018)</li> <li>13. Avaliação de usabilidade do Formas: jogo analógico educativo para prevenção da violência contra a mulher (SBGames, 2018)</li> </ol>
Desigualdades sociais, tecnologia e gênero	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bunda Cermat: Integrating Financial, Nutrition and ICT Literacy for Women in Indonesia (IEEE, 2018)</li> <li>2. Computing for the Critters: Exploring Computational Thinking of Children in an Informal Learning Setting (IEEE, 2018)</li> </ol>

---

Fonte: Autoria própria.



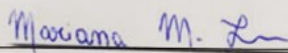
## APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidada para participar de uma entrevista sobre o Grupo OverD.vas, parte da dissertação de mestrado da pesquisadora Mariana Michels Fontoura.

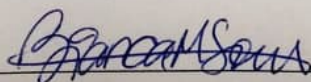
Nesta entrevista serão abordados tópicos a respeito da história do grupo OverD.vas, sua trajetória e objetivos. Essa entrevista está relacionada com a pesquisa de dissertação a respeito de mobilizações organizadas por mulheres em jogos digitais, e tem como finalidade resgatar e documentar as perspectivas, objetivos, motivações, propósitos e trajetórias relacionadas à sua experiência como organizadora do OverD.vas. Tal atividade é parte da construção da dissertação de Mariana Michels Fontoura, sob título provisório de “Mobilização de Mulheres em Jogos Online: um Estudo de Caso sobre o Grupo Brasileiro OverD.vas” do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será obtido pela pesquisadora (Mariana Michels Fontoura). Na sua participação utilizaremos dos resultados da entrevista a partir de seu registro auditivo e transcrito. Os resultados da pesquisa serão publicados de maneira gratuita por meio da dissertação. Você não terá nenhum gasto e ganho financeiro por participar na pesquisa. Você é livre para deixar de participar da pesquisa a qualquer momento sem nenhum prejuízo ou coação. Uma via original deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com você. Qualquer dúvida a respeito da pesquisa, você poderá entrar em contato com: Mariana Michels Fontoura – e-mail: marimfontoura@gmail.com.

Curitiba, ..... de ..... de 2019



Assinatura da pesquisadora

Eu aceito participar do projeto citado acima, voluntariamente, após ter sido devidamente esclarecido(a).



Participante da pesquisa

## APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA

### Transcrição Entrevista Bianca Martins

#### Quem fala na entrevista?

**(A):** pesquisadora **(B):** Bianca **(C):** Criança C\* **(D):** Criança D\*

\*As crianças não foram identificadas pelo nome por não terem ligação com a pesquisa diretamente e por questões de segurança

#### Sinais utilizados durante o processo de transcrição

(+) pausa (...) continuação de frase

**00:00:00**

B: Oi!

A: Oi, tudo bem?

B: Tudo bem, e você?

A: Também (+) Ah, seguinte, eu deixei o vídeo ligado, mas se você quiser você pode não ligar.

B: \*risadas\*

A: É só pra você saber que eu sou uma pessoa real \*risadas\*

B: \*risadas\* É, e eu estou com duas crianças aqui, tipo... \*risadas\*

A: Okay, okay. Ah, ó, eu vou te mandar só o termo de consentimento (+)

B: Uhum

A: (...) assinado por mim já. Então eu vou mandar por aqui, e se você quiser eu posso te mandar por e-mail também, e pelo Facebook também. Não sei o que você prefere...

B: Não, pode ser só por aqui mesmo.

A: Ah, tá bom. Então esse já é o com a minha assinatura, okay?

B: Uhum! Beleza

A: Então podemos iniciar nossa conversa?

B: Podemos \*risadas\*

A: Okay, então só para te dar um breve histórico do que tá acontecendo aqui. Então eu sou estudante de mestrado, lá pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade. Antes de lá, eu me formei em Design Gráfico. Eu fiz um trabalho que era um jogo

B: Uhum

A: (...) de cartas, e agora no mestrado eu estou estudando mais por um viés social jogos. (+) Que foi aquele texto que eu te enviei

B: Uhum

**00:01:43**

A: (...) aquele foi da qualificação, ele já está um pouquinho alterado né. Mas é aquele caminho mesmo. Que é justamente estudar como pessoas ainda estão se reunindo em jogos, quais são essas demandas (+) eu achei, desde que eu vi o OverD.vas me interessei muito, eu cheguei a jogar até num amistoso (...)

B: \*risadas\*

A: (...) super mal

B: \* risadas\*

A: \* risadas\* mas eu estava lá. Enfim, só pra você entender um pouco de onde eu encontrei vocês e porque que eu me interessei pelo grupo né.

B: Uhum

A: Então acho que a primeira coisa que eu queria saber é quem é você. Você contar um pouco sobre quem você é, suas áreas de interesse, da sua trajetória por jogos...

B: Ah, então... eu sempre gostei de computadores, desde novinha, desde os oito anos quando eu ganhei meu primeiro computador eu passava horas jogando "Paciência" (...)

A: \*risada\*

B: (...) e aquele fliperama (+) é alguma coisa de espaço. Ficava horas, só nesses joguinhos que vinham no Windows mesmo. Aí com isso fui crescendo, fui fazendo vários cursos na área, tanto montagem/manutenção... cheguei a fazer um pouco de programação. E sempre nessa área assim de computação. Aí com jogos meu primeiro contato com jogo real assim fora daqueles CDs que vinha 500 jogos em 1, aqueles jogos bestinha sabe? Que você comprava na banca?

A: Sim \*risada\*

B: Fora esse contato, o meu primeiro jogo de verdade foi "SimCity 3000" (+) em que... eu conheci porque eu fazia um curso de Word, Excel... e lá tinha uma caixa desse jogo. E nossa eu fiquei fascinada de como é que era o jogo... tanto que as professoras lá que davam aula, elas chegaram a me dar esse jogo, eu tenho ele até hoje aqui, e (...) e a partir daí eu conheci a "Maxxis" na época, que era o estúdio que fazia. (+) Aí, além do "SimCity" tinha o "The Sims", então com isso eu juntava dinheiro, eu pegava toda a minha mesada e, todo mês que saia um The Sims novo eu estava lá no dia do lançamento pra comprar aquela porcaria \*risadas\*. Em cima da minha mesa que era aquelas grandonas e tal, eu tinha um negócio de pôr CD, que era praticamente só "The Sims"

A: \*risadas\*

B: É... (+) "Sim City", que eu cheguei a comprar vários outros depois

A: Uhum

B: (...) e "Trópico", que era um jogo de gerenciamento

C: Aaa!

B: Ai, desculpa neném!

A: \*Risada\* Ops!

B: (...) e... (+) \*risadas\* Ela tá aqui no meu colo, então se você ouvir qualquer coisa é a minha filha que tá falando. Aí com isso veio a internet né. Daí tinha aquele pacote de internet que você deixava a linha ocupada

A: \*Risadas\*

B: (...) e você enfim conseguia navegar na internet de forma ilimitada né. Ai com isso eu comecei a jogar jogo online. Então eu comecei com Ragnarök, na época ele te dava 7 dias de graça (...)

A: Ah, eu lembro \*risadas\*

**00:05:32**

B: (...) e depois os outros você começava a pagar \*risadas\*. Então eu jogava aqueles 7 dias, e quando acabava o tempo de graça, eu ia e fazia outra conta. E aí nessa época (...)

A: Você é um exemplo \*risadas\*

B: (...) é \*risadas\* aí nessa época eu estudava a tarde, então eu ficava até de madrugada jogando Ragnarök e assistindo séries que passavam na SBT. E aí com isso, depois eu mudei de casa, fui morar com o meu pai, nessa época eu morava com a minha mãe, fui morar com o meu pai. E aí consegui com meu pai ter uma internet um pouquinho melhor, e conseqüentemente eu comecei a ver outros jogos online. Aí veio “Conquer Online”, “Cabal”, nossa eu jogava muito “Cabal” (...)

A: \*Risadas\*

B: (...) acho que foi o primeiro jogo online assim que eu cheguei a gastar dinheiro mesmo. Que aí já era na época que eu comecei a trabalhar né

A: Uhum

B: (...) aí fala “não, então agora eu posso né?”. Aí com isso, fiquei um bom tempo jogando “Cabal” e sempre jogando “The Sims”. Aí meu primo, a gente tem 3 anos de diferença, ele começou a se interessar por jogos também, então a gente jogava “Combat Arms”.

A: Ah, clássico! \*risadas\*

B: Era na época ainda que era da Nexxus, não agora que é da outra que eu esqueci o nome

A: É da “Warportal” acho, não?

B: Não, é... fugiu o nome. E aí a gente jogava e tal, até teve uma época que a Nexxus ela bloqueou os IPs brasileiros e a gente jogava com VPN, foi meu primeiro contato com VPN. Eu aprendi a mexer com esse negócio por causa de jogo \*risadas\*

A: \*Risadas\* Ainda justo! \*risadas\*

B: \*Risadas\*É! Aí sempre, se não era no computador, era no videogame, mas eu sempre fui mais de jogar no computador, principalmente porque aí depois eu descobri o maravilhoso torrent. Aí sempre que tinha algum jogo que eu não conseguia pagar, eu baixava. Então eu tinha uma coleção de jogos enorme no computador (...)

A: Via torrent?

B: Via torrent! \*risadas\*

A: \*Risadas\*

B: (...) e aí conforme eu fui ficando mais velha que aí eu fui engordando a minha conta da Steam. Hoje eu falo “eu tenho orgulho de ter meus 1015 jogos

A: Meu deus! \*risadas\*

B: (...) na minha conta da steam” \*risadas\* Confesso que não joguei tanto quanto gostaria todos eles, mas um pouquinho de cada pelo menos eu joguei. E aí, fui crescendo, comecei a trabalhar na área, eu trabalho na área de infraestrutura e sempre trabalhei no meio de muitos homens. E sempre os assuntos eram: jogos ou animes, desenhos...

A: Otakus ou *gamers*

B: É, exatamente \*risada\*. Tanto que eu lembro ainda, isso na época de escola... eu tinha umas amiguinhas e tal, e eu lembro que uma vez eu estava conversando com uma delas aí eu comecei a falar de um anime que eu estava assistindo na

**00:09:20**

época e aí ela virou pra mim e falou “Nossa Bianca, você é chata, você não assiste novela (...)”,

A: \*Risadas\*

B: “(...) você só fala de jogo e de anime. Por que você não assiste a novela que tá passando?”. Era uma novela X lá, e eu “ah, mas novela é chato!” \*risadas\*

A: \*risadas\*

B: A última novela que eu assisti inteira foi “Chiquititas”, e isso era aquela primeira versão.

A: \*risadas\* faz tempo!

B: De lá pra cá de novela não sei nada. Tanto que a minha filha ela assiste aquela novela que passa acho que na Record, as vezes ela fala: “mamãe, me deixa ir que eu quero assistir ‘Topíssima’”. É “Topíssima” né [nome da criança C], né? \*risada\* E ela gosta, então tipo, pra mim é uma coisa totalmente fora da curva. E aí fui crescendo, trabalhando na área, sempre conversando com o pessoal então aí sempre tinha aquele negócio de “ah, você joga? Então vamos jogar alguma coisa junto?”. Aí ia pros joguinhos online né, “The Duel”, aí voltada pro

“Ragnarök” nos serves piratas (+) Tentei jogar um tempo também CS, só que eu acho CS muito podre \*risada\* então não foi muito pra frente (+) eu jogava bastante na época que eu era casada, o meu ex-marido ele também gosta de jogos

C: É o papai!?

B: É, é o seu pai. (...) e (...)

C e D: \*crianças conversando\*

B: nos dois [nome da criança D] \*risadas\* (...) e aí ele tinha os amigos dele do trabalho, ele também tinha os amigos da faculdade então a gente formava grupinhos, então jogava “Battlefield”... Joguei muito “Battlefield 5” com o pessoal amigos dele, “Ark”, a gente tinha (...)

A: vocês tinham pt formada então?

B: Exatamente! Qualquer joguinho, as vezes saia um jogo, “Ah saiu tal jogo, vamos comprar pra ver, jogar junto e tal”, a gente comprava e ficava, eram 6 pessoas.

D: Mãe? Mamãe, quem é essa?

B: Depois te conto [nome da criança D]. E (...)

D: Tá!

B: (...) e aí sempre que tinha alguma novidade a gente jogava, e era sempre esse mesmo pessoal. Aí, eu me separei e acabou que tipo, os amigos dele... são amigos dele né, e aí eu fiquei meio que sem ninguém pra jogar. E aí o *Overwatch* estava começando, e acho que tinha nem um ano assim. E eu via que muita gente se interessava, e eu sempre procurei amigas, porque apesar de eu ter esses gostos diferentes assim pra maioria das mulheres então arranjar amigas é meio difícil

A: \*risadas\*

B: \*risada\* (...) então aí eu vi que tinha bastante menina nos grupos comentando, falando de jogar e tal, e aí eu comprei. E comecei a jogar, até durante as partidas conheci algumas meninas e tal, e daí surgiu o grupo do WhatsApp, que eu cheguei a postar lá no grupo do *Overwatch* Brasil, aí apareceram várias meninas, e a gente começava a conversar, jogava junto...

A: É esse grupo, ele era o Dawn of Pink? Ou nada a ver?

B: É, é que do Dawn of Pink... Desse grupo do WhatsApp que nasceu o Dawn of Pink, porque eu queria um grupo mais generalista também, pra eu poder fazer parie pra outros tipos de jogos além do *Overwatch*

00:13:26

---

D: Mãe (...)

A: Mas daí esse jogo no (...)

D: (...) mamãe, tem eu aqui?

B: Não (nome da criança D) \*risadas\*

A: (...) esse do (...)

D: não tem eu aqui no discord? No (múrmuros) do computador não?

B: Meu amor, não. Depois eu coloco você ali, tá bom?

D: Tá, porque daí se eu tiver com meu tablet na casa da minha vó ou do meu pai, com meu tablet (...)

B: Aí você me liga, né?

D: e o seu (...)

B: \*risadas\*

A: \*risadas\*

D: (...) celular tiver carregando, você usa o computador

B: Isso aí. Ó (...)

D: Também depois que terminar essa ligação (...)

B: ãh...

D: vô jogá aquele joguinho (...)

B: Não, você vai terminar o seu leite e escovar o dente, que já tá na hora de dormir

A: \*risadas\*

D: (...) aquele joguinho que a gente (...)

B: Shhh (+) vai

D: (começa a falar mais baixo e murmura algumas palavras)

B: Quando a gente ficar em casa a gente vê esse jogo, agora não, tá? Vai lá

D: Depois... (voz desaparecendo)

B: Continua \*risadas\*

A: Esse grupo no whats, ele era só pra mulheres, ou ele era aberto assim?

B: Não, ele era só pra mulheres, tanto que eu cheguei a fazer a postagem no grupo, e pra me certificar que eram só meninas que estavam entrando, elas comentavam lá falando que queriam entrar, eu ia no privado e mandava o link pra elas poderem entrar. Aliás, elas me mandavam os números e aí eu adicionava. Então eram só meninas.

A: E você chamou elas por onde?

B: Pelo direct do facebook

A: Ah ta, uhum.

B: Eu fiz a postagem no grupo, aí elas falavam: "Ah, eu quero entrar". Aí eu ia no privado, lá no direct do facebook, e pedia o número pra poder adicionar.

A: E isso em vários grupos de vários jogos, ou de *Overwatch*?

B: Começou no de *Overwatch* (...)

A: Uhum

B: (...) aí tanto que o grupo de Whatsapp era só do *Overwatch* mesmo, era só as meninas que jogavam *Overwatch*. Aí quando eu criei o Dawn of Pink eu fui divulgando em outros jogos também.

A: E o Dawn of Pink é em quais plataformas?

B: Pra mim sempre foi PC, mas também tinha bastante meninas que jogavam nos consoles também.

A: E ele tem no acho que facebook, no discord... aonde mais?

B: E na Steam.

**00:16:02**

---

A: Ah tá, okay.

B: Tem um na Steam. Só que o da Steam sempre foi pequenininho \*risadas\*

A: \*risadas\* Ops! Divulgação \*risadas\*

B: É! \*risadas\*

A: E sobre o OverD.vas, como que ele começou? Como é que ele foi criado?

B: Dentro desse grupo no Whatsapp surgiu várias meninas falando “Ah, seria legal da gente fazer um contra e tal, com as meninas do grupo, pra gente poder se divertir e tal”. Aí eu: “Não, seria legal”. Aí eu comecei a fazer alguns jogos internos com as meninas do grupo. E aí surgiu também a ideia de fazer um campeonato interno, tipo só pra meninas e tal. Eu falei “Pô, isso seria legal”. E aí, eu comecei a organizar as coisas, e comecei a divulgar pra ver se aparecia mais gente né, porque um dos grandes problemas quando você segrega muito as coisas é que, o pessoal quer, mas nem sempre comparece. \*risadas\*

A: Sim \*risadas\*

B: Então, eu fiquei com muito receio, tanto que alguns jogos internos também as meninas falavam que iam e não apareciam. Ou, as vezes acabava sendo um 3x3, tipo (...)

A: Uhum.

B: (...) porque não tinha as 12. Então, aí eu comecei a divulgar pra ter uma margem de resguardo né, pra sempre ter os 6 completos nos times. E aí a coisa foi ficando gigantesca. Apareceram muitas meninas querendo participar. As meninas realmente começaram a se dedicar. Aí eu vendo que era uma ideia legal e tal, eu fui disparando pra tudo quanto é lado né. \*risadas\* Tanto que chegou a ter 24 times fechados no campeonato. Claro que no decorrer, alguns foram desistindo, teve alguns que teve WO porque na hora aconteceu alguma coisa com alguma participante e eles não tinham reserva, então acabaram não jogando. Mas foram 24 times. Foram meninas pra caralho \*risadas\*

A: Pois é \*risadas\*

B: \*risadas\*

A: E qual que foi o teu objetivo ao criar o grupo?

B: Como eu falei, sempre foi bem difícil conhecer meninas que jogam (+) e conseguir juntar pra realmente jogar junto. Então, quando eu comecei com o grupo a ideia era essa, mesmo porque (+) em vários jogos que eu já joguei online, quando eu falava que era menina, ou eu tinha um tratamento especial, ou era motivo de chacota. Então, as vezes, tipo, pô, eu não queria tratamento especial, nem ficar tendo que lidar com “crianças”, eu só queria jogar sabe? Poder, no meio do jogo, você começar a falar e não ter medo sabe?

A: Sim, sim. Com certeza.

B: e tipo, você começar a falar e alguém vir te xingar ou começar a dar em cima de você do nada... então um dos motivos pelo qual começou foi esse. E aí, eu fui vendo, conversando com as meninas, que muitas delas as vezes não jogavam ou começaram a jogar aí depois pararam porque não se sentiam à vontade também por esses motivos. E algumas delas no grupo até falaram: “Nossa, eu voltei a jogar porque agora eu tenho com quem jogar”.

A: Que legal!

B: E eu: “poxa que legal, meu!” Tanto que quando começou o campeonato mesmo, algumas vieram me agradecer, falaram que fizeram amigas no meio do

**00:20:56**

campeonato, que foi muito legal participar. Que o que eu tinha conseguido pra elas tinha sido muito bom. Aí eu ficava muito feliz de ouvir umas coisas dessas.

A: Sim, eu ia até te perguntar se você teve algum retorno de quem participou, porque eu conheci a Anaxisde vendo o campeonato do OverD.vas, e acabei acompanhando o trabalho dela depois, e ela cresceu muito depois daquilo né. Deu um boom na carreira dela assim (...)

B: É \*risadas\*

A: (...) então eu queria saber se você teve algum outro retorno de alguém assim. Não necessariamente famoso ou famosa né.

B: \*risadas\* Tem algumas meninas que continuaram com o time, depois do campeonato. Teve algumas também que eu ajudei a entrar em times mistos (+) mas um em específico, ela acabou

B: (...) não ficando justamente porque era misto e isso gerou um atrito com o namorado dela na época \*risadas\* É eu também fiz essa cara quando ela falou... \*risadas\*

A: \*risadas\*

B: Mas aí é opção dela né, então... mas algumas meninas até hoje eu ainda tenho um pouquinho de contato, as vezes encontro jogando (+) mas fora a Ana que eu sei que decolou mesmo só as "ShieldMaidens", que eu sei que continuaram com o time. Eu encontrei algumas delas na BGS do ano passado

A: Ah, que legal!

B: (...) e, eu não lembro se foi na Comicon também. Mas eu lembro que eu revi umas meninas lá também.

A: É legal né, sempre ter um retorno.

B: É, bem legal! \*risadas\*

A: E quem fez parte da equipe do OverD.vas na época? Além de você, claro...

B: Teve uma outra Bianca que me ajudou \*risadas\*

A: Tá...

B: (...) teve a Aline (+) que ela ficava de... depois que deram alguns problemas com as meninas reclamando de que havia terceiros jogando, ao invés das meninas em si no campeonato, a gente colocou sempre uma pessoa nas salas pra ficar ouvindo tanto as meninas conversando quanto o ambiente. Então se houvesse alguma coisa estranha elas sinalizavam pra gente parar e verificar. A Aline, a Mariana Torquato... Eu lembro muito dos Nicks, não dos nomes (...)

A: \*Risadas\*

B: \*Risadas\* (...) teve a Panda. Ela ajudou bastante também nesta questão de organização. As vezes eu fazia os... isso logo no comecinho eu fazia... nos amistosos era tudo aleatório, eu simplesmente pegava os nomes da lista, eu tinha um programa que eu tinha feito pra sortear e colocar as meninas juntas. Porque no primeiro momento era só pra se conhecer (...)

A: Uhum.

B: (...) pra fazer amizade, conversar, jogar junto, ver se tinha algum tipo de afinidade e tal. E depois de um tempo elas começaram a reclamar, falando que estava muito desigual, porque as vezes acabava caindo várias diamante (...)

A: \*Risadas\* Uhum.

B: (...) e as meninas eram prata, então... aí a Panda as vezes ela me ajudava nessa questão de olhar o perfil das meninas e dar mais ou menos uma equilibrada, pra evitar. Teve a Chibs também que me ajudou na moderação (+) e a Yachiru, Arpberry



**00:25:25**

---

que era do fábrica de lendas, que é um pessoal que eu conheci fazendo divulgação. E aí teve o Daurus e a Michele, também do Fábrica de Lendas. Aí eles sempre me davam conselhos de como eu podia melhorar as coisas. As vezes eu ficava muito puta com as coisas que aconteciam no campeonato, então eles eram meio que \*risadas\* meus ouvidos assim.

A: Sim \*risadas\*

B: Tipo, eu chegava falando assim: “Ah, porque aconteceu isso, isso e isso, não sei o que eu faço”, aí eles sempre me davam uma direção pra eu me acalmar \*risadas\*

A: É, não deve ser fácil coordenar um campeonato né, inteiro assim.

B: Não, foi bem trabalhoso. Foi muito bom ver como é que ficou e tal, mas foram os piores meses assim da minha vida \*risadas\*

A: \*risadas\* Consigo me relacionar \*risadas\* no mestrado

B: Que nossa... Eu imagino, eu imagino.

A: Mas esse pessoal que você comentou do Fábrica de Lendas, eles ajudaram com a premiação? Foi algo nesse sentido, ou não?

B: Isso, uma das partes da premiação era a consultoria deles, porque eles tinham um time de *Overwatch*, eles tinham couch. A Aline é psicóloga, então ela daria toda aquela parte do apoio emocional e tal. Teria o couch para as meninas que quisessem tentar seguir na área de pro player

A: Uhum

B: Então, umas das premiações era essa consultoria

A: E a outra?

B: Eu consegui pela Blizzard POPs! dos personagens

A: Uhum! Como foi isso? Conta como foi esse processo \*risadas\*

B: \*risadas\* Divulgando né o campeonato quando eu conheci o pessoal da Fábrica de Lendas, o Daurus já tinha o contato do Community Manager da Blizzard

A: Uhum

B: (...) Daí ele conversou comigo, me explicou, ele falou “Ó, você tá fazendo o campeonato, se você quer que seja oficial, você tem que fazer isso, isso e isso”. Aí, ele chegou até a marcar uma reunião com o Community Manager. E aí eu cheguei a conversar com ele, eu expliquei pra ele como que era o campeonato, e aí ele me auxiliou para ser realmente um campeonato oficial. Eu cheguei a preencher vários formulários, eu passava status, toda semana tinha uma reunião com ele pra passar o status de como é que estava sendo. A própria página da Blizzard no Facebook chegou a compartilhar várias das publicações de jogos... Então eu tentei fazer tudo bem certinho pra conseguir o apoio deles, e aí no meio dessas reuniões com o Community Manager ele chegou a falar que gostou muito, ele tinha uma certa preocupação por ser segregado né

A: Uhum

B: (...) mas como ela sabia que é complicado para mulher no meio de jogos e tal, e ele queria mostrar que a Blizzard também se preocupava com essa parte, então ele falou que ia tentar me ajuda, na parte da premiação. Aí eu “pô, legal, acho que ele vai conseguir umas Keys né”, tipo pensando comigo (...)

A: \*risadas\*

B: (...) aí ele chegou falando “Olha, eu consegui pra você 5 chaves pra você sortear nas lives, e consegui POPs! pras vencedoras. Então quando você tiver as vencedoras, você vai pegar o endereço delas certinho que eu vou fazer o envio direto daqui”

**00:29:48**

---

A: Isso foi muito legal \*risadas\*

B: \*risadas\* e foi o que aconteceu. Ele chegou a mandar foto dos POPs! na mesa dele assim, falando “ó, tá aqui, tá só esperando você mandar os endereços”. Aí eu “puta mano, que legal meu!”

A: Sim, nossa, é muito incrível ver o alcance que vocês tiveram assim, eu fiquei impressionada. (+) Eu queria saber também como é que foram escolhidas as pessoas que fizeram parte da equipe. Pelo que você falou, você lembra mais dos nicks, você não necessariamente conhece essas pessoas ao vivo. Elas são pessoas que você conheceu na comunidade de jogos assim?

B: Exatamente, foram pessoas que no meio da organização foram aparecendo falando “ó, se você precisar de ajuda eu estou aqui”. E aí eu fui falando, “ó, eu preciso de ajuda nisso, nisso e nisso, ta acontecendo isso, isso e isso (+) e aí, você consegue me ajudar?” E aí falavam “não, eu consigo”. Aí a gente chegou a ter um grupo só de pessoas que ajudavam

A: Uhum

B: (...) e aí eu postava meio que tipo uma agenda do que eu fazia, e do que precisava ser feito. Então ali nesse grupo mesmo a gente ia dividindo, ia falando “ó, essa semana eu vou fazer isso, essa semana eu consigo ajudar com isso, isso e isso; essa semana eu não consigo ajudar”, então era meio que dividido assim. E foram só pessoas que foram aparecendo assim, não conheci nenhuma ao vivo, era sempre pelo Facebook e pelo Whatsapp.

A: É realmente impressionante assim a comunidade de jogos, a forma como se organiza \*risadas\*

B: Eu fiquei muito estressada no decorrer do campeonato, e eu cheguei a falar “Olha desisto, não aguento mais, cheguei no meu limite, não dá”. E aí eu tive uma discussão com uma das meninas do campeonato e meio que dei um rage quit. Falei: “não vou fazer mais nada” e taquei o foda-se na hora e saí. Depois algumas meninas do próprio campeonato vieram falar comigo, falaram “olha, a gente não confia nas meninas que tão querendo assumir o campeonato, a gente gostava muito do teu trabalho, a gente sabe o que você fez, tudo que você conseguiu, sabe o quão trabalhoso é, a gente quer que você fique a frente de novo, e a gente vai te ajudar mais, a gente vai fazer o possível”. Tanto que nesses 3 dias que eu fiquei fora elas conseguiram arrumar uma quantidade maior ainda de pessoas pra ajudar, tanto o pessoal do Fábrica de Lendas, eles começaram a ajudar mais. Então quando eu dei esse surto elas correram atrás das coisas, de mais pessoas pra conseguir ajudar e foi aí que eu consegui terminar o campeonato, mas eu realmente pensei em abandonar tudo.

A; Então esse foi um dos obstáculos, acho, que você teve, talvez o maior né, durante o campeonato. Lidar com o campeonato \*risadas\*

B: É, na real o maior problema era lidar com as pessoas, porque num primeiro momento eu tinha feito o campeonato porque eu também queria participar

A: Uhum

B: Só que aí acabou ficando uma coisa tão grande, tão complexa, que se eu participasse não teria conseguido fazer nada.

A: Sim, sim.

B: E também, pra evitar algum falatório, só que isso acabou rolando, então (+) algumas meninas eu cheguei a brigar mesmo, cheguei a ter um desentendimento feio, que ao mesmo tempo que elas me cobravam uma postura de dona do negócio,

**00:34:32**

quando eu falava alguma coisa do que tinha que ser feito, de como que seria, elas não acatavam. Eu cheguei a ouvir que eu não era Deus.

A: \*risadas\* “Não mesmo, eu sou a organizadora” \*risadas\*

B: \*risadas\* tipo...

A: “Não sou Deus mesmo”

B: \*risadas\*

A: Eu imagino que tenha sido mesmo bem complicado. E vocês tiveram outros obstáculos também, além dessa situação?

B: Ah, fora isso eram coisinhas do dia-a-dia, tipo: “a internet tá caindo...”

A; \*risadas\*

B: (...) poxa atrasei, o trânsito pra casa pra fazer a transmissão”, o próprio caster teve um problema pessoal, não ia poder narrar, não ia poder comentar. Então é esses probleminhas assim que ao meu ver foram os mais fáceis de lidar

A; É, parecem, depois do que você contou. \*risadas\*

B: É, lidar com pessoas é muito complicado

A: É, sim, com certeza. Ainda mais com um conceito meio estranho, meio horizontal, meio vertical, não dava pra saber o que tava rolando ali na organização. Não sei parecia que a hierarquia ficou confusa assim.

B: É

A: E a escolha, eu vi que tem a Anaxisdê e tinha o Diney né?

B: Isso

A: O Diney foi uma escolha, ou foi na falta de uma mulher pra participar do...

B: Foi na falta.

A: Tá, o objetivo era ter mais mulheres mas não achou mais...

B; Exatamente, é. Cheguei a ter algumas que comentaram/narraram nos amistosos, mas elas eram do campeonato, o objetivo delas era participar do campeonato. E aí eu acabei não conseguindo uma segunda mulher pra ficar com a Ana

A: Okay. Eu não sei como tá o seu horário, eu posso fazer mais algumas perguntas, ou?

B: Não, pode tranquilo

A: Eu fico preocupada só por conta de que você já trabalhou tantas horas e as crianças, e a meu deus... \*risadas\*

B: \*risadas\*

A: (...) mas já tá acabando, eu juro, são poucas. Eu queria saber pra você, você já comentou um pouco né, mas enfim, você acha que existe alguma barreira então pra jogadoras nos jogos online? isso é algo que você apontou na sua experiência né...

B: Eu acho que a maior barreira que existe é falta de oportunidade, e falta de um lugar que elas se sintam confortáveis, que na maioria das vezes quando eu comecei a organização e eu queria montar os amistosos, muitas delas falavam “eu não jogo bem, eu não sei se eu consigo jogar tão bem, eu acho que não vai dar certo”, então elas mesmas se colocavam obstáculos.

A: Uhum

B: Elas pensavam demais nas coisas, pensavam muito em como que as outras iam reagir se elas errassem, é “poxa morri ali no meio” e era uma coisa muito idiota

A: Uhum

B: (...) como que as outras iam lidar com isso?

A: Sim, sim.

**00:38:23**

B: Então uma coisa que eu sempre tentava passar é que apesar de os amistosos serem uma previa do campeonato e depois ter o campeonato, o ponto maior era elas se sentirem confortáveis em jogar com outras pessoas, e se divertirem fazendo aquilo. Tinham meninas que ficavam muito tensas, muito tensas mesmo jogando, conversando as vezes. Foi uma experiência bem diferente ver como que era o comportamento dessa pessoas

A; Com certeza. Eu queria saber também o que você entende que é ser *gamer*? O que é ser *gamer* pra você?

B: Aaah...

A: É difícil! \*risadas\*

B: \*risadas\* Para mim é você simplesmente gostar e ir atrás de ter sempre um tempo pra poder jogar, seja no celular, no computador, no portátil. Se você gosta e você joga, você meio que movimenta sua agenda pra você conseguir fazer isso, pra mim já é mais do que suficiente pra você ser considerado *gamer*.

A: E você se considera *gamer*?

B: \*risadas\* Sim

A: \*risadas\* Essa foi uma pergunta que fizeram na minha banca de qualificação, pra mim.

B: E o que você falou?

A: Eu falei "Sim" \*risadas\* "sou *gamer* sim, e mais do que isso, *gamer* casual ainda", aí eles deram risada, aí eu falei "eu não gosto de jogar jogo pra me estressar", então eu sempre bato pé que eu sou *gamer* igual qualquer pessoa que é *hardcore* num jogo, sabe? Enfim, é uma coisa que também eu tenho desenvolvido na pesquisa, do que é entendido por *gamer*. Muito do que a gente vê na comunidade hegemônica nem sempre corresponde ao que a gente entende como *gamer*, então eu quis trazer isso um pouco para a conversa com você também.

B: \*risadas\*

A; Existe mais alguma coisa que você gostaria de compartilhar?

B: (+) Acho que eu até falei bastante...

A; Falou \*risadas\*

B: \*risadas\*

A: (...) mas não tem problema se quiser falar mais \*risadas\*

B: \*risadas\*

A: é pra isso que eu estou aqui \*risadas\*

B: Ah, acho que não

A; Ah mas então tá bom, ó se você tiver qualquer dúvida sobre o meu trabalho você pode perguntar, se tiver qualquer coisa que na versão final você não queira que esteja lá dessa nossa conversa eu vou te passar a transcrição. No caso isso fica em apêndice, tá? O que eu vou colocar na minha dissertação vai ser em partes a minha interpretação do que a gente conversou e trechos do que eu achar interessante. Tudo isso eu vou manda pra você antes pra ver se você aprova, okay?

B: Uhum okay.

A: E também eu tenho previsão de defesa lá em fevereiro, março do ano que vem. E você tá convidadíssima, se você puder vir a Curitiba claro (...)

B: \*risadas\*

A: (...) Pra estar lá, e assistir, enfim se você tiver esse interesse eu posso conversar com a Universidade, a gente tá com problemas de recurso lá né (...)

B: Uhum

**00:42:22**

---

A: (...) tá um pouco restrito no momento, mas conversar ver o que eu consigo, se for do seu interesse. Não se sinta obrigada, okay? Mas se você tiver esse interesse você pode falar comigo, tá bem?

B: olha já vou falar que eu tenho sim, que estou achando isso maravilhoso

A: \*risadas\* Obrigada! Bem, mas então foi isso, qualquer coisa você pode me chamar aqui, no Facebook, se você quiser eu te passo o meu Whats... eu sou acessível, okay?

B: Uhum

A: Pesquisa aqui tem que ser acessível. E é isso, muito obrigada por ter participado. Eu sei que é um horário bem ruim, mas agradeço muito tua participação

B: \*risadas\*

A: Foi bem importante!

B: Eu que agradeço por você ter se interessado pelo pouquinho que eu fiz

A: \*risadas\* Não foi pouquinho! Acredite não é pouco o que você fez \*risadas\*

B: \*risadas\*

A: Mas então tá bom, qualquer coisa eu estou por aí, okay?

B: Digo o mesmo

A: E assim que eu fizer a transcrição eu te mando, okay?

B: Okay

A: Então, até a próxima e quem sabe a gente não se vê no *Overwatch* \*risadas\* tchau tchau!

B: Até, tchau, boa noite!

---

**43:52:56**

## APÊNDICE D – DETALHAMENTO DO CAMPEONATO OVERD.VAS

Detalhamento dos vídeos do campeonato: (em negrito os times que venceram)

27/07/2017	<b>DIA 12</b> (final)	<b>LesFemmes</b> x Athena
22/07/2017	<b>DIA 11</b> (disputa de terceiro lugar)	<b>Valkírias</b> x Firefoxes
15/07/2017	<b>DIA 10</b> (semifinais)	Valkírias x <b>LesFemmes</b> Firefoxes x <b>Athena</b>
12/07/2017	<b>DIA 09</b> (quartas de final)	<b>Athena</b> x Forseti Team
10/07/2017	<b>DIA 08</b> (quartas de final)	<b>Valkírias</b> x Sashay Away! PachiTeam x <b>LesFemmes</b>
08/07/2017	<b>DIA 07</b>	<b>Forseti Team</b> x Pão na Chapa
05/07/2017	<b>DIA 06</b>	PowerPuff x <b>Firefoxes</b> Aint no Aid x <b>Golfinho Purpurinado</b>
03/07/2017	<b>DIA 05</b>	Godzilla x <b>LesFemmes</b> Wild Alpacas x <b>PachiTeam</b>
01/07/2017	<b>DIA 04</b>	D.Vassas x <b>Valkírias</b> Error 404 x <b>Sashay Away!</b>
28/06/2017	<b>DIA 03</b>	<b>Shieldmaidens</b> x MandaUlts
26/06/2017	<b>DIA 02</b>	<b>Pachi Team</b> x Kill-Heal <b>Firefoxes</b> x Queen's Row
24/06/2017	<b>DIA 01</b>	Black Soul x <b>Valkírias</b> <b>Lesfemmes</b> x Saga

A seguir, uma descrição do campeonato constando o dia, os times e os mapas que foram jogados. O modelo é:

*dia/mês/ano* **DIA X DO CAMPEONATO** – Equipe 1 vs **Equipe 2** (vencedor em negrito)

Mapa número 1: Nome (*tipo de mapa*) [**Equipe vencedora da rodada**]

Mapa número 2: Nome (*tipo de mapa*) [**Equipe vencedora da rodada**]

## Descrição do Campeonato OverD.vas

### Tipos de Mapa:

**Controle:** Mapa que possui três áreas, cada uma com um ponto de controle neutro que é disputado entre as equipes. Quem conseguir acumular 100 % no marcador de controle pontua. Cada 1% corresponde a 1 segundo.

**Carga:** O time que ataca deve escoltar a carga para algum lugar específico no mapa, enquanto o outro time deve impedir que isto aconteça.

**Híbrido:** Mistura os tipos Controle e Carga. O time que ataca deve tomar controle do ponto, levando o marcador de tempo a 100%. A seguir, devem escoltar a carga até seu destino no mapa. O outro time tem como objetivo impedir que isto aconteça.

### 24/06/17 DIA 01 – Black Soul vs **Valkírias** / **Lesfemmes** vs Saga

Black Soul vs Valkírias:

Mapa 1: Nepal (*mapa do tipo Controle*) [**Valkírias**]

Mapa 2: Torre Lijiang (*mapa do tipo Controle*) [**Valkírias**]

Lesfemmes vs Saga:

Mapa 1: Observatório Gibraltar (*mapa do tipo Carga*) [**Lesfemmes**]

Mapa 2: Hanamura (*mapa do tipo Captura de Ponto ou “CP”*) [**Lesfemmes**]

### 26/06/2017 DIA 02 – **Pachi Team** vs Kill-Heal / **Firefoxes** vs Queen’s Row

Pachiteam vs Kill-Heal:

Mapa 1: Numbani (*mapa do tipo Híbrido, CP + Carga*) [**Pachiteam**]

Mapa 2: Hollywood (*mapa do tipo Híbrido: CP + Carga*) [**Pachiteam**]

Firefox vs Queen’s Row:

Mapa 1: Torre Lijiang (*mapa tipo Controle*) [**Firefoxes**]

Mapa 2: Hollywood (*mapa do tipo Híbrido: CP + Carga*) [**Firefoxes**]

### 28/06/2017 DIA 03 – **Shieldmaidens** vs MandaUlts

Mapa 01: Dorado (*mapa tipo Carga*) [**MandaUlts**]

Mapa 02: Ílios (*mapa do tipo Controle*) [**Shieldmaidens**]

Mapa 03: Hanamura (*mapa do tipo Captura de Ponto*) [**Empate**]

Mapa adicional: Torre Lijiang (*mapa do tipo Controle*) [**Shieldmaidens**]

**01/07/2017 DIA 04 – D.Vassas vs Valkírias / Error 404 vs Sashay Away!**

D.Vassas vs Valkírias

Mapa 01: Nepal (*Mapa do tipo Controle*) [**Valkírias**]

Mapa 02: Torre Lijiang (*Mapa tipo Controle*) [**Valkírias**]

Error 404 vs Sashay Away!

Mapa 01: Dorado (*Mapa do tipo Carga*) [**Sashay Away!**]

Mapa 02: Hollywood (*Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga*) [**Sashay Away!**]

**03/07/2017 DIA 05 – Godzilla vs LesFemmes / Wild Alpacas vs PachiTeam**

Godzilla vs LesFemmes

Mapa 01: Torre Lijiang (*Mapa tipo Controle*) [**LesFemmes**]

Mapa 02: Rota 66 (*Mapa do tipo Carga*) [**LesFemmes**]

Wild Alpacas vs Pachiteam

Mapa 01: Numbani (*Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga*) [**Pachiteam**]

Mapa 02: Rota 66 (*Mapa do tipo Carga*) [**Pachiteam**]

**05/07/2017 DIA 06 – PowerPuff vs Firefoxes / Aint no Aid vs Golfinho Purpurinado**

PowerPuff vs Firefoxes

Mapa 01: Torre Lijiang (*Mapa do tipo Controle*) [**Firefoxes**]

Mapa 02: Hollywood (*Mapa do Tipo Híbrido: CP+ Carga*) [**Firefoxes**]

Aint no Aid vs Golfinho Purpurinado

Mapa 01: Eichenwalde (*Mapa do tipo Híbrido: CP+ Carga*) [**Golfinho Purpurinado**]

Mapa 02: King's Row (*Mapa do tipo Híbrido: CP+ Carga*) [**Golfinho Purpurinado**]

**08/07/2017 DIA 07 – Forseti Team vs Pão na Chapa, Valdemar**

Mapa 01: King's Row (*Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga*) [**Forseti**]

Mapa 02: Dorado (*Mapa do tipo Carga*) [**Forseti**]

**10/07/2017 QUARTAS DE FINAL - DIA 08 – Valkírias vs Sashay Away! / PachiTeam vs LesFemmes**

Valkírias vs Sashay Away!



Mapa 01: Dorado (Mapa do tipo Carga) [**Sashay Away!**]

Mapa 02: Kong's Row (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**Valkírias**]

Mapa 03: Eichenwalde (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**Valkírias**]

PachiTeam vs LesFemmes

Mapa 01: Rota 66 (Mapa do tipo Carga) [**LesFemmes**]

Mapa 02: Torre Lijiang (Mapa do tipo Controle) [**LesFemmes**]

**12/07/2017 QUARTAS DE FINAL - DIA 09 – Athena x Forseti Team**

Mapa 01: King's Row (Mapa do tipo Carga) [**Athena**]

Mapa 02: Torre Lijiang (Mapa do tipo Controle) [**Athena**]

**15/07/2017 SEMIFINAIS - DIA 10 – Valkírias vs LesFemmes/ Firefoxes vs Athena**

Valkírias vs LesFemmes

Mapa 01: Torre Lijiang (Mapa do tipo Controle) [**LesFemmes**]

Mapa 02: Ilios (Mapa do tipo Controle) [**LesFemmes**]

Mapa 03: King's Row

Firefoxes vs Athena

Mapa 01: Torre Lijiang (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**Firefoxes**]

Mapa 02: Nepal (Mapa do tipo Controle) [**Athena**]

Mapa 03: Numbani (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**Athena**]

**22/07/2017 DISPUTA DE TERCEITO LUGAR - DIA 11 – Valkírias vs Firefoxes**

Mapa 01: Torre Lijiang (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**Valkírias**]

Mapa 02: Ilios (Mapa do tipo Controle) [**Valkírias**]

**27/07/2017 FINAL – DIA 12: LesFemmes vs Athena**

Mapa 01: Torre Lijiang (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**LesFemmes**]

Mapa 02: King's Row (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**LesFemmes**]

Mapa 03: Eichenwalde (Mapa do tipo Híbrido: CP + Carga) [**LesFemmes**]