



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ – UNIFAP
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CIÊNCIAS SOCIAIS

RAYANNE KAROLLYNE PONTES DA SILVA

SEXISMO EM JOGO: UMA ANÁLISE SOBRE O PRECONCEITO E O
ASSÉDIO SOFRIDO POR MULHERES *GAMERS*

MACAPÁ - AMAPÁ

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ – UNIFAP
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CIÊNCIAS SOCIAIS

RAYANNE KAROLLYNE PONTES DA SILVA

**SEXISMO EM JOGO: UMA ANÁLISE SOBRE O PRECONCEITO E O
ASSÉDIO SOFRIDO POR MULHERES *GAMERS***

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Amapá, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel e licenciatura em Ciências Sociais.

Orientador: Prof^o Mestre Luciano Magnus de Araújo.

MACAPÁ - AMAPÁ

2018

A todos que sonham e lutam por uma sociedade mais equânime.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Josias Lima da Silva e Juvandira de Moraes Pontes que dedicaram parte de suas vidas a me auxiliar da melhor maneira possível para que eu trilhasse meu próprio caminho.

Ao meu esposo e companheiro Axl Malléamà Sfair Pires que depois dos meus pais foi o meu maior alicerce, sobretudo nos momentos de dificuldade.

A todos os professores pela dedicação que tiveram ao longo do curso, sobretudo ao professor Mestre Luciano Magnus de Araújo que, além de se dispor a orientar este trabalho, sempre se mostrou muito compreensivo, atencioso e prestativo.

Aos amigos e aos colegas de curso que tornaram esta caminhada muito mais prazerosa.

Àqueles que de alguma maneira me apoiaram e torceram pela consumação deste trabalho e que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização deste sonho.

RESUMO

Este trabalho consiste em um estudo quali-quantitativo a respeito do sexismo existente nos jogos digitais levando em consideração o ponto de vista das mulheres vítimas desse tipo de violência. O objetivo do mesmo é buscar compreender as facetas desse fenômeno, pois isto é requisito fundamental para que se criem estratégias de combate ao preconceito e assédio contra mulheres nesse espaço. Para tanto, além da revisão bibliográfica sobre o tema, empreendeu-se análise de imagens, aplicação de questionário e entrevista estruturada. Foi divulgado durante 7 dias (02/04/2018 a 09/04/2018) um questionário online. O mesmo contou com a participação de 213 jogadoras com idade entre 12 e mais de 30 anos e revelou que os jogos são parte da rotina das participantes, uma vez que 76,5 % delas jogam diariamente, apesar disso, mais da metade delas já vivenciou algum episódio de preconceito, assédio e ofensas onde o seu gênero foi fator determinante. Essa primeira fase demonstrou ainda que esses episódios são vivenciados em uma frequência média para 40% delas, 37% relatou baixa frequência, no entanto este número cai significativamente se consideramos que 17% delas atribuiu esta baixa frequência ao fato de usarem mecanismos para evitar esses episódios misóginos. Além disso, mesmo quem não sofreu violência em decorrência de seu gênero, conhece mulheres que passaram por isso. Na segunda etapa da pesquisa foram entrevistadas 10 jogadoras entre as que afirmaram na primeira fase terem sofrido preconceito de gênero no universo *gamer*, as participantes responderam a um questionário com 9 perguntas abertas a respeito do tema. Nesta etapa ficou evidente a influência negativa que esses episódios de violência exercem sobre as jogadoras resultando em dificuldade de concentração, afastamento dos jogos, sentimentos de medo, humilhação e incapacidade, entre outros. Além disso, todas elas sentem que seu gênero influencia diretamente na maneira como são avaliadas dentro dos jogos. Por conta da violência sofrida, muitas buscam maneiras de evitar passarem por isso, buscando, entre outras estratégias, fazer uso de nomes, fotos e palavras que ocultem seu gênero e jogar somente com amigos. Entre as entrevistadas 9 se sente mais seguras jogando com amigos e já deixaram de jogar algum jogo por não ter alguém que as acompanhasse. Diante desses episódios sexistas algumas questionam o caráter machista das ofensas e denunciam o jogador que teve a conduta tóxica, outras, no entanto, ignoram as ofensas e abandonam o jogo temporária ou permanentemente por se sentirem incapazes. Quando questionadas sobre o que levava a esse tipo de comportamento do agressor e como essa realidade poderia ser modificada as jogadoras responderam que o que leva a esse comportamento ultrapassa o universo *gamer* em si, apesar de que este fortalece essas condutas ao quando não as repreende adequadamente. Apesar disso, elas acreditam que esse cenário pode ser modificado desde que haja maior apoio às mulheres no setor, investimento em campanhas de conscientização e medidas de punição mais adequadas e reconhecem que além de medidas no universo *gamer*, é fundamental mudanças na sociedade como um todo.

Palavras-chave: Sexismo. Jogos digitais. Violência. Preconceito. Assédio.

ABSTRACT

This work consists of a qualitative and quantitative study of sexism in digital games taking into account the point of view of women victims of this type of violence. The objective is to understand the facets of this phenomenon, as this is a fundamental requirement for creating strategies to combat prejudice and harassment against women in this space. For this, in addition to the bibliographic review on the subject, we undertook image analysis, questionnaire application and structured interview. An online questionnaire was released during 7 days (04/02/2018 to 04/09/2018). The same had the participation of 213 players aged between 12 and more than 30 years and revealed that the games are part of the routine of the participants, since 76.5% of them play daily, despite this, more than half of them have experienced some episode of prejudice, harassment and offenses where their gender was a determining factor. This first phase also demonstrated that these episodes are experienced at an average frequency for 40% of them, 37% reported low frequency, however this number drops significantly if we consider that 17% of them attributed this low frequency to the use of mechanisms to avoid these episodes misogynist. In addition, even those who have not suffered violence because of their gender know women who have been through it. In the second stage of the research, 10 players were interviewed among those who affirmed in the first phase to have suffered gender bias in the gamer universe, the participants answered a questionnaire with 9 open questions about the theme. At this stage it was evident the negative influence that these episodes of violence exert on the players, resulting in difficulty of concentration, withdrawal from games, feelings of fear, humiliation and incapacity among others. In addition, they all feel that their gender directly influences how they are assessed within games. Because of the violence suffered, many seek ways to avoid going through this, seeking, among other strategies, make use of names, photos and words that conceal their gender and play only with friends. Among the interviewees 9 feel safer playing with friends and have stopped playing some game because there is someone to accompany them. In the face of these sexist episodes, some question the macho nature of the offenses and denounce the player who had the toxic behavior, while others ignore the offenses and leave the game temporarily or permanently because they feel incapable. When questioned about what led to this type of behavior of the aggressor and how this reality could be modified the players responded that what leads to this behavior exceeds the gamer universe itself, although it strengthens these behaviors when not properly reprimand. Despite this, they believe that this scenario can be modified provided there is greater support for women in the sector, investment in awareness campaigns and more appropriate punishment measures and recognize that in addition to measures in the gamer universe, changes in society as a whole are fundamental.

Keywords: Sexism. Digital games. Violence. Preconception. Harassment

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 HISTÓRIA DE LUTA DAS MULHERES	11
3 GÊNERO	12
3.1 DEFINIÇÃO.....	12
3.2 VIOLÊNCIA DE GÊNERO	13
4 JOGOS DIGITAIS E SEXISMO	15
4.1 A CONSTRUÇÃO DA DOMINAÇÃO MASCULINA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS	15
4.2 O MERCADO <i>GAMER</i> ATUAL	22
4.3 VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO AMBIENTE <i>GAMER</i>	24
4.4 A LUTA CONTRA O ASSÉDIO E O PRECONCEITO SOFRIDO PELAS MULHERES <i>GAMERS</i>	28
4.5 SEXISMO EM JOGO: DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
6 REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história é possível observar a luta das mulheres para conquistar espaços socialmente considerados masculinos, seja no ambiente de trabalho, no setor educacional, político e outros. Muito já se avançou nesse sentido, no entanto, adentrar espaços onde há séculos os homens exercem seu domínio não é o único desafio que se impõe às mulheres, uma vez superada esta primeira barreira, além de enfrentarem uma série de preconceitos, muitas têm sua capacidade frequentemente questionada sendo necessária a reafirmação constante do seu potencial.

Com os jogos digitais essa realidade não é diferente, apesar de constituírem um público em ascensão no mundo dos *gamers*¹, as mulheres ainda são alvo de diversas atitudes machistas, sendo frequentemente julgadas com base em seu gênero, além de terem que lidar com uma infinidade de estereótipos e sofrerem com assédios e ofensas de cunho sexista².

O objetivo deste trabalho é analisar de uma maneira ampla questões relacionadas ao assédio, preconceito e outras experiências misóginas vivenciadas por mulheres no mundo dos jogos digitais, sobretudo nos jogos online. Compreender e discutir essas questões é fundamental para a criação de ferramentas efetivas de conscientização e combate ao assédio e preconceito contra as mulheres neste setor. Vale ressaltar ainda a importância do estudo deste tema para a sociedade como um todo, dada a influência dos jogos sobre a identificação e formação sociocultural dos indivíduos.

Visando cumprir o objetivo proposto, empreendeu-se revisão bibliográfica, análise de imagens – enquanto portadoras de significado levando em consideração a sua capacidade de transmitir mensagens –, notícias, aplicação de questionário e realização de entrevista estruturada.

No que diz respeito ao questionário, a divulgação online do mesmo se deu entre 02/04/2018 e 09/04/2018. O mesmo continha 5 questões fechadas e contou com a participação de 213 jogadoras, o intuito desta fase era, sobretudo, identificar quantas

¹ Designação dada para quem se dedica ao universo dos jogos digitais, seja de forma amadora ou profissional.

² Sexismo: atitude de discriminação fundamentada no sexo do indivíduo.

das participantes havia sido vítima de sexismo, bem como a frequência desses episódios.

Após a análise dos dados do questionário utilizou-se da entrevista estruturada como recurso para captar uma visão mais profunda das participantes a respeito do tema. A entrevista consistiu em 9 perguntas abertas e contou com a participação de 10 jogadoras escolhidas entre as que afirmaram, ao responder o questionário online, terem sofrido preconceito de gênero. Neste momento algumas das indagações giraram em torno de buscar conhecer, entre outras coisas, a influência desses casos sobre o comportamento das jogadoras em relação aos jogos, o que elas acreditavam que levava o agressor a ter esse tipo de comportamento e como essa realidade poderia ser modificada.

Antes de adentrar nos resultados da pesquisa se fez necessário traçar um panorama histórico geral a respeito da luta das mulheres ao longo da história e de como se consolidou o mercado *gamer*, além disso, se faz importante a definição de algumas terminologias essenciais para a compreensão do trabalho.

O primeiro tópico intitulado “História de luta das mulheres” faz um apanhado sobre a luta das mulheres no questionamento dos papéis sociais e da sua posição de subalternidade, bem como da luta para ocupação de espaços tidos socialmente como masculinos, ressaltando que a conquista desses espaços não colocou a mulher em condição de igualdade frente ao homem. Nesse cenário de intensas lutas por direitos sociais, econômicos e políticos o Movimento Feminista teve um papel extremamente relevante.

O segundo tópico apresenta uma breve definição de Gênero, tal definição se faz essencial visto que esta é a condicionante de relações sociais que guia o trabalho como um todo. Tem-se gênero como uma construção social, histórica e cultural capaz de significar as relações sociais de poder que se dão entre homens e mulheres ao longo da história pautadas, essas relações pautam-se sobre a desigualdade e subordinação da mulher com relação à figura masculina e dão origem à violência de gênero enquanto instrumento de manutenção do *status quo*. No entanto, é importante entender gênero como uma categoria relacional e mutável que não pode ser abstraída de um contexto sociocultural.

O terceiro tópico, “Jogos Digitais e Sexismo”, traz uma síntese sobre o processo de consolidação dos jogos digitais e como este ocupa um lugar privilegiado no

mercado dada sua rentabilidade. Ressalta-se também a importância de pensar criticamente as representações e comportamentos que se dão nesse setor dada sua relevância na sociedade, assim como outras mídias como filmes e séries.

Analisa-se ainda a consolidação dos jogos como algo propriamente masculino e como isso refletiu no preconceito que se tem contra as mulheres nesse ambiente. Apresenta-se ainda casos de sexismo ocorridos nos jogos e a luta contra estes para então adentrar nos resultados da pesquisa.

A primeira etapa da pesquisa demonstrou que 76,5% das participantes joga diariamente, no entanto, mesmo com presença constante nos jogos, 86% delas passou por algum episódio de preconceito, assédio e ofensa onde o seu gênero foi fator determinante para tal, além disso, 88% delas conhecem alguma mulher que já passou por essa experiência misógina. Com relação à frequência das ofensas e assédios, os dados entre baixa e média frequência ficaram bem próximos, 40% delas assinalou passar por essas situações com uma frequência média e 37% em baixa frequência. No entanto, desses 37%, 17% atribuiu a baixa frequência dos episódios violentos ao fato de utilizarem-se de mecanismos para evitá-los, ocultando de outros jogadores que quem está do outro lado da tela é uma mulher.

A segunda etapa da pesquisa evidenciou a influência negativa que esses episódios de violência exercem sobre as jogadoras resultando em dificuldade de concentração, afastamento dos jogos, sentimentos de medo, humilhação e incapacidade, etc. Além disso, a avaliação das mulheres dentro do jogo está diretamente ligada ao seu gênero, as mesmas têm suas falhas aceitas por serem mulheres e os homens adotam uma postura altamente paternalista sobre elas.

Ficou demonstrado que muitas adotam uma série de estratégias que evitem deixar claro que são mulheres visando fugir dessas experiências misóginas. Mas apesar de todo preconceito vivenciado, elas acreditam que esse cenário pode ser modificado desde que haja maior apoio às mulheres no setor, investimento em campanhas de conscientização e medidas de punição mais adequadas e reconhecem que além de medidas no universo *gamer*, é fundamental mudanças na sociedade como um todo.

2 HISTÓRIA DE LUTA DAS MULHERES

Ao longo da história as mulheres têm travado várias lutas objetivando a conquista de direitos e a construção de uma sociedade mais justa, questionando, principalmente, o papel de subalternidade ao qual foram historicamente relegadas,

(...) esta subalternidade, determinante na condição feminina, é fruto do seu papel de gênero. Sabemos que a sociedade através de suas instituições (aparelhos ideológicos), da cultura, das crenças e tradições, do sistema educacional, das leis civis, da divisão sexual e social do trabalho, constroem mulheres e homens como sujeitos bipolares, opostos e assimétricos: masculino e feminino envolvidos em uma relação de domínio e subjugação. (COSTA, 2006, p.3)

Como afirma Lopes (2017) a educação feminina era direcionada para que ela exercesse a função de mãe, esposa e dona de casa devendo idolatrar na figura masculina a sua força e racionalidade enquanto pai e esposo. Sendo caracterizadas pela sua fragilidade e docilidade coube à mulher uma subordinação ao homem, subordinação está construída culturalmente.

Até então condenadas ao espaço doméstico, no século XVIII, com o advento da revolução industrial, essa realidade começa a se modificar. A mulher passa a ocupar o ambiente público exercendo o papel de trabalhadora assalariada, no entanto, como afirma Fukuda (2012) essa conquista não decorreu da vontade de criar igualdade de oportunidade entre os sexos, e sim de uma necessidade gerada pelo milagre econômico, nesse sentido, adentrar o espaço público não pôs a mulher em condição de igualdade frente ao homem isso porque

Essa “concessão” do direito de trabalhar externamente, conquanto com valor de trabalho bastante reduzido, não usurpou da mulher a função de cuidar dos afazeres domésticos. A sua conquista, portanto, não a igualou aos homens, pelo contrário, iniciou-se a na história a sua dupla jornada. (CONSOLIM, 2017)³

Em um contexto de luta pelos direitos das mulheres surge, no século XIX, um importante movimento social e político visando conquistar a equidade entre os sexos:

³ Disponível em: <<http://justificando.cartacapital.com.br/2017/09/13/um-pouco-da-historia-de-conquistas-dos-direitos-das-mulheres-e-do-feminismo/>>

o Movimento Feminista. A primeira fase ou primeira onda feminista é marcada pela luta por direitos políticos⁴ e de direitos sociais e econômicos⁵.

Após a Segunda Guerra Mundial se inicia a segunda onda do Movimento Feminista, cujas principais demandas se baseavam no questionamento das discriminações e dos papéis de gênero historicamente construídos e atribuídos às mulheres, no direito da mulher de decidir sobre seu corpo, na luta contra o patriarcado e, conseqüentemente, no questionamento da subordinação feminina.

No Brasil, a organização do Movimento Feminista começa no século XX tendo como demanda principal a luta pelo direito das mulheres ao voto. Mais tarde, com o período ditatorial, o movimento perde força, recuperando sua expressividade na década 1970 a partir de debates públicos sobre o papel da mulher na sociedade. Segundo Ana Carla Farias Alves e Ana Karina da Silva Alves (2013), nesse período de redemocratização do país, o Movimento Feminista une-se a outros movimentos sociais deixando de ser um movimento voltado para a classe média e conquistando a adesão das camadas populares.

Entretanto, apesar de toda a luta das mulheres, no Brasil e no mundo, ainda estamos distantes de uma sociedade ancorada na equidade de gênero visto que ainda se fazem fortemente presentes concepções machistas e sexistas altamente estereotipadas acerca das mulheres e seu papel na sociedade. Neste contexto, sexismo é entendido como a “desigualdade gerada a partir do sexo dos indivíduos, sendo que o machismo coloca o homem como superior à mulher” (GARCIA, 2011 apud OLIVEIRA, 2014, p.44).

3 GÊNERO

3.1 DEFINIÇÃO

Segundo Joan Scott (1989) o centro da definição de gênero se fundamenta em dois elementos, quais sejam: o gênero como um elemento que constitui as relações sociais que se assentam sobre as diferenças biológicas de homens e mulheres e gênero como maneira de significar as relações de poder. Além disso, para

⁴ Direito ao voto era a principal demanda nesse momento.

⁵ Acesso à educação e direito à propriedade, por exemplo.

a autora, gênero refere-se ainda a construções sociais que são impostas à um corpo sexuado que significam as relações de poder.

Essas concepções de feminilidade e masculinidade construídas com base nas diferenças biológicas entre homens e mulheres estabelecem relações de hierarquia, poder e subordinação onde as mulheres são postas como desiguais e inferiores aos homens, como afirma Costa (2006), ao falarmos de relações de gênero estamos, conseqüentemente, falando de poder, isso porque as relações entre feminino e masculino se dão de maneira desigual e assimétrica, subjugando a mulher ao homem.

Assim, gênero é entendido como uma construção histórico social que, baseando-se nas diferenças biológicas percebidas entre os sexos, determina os comportamentos que homens e mulheres devem ter. Esses papéis de gênero atribuídos à homens e mulheres são reproduzidos e aprendidos em diversas esferas da sociedade, sejam elas públicas ou privadas, sendo também construído culturalmente, de acordo com Romanus (2012, p. 13):

(...)“gênero” é uma categoria que apenas existe de forma relacional, e que assim como todos os marcadores identitários, não é algo fixo, segmentado, estático, imutável. Mas sim uma característica que se constrói a partir de representações que são veiculadas, moldadas e mantidas a através de relações de poder. É impossível se pensar em relações de gênero fora de contextos culturais, sem levar em consideração os meios e as representações socialmente disponíveis aos sujeitos como elementos de identificação para a formação de suas identidades.

Vale ressaltar ainda que as relações sociais são influenciadas por outras condicionantes como raça, etnia e classe social, no entanto, para efeito desta análise o enfoque será na condicionante de gênero.

3.2 VIOLÊNCIA DE GÊNERO

A crescente inserção feminina nos espaços anteriormente considerados de ofício exclusivo masculino, trouxe como consequência a violência de gênero. Tal violência, fruto do patriarcado e da dominação masculina sobre as mulheres, manifesta-se através da força legítima ou simbólica de diversas formas como violência física, moral e psicológica. Segundo Casique e Furegato (2006, p.1)

A violência de gênero é aquela exercida pelos homens contra as mulheres, em que o gênero do agressor e o da vítima estão intimamente unidos à

explicação desta violência. Dessa forma, afeta as mulheres pelo simples fato de serem deste sexo, ou seja, é a violência perpetrada pelos homens mantendo o controle e o domínio sobre as mulheres.

A diferença biológica entre os sexos determina papéis sociais e poderes assimétricos entre estes, cabendo ao homem o poder patriarcal. É nesse poder que a violência de gênero se fundamenta sendo utilizada como

(...) instrumento de dominação e opressão que pretende manter a funcionalidade (e as relações diferenciais de poder) de uma sociedade; e, neste sentido, Debert e Gregori (2001) destacam que, em agrupamentos sociais nos quais essa concepção é dominante, mudanças (nas representações e nas práticas, que pretendem maior equidade entre os indivíduos) são mais difíceis. (TILIO, 2014, p.142)

Para que se entenda essa violência de gênero, é preciso ter em mente a relação de poder que se dá entre homens e mulheres – que relega à mulher um papel subalterno com relação ao homem –, essa relação está intimamente ligada à construção dos papéis sociais atribuídos a homens e mulheres. Dada a origem da violência de gênero, Almeida (2007) considera que o fim dessa violência exige uma transformação significativa na concepção dominante de gênero.

Essa violência se faz presente na vida das mulheres desde muito cedo acompanhando-as ao longo da vida. Na maioria das vezes, ela se inicia no ambiente privado/familiar e se estende para os espaços públicos (escola, trabalho, etc). Segundo Soares (1999) citado por Bandeira (2014, p. 461):

Há o pressuposto de que a violência contra mulheres é um tipo de violência apreendida no decorrer dos processos primários de socialização e deslocada para a esfera da sociedade em momentos secundários da socialização e na sociabilidade da vida adulta. Esta, portanto, não se caracteriza como patologia ou como desvio individual, mas sim como “permissão social” concedida e acordada com os homens na sociedade.

Vale ressaltar o relevante papel prestado pelo Movimento Feminista no combate à violência contra a mulher em suas diversas manifestações, sobretudo por dar visibilidade a este fenômeno encarando-o como uma questão pública.

4 JOGOS DIGITAIS E SEXISMO

Em 1962 foi criado o Space War por Steve Russel, considerado o primeiro videogame informático, quatro anos mais tarde, em 1966, Ralph-Baer dá origem à concepção de console e em 1971 os videogames surgem na indústria do entretenimento. No Brasil, a chegada dos consoles se deu oficialmente no início dos anos 1980. Em um panorama geral: “A história dos videogames se constituiu por oscilações no mercado destes produtos, por ações na justiça envolvendo estas corporações e pela eterna busca por superar os concorrentes no desenvolvimento de novos produtos.” (ALVES, 2004, p.35).

Ao longo do tempo os jogos passaram por inúmeras ressignificações como a interação do jogador com o próprio jogo, a ampliação do acesso e a possibilidade de o jogador se conectar a outros jogadores em diversas partes do mundo. Nesse sentido, o desenvolvimento de tecnologias como a internet tiveram um papel significativo na popularização e consolidação da indústria de jogos.

Atualmente os jogos digitais estão impregnados na sociedade tendo tanta relevância para a indústria do entretenimento quanto filmes, séries e quadrinhos, por exemplo. Desse modo, os jogos, assim como outras mídias, estão intimamente ligados à formação e identificação cultural e identitária dos indivíduos, nesse sentido, se faz importante compreender como as representações apresentadas nessas mídias contribuem para a reprodução e manutenção de estereótipos e condutas preconceituosas contra grupos minoritários como mulheres, negros e LGBTQTS.

Avaliar a maneira como se deu a popularização dessas mídias e como se dão as representações nelas é de suma importância para a compreensão das atitudes sexistas direcionadas às mulheres que ousam adentrar essa indústria, seja como jogadoras, produtoras de conteúdo ou desenvolvedoras de jogos.

4.1 A CONSTRUÇÃO DA DOMINAÇÃO MASCULINA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS

No início da indústria dos jogos o ramo teve o público masculino como seu principal consumidor, como aponta Novak:

Embora fosse fácil para essas casas de fliperama atrair igualmente as adolescentes do sexo feminino, isso não aconteceu. Mesmo com games projetados especificamente para públicos mais amplos, como o Pac-Man, as

casas de fliperama continuaram a ser dominadas pelos adolescentes do sexo masculino” (NOVAK, 2010, p.56 apud OLIVEIRA, 2014, p.34)

Alguns autores buscaram compreender esse fenômeno e apontaram possíveis razões para o baixo consumo feminino nesse período, algumas destas serão aqui apresentadas.

Uma das causas, que remonta ao início da popularização dos videogames, seria a estratégia de marketing utilizada pelas empresas, onde é recorrente o uso da figura masculina como central, o que, inclusive, é apontado como umas das razões que ajudou a construir, já no início da popularização dos jogos, o ideal estereotipado de que jogos seriam “coisas de menino”, segundo Oliveira (2014, p. 35):

Da mesma forma que a indústria norte-americana, a abordagem comercial das companhias brasileiras se deu com estratégias de marketing em que videogames eram apresentados como produtos direcionados aos meninos, o que é possível perceber se observarmos algumas propagandas da época, com a presença recorrente da figura masculina como protagonista dos anúncios.

Figura 1 – Propaganda Onyx Junior



Fonte: OLIVEIRA, 2014.

Figura 2 – Propaganda Atari



Fonte: OLIVEIRA, 2014.

Para compreendermos a adoção da figura masculina como central nas estratégias de marketing utilizadas pelas empresas, é preciso ter em mente o caráter cíclico da manutenção de estereótipos de gênero, isso porque a sociedade culturalmente constrói papéis sociais que categorizam uma infinidade de coisas como sendo próprias do domínio masculino ou feminino. Esses papéis de gênero por sua vez influenciam diretamente quem será o público alvo de determinado produto e como

ele será apresentado tendo em vista esse público. Por outro lado, essa apresentação estereotipada dos produtos como sendo coisa de menino ou coisa de menina ajuda a manter e normatizar a matriz de gênero dominante,

Ou seja, por exemplo, os brinquedos que envolvem aventura como característica principal, dirigida ao público infantil, são oferecidos aos meninos e, os que minimizam as funções das mulheres à maternidade, à preocupação com beleza e consumo, são direcionados às meninas. É o espelho dos comportamentos, atitudes e valores sociais com as relações de gênero: “quando a publicidade fala, também nós estamos falando.” (SABAT, 2001, p. 6). (MORAES e SCHMIDT, 2010, p. 3)

Desse modo, segundo Moraes e Schmidt (2010), a infância em si e a maneira como ela é vista é uma construção social orquestrada dentro de um determinado contexto histórico e a publicidade atua em cima dessa imagem sobre a infância modelando a imagem feminina como frágil desde a infância.

Segundo Lopes (2017) é inegável que meninos e meninas são categorizados desde muito cedo de acordo com aquilo que vestem, pela forma de agir e se comportar, pela sua preferência por brincadeiras e por uma infinidade de outras coisas que são consideradas coisas de meninos e coisas de meninas. Essa imposição de papéis de gênero desde a mais tenra infância é tão antiga que acaba sendo naturalizada em diversos ambientes.

Esse ideal de que os jogos seriam algo masculino poderia ser um dos fatores que contribui para o afastamento das mulheres desse ramo. Além disso, “apesar de meninos e meninas se interessarem por videogames, crianças de ambos os sexos consideram que games são brinquedos de meninos” (CASSEL E JEKINS, 1999 apud FORTIM 2002, p. 31).

Ligado ainda a esse ideal cabe pensar o acesso aos jogos proporcionados às mulheres, sobretudo na infância. Sobre esse ponto Grandó et al (2013) citando Hayes (2005) assinala que “muitas mulheres mencionam que, durante a infância, consoles eram comprados para seus irmãos ou colocados no quarto de seus irmãos, diminuindo a oportunidade destas jogarem jogos de videogame e reforçando a prática como masculina” (GRANDO et al, 2013, p.152).

Ademais, normalmente, as mulheres não são bem vistas em ambientes relacionados a jogos, Bulley (2005) apud Fortim (2002) considera que as mulheres

são excluídas dos jogos como um todo. Vistas como *outsiders*, sofrem preconceito por parte do público masculino que consome e desenvolve jogos, aquelas que adentram esse universo acabam tendo que lidar frequentemente com agressões verbais, assédio, ameaças de estupro e até mesmo morte.

Por fim, outra explicação teria relação com a representação feminina nos jogos já que é recorrente nas narrativas a figura estereotipada da mulher como um personagem frágil, secundário e completamente dependente da figura masculina, servindo como prêmio ou suporte ao jogador, ademais, personagens femininos são, na maior parte das vezes, altamente sexualizadas, tendo o corpo pensado para agradar ao público masculino, desse modo, à figura masculina cabe o protagonismo e à feminina o papel de objeto. Nesse sentido, Rodrigues e Sabbatini (2016) afirmam:

Assim como ocorre na maior parte da história da Humanidade, observa-se que a mulher tem apresentado uma função auxiliar ao homem, proporcionando suporte. O protagonismo histórico é masculino na maior parte da história, sendo à mulher relegado um papel secundário e quase sempre invisível. Logo, não poderia ser diferente com a indústria dos jogos eletrônicos. (RODRIGUES e SABBATINI, 2016, p.6)

A crítica de mídias e blogueira feminista Anita Sarkeesian criou uma série em seu videoblog *Feminist Frequency*, na qual ela analisa a representação feminina na cultura pop. Por esse motivo Sarkeesian foi vítima de uma campanha de assédio virtual e recebeu ameaças terroristas que levaram ao cancelamento de uma conferência em que ela participaria em uma universidade norte americana.

Em um vídeo intitulado “*Damsel In Distress: Part 1 – Tropes Vs Women In Video Games*” a crítica de mídias faz uma análise sobre a representação estereotipada e machista da mulher presente nos jogos e suas consequências, segundo ela:

Esse padrão de apresentação das mulheres como fundamentalmente fracas, ineficientes ou por fim incapazes, tem maiores ramificações além dos personagens em si e dos jogos específicos que habitam. Nós temos que lembrar que esses jogos não existem no vácuo: eles são uma parte cada vez mais importante e influente do nosso ecossistema social e cultural. A verdade é: o tropo é usado no contexto do mundo real, onde atitudes machistas e retrógradas já estão por toda parte. É triste que uma alta porcentagem da população mundial ainda se agarre à crença super machista de que as mulheres, como um grupo, precisam ser protegidas e tuteladas por homens. A crença de que as mulheres são, de alguma maneira, um “gênero mais fraco” é um mito socialmente construído, profundamente arraigado e, é claro, totalmente falso, mas a noção é reforçada e perpetuada quando as mulheres são continuamente retratadas como criaturas fracas, frágeis e vulneráveis.

Só para ser clara, eu não estou dizendo que todos os jogos que usam a Donzela em perigo como recurso de enredo são automaticamente machistas ou sem valor, mas é inegável que a cultura popular é uma influência poderosa em nossas vidas e que a Donzela em perigo como um padrão recorrente ajuda sim a normalizar atitudes extremamente tóxicas e paternalistas sobre as mulheres. (SARKEESIAN, 2013)⁶

Segundo Zelmanowicz (2016) essa representação estereotipada de mulheres nos jogos está ligada ao fato de que apenas 6,9% das mulheres se considerem *gamers*, conforme revelou a pesquisa Game Brasil 2016, pois esta representação ajudaria a gerar nas jogadoras um sentimento de não pertencimento.

Figura 3 – Sexualização feminina nos jogos (Laura Matsuda)⁷



Fonte: Kapoow⁸

Figura 4 – Sexualização feminina nos jogos (Cammy White)



Fonte: Devian Art⁹

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&t=64s>

⁷ Personagem fictício da série Street Fighter

⁸ Disponível em: <<http://kapoow.gamehall.uol.com.br/laura-nova-personagem-street-v/street-fighter-v-laura-matsuda-kapoow/>>.

⁹ Disponível em: <<https://www.deviantart.com/caliburwarrior/art/Street-Fighter-V-Cammy-White-II-569701839>>

Figura 5 – Donzela em perigo (Princesa Zelda)¹⁰



Fonte: Tech Reviewer¹¹

Figura 6 – Donzela em perigo (Princesa Peach)¹²



Fonte: Voxel¹³

Além disso, há também uma visão estereotipada acerca do gosto feminino para jogos onde a mulher só teria interesse por jogos casuais¹⁴, principalmente os com temática relativa à afazeres domésticos como fazer comida, cuidar da casa, cuidar das crianças e moda uma vez que o ambiente *gamer* não é próprio da mulher e seu lugar seria na cozinha, como vemos em Souza et al (2009, p.44-45)

¹⁰ Princesa de Hyrule em The Legend of Zelda (série de jogos eletrônicos da Nintendo criada em 1986 por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka)

¹¹ Disponível em: <<http://www.techreviewer.co.uk/legend-of-zelda-tv-show-5-hurdles-netflix-must-overcome/>>

¹² Peach Toadstool personagem fictícia da série de videogames Super Mario Bros., produzido pela Nintendo.

¹³ Disponível em: <<https://www.voxel.com.br/jogo/super-mario-3d-land/analise.htm>>

¹⁴ Jogos simples e rápidos de aprender.

(...) um vídeo produzido por um programa humorístico alemão, o qual mostra como seria uma versão feminina para o Nintendo Wii. Ele faz uma comparativa com os tipos de jogos que agradam o gosto masculino, ou ao gosto feminino, mas o problema se situa aí. Os tipos de jogos que no vídeo agradam ao público feminino são aqueles que envolvem de tarefas domésticas como limpar a casa, passar roupa, e fazer comida, até algo pejorativo. Enquanto várias mulheres que o assistem ficam indignadas, outros homens acham engraçado. É o típico de visão preconceituosa que há séculos existe em nossa sociedade.

Com uma representação estereotipada, é natural que as mulheres não se reconheçam em tais representações e por isso algumas delas sintam-se excluídas do universo *gamer*. Vale ressaltar que estas representações estão intimamente ligadas às relações de poder vigentes na sociedade¹⁵, assim

(...) a mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador 'ideal' é masculino, e a imagem da mulher tem como objetivo agradá-lo. (BERGER,1999, p. 66 apud RODRIGUES e SABBATINI, 2016, p. 7)

Dentro desse contexto de exclusão feminina do ambiente *gamer*, cabe analisar em que medida o lazer, de uma maneira geral, é influenciado pela matriz de gênero dominante. Segundo Barbosa et al (2013, p. 8)

Henderson reforça que, como a maioria das atividades sociais, o lazer é generificado e generificador. O mesmo também é verdade para as restrições de lazer, que podem gerar resultados diferentes (por vezes, antagônicos) dependendo do sexo dos indivíduos envolvidos nessas atividades (HENDERSON, 1997).

Além disso, o lazer desempenha um papel fundamental na formação da identidade do sujeito, sobretudo quando vivenciado coletivamente. Nesse sentido, Barbosa et al (2013) ressaltam que na medida em que uma conduta é definida e difundida como normal ou anormal ela é internalizada pelos sujeitos. Desse modo, determinada atividade pode ser opressora e incapacitante para aqueles sujeitos que não se encaixam na norma.

Ademais, as experiências de lazer são vivenciadas de maneira bastante diferente por homens e mulheres,

Henderson; Hodges; Kivel (2002) sugerem que mulheres compartilham desigualdades em lazer porque geralmente a disponibilidade de tempo de uma mulher é menor e mais fragmentada do que a disponibilidade dos homens. Mulheres têm menos oportunidades de se envolverem em

¹⁵ Dominação masculina/subordinação feminina.

atividades recreativas, e vivenciam predominantemente lazer doméstico com atividades não estruturadas. Um dos grandes fatores que acarretam essas diferenças entre gêneros é que, em praticamente todas as sociedades, as mulheres estão associadas com a vida doméstica e com a criação dos filhos (LAMPHERE, 1997). É socialmente esperado que as mulheres se comprometam emocionalmente com suas famílias e seus lares, e esse comprometimento geralmente leva as mulheres a dedicar grande parte do seu tempo para atividades como o trabalho doméstico e cuidado das crianças. (BARBOSA et al, 2013, p. 9)

Em decorrência dos papéis de gênero estabelecido, as mulheres enfrentam uma série de restrições não só na vida doméstica, mas no espaço extra doméstico, isso porque, os espaços urbanos são criados e pensados priorizando o atendimento das demandas masculinas. Para Barbosa et al (2013, p. 11)

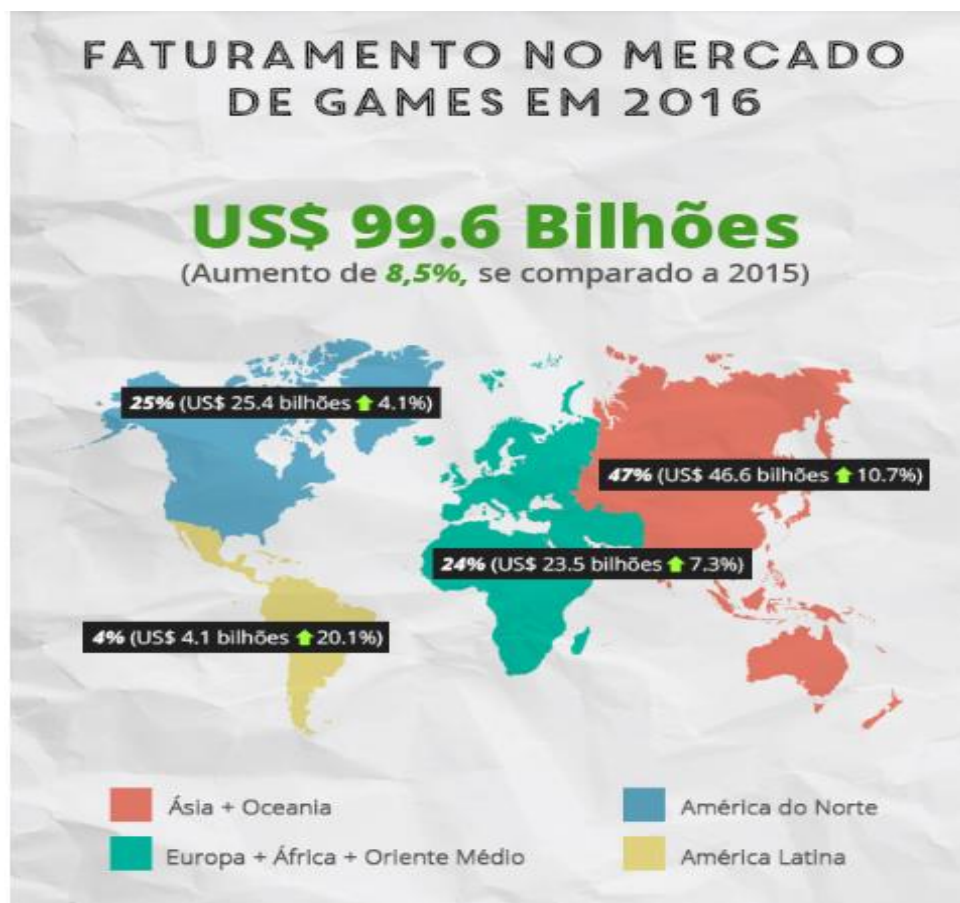
Em resumo, espaços urbanos tendem a ser construídos prestando-se pouca atenção nas diferentes realidades vividas pelos habitantes de uma cidade. Essa realidade nos espaços urbanos tem implicações diretas sobre como, quando e que tipo de atividades de lazer as mulheres são capazes de vivenciar (KELLY & KELLY, 1994; CHICK & DONG, 2005).

A partir do exposto, é possível constatar que o fato de homens e mulheres vivenciarem de maneira diferenciada experiências relacionadas ao lazer está diretamente relacionada com a matriz dominante de gênero. Diante disso, é possível afirmar que a exclusão feminina de determinados espaços de lazer é fruto do sexismo.

4.2 O MERCADO GAMER ATUAL

O mercado de jogos digitais vem demonstrando seu valor, destacando-se cada vez mais no ramo do entretenimento, a indústria tem apresentado crescimento contínuo e se mostrado altamente rentável.

Em 2016, segundo o site Escola Brasileira de Games, a previsão para o mercado era de um faturamento de US\$ 1.25 bilhões. Ainda neste mesmo ano a indústria contava com 59,2 milhões de jogadores online no Brasil, o que corresponde a 28,11% da população, sendo o 12º país que mais consome jogos no mundo.



Infográfico 1 – Fonte: Escola Brasileira de Games

No ano de 2017, somente o mercado norte-americano, teve um faturamento bruto de US\$ 36 bilhões, contando com um aumento de 18% em relação ao ano anterior, já o mercado brasileiro contava com uma estimativa de um faturamento de US\$ 1,3 bilhão. Ainda em 2017 o mercado de e-sports¹⁶ mundial arrecadou US\$ 655 milhões.

Para 2018 as projeções são positivas, estima-se que até o final do ano o setor movimentará em torno de US\$ 170 bilhões na economia mundial e que o cenário de e-sports alcance um crescimento de 38,2% com expectativa de faturamento de US\$906 milhões.

Com relação ao público consumidor no Brasil, as mulheres têm se destacado. Em 2016, elas representavam 52,6% dos jogadores online. Em 2018 elas ainda continuam dominando o cenário, em sua 5ª edição, a Pesquisa Game Brasil revelou que as mulheres correspondem a 58,9% dos jogadores. No entanto, nessa indústria

¹⁶ Esporte eletrônico ou ciberesporte é uma modalidade de competição profissional com jogos eletrônicos

tão grande e promissora, apesar de representarem uma parcela significativa do público *gamer*, as mulheres ainda lidam com preconceito, seja por parte da indústria – que não representa, incentiva e oferece oportunidade de maneira adequada a elas –, ou dos próprios jogadores que as ofendem, assediam, perseguem e humilham.

Uma pesquisa realizada em 2012, divulgada pelo site da BBC, demonstrou que 63%, de um total de 874 jogadoras, sofreu assédio em jogos online. Uma outra pesquisa, divulgada em 2016 pela Revista Galileu e realizada por pesquisadores da Universidade Estadual de Ohio, revelou que das 293 participantes, 100% das que afirmaram jogar no mínimo 22 horas semanais sofreram assédio.

Nesse contexto vale lembrar ainda o *GamerGate*, um dos fenômenos mais conhecidos no meio *gamer*, sobretudo quando se fala em questões de gênero e sexualidade em jogos digitais.

O *GamerGate* foi um movimento que começou em 2014 quando a desenvolvedora de jogos Zoë Quinn foi acusada por seu ex-namorado de ter mantido relações sexuais com críticos de jogos em troca de análises positivas sobre seu jogo *Depression Quest*. O caso abriu margem para uma intensa onda de ataques misóginos às mulheres envolvidas com jogos.

Esse movimento acaba por acarretar em diversos atos hostis – ameaças de morte e estupro, divulgação de dados pessoais, campanhas públicas para a demissão de trabalhadoras da indústria – organizados contra mulheres (e LGBTs) dentro do circuito de jogos digitais e, principalmente, contra as críticas feministas às construções de soberania masculina e objetificação feminina presente nesses produtos e ambientes (centrados principalmente sobre a figura da crítica feminista de mídia Anita Sarkeesian). Tal fenômeno acabou por visibilizar o clima de constante misoginia dentro dessas culturas, atraindo interesse da mídia tradicional e de movimentos de direitos humanos ao tema – nos EUA, foi tema do tradicional *Colbert Report* –, e Zoë Quinn e Anita Sarkeesian relataram os abusos sofridos em uma assembleia especial da ONU sobre gênero e acessibilidade à internet. (GOULART e NARDI, 2017, p.383)

4.3 VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO AMBIENTE GAMER

A violência contra as mulheres no meio *gamer* inclui diversas ofensas de cunho sexista como “lugar de mulher é na cozinha”, “mulher não sabe jogar”, ou “vai lavar louça”, além de ofensas de cunho sexual, pedidos de fotos íntimas e ameaças.

É certo que ofensas no meio *gamer* não são exclusivas às jogadoras, não cabe aqui um olhar vitimizador sobre as mulheres, mas abordar o caráter machista e

sexista que torna essa violência contra as mulheres algo singular, como pode ser observado nas imagens abaixo que são *prints*¹⁷ do chat de texto do jogo *Heroes of the Storm* da empresa *Blizzard Entertainment*¹⁸.

Figura 7 – *Print Screen Heroes of the Storm*¹⁹



Fonte: A autora

Em páginas, grupos de jogos e em perfis pessoais de jogadoras e pessoas que lutam contra o fim do preconceito e do assédio contra as mulheres no meio *gamer*, é comum denúncias trazendo imagens dessa natureza. A imagem que segue foi postada em um grupo no Facebook voltado para o jogo *League of Legends* da *Riot Games*²⁰ por uma jogadora e membro do grupo que foi vítima de preconceito enquanto jogava.

¹⁷ Abreviação para Print Screen, função que permite a captura em forma de imagem do que está na tela.

¹⁸ Editora e produtora de jogos de computador e de videogames estadunidense.

¹⁹ Algumas palavras foram censuradas automaticamente pelo próprio jogo uma vez que foram identificadas pelo filtro de linguagem imprópria do mesmo.

²⁰ Empresa americana do ramo de jogos digitais.

Figura 8 – Print Screen League of Legends



Fonte: Grupo no Facebook “League of Amorzinho”²¹

Na internet circulam imagens que afirmam esse falso ideal de que mulheres não fazem parte do ambiente *gamer*, estas são compartilhadas em grupos, páginas, fóruns de jogos e mesmo em perfis pessoais. A figura 6, faz referência à *Razer*²² e supõe quais seriam os produtos próprios para o público feminino.

Figura 5 – Meme²³ machista videogame



Fonte: Google Imagens²⁴

Figura 6 – Meme kit *gamer* feminino



Fonte: Página Facebook “Ela não é noob”

Segundo Oliveira (2014) recai ainda sobre às mulheres que demonstram interesse por jogos à acusação de que estas não fariam realmente parte do público

²¹Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/209722339410592/permalink/647144862335002/>>. Acesso em: 17 maio 2018.

²² Empresa norte americana muito conhecida no meio *gamer* e uma das primeiras a investir em produtos exclusivos ao mercado de jogos.

²³ Este termo, bastante conhecido no meio virtual, refere-se a qualquer vídeo, imagem, música, tirinha, frase, que se espalhe de forma viral alcançando muita popularidade.

²⁴ Disponível em: <<https://pics.me.me/quando-vc-%C3%A9-mulher-e-pega-num-controle-de-video-13649885.png>>. Acesso em 10 jun 2018.

que gosta e consome jogos, sendo chamadas frequentemente de “*poser*”, “*fakes*” ou “*attention whores*” e tendo sua capacidade de alcançar altos níveis nos jogos fortemente questionada, sendo comumente acusadas de recorrer ao sistema de *elojob*²⁵. A jogadora 4²⁶ relatou que por ser a melhor jogadora da sua *guilda*²⁷ é frequentemente acusada de ser carregada ou bancada por outros jogadores.

Sobre essa mesma questão a jogadora 3, que joga desde os 7 anos e é *streamer*²⁸ atribui essas acusações ao fato de que os homens ao verem mulheres jogando sentem que seu espaço foi invadido:

É daí que surgem as ofensas que nos desmoralizam, “*attwhore*”: presumindo que tudo que gostamos é apenas para chamar a atenção de homem; “*fake gamer girl*”: presumindo que não gostamos ou somos boas o suficiente nas coisas para o patamar deles se não soubermos todos os detalhes sobre, exigindo nossa “*carteirinha gamer*” - Ah, quantos jogos você zerou? Qual o seu nível? Realmente você chegou nesse elo sozinha? - entre muitas outras coisas... Isso sem falar no tanto que nos colocam em estereótipos até pela nossa aparência, se você é bonita, é falsa, joga mal, só quer chamar atenção; se é feia, é “*gamer raiz*”, mas não é o suficiente... É todo um movimento de raiva e ódio direcionado a mulheres por qualquer motivo, mas fica claro que é por pura insegurança.

Em 2017 Eros Reis, pai de Iris Helena que à época tinha 10 anos de idade, percebeu que sua filha estava sendo vítima de machismo, além de ser ofendida, Iris recebeu mensagens com pedidos de fotos. Para evitar que a filha voltasse a passar por esse tipo de situação, Eros entrou na maior comunidade do jogo *Overwatch* da *Blizzard Entertainment* na rede social Facebook e pediu para que meninas da mesma faixa etária adicionassem sua filha no jogo para que ela pudesse ter uma experiência de jogo saudável.

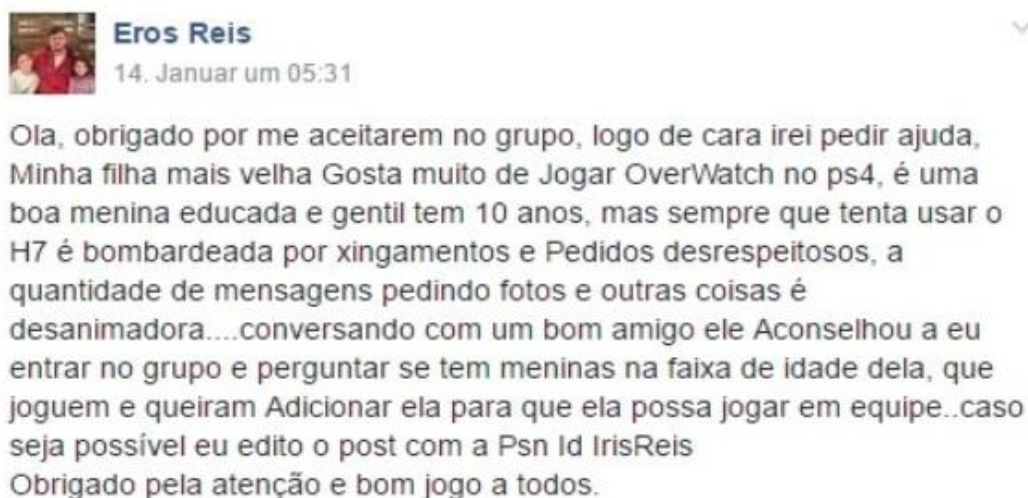
²⁵ Quando um jogador paga outro para acessar sua conta em um jogo e elevar o nível dela em partidas ranqueadas, dessa forma manipulando os dados ranqueados da sua conta.

²⁶ Denominação escolhida pela autora para garantir o anonimato da participante.

²⁷ São grupos que reúnem vários jogadores com o objetivo de ajudar uns aos outros ao longo do jogo. Geralmente o próprio jogo traz a opção de montar e/ou juntar-se a uma guilda já feita por outros jogadores.

²⁸ Pessoa que transmite ao vivo na internet suas partidas em jogos.

Figura 7 – Pai faz um apelo para que sua filha não sofra preconceito e assédio no jogo



Fonte: Site UOL²⁹

4.4 A LUTA CONTRA O ASSÉDIO E O PRECONCEITO SOFRIDO PELAS MULHERES GAMERS

Se por um lado a representação estereotipada da figura feminina é influenciada pelas relações de poder vigentes na sociedade, por outro elas ajudam a manter essas relações, reproduzindo visões preconceituosas e machistas a respeito da mulher, diante dessa constatação, essa representação da figura feminina e outras posturas machistas – seja por parte da indústria ou de jogadores – têm sido intensamente criticadas.

Cada vez mais tem-se lutado por um ambiente de jogos no qual a mulher também se sinta à vontade para fazer parte dele, nesse sentido, diversas campanhas foram lançadas por ONG'S³⁰, jogadores e por empresas do ramo.

Uma dessas campanhas é a #MYGAMEMYNAME de iniciativa da ONG *Wonder Woman Tech*, que tem como objetivo alertar sobre o assédio e o preconceito sofrido por mulheres na indústria dos games. O nome da campanha, que em tradução livre seria “Meu jogo, Meu nome”, é uma referência ao fato de que muitas jogadoras,

²⁹ Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/17/pai-faz-apelo-a-comunidade-de-overwatch-para-sua-filha-jogar-sem-assedio.htm>. Acesso em: 5 jun 2018.

³⁰ Organizações Não-Governamentais.

por conta do preconceito, se veem obrigadas a se esconder por trás de *nicknames*³¹ masculinos ou neutros.

Na campanha *streamers* homens do cenário de e-sports e games em geral foram desafiados a jogar utilizando *nicks* femininos e gravar suas experiências, o vídeo de lançamento da campanha³² apresenta uma compilação das experiências vivenciadas pelos *streamers*.

Outra campanha é a *Fight like a girl* criada pela ilustradora de jogos Carolina “Kaol” Porfírio através da rede social Facebook, o título da campanha vem ressignificar a expressão, comumente usada de forma pejorativa, “Lutar como uma garota”, e consiste em uma série de ilustrações em homenagem às mulheres fortes do universo *gamer* e da cultura pop entre elas Hermione Granger³³, Hua Mulan³⁴, Jill Valentine³⁵, Lara Croft³⁶, entre outras.

Na rede social Facebook existe uma série de grupos e páginas cujo objetivo é incentivar e apoiar mulheres, e outros grupos minoritários como os LGBTs, a jogarem, produzirem conteúdo, desenvolverem jogos, etc. Além disso, esses grupos e páginas³⁷ trazem denúncias de condutas preconceituosas no mundo *gamer*.

4.5 SEXISMO EM JOGO: DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Objetivando traçar um panorama sobre o preconceito e assédio sofrido pelas jogadoras no universo *gamer*, dei início à primeira etapa da pesquisa que constitui este trabalho. Entre os dias 02/04/2018 e 09/04/2018 disponibilizou-se um questionário online intitulado “This is not for girls: Sobre ser mulher *gamer* em um espaço predominantemente masculino”³⁸.

³¹ Apelido usado para identificação dos jogadores.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IE9w7R_4zmM>

³³ Uma das protagonistas dos livros da série Harry Potter da autora J. K. Rowling.

³⁴ Protagoniza a animação infantil “Mulan” de 1998 produzida pela Disney, que foi inspirada em uma lenda chinesa.

³⁵ Personagem da série de jogos Resident Evil da Capcom.

³⁶ Protagonista da série de videogames Tomb Raider da Square Enix.

³⁷ A página “Ela não é noob” é um exemplo.

³⁸ O termo “predominantemente masculino” no título do questionário, faz referência ao ideal de que o espaço *gamer* é um ambiente propriamente masculino, não tendo ligação direta com as estatísticas sobre quem seria o público majoritariamente consumidor de jogos.

O questionário contou com a participação de 213 jogadoras com faixa etária entre 12 e mais de 30 anos, sendo que a maioria tem entre 22 e 26 anos de idade, como revela o gráfico 1.

Faixa etária

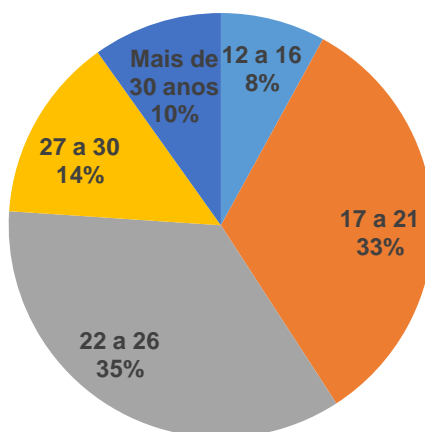


Gráfico 1 – Fonte: a autora

A pesquisa demonstrou ainda que os jogos digitais são parte da rotina da maioria das participantes, 76,5% delas jogam diariamente algum tipo de jogo, como vemos no gráfico 2.

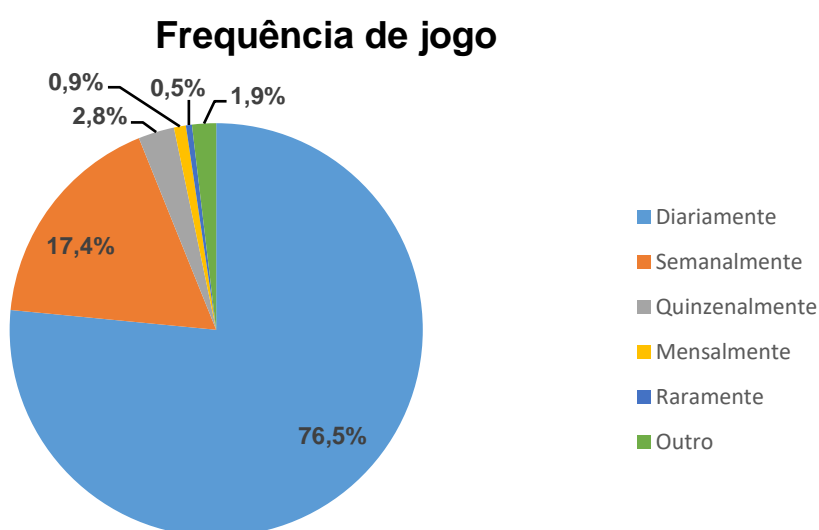


Gráfico 2 – Fonte: A autora.

No entanto, apesar da presença feminina no mundo *gamer* ser habitual, elas ainda são vistas nesse meio como *outsiders*, uma vez que sua presença continua a ser acompanhada de diversas formas de preconceito de cunho machista e sexista.

A pesquisa revelou que 86% das participantes sofreram algum tipo de preconceito como ofensas e/ou assédio em decorrência do seu gênero. Além disso, das 213 que responderam ao questionário, 88% assinalou conhecer outras mulheres que passaram por esse tipo de situação. Quando questionadas sobre a frequência desses episódios, obtivemos o resultado demonstrado no gráfico 3.

Frequência dos episódios de preconceito de gênero

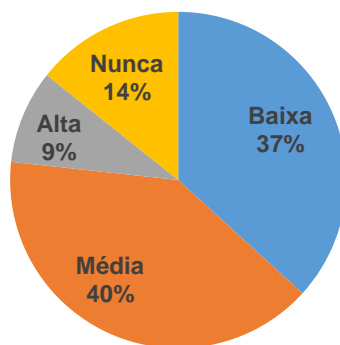


Gráfico 3 – Fonte: A autora.

Entre as que assinalaram sofrer preconceito de gênero em baixa frequência, 17% delas alegaram que antes de utilizarem *nickname* neutro, deixarem de usar o chat de voz e optarem por jogar somente com amigos esses episódios eram recorrentes.

A segunda parte da pesquisa buscou apreender a percepção das jogadoras vítimas de preconceito acerca desses episódios, bem como sua influência sobre as mesmas. Nesta segunda etapa foram escolhidas 10 jogadoras, entre aquelas que assinalaram na fase 1 terem sofrido algum tipo de preconceito de gênero no universo *gamer*, para responder a um questionário com 9 perguntas abertas.

Essa segunda etapa da pesquisa demonstrou que esses episódios de violência de gênero sofridos pelas jogadoras exercem sobre as mesmas uma influência altamente negativa. As participantes relataram dificuldade de concentração e redução de desempenho durante o jogo, perda da vontade de jogar (temporária e

permanentemente), redução na frequência de jogo, além de sentimentos de incapacidade, impotência, medo, humilhação, desmotivação, desânimo e ansiedade.

As jogadoras revelaram ainda que sentem que seu gênero influi na maneira com elas são avaliadas dentro do jogo, uma vez que suas falhas são habitualmente atribuídas ao fato de serem mulheres. A participante Bruna Hawk, tem 24 anos e joga desde os 3 anos de idade, declarou “se eu faço uma jogada boa: ‘caramba, nunca vi mulher jogar bem’, se eu faço uma jogada ruim: ‘tinha que ser mulher mesmo’”, nesse mesmo sentido, uma outra participante, que preferiu não se identificar e joga desde os 7 anos de idade, afirma

Meu “nickname” é mais difícil de ser identificado como feminino, mas quando é, seja por uma fala minha no feminino ou por “suposições” por eu estar jogando com um personagem X “tipicamente feminino”, as ofensas começam a ser direcionadas completamente ao meu gênero, e às vezes independe do meu desempenho, pois já houve várias partidas que eu estava jogando muito bem, mas fui ofendida e a “culpa” de tudo era colocada em mim por eu ser mulher, mesmo jogando bem. (Jogadora 3)

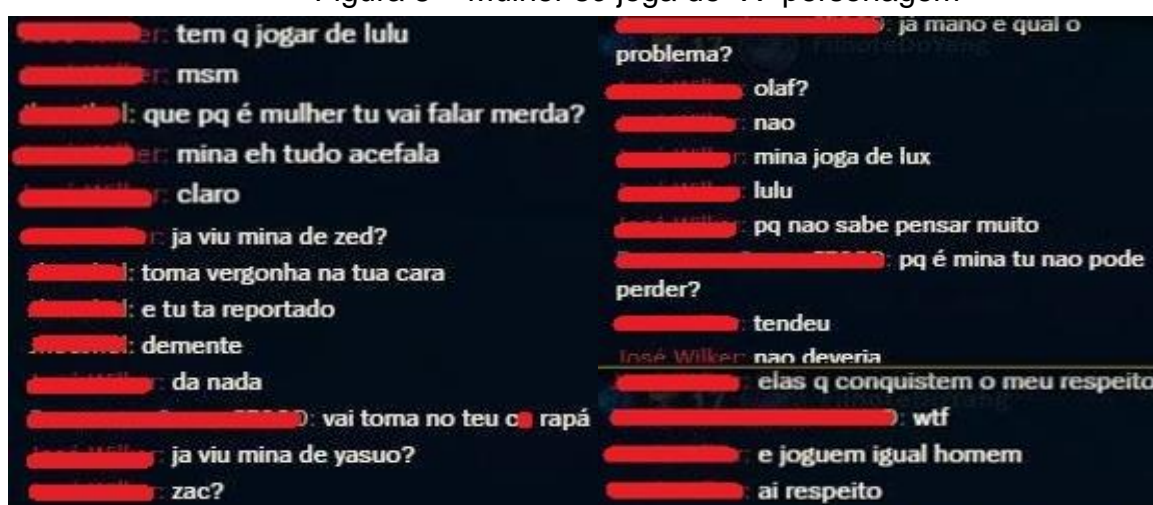
Outras jogadoras relataram ainda uma atitude altamente protecionista direcionadas a elas por parte dos jogadores homens quando estes sabem que elas são mulheres, sendo vistas por eles como eternas iniciantes, ignoradas e tendo suas falhas aceitas simplesmente por serem mulheres. Carolina, que joga desde criança e é apaixonada por *Heroes of the Storm*, *CSGO*, *Overwatch*, *DOTA* e *World Of Warcraft* disse “Quando me demonstro como mulher, logo pensam que eu preciso de ajuda, que me explique o que fazer, e eu odeio isso (...)”. A *gamer*, modelo e desenvolvedora de jogos Carla Doyle em um vídeo traduzido publicado na página *Play Ground* na rede social Facebook fez uma fala nesse mesmo sentido, para ela

O problema do sexismo no mundo dos videogames é real, não é exagero nenhum. São experiências que eu estou contando aqui tranquilamente porque eu as vivi, minhas colegas viveram e muitas mulheres viveram. O fato de ter que desligar o microfone quando estou jogando online para que não percebam pela minha voz que sou mulher e não chovam 80 solicitações de amizade... é triste. Por outro lado, tem o típico caso de quando você está num jogo competitivo, percebem que você é mulher pelo chat de voz ou qualquer coisa, e há o típico homem que quer te proteger, que fica o tempo todo contigo, colocando um escudo... deixando de lado a equipe geral porque quer estar ao seu lado. Porquê? Porque eles acham que você é mais frágil. E isso não é verdade. Eu tenho a mesma capacidade para jogar um game que você. São coisas que eu acho que não temos que tolerar. (DOYLE, 2018)³⁹

³⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-A3AapjV4ps&t=34s>>

Além disso, as jogadoras afirmaram que quando os homens sabem que elas são mulheres querem definir os personagens que elas devem escolher para jogar já que alguns personagens seriam típicos para mulheres, como é o caso dos suportes/*healers*⁴⁰, isto porque há uma visão de que as mulheres só sabem jogar com estes personagens, como é o caso demonstrado na figura 8, onde um dos jogadores afirma que mulheres só jogam de Lux porque seria um personagem fácil de jogar e por isso, segundo ele, ideal para mulheres.

Figura 8 – Mulher só joga de “X” personagem



Fonte: Página Facebook “Ela não é *noob*”⁴¹

Por conta da violência e do assédio sofrido, muitas mulheres colocam-se uma série de limitações buscando maneiras de evitar esses episódios. As participantes afirmaram que deixaram de usar chat de voz, foto, *nickname* e palavras que deixem claro seu gênero, silenciam todos os outros jogadores da partida, buscam jogos *single play*⁴², jogar contra *bot*⁴³ ou optam por jogar em times compostos exclusivamente por amigos.

Sobre este aspecto, 9 entre as 10 deixaram de jogar em algum momento por não ter alguém que as acompanhasse. Ademais 9 afirmaram que se sentem mais

⁴⁰ Personagens cuja função principal é auxiliar os outros personagens, maximizando habilidades dos aliados (conhecido como *buff*), prejudicar o desempenho dos inimigos (*debuff*) e fornecendo cura aos aliados durante a batalha.

⁴¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/ElaNaoENoob/posts/1633392343441622>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

⁴² Jogador único.

⁴³ A palavra “bot” é a abreviatura de “robot”, que significa “robô” em inglês. Um bot é robô que existe apenas em formato digital, uma inteligência artificial.

seguras jogando entre amigos e 1 declarou que se sente parcialmente segura, justificando que algumas vezes, dada a naturalização da violência de gênero, seus amigos homens acabam tendo posturas machistas e sexistas, principalmente com relação às outras mulheres, particularmente se elas lhes forem adversárias.

Algumas afirmaram ainda que evitam jogar determinados modos de jogo, como as partidas ranqueadas⁴⁴, pois nesse modo de jogo agressões verbais ou escritas são recorrentes contra qualquer jogador, no entanto, as ofensas direcionadas às mulheres, por serem de cunho machista e sexista, possuem um caráter singular.

Quando perguntadas sobre sua reação diante desses casos de preconceito, seja contra elas ou contra outras mulheres, algumas alegaram reagir questionando o caráter machista e sexista das ofensas, bloqueando o jogador e reportando ao suporte do jogo a conduta toxica. Outras declararam se sentirem incapazes, tristes e ansiosas, o que as leva a optar por ignorar e parar de jogar. Das 10 jogadoras, apenas 1 afirmou nunca ter largado um jogo temporária ou permanentemente em decorrência da violência e do assédio sofrido.

As participantes acreditam que o que leva a esse comportamento toxico, machista e sexista vai além do universo *gamer* em si. Para elas, dada a sociedade machista em que vivemos, esse comportamento é aprendido e reforçado desde muito cedo se propagando em diversas esferas da sociedade, sendo o meio *gamer* uma delas. Bruna Hawk acredita que por trás desse comportamento “(...) em primeiro lugar há uma motivação machista, onde o cara se prende a uma falsa ideia de que jogar é um hobby masculino, quando vê uma mulher jogando (piora se for melhor que ele), sente seu espaço invadido. ”

As jogadoras sentem que o próprio meio *gamer* fortalece esse tipo de comportamento ao não repreender adequadamente esse tipo de conduta, além disso, há ainda o agravante de que, em geral, quando a própria mulher que está sendo ofendida ou outro sai em sua defesa e repreende o machismo esta atitude é vista como uma reação exagerada e desnecessária por algo, que para eles, é uma

⁴⁴ Partidas onde o nível de habilidade do jogador se expressa em Divisões e Categorias. Em alguns jogos essas divisões vão de bronze à mestre, passando por divisões como ouro, platina e diamante. As categorias são uma espécie de subdivisão, na divisão ouro, por exemplo, temos as categorias ouro I, ouro II, III e IV. À medida que o jogador participa de jogos ranqueados, ele pode ganhar ou perder pontos de Ranque. Se ganhar pontos suficientes, terá uma oportunidade de passar para a divisão ou categoria seguinte, se perder muitos pontos o jogador será rebaixado.

brincadeira sem gravidade, segundo a jogadora 4 “se mulher responde é tida como barraqueira, se pede pra parar é lido como "choro”.

No entanto, apesar de tudo elas ainda acreditam que essa realidade pode ser modificada através de maior apoio das empresas às mulheres, dando oportunidade adequadas e a visibilidade devida às desenvolvedoras, criadoras de conteúdo, profissionais do *e-sport* e ao público *gamer* feminino como um todo, demonstrando maior interesse em auxiliar as minorias através de maior investimento no combate a comportamentos tóxicos e preconceituosos seja na forma de campanhas, medidas de punição mais efetivas ou outros que sejam capazes de conscientizar e pôr um fim ao sentimento de impunidade online.

Além disso, muitas empresas falham em incluir o machismo na categoria de “condutas tóxicas”, pois, categorizar adequadamente esse tipo de conduta ajudaria a traçar um panorama mais preciso sobre o assunto que poderia ser utilizado na elaboração de campanhas e projetos mais efetivos contra o machismo, como ressalta a jogadora Bruna Hawk

Eu vejo muitos jogos que reconhecem reporte de racismo, homofobia, mas eu vejo poucos que colocam a categoria machismo. Em meio a tantos casos, acho isso uma tremenda falta de respeito. Então precisa existir uma categoria correta, para que as empresas saibam tratar o problema da maneira certa.

Nessa luta é indispensável um maior número de campanhas como a *#MyNameMyGame*, que conscientizem e lutem contra o preconceito não só contra mulheres, mas contra outras minorias, assim como uma maior adesão das pessoas à estas. É preciso falar sobre o assunto e desnaturalizar a violência sofrida pelas mulheres, que os homens participem dessa luta entendendo que o sexismo não é só uma brincadeira, não reproduzindo esse tipo de comportamento e intervindo sempre que verem isso ocorrendo. Para além de atitudes no meio *gamer*, é elementar modificar a estrutura da sociedade através de uma educação para a equidade de gênero.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise da experiência vivenciada por mulheres no mundo dos jogos digitais confirmando que ainda hoje muitas delas lidam com assédios e preconceitos ao adentrarem esse meio. Além disso, foi possível também traçar um breve panorama de como as vítimas se percebem e se sentem dentro desse processo.

Apesar do avanço na conquista de direito das mulheres, um longo caminho ainda há de ser percorrido para que se consiga a equidade de gênero. No meio *gamer* também há muito que se fazer para que as mulheres possam ter uma experiência livre de preconceitos e assédios.

Nessa luta é indispensável um maior número de campanhas que conscientizem e lutem contra o preconceito não só contra mulheres, mas contra outras minorias, é importante ainda ampla divulgação e maior adesão das pessoas à estas campanhas.

Para além da conquista de respeito e equidade no mundo dos jogos, é elementar uma modificação na estrutura da sociedade, sobretudo através de uma educação para a equidade de gênero capaz de romper os rígidos papéis de gênero hoje existentes. É preciso falar sobre a violência sofrida pelas mulheres em diversos ambientes e desnaturalizá-la.

Os homens devem aliar-se à essa luta entendendo que o sexismo não é só uma brincadeira, compreendendo a importância de não reproduzir esse tipo de comportamento e da intervenção sempre que ver isso ocorrendo.

A pesquisa em torno do tema proposto tem sua importância para refletir acerca das violências de gênero vinculadas à participação feminina nesse campo de entretenimento ligado ao convívio social.

Além disso, busca incentivar outros estudos relacionados aos jogos digitais com o intuito de superar a carência de estudos mais aprofundados relacionados, tanto a temática proposta neste trabalho, como no campo dos jogos digitais como um todo, pois ainda há um leque de possibilidades a ser explorado na área, como questões relacionadas à participação feminina na construção de jogos digitais, o apoio financeiro prestado à desenvolvedoras, aceitação no mercado de jogos protagonizados por mulheres, entre outras.

6 REFERÊNCIAS

ADRENALINE. **Indústria dos games vai movimentar R\$ 550 bilhões em 2018, prevê firma especializada.** 2018. Disponível em: <<https://adrenaline.uol.com.br/2018/01/22/53984/industria-dos-gamesvaimovimentar-r-550-bilhoes-em-2018-preve-firma-especializada/>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

ALMEIDA, Suely Souza de. Essa violência mal-dita. In: ALMEIDA, Suely Souza de (Org.). **Violência de gênero e políticas públicas.** Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 2007.

ALVES, Ana Carla Farias; DA SILVA ALVES, Ana Karina. **As trajetórias e lutas do Movimento Feminista no Brasil e o protagonismo social das mulheres.** In: IV Seminário CETROS: Neodesenvolvimentismo, Trabalho e Questão Social. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará. Disponível em: <http://www.uece.br/eventos/seminariocetros/anais/trabalhos_completos/69-17225-08072013-161937.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2018.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência.** 2004. 211 f. Monografia. Universidade Federal da Bahia – UFBA. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/gamestudies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2018.

BANDEIRA, Lourdes Maria. Violência de gênero: a construção de um campo teórico e de investigação. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 449-469, agosto 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010269922014000200008>. Acesso em: 9 jan. 2018.

BBC BRASIL. **Maioria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio.** 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

CANAL TECH. **Brasil se destaca no mercado internacional de jogos eletrônicos.** 2018. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/brasil-se-destaca-no-mercado-internacional-de-jogos-eletronicos-106062/>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

CASIQUE CASIQUE, Leticia; FERREIRA FUREGATO, Antonia Regina. Violência contra mulheres: reflexões teóricas. **Revista Latino-Americana de Enfermagem** [online], v. 14, n. 6, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-11692006000600018&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 18 jan. 2018.

CONSOLIM, Verónica Homsí. **Um pouco da história de conquistas dos direitos das mulheres e do feminismo.** Disponível em: <<http://justificando.cartacapital.com.br/2017/09/13/um-pouco-da-historia-de-conquistas-dos-direitos-das-mulheres-e-do-feminismo/>>. Acesso em: 12 mar. 2018.

COSTA, Ana Alice. **Gênero, poder e empoderamento das mulheres.** 2006. Disponível em: <<https://pactoglobalcreapr.files.wordpress.com/2012/02/5-empoderamento-ana-alice.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

ESCOLA BRASILEIRA DE GAMES. **Mercado de Games no Brasil: O consumo não para nem diante da crise.** Disponível: <<http://escolabrasileiradegames.com.br/blog/mercado-de-games-no-brasil>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

FORTIM, Ivelise. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment.** Nov., 10-12, Belo Horizonte–MG–BRAZIL. 2008. p. 31-38. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP>. Acesso em: 16 fev. 2018.

FUKUDA, Rachel Franzan. Assédio sexual: Uma releitura a partir das relações de gênero. **Simbiótica**, Ufes, v. ún., n. 01, p. 119-135, jun. 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/simbiotica/article/view/4512/3516>>. Acesso em: 12 fev. 2018

G1. **Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa.** 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

GALILEU. **100% das mulheres gamers já sofreram assédio, conclui pesquisa.** 2016. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/03/100-das-mulheres-gamers-ja-sofreram-assedio-conclui-pesquisa.html>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina / não-heterossexual. **Rev. Estud. Fem.**, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 383-387, abr. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2017000100383>. Acesso em: 23 maio 2018.

GRANDO, Carolina M. GALLINA, Luiz Melo. FORTIM, Ivelise. No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. In: **XII SBGames**, São Paulo, 2013. p. 152-159. Disponível em: < http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-20_full.pdf >. Acesso em: 16 fev. 2018.

ISTOÉ. **Infográfico: o mercado de games no Brasil**. 2017. Disponível em: < <https://istoe.com.br/infografico-mercado-games-brasil/>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Garotas que jogam videogame: expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no Facebook**. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos. São Leopoldo. 2014. Disponível em: < <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3225>>. Acesso em: 7 maio 2018.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pelo terceiro ano consecutivo, as mulheres comandam os jogos eletrônicos**. 2018. Disponível em: < <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/ig-pelo-terceiro-ano-consecutivo-as-mulheres-comandam-os-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

PLAYGROUND. **CARLA DOYLE: supergamer e supermodelo**. 2018. (4m46s). Disponível em: <<https://www.facebook.com/PlayGroundBR/videos/575028886225427/>>. Acesso em: 13 maio 2018.

RODRIGUES, Aline Malta, SABBATINI, Marcelo. A Mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero. **Revista HUM@NAE**, v.10, n.1,2016. Disponível em: < <http://humanae.esuda.com.br/index.php/humanae/article/view/530>>. Acesso em: 8 mar. 2018.

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Disponível em:< http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2018.

SARKEESIAN, Anita. **Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games**. 2013. (23m34s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q>. Acesso em: 23 maio 2018.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. 1989. Tradução: Christine Rufino Dabat Maria; Betânia Ávila. Disponível em: <

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2018.

SOUZA, Alessandra de. CAMURUGY, Laiza. ALVES, Lynn. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos**. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Out., 8-10. Rio de Janeiro, 2009. p. 43-47. Disponível em: < http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2018.

TÍLIO, Rafael de. Teorias de gênero: principais contribuições teóricas oferecidas pelas perspectivas contemporâneas. **Revista Gênero**, Niterói, v. 14, n. 2, p. 125-148, 1.sem.2014. Disponível em: < <http://www.revistagenero.uff.br/index.php/revistagenero/article/viewFile/626/380>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

UOL. **Mercado de games dos EUA bate recorde e fatura US\$ 36 bilhões em 2017**. 2018. Disponível em: < <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/01/22/mercado-de-games-dos-eua-bate-recorde-e-fatura-us-36-bilhoes-em-2017.htm> >. Acesso em: 15 jun. 2018.

VERSUS. **Mercado de esports deve lucrar cerca de US\$ 1 bilhão em 2018**. 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mercado-de-esports-deve-lucrar-cerca-de-usdollar-1-bilhao-em-2018>>. Acesso em 15 jun. 2018.

ZELMANOWICZ, Luísa. **As mulheres no meio dos Jogos Digitais**. 2016. Disponível em: < <https://medium.com/@luisazelmanowicz/as-mulheres-no-meio-dos-jogos-digitais-c498285a8302> >. Acesso em: 15 abril 2018.