

POR QUE CHORAS, JOGADOR? A LUTA POR REPRESENTATIVIDADE NAS CAMPANHAS CONTRA O ASSÉDIO DE MULHERES NOS JOGOS DIGITAIS

*WHY ARE YOU CRYING, GAMER? THE FIGHT FOR REPRESENTATION IN
CAMPAIGNS AGAINST HARASSMENT OF WOMEN IN DIGITAL GAMES*

*¿POR QUÉ LLORAS, JUGADOR? LA LUCHA POR LA REPRESENTACIÓN EN LAS
CAMPAÑAS CONTRA EL ACOSO A LAS MUJERES EN LOS JUEGOS DIGITALES*

**DIEGO GRANJA DO AMARAL¹
NATALIA CATHERINE MOURA FERREIRA²
JHONNATAN OLIVEIRA DOS SANTOS³**

Submissão: 16/09/2023

Aprovação: 28/11/2023

Publicação: 22/12/2023

¹ Doutor em comunicação pela Universidade Federal Fluminense em cotutela com a Universidade de Tübingen.

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-1785-5131> – E-mail: diegoamaral000@gmail.com

² Mestranda do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão, Campus Imperatriz.

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-6346-326X> – E-mail: catherine.natalia@discente.ufma.br

³ Mestrando do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão, Campus Imperatriz.

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2581-0360> – E-mail: jhonnatan.oliveira@discente.ufma.br

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar os efeitos do *Gamergate* nas discussões relacionadas à participação das mulheres na cultura dos jogos digitais, através das campanhas brasileiras de sensibilização contra o assédio *Ainda seremos lembradas por vocês* e *My name my game*. Para tanto, a pesquisa parte do caso *Gamergate* e explora suas implicações na cultura dos jogos, especialmente no contexto feminino. O percurso metodológico da pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso sobre as campanhas em plataformas digitais, além de investigar o impacto das campanhas mencionadas na conscientização e combate ao assédio entre os/as jogadores/as.

PALAVRAS-CHAVE: *Games. Gênero. Gamergate. Mulheres. Resistência.*

ABSTRACT

This article aims to analyze the effects of *Gamergate* on discussions related to women's participation in digital gaming culture, through the Brazilian anti-harassment awareness campaigns *We will still be remembered by you* and *My name my game*. To this end, the research starts with the *Gamergate* case and explores its implications for gaming culture, especially in the female context. The methodological path of the research is characterized as a case study of the campaigns on digital platforms, as well as investigating the impact of the campaigns mentioned in raising awareness and combating harassment among gamers.

KEYWORDS: Games. Gender. *Gamergate*. Women. Resistance.

RESUMEN

Este artículo pretende analizar los efectos del *Gamergate* en los debates relacionados con la participación de las mujeres en la cultura digital del juego, a través de las campañas brasileñas de concienciación contra el acoso *Aún seremos recordadas por ustedes* y *My name my game*. Para ello, la investigación parte del caso *Gamergate* y explora sus implicaciones para la cultura del juego, especialmente en el contexto femenino. El enfoque metodológico de la investigación se caracteriza por ser un estudio de caso de las campañas en plataformas digitales, así como por investigar el impacto de las campañas mencionadas en la concienciación y la lucha contra el acoso entre los jugadores.

PALABRAS CLAVE: Juegos. Género. *Gamergate*. Mujeres. Resistencia.

INTRODUÇÃO

Inicialmente, os jogos eletrônicos e ou digitais foram apresentados como um entretenimento familiar entre as décadas de 1970 e 1980, mas a crise econômica americana na metade dos anos 1980 mudou radicalmente esse quadro. Começou-se a privilegiar cada vez mais os jovens do sexo masculino, estratégia bastante eficaz seguida por todas as empresas do ramo (GOULART e NARDI, 2017). Os jogos de 1990 a 2000 se consolidaram como violentos e sexistas, interferindo na falta de representatividade feminina e influenciando também em sua participação. Neles, as personagens sempre envolviam padrões corporais exagerados (seios, bunda, cintura), destacados por roupas mínimas. As personagens deveriam servir como chamarizes sexuais ou um prêmio para o jogador.

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

Apesar da exclusão e/ou invisibilização de mulheres nos jogos digitais, isso não as impediu de desenvolver interesse por eles. Para escapar desses estereótipos, o *Girls Games Movement* surgiu como uma oposição à perspectiva dos *Pink Games*: diferentemente do consumo destes últimos, as mulheres optavam por jogos considerados *masculinos*, buscando reconhecimento por suas habilidades. Elas reivindicavam mais representatividade e isso foi considerado uma forma de resistência (GALDINO; SILVA, 2020). O histórico de resistência e a luta por mais visibilidade feminina não pararam: ao longo dos anos, as mulheres buscaram ganhar espaço e naturalizar a presença de desenvolvedoras e da comunidade *gamer* de forma mais inclusiva.

Em 2014, tudo mudou com o caso *Gamergate*, que efetivamente trouxe à luz a opressão e as dificuldades enfrentadas por pessoas nesse universo. Esse incidente expôs uma prática que busca perpetuar as relações de “dominação masculina, cisgênero e heterossexual dentro dessa cultura” (GOULART e NARDI, 2017, p. 254), tornando-se uma campanha de assédio sistemático contra mulheres e minorias, incluindo desenvolvedores de jogos, jornalistas, críticos e seus aliados. Nem os estudos acadêmicos foram poupados: uma onda de depreciação das práticas feministas de produção de conhecimento dominou esses documentos, sendo considerados uma conspiração que colocou em dúvida a permanência das mulheres no ambiente on-line e o uso da tecnologia por parte delas. Essa situação

transformou esses espaços em focos de ativismo misógino (MASSANARI, 2015; CHESS e SHAW, 2015).

Para atender aos objetivos deste estudo, o percurso metodológico da pesquisa caracteriza-se como estudo de caso. Conforme a concepção de Yin (2001, p. 32): “[...] um estudo de caso é uma investigação empírica que examina um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”. Com isso, se estabelecendo como abordagem mais apropriada para o desenvolvimento da pesquisa, o presente artigo tem como propósito compreender a importância do caso *Gamergate* nas discussões sobre a participação feminina na cultura dos jogos digitais e sua possível influência nas campanhas brasileiras de conscientização contra o assédio, intituladas *Ainda seremos lembradas por vocês* e *My name my game* (estilizada como *#MyNameMyGame*).

MULHER E VIDEOGAME: ALVO DA HOSTILIDADE

De acordo com a Pesquisa *Game* Brasil (PGB) (SX GROUP e GO GAMERS, 2023), os jogos digitais desempenham um papel de relevância na vida das pessoas, ganhando cada vez mais espaço como uma plataforma de entretenimento significativa. A pesquisa aponta que no Brasil, o hábito de jogar é apontado como uma recreação relevante, sendo que 74,5% dos brasileiros jogam, o que equivale a três em cada quatro pessoas em nosso país. Ao analisar o perfil geral do *gamer* brasileiro, a pesquisa também destacou que as mulheres dominam o mercado de jogos mobile, com 60,4%, e isto está relacionado ao crescimento do mercado de smartphones, onde existe um volume expressivo de mulheres, pois, há mercado e produto para todos os perfis. Os homens seguem na frente no consumo dos consoles 63,9% e as mulheres com 36,1%, e quando se trata do computador a diferença fica em torno de 58,9% homens e 41,1% mulheres (SX GROUP e GO GAMERS, 2023). O PGB ressalta que houve um crescimento do público feminino em relação aos anos anteriores da pesquisa, o que significa o constante interessente neste tipo de lazer.

No entanto, geralmente faz-se referência ao interesse por jogos como algo exclusivo de homens, reforçando e reproduzindo estereótipos de gênero. O que destaca Galdino e Silva (2020, p. 63), “(...) se observada a breve história dos *videogames*, fica evidente que essa hegemonia masculina se dá devido ao fato de que a estrutura científica e tecnológica, base da indústria *gamer*, é pautada em relações de poder patriarcais e androcêntricas”. Esse discurso vem acompanhado de uma hiperssexualização de personagens, usualmente justificada pelo suposto interesse do público-alvo. Ter uma mulher como personagem em um *game* nem sempre é sinônimo de representatividade. Normalmente as personagens são objetificadas, passivas e sempre resgatadas pelo *herói do jogo*; muitas vezes são vistas como descartáveis, ou como recompensa para alguma ação do *game*, e, principalmente, os seus corpos são sexualizados com fantasias que focam nos seus atributos físicos.

A forma de representar as personagens femininas e masculinas projetam expectativas sobre quem pode/deve consumi-las. É preciso frisar que a concepção de um jogo não é livre de valores, ele sempre ocorre dentro de um contexto cultural e carrega marcas do comportamento esperado, ou tido como normal, na comunidade. O preconceito e o assédio continuam afastando muitas mulheres dos jogos. Assumir-se como *gamer* frequentemente exige provar constantemente ser uma jogadora habilidosa. É necessário conhecer diversos jogos e demonstrar que se joga por longos períodos. Assim como os homens, as mulheres simplesmente desejam se divertir, competir ou relaxar sem enfrentar estranhamento, discriminação, ofensas ou assédio (BRISTOT *et al.*, 2017, p. 864).

Essa cultura tóxica que permeia os jogos *on-line*, comunidades e outros meios de redes é conhecida como *tecnoculturas tóxicas*. De acordo com Massanari (2015), essa expressão demonstra ideias ultrapassadas sobre gênero, identidade sexual, sexualidade e raça, e se opõe a questões de diversidade e multiculturalismo. Os membros dessas comunidades frequentemente exploram as políticas das plataformas que atraem grandes públicos e oferecem pouca proteção contra possíveis vítimas de assédio, disseminando

conteúdos e discursos eticamente questionáveis. Ao expressar suas insatisfações, eles não se veem como integrantes de qualquer tecnocultura tóxica sob a qual possam estar atuando.

Para as autoras Santos e Tomaz (2023), dois elementos devem ser considerados para compreender o discurso de ódio: o primeiro é o foco em grupos vulneráveis (que são alvos de outras formas de ódio e violência dentro e fora do ambiente *on-line*); o segundo é o ataque a indivíduos de um determinado grupo em função de suas características ou estereótipos associados a esse grupo (SANTOS e TOMAZ, 2023). “O discurso de ódio baseia-se no ataque a características específicas, guiado por elementos como raça, gênero, religião, orientação sexual, entre outros, quando estes se distanciam dos padrões normativos” (SANTOS e TOMAZ, 2023, pp. 89-90).

A complexidade dessas práticas discriminatórias e a vulnerabilidade das mulheres no contexto dos jogos *on-line* são alarmantes. Elas são frequentemente alvos de insultos, agressões verbais ou físicas por serem mulheres e sofrem assédio sexual por parte de jogadores masculinos. “Um cenário tão agressivo que promove a objetificação do gênero feminino e desqualifica as mulheres, não por jogarem mal, mas simplesmente por serem mulheres” (SENNA *et al.*, 2017, p. 25).

UM CASO GAMERGATE

O *Gamergate* evidenciou o pior da comunidade gamer, quando em 2014, Eron Gjioni, *game designer*, publica um texto sobre o fim do seu relacionamento com a também *game designer*, Zoe Quinn. Ele afirmou que sua ex-namorada se relacionava sexualmente com um crítico de jogos digitais do site especializado em *games* Kotaku para conseguir uma boa avaliação a respeito do jogo que ela desenvolveu, o *Depression quest*.

A percepção é que as mulheres possuem vantagens sistêmicas e sociais que os homens não possuem. Argumenta-se que isso é o resultado de um movimento feminista extremamente bem-sucedido, que levou os homens a se tornarem um grupo *oprimido*, em vez das mulheres. As iniciativas que objetivam contrariar desigualdades pré-existentes são

vistas como medidas para tonar o ambiente desvantajoso para os homens, que se consideram mais adequados para trabalhos não domésticos e posições de poder (O'DONNELL, 2019). Essa inquietação influenciou diretamente na crescente hostilidade em relação às mulheres na comunidade e na indústria de jogos.

Gamergaters argumentaram que as tentativas (...) de afetar a mudança na indústria de jogos contemporânea (por exemplo, promovendo representações mais diversas e positivas de mulheres e minorias em jogos) eram inerentemente prejudiciais e só serviam para promover sua própria agenda política. Essa contestação em particular foi frequentemente usada como justificativa para os ataques a mulheres e feministas, o que levou muitas a deixarem a indústria dos games¹ (O'DONNELL, 2019, p. 656, tradução nossa).

O caso ganhou notoriedade principalmente pela violência, as ameaças de morte e estupro; dados pessoais foram divulgados na Internet e as contas das redes sociais invadidas (GOULART e NARDI, 2017). Duas das principais vítimas são a jornalista e crítica feminista de jogos, Anita Sarkeesian e a *game designer* Brianna Wu. Ambas sofreram ameaças e vazamentos de informações e a palestra que seria ministrada por Sarkeesian na Utah State University foi cancelada devido ameaça de um atentado com armas. Wu teve que mudar de residência após receber *e-mails* ameaçadores dizendo que sabiam seu endereço. Segundo Goulart e Nardi (2017, p. 255) “o *Gamergate* investiu muito mais no ataque principalmente misógino, mas também homofóbico, transfóbico e racista a trabalhadoras/es da indústria, crítica e demais membros da cultura de jogos digitais”.

¹ Do original: “*Gamergaters* argued that attempts by ‘feminists and SJWs’ to affect change within the contemporary games industry (e.g. by promoting more diverse and positive representations of women and minorities in games) were inherently detrimental, and only served to further their own political agenda. This particular contestation was frequently used as justification for the attacks on women and feminists, which caused many to leave the games industry”. (O'DONNELL, 2019, p. 656).

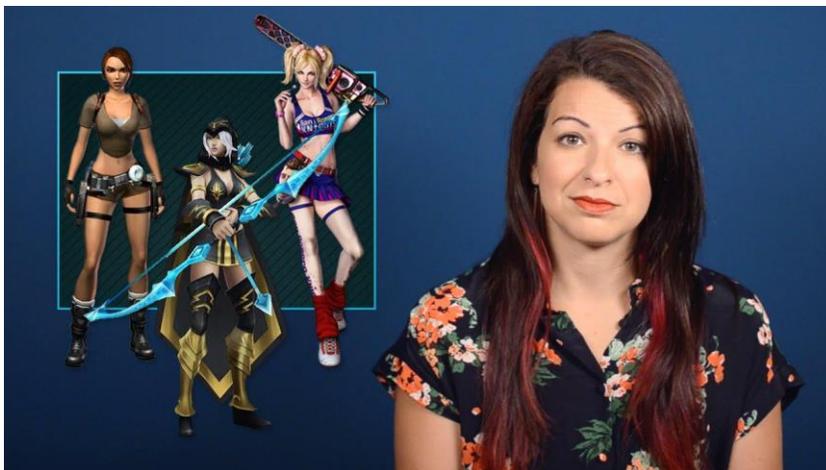


Figura 1 - Anita Sarkeesian, 2016. Fonte: *Feminist Frequency*, Youtube,

Os estudos acadêmicos também não foram poupados: foi uma surpresa para a comunidade de pesquisa de jogos pelas acusações de conspiração, porque as investigações contidas nestes trabalhos visavam compreender mais sobre os games, a sua cultura e como certas estruturas da mídia *on-line* facilitam câmaras de eco e assédio. Chess e Shaw (2015), estudiosos que têm se concentrado intensamente na análise de gênero ao longo de muitos anos, se depararam com uma situação perplexa diante dos ataques perpetrados por esse grupo tão visível, cujos membros agiam de maneira agressiva e odiosa. Esses pesquisadores se viram diante de um cenário desafiador, onde a agressividade e hostilidade dos ataques não podiam ser ignoradas.

O *Gamergate* representou um momento em que a cultura masculina dos jogos revelou um exemplo impactante de sexismo, heterossexismo e tendências patriarcais que parecem permear a indústria de *videogames* de forma constante. Quando nos referimos à tendência patriarcal na indústria de *videogames*, não estamos insinuando que todos os homens que trabalham nesse setor ou estão envolvidos na cultura dos jogos sejam pessoalmente guiados pelo sexismo. No entanto, queremos destacar que o sexismo sistêmico influencia a estrutura da indústria.

Para Goulart e Nardi (2017), o *Gamergate* pode ser considerado o movimento responsável pelo início da compreensão da diversidade (sexual, racial e de gênero), tendo como objetivo minar as próprias estruturas que constroem as diferenças enquanto hierárquicas. Os autores destacam as chamadas cenas *indie queer* de jogos digitais como um importante ponto de reconhecimento de diferença dentro da cultura de jogos digitais. O objetivo não é constituído nas mais centradas experiências masculinas de guerra, dominação e na repetição incessante de mecânicas, mas em possibilidades pessoais de liberdade artística, expressão, comunidade e desejo (GOULART e NARDI, 2017). “(...) a “identidade *gamer*” masculina é contingente e performativa – ou seja, por mais que essa pareça estável (e tenha elementos potentes para essa estabilização – o que faz dela hegemônica), ela pode falhar a qualquer momento” (GOULART e NARDI, p. 263).

O reflexo do *Gamergate* também gerou um aumento nas discussões sobre a cultura *gamer*, incluindo no Brasil. A exposição causada por esse caso levou algumas mulheres a criticar a hostilidade e toxicidade enfrentadas por elas nas comunidades de jogos digitais. Esse debate permitiu destacar as principais dificuldades e desafios enfrentados para a inclusão das mulheres na comunidade. Foi necessário criar mecanismos para que suas vozes fossem ouvidas e para evidenciar as situações de assédio e discriminação que enfrentavam.

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

A BUSCA POR MAIS REPRESENTATIVIDADE

As mulheres são uma parte integral do mundo dos jogos, porém frequentemente não podem revelar abertamente sua identidade devido ao assédio sexual, moral e ao preconceito que enfrentam no ambiente virtual. Em 2021, a *Reach3 Insights*, em colaboração com a

Lenovo, conduziu uma pesquisa com o objetivo de compreender a experiência das jogadoras femininas na indústria de jogos (REACH3... 2021). A pesquisa revelou que 59% das jogadoras admitiram adotar como método de autodefesa a prática de esconder seu gênero durante as partidas, a fim de evitar o assédio. Além de ocultar seu sexo, muitas vezes elas precisam fingir ser do sexo masculino ou adotar uma identidade sem gênero para evitar ao máximo interações por voz. Um ponto alarmante é que 77% das mulheres já experimentaram comportamentos inadequados durante um jogo, sendo submetidas a críticas pelo seu desempenho ou até mesmo acusadas de estar em um ambiente que *não lhes pertence* simplesmente por serem mulheres. (REACH3... 2021).

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

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

mulheres podem se expressar e combater problemas que afetam sua vida e dignidade (DUTRA, 2018).

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

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

A seguir, vamos apresentar dois exemplos de campanhas produzidas no cenário brasileiro que abordam as questões de gênero e buscam promover uma maior representatividade das mulheres na comunidade de jogadores.

AINDA SEREMOS LEMBRADAS POR VOCÊS

O Dia Internacional da Mulher, celebrado em 8 de março, simboliza a luta histórica das mulheres em todo o mundo por condições equiparadas às dos homens. Essa data foi oficializada pela Organização das Nações Unidas na década de 1970. A campanha *on-line* *Ainda seremos lembradas por vocês* (estilizada como #AindaSeremosLembradasPorVocês), promovida pela *gamer* Amanda Abreu (conhecida pelo *nickname*: @AMD22k), tem como objetivo promover a reflexão e fortalecer a comunidade feminina em todos os âmbitos dos *e-sports*, não se limitando a ações pontuais voltadas para o público feminino apenas nesse dia.



Figura 2 - Divulgação, 2022. Fonte: Amanda Abreu, rede social X.

Em entrevista, Amanda enfatiza que sente na pele a negação de espaços para mostrar seu potencial, e que isto é vivido por todas as mulheres no *e-sports*. O objetivo da ação “é mostrar para o mercado e para toda comunidade que nós sabemos fazer isso o ano inteiro, que somos capazes e queremos espaço, queremos conquistar e queremos tornar mais fácil o caminho para as meninas que vierem em seguida”, (JUNIOR, 2022). A campanha conta com a participação de várias *gamers* renomadas, incluindo Rafaela (Rafa) Arnoldi, Camila (Camy) Natale, Olga (Olga) Rodrigues, Barbara Gutierrez, Evelyn Mackus, Barbara (Babi) Micheletto, Vicky SM, Julia Zaz e Jessyka (Suuhgetsu). Essas jogadoras fazem parte da comunidade *gamer* há muitos anos e compartilham suas experiências de luta nos *e-sports* durante o vídeo. A campanha foi lançada no seu perfil pessoal na rede social X² e Instagram. A repercussão se expandiu para o Facebook por meio de compartilhamentos feitos por usuários e por páginas de conteúdo relacionado a jogos.

² Após aquisição do Twitter, por Elon Musk, seu nome foi reformulado para "X".

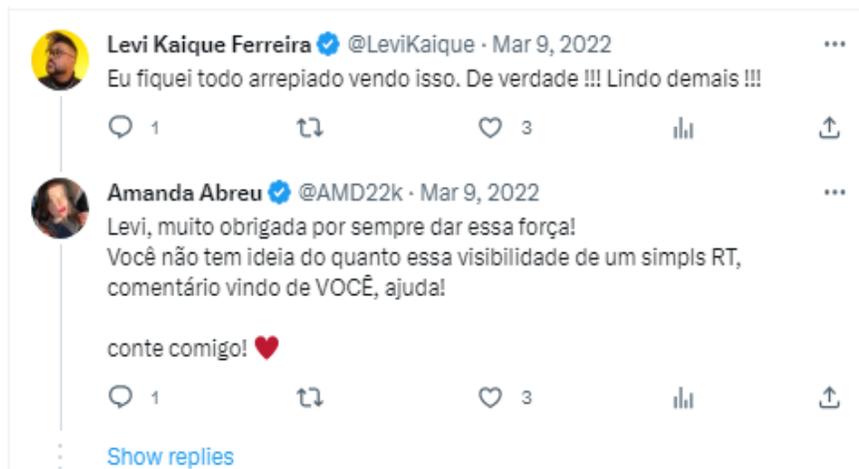


Figura 3 - Adesão e participação do público na campanha, 2022. Fonte: Amanda Abreu, rede social X.

A campanha³ recebeu comentários positivos devido à sua iniciativa, pois muitos esperam que essa movimentação seja capaz de gerar reflexões e promover mudanças na forma como a atuação das mulheres é percebida dentro da comunidade *gamer*. Na rede social X, o vídeo conta com mais de 49 mil visualizações, 238 *retweets* (compartilhamentos), 77 *quotes* (citações) e mais de 900 *likes* (curtidas), já no Instagram, alcançou 6,6 mil visualizações com vários comentários na publicação. Ao colocar a *hashtag* da campanha no buscador da rede social para verificar o engajamento nas publicações relacionadas ao tema, foram encontradas menos de 100 publicações.

MY GAME MY NAME

Em 2018, a ONG norte-americana Wonder Women Tech (WWT), lançou a campanha intitulada *My game my name* (estilizada como *#MyGameMyName*), que tinha como foco a hostilidade enfrentada pelas mulheres no mundo dos jogos. Traduzida livremente como *Meu jogo meu nome*, a campanha recebeu o apoio de diversos *gamers*, influenciadores e *youtubers*

³ A campanha foi elaborada em parceria com agência publicitária Africa e a empresa telefônica Vivo.

ao redor do mundo, ganhando um forte apoio da comunidade *gamer* no Brasil. Com o lema “Lutando pelo fim do assédio contra mulheres nos jogos *on-line*”, a campanha ressaltou a importância da união e colaboração para combater comportamentos machistas nos jogos *on-line*.



Figura 4 - Divulgação, 2018. Fonte: *MyNameMyGame*, Youtube.

A WWT é um ecossistema global que promove uma série de atividades ao longo do ano, incluindo conferências globais e virtuais, conteúdo digital, *hackathons*, *workshops* de desenvolvimento e feiras de carreira. Seu foco é destacar, celebrar, educar e ampliar a presença de mulheres, pessoas de grupos sub-representados e BIPOC (Negros, Indígenas e Pessoas de Cor) nas indústrias STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), inovação e empreendedorismo.

A campanha foi lançada em várias plataformas, incluindo o YouTube, Instagram e seu *site* oficial⁴. Ela consistiu em uma série de 11 vídeos que apresentavam depoimentos de mulheres *gamers*. Esses vídeos trouxeram relatos e histórias de diversas convidadas, como Anayara Fraga, Karina Takahashi, Barbara Gutierrez, Nicolle Mehry, Fernanda Piva, Ari

⁴ Página oficial da campanha. Disponível em: <<http://mygamemyname.com/>>. Acessado em: 01 de agosto de 2023.

Parra, Amanda Abreu, Aiami Garcia, Julia Gomes, Bianca Antunes e Gabriela Thobias. Cada uma dessas *gamers* compartilhou suas perspectivas e suas experiências relacionadas ao mundo dos jogos, contribuindo para a discussão sobre a hostilidade enfrentada por mulheres nesse ambiente.



Figura 5 - Divulgação, 2018. Fonte: *MyNameMyGame*, Youtube.

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

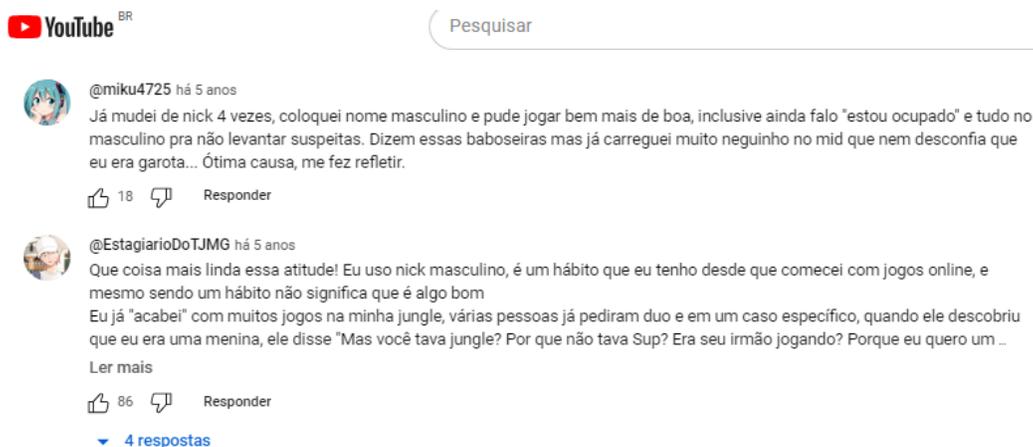


Figura 6 - Divulgação, 2018. Fonte: *MyNameMyGame*, Youtube.

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A percepção de que os jogos são exclusivamente para meninos fundamenta-se na crença de que o gênero masculino possui uma maior aptidão para os jogos digitais. Essa hegemonia masculina é resultado das estruturas de poder patriarcais. Enquanto as mulheres lutam por reconhecimento na comunidade de jogadores, elas enfrentam resistência em um

ambiente onde alguns jogadores se agarram ao direito de determinar quem pode ou não participar.

Nesse contexto, as jogadoras precisam estar constantemente vigilantes para proteger seu espaço de diversão. É lamentável constatar que, embora os jogos tenham como objetivo proporcionar lazer, entretenimento e oportunidades de interação social, esses direitos são negados a elas devido à presença de assédio e machismo, que usurpam seu espaço de diversão e convívio.

Ao retomar a discussão sobre o impacto do *Gamergate* em relação aos ataques misóginos e preconceituosos, é essencial reconhecer a importância do conceito de *lugar de fala*, que deve ser buscado e incorporado nas pesquisas acadêmicas, eventos e todas as atividades relacionadas aos jogadores. As campanhas representam uma expressão do desejo por mais diálogo e esforços para promover uma conduta mais apropriada nas comunidades de jogos.

Por meio de diálogos e esforços contínuos, é possível promover uma mudança positiva no ambiente dos jogos, tornando-os mais inclusivos, respeitosos e diversificados. O *Gamergate* foi deliberadamente planejado como uma fachada para promover assédio sexista, revelando um nível de organização que indiscutivelmente foi facilitado pelo uso da Internet, especialmente a forma como ela permitiu um aumento significativo na coordenação necessária para este movimento. A seriedade dos ataques atraiu uma enorme atenção da mídia em âmbito internacional, gerando discussões sobre sexismo e a responsabilidade das plataformas de mídia social em conter o assédio *on-line*. O *Gamergate* representa uma reação direcionada e organizada contra o feminismo, sendo frequentemente referido pelos participantes como uma influência negativa.

Isso ressalta que a cultura dos jogos não está confinada apenas à Internet, já que seus participantes disseminam suas mensagens por várias plataformas. Termos-chave e conceitos específicos, como *ética no jornalismo de jogos*, tiveram um alcance muito maior do que o esperado para um tópico relacionado ao tema, gerando discussões e mudanças em

plataformas que antes não pareciam diretamente influenciadas pelo mundo dos jogos, como as redes sociais em grande escala.

Essa observação nos lembra que insistir em uma cultura de jogos inclusiva é talvez um ideal que nunca tenha realmente existido. Os jogos, através do envolvimento dos jogadores, têm frequentemente servido como exemplo dos benefícios de uma cultura participativa, mas raramente são usados para descrever o lado mais sombrio e potencialmente odioso. Precisamos estar dispostos a abordar conversas desconfortáveis e enfrentar os riscos associados à pesquisa.

A contribuição deste artigo foi aprofundar como o caso *Gamergate* expôs o lado mais negativo da comunidade de jogos, evidenciando práticas comuns de ofensas, ataques pejorativos e preconceituosos com inclinações misóginas. Ao mesmo tempo, permitiu discutir abertamente os desafios da representação das mulheres na comunidade.

REFERÊNCIAS

BRISTOT, Paula Casagrande *et al.* “Representatividade Feminina nos Games”. In: **XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital** – SBGames, 2017, Curitiba- PR [Online]. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf> [4]. Acesso em: 09 jun. de 2022.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.

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

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# Gamergateand embrace hegemonic masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 59, n. 1, p. 208-220, 2015.

DUTRA, Zeila A. P.. A primavera das mulheres: ciberfeminismo e os movimentos feministas. **Revista Feminismos**, vol. 6, n. 2, mai-ago. 2018. www.feminismos.neim.ufba.br. Acesso em: 02 de ago. 2023.

FALCÃO, Thiago.; KUTZ, Gabriela.; MACEDO, Tarcízio; Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **Revista Matrizes**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 251-277, maio-ago., 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/issue/view/12112/2116>. Acesso em 23 abr. 2023.

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Violência contra as mulheres nos games: território de tensões e resistências. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**. Unisinos. ed.23, p. 245-258, mai.-ago.,2021.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**. Artigo Seção Livre, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez 2017. Disponível em: Acesso em: 02 set. 2022.

HOLLANDA, Heloisa Buarque de. **Explosão feminista: arte, cultura, política e universidade** – 1ºed. – São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

JUNIOR, Jairo. Mulheres nos e-sports cobram para não serem lembradas só um dia no ano. **The Enemy**. Brasil, 09 de março de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/mulheres-nos-esports-cobram-para-nao-serem-lembradas-so-um-dia-no-ano>. Acesso em: 01 de agosto de 2023.

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

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

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

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Revista Pro-Posições**, v. 19, n. 2 (56), maio/ago. 2008. Disponível em: <https://www.fe.unicamp.br/afepublicacoes/periodicos/pro-posicoes>. Acesso em: 10 set. 2022.

MASSANARI, Adrienne. #Gamergateand the fapping: how Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, v. 19, n. 03, p. 01–18, 2015.

MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, fear, and games: the long event of #GamerGate. **New Media & Society**, IT University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark, p. 01-18, 2015.

O'DONNELL, Jessica. Militant meninism: the militaristic discourse of Gamergate and Men's Rights Activism. **Media, Culture & Society**, vol. 42(5), p. 654–674, 2020.

REACH3 Insights' new research reveals 59% of women surveyed use a non-gendered/male identity to avoid harassment while gaming. **REACH3 Insights**. Chicago, 19 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>. Acesso em: 03 de maio de 2023.

SANTOS, Luiza; TOMAZ, Renata. Ódio contra mulheres na internet: das definições às alternativas de combate no cenário brasileiro. **3ª edição da Coletânea de Artigos TIC, Governança da Internet, Gênero, Raça e Diversidade**. p. 65-84, 2023. Disponível em: <https://cgi.br/publicacao/3-coletanea-de-artigos-tic-governanca-da-internet-genero-raca-e-diversidade-tendencias-e-desafios/>. Acesso em: 01 de ago. de 2023.

SHERMAN, Sharon R. Perfil of the princess: gender and genre in video games. In: **Western Folklore**, Long Beach, v.56, n° ¾, p. 243-258, 1997.

SX GROUP; GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil**. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 01 de ago. de 2023

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

AMARAL, Diego Granja. do; MOURA FERREIRA, Natalia Catherine; OLIVEIRA DOS SANTOS, Jhonnatan. Por que choras, jogador? A luta por representatividade nas campanhas contra o assédio de mulheres nos jogos digitais. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 20, pp. 41-60, 2023.