

“Se tiver meninas, melhor ainda”: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil.¹

Gabriela Birnfeld KURTZ²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

O objetivo do presente trabalho é analisar a participação feminina no jogo para computador Defense of the Ancients 2 no Brasil, bem como a percepção dos jogadores do gênero masculino em relação à presença das mulheres nas partidas. Buscou-se essa compreensão por meio da análise de tópicos no fórum Dota2.com.br e de um aporte teórico que contextualiza a presença da mulher no mundo da tecnologia e a corrente contemporânea do Neofeminismo. Dentre as impressões encontradas, revelou-se uma comunidade onde casos de ofensas e assédio dirigidos ao gênero feminino são corriqueiros, mas também condenados por muitos jogadores.

Palavras-chave: cibercultura; jogos digitais; gênero feminino; Dota 2; MOBA.

Introdução

A participação feminina nos jogos digitais, sejam eles em consoles, computadores ou smartphones vem crescendo a cada ano. De acordo com a pesquisa Game Brasil (2015) da consultoria Sioux, em 2013, as mulheres constituíam 41% dos jogadores brasileiros. Já em 2015, este número aumentou para cerca de 47%. Movimentos feministas foram grandes influenciadores nesse crescimento, principalmente dentro da indústria dos jogos digitais, que visam atrair mais mulheres tanto para o desenvolvimento quanto para o consumo. Casos como o Gamergate, que trouxe à tona o sexismo da indústria dos *games*, e a ascensão de figuras como a crítica de mídia Anita Sarkeesian deixou em evidência a violência pela qual as mulheres passam ao exprimir sua opinião em relação à participação e representação feminina no mundo da tecnologia – e, especialmente, nos *games*.

A forma com a qual a mulher é tratada nos jogos – especialmente nos online, que exigem que o usuário crie um perfil, jogue e interaja verbalmente ou via chat com outros

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação Social do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da FAMECOS - PUCRS, e-mail: gabriela@sidicom.com.br

jogadores – tem sido tópico de diversas pesquisas, inclusive no Brasil. Na pesquisa apresentada no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital em 2013, intitulada “No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos *games*” (GRANDO, GALLINA, FORTIM, 2013), foi apresentado pelos pesquisadores percepções tanto masculinas quanto femininas sobre jogadoras de MMOS (Massive Multiplayer Online Games³). De acordo com os pesquisadores os homens: “admiram suas colegas de jogo, mas receiam sua presença” e mulheres “se deslumbram com o mundo dos jogos, enquanto ressentem e batalham contra assédios e agressões” (GRANDO, GALLINA, FORTIM, 2013, p.152). Contudo, esta pesquisa traz uma visão mais aberta e voltada a um gênero, o MMO.

O interesse na pesquisa em questão partiu desta tendência observada pela própria pesquisadora ao jogar Dota 2 (Defense of the Ancients 2), que se encaixa no gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Neste jogo, duas equipes de cinco jogadores disputam para destruir a base inimiga, por meio de escolha de heróis pré-definidos e trabalho em equipe. O que foi percebido durante as partidas reflete a ideia de que a comunidade de jogadores é composta por uma parcela de homens que fazem comentários sexistas, assediam e se valem da trollagem como forma de intimidar as jogadoras. Contudo, há também outros que defendem a igualdade entre os gêneros e condenam tais posturas.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é compreender os aspectos existentes na participação de mulheres no jogo Dota 2, tanto sob a ótica feminina quanto masculina no Brasil. Por meio da análise de discussões em tópicos acerca do tema no fórum Dota2.com.br (dos anos de 2013 e 2014), busca-se entender de que forma a presença feminina é percebida no jogo específico pelos jogadores do gênero masculino, bem como quais são as situações enfrentadas pelas jogadoras.

O espaço na mulher na sociedade na área da tecnologia, Neofeminismo e resistência masculina

A participação feminina no mundo dos jogos digitais perpassa um contexto complexo. Para compreender a relação das jogadoras de Dota 2 com esse ambiente é necessário contextualizar, de maneira teórica e prática, o ambiente macro – o do espaço da mulher na sociedade. Percebe-se que, desde muito cedo, os papéis heteronormativos são

³ MMOS são videogames tanto em bi quanto tridimensionais jogados *online*, permitindo que os indivíduos, por meio de personagens que eles mesmos criam, denominados “avatares”, interajam com o *software* do jogo, mas também com outros jogadores (STEINKUEHLER; WILLIAMS, 2006).

definidos, a iniciar-se pelo ambiente no qual meninas e meninos devem existir e buscar seu entretenimento.

De acordo com um estudo de Ward (1977) na década de 70, meninas eram muito menos visíveis em espaços públicos, como a cidade. Além disso, um estudo realizado por Rheingold e Cook em 1975, onde foi explorado o conteúdo nos quartos de crianças, constatou que meninos tem mais chance de possuir uma quantidade de veículos e equipamentos de esportes designados a encorajar atividades externas, enquanto nos quartos das meninas existiam bonecas, roupas de boneca e outros objetos domésticos (CASSEL; JENKINS, 1998). Contudo, foi apenas a partir dos anos 80 e 90 que os videogames foram inseridos na sociedade, também no Brasil. O aumento da violência nas ruas e a introdução de aparelhos de entretenimento do tipo ocasionaram na redução do espaço das crianças, e meninos e meninas passaram a ocupar o espaço da casa.

No entanto, isso não modificou de maneira drástica as formas de brincar, pois como aponta a pesquisa realizada por Margolis e Fisher (2002), as estudantes estadunidenses entrevistadas por elas revelaram que raramente computadores eram comprados para elas, e sim, para seus irmãos do sexo masculino, sendo deixados no quarto destes. Na pesquisa, foi apontado que os próprios pais consideravam o computador um objeto de entretenimento masculino. “Muitas vezes os resultados baseavam-se em decisões estereotipadas de gênero, como colocar o computador no quarto do filho porque ele ‘está usando mais’ ou ‘seus amigos estão usando mais’” (MARGOLIS, FISHER, 2002, p. 24)⁴.

No Brasil, meninas e meninos ainda são criados de maneira diferente pelos pais. Em uma pesquisa divulgada em 2014 pela ONG Plan Brasil, foi revelado que 84,1% das meninas realizam tarefas como arrumar a casa, enquanto essa porcentagem se reduz para 11,6% quando se fala em meninos⁵. Com menos tempo para brincar, e com as atividades no computador e outros consoles ainda sendo associados a entretenimento masculino, as meninas, culturalmente, acabam, em sua maioria, por não se engajarem com *games* desde cedo, buscando os jogos e a tecnologia quando são adolescentes ou jovens adultas.

Conforme citado na introdução, a presença de jogadoras no Brasil já se encontra em expansão, constituindo 47% da parcela de jogadores em 2015. Isso porque as dinâmicas sociais estão em constante movimento. Conforme observa Lipovestky (1997, p.9), foi partir

⁴ Citação original (tradução nossa): “Often this results in unintentionally genderstereotyped decisions, like placing the computer in the son’s room because ‘he is using it more’ and ‘his friends are using it more’”.

⁵ Ver matéria “Pesquisa mostra que meninas e meninos são criados de maneira distinta pelos pais” Disponível em: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2014/10/pesquisa-mostra-que-meninas-e-meninos-sao-criados-de-maneira-distinta-pelos-pais-4613488.html>. Acesso em 02/07/2015.

das reivindicações feministas no século XX (como as *suffragettes*), que as mulheres, antes “escravas da procriação” e com o sonho de serem “fadas do lar” emanciparam-se e começaram a buscar o exercício de alguma atividade profissional. Ou seja, desde o século passado houve forte pressão social por parte das mulheres de tornarem-se protagonistas de suas próprias vidas e exercerem funções além do lar.

A resistência, ainda que mais forte no início dos movimentos feministas do século XX, ainda existe. De acordo com Lipovetsky (1997), nos anos 60-70 o feminismo esforçava-se para emancipar a sexualidade das normas morais, buscando diminuir o domínio do social sobre a vida privada. Contudo, com o Neofeminismo, o autor ressalta uma mudança nessas prioridades, com reivindicações de um maior controle sobre a vida privada, como:

[...] leis sobre o assédio sexual, códigos de comportamento e de linguagem corretos, pedidos de interdição da pornografia, outras tantas orientações intervencionistas que são, frequentemente, denunciadas como um novo terrorismo intelectual e moral que ameaça a ordem liberal das nossas sociedades. (LIPOVETSKY, 1997, p. 72-73)

Logo, esta corrente encontra muita resistência nos âmbitos sociais, principalmente naqueles que são dominantes: especialmente no de homens heterossexuais. Lipovetsky (1997) aponta que esta corrente é constantemente classificada como uma “paranoia vitimária”, onde a mulher se identifica como oprimida e incapaz de decidir seu destino por si. No entanto, ele propõe outra interpretação: esse tipo de feminismo busca, por meio da mudança de leis e usos uma reeducação dos homens, em um movimento de recusa dos hábitos machistas, com objetivo de promover novas relações entre homens e mulheres. Tal corrente, conforme observa Lipovetsky (1997) promove um clima de caça às bruxas, de vigilância do politicamente correto, que ameaça diretamente a hegemonia masculina, mas que, segundo ele, está muito longe do totalitarismo. Se, por um lado as manifestações atuais mostram uma faceta de mulheres que são vítimas, por outro há um ativismo processualista, “uma reivindicação hiperbólica dos direitos da mulher” (LIPOVETSKY, 1997, p. 75).

Nesse contexto surge, então, na indústria da tecnologia e, de forma mais evidente, na do entretenimento dos jogos digitais, uma disputa entre esta corrente feminista descrita e as formas de dominação masculinas, que se convertem em uma resistência motivada pela violência. Com o caso do Gamergate⁶, essa situação se tornou muito evidente. Este episódio, iniciado sob o pretexto de analisar a ética no jornalismo especializado dos *games*,

⁶ Ver matéria: “Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames”. Disponível em: <http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>. Acesso em 01 jul. 2015.

na realidade trouxe à tona a violência e rejeição dos homens a mulheres que buscam criar jogos mais inclusivos, com mensagens feministas, ou até mesmo criticar a mídia atual. O episódio que iniciou este movimento envolveu Zoe Quinn, acusada por seu ex-namorado de envolvimento romântico com um jornalista para que recebesse boas críticas em um site sobre jogos digitais. Posteriormente, foi provado que o jornalista não havia escrito nenhuma matéria sobre o *game* de Quinn.

Mesmo com as explicações, Quinn foi e ainda é alvo de manifestações violentas por parte dos jogadores. Agressões eram planejadas em fóruns como 4chan⁷, onde usuários discutiam como iriam machucá-la. Ameaças de assassinado, espancamento e estupro tornaram-se comuns. A crítica de mídia Anita Sarkeesian tornou-se conhecida por apontar o machismo nos jogos em seus vídeos no canal Feminist Frequency⁸ no Youtube. Ao expor o fato de que muitos jogos tratam a mulher como objeto de decoração, de conquista, mas raramente como protagonistas, entra em consenso com o que descreveu Lipovetsky (1997), sobre a reivindicação de novas dinâmicas entre homens e mulheres.

A reação dos jogadores foi muito semelhante ao episódio de Quinn: ameaças de estupro, de assassinato e, inclusive invasões à casa de Sarkeesian, promessas de ataques terroristas, e ameaças a familiares foram registradas no FBI, que agora monitora a crítica de mídia constantemente. Tal violência, contudo, não se limita apenas ao âmbito da indústria ou de celebridades do ramo. Com estes e outros episódios, jogadoras trouxeram à tona a forma com a qual são tratadas pelos homens durante jogos online.

O site Fat, Ugly or Slutty⁹ busca evidenciar, desde 2011, situações de assédio e agressão sofridas por mulheres durante jogos. Dentre os comportamentos mais comuns, encontram-se xingamentos como “vadia”, “vagabunda”, “feia” e “gorda”. Há também diversos casos de assédio, onde jogadores oferecem dinheiro em algum jogo em troca de fotos das jogadoras, mensagens como “olá, sexy” e envio de desenhos obscenos. Alguns destes comportamentos puderam ser evidenciados nas falas das jogadoras de Dota 2 na análise.

Muitos destes comportamentos sexistas podem ser classificados como trollagem, que se trata da atividade de provocar um ou mais participantes em um ambiente da internet como fórum, jogo, ou lista de discussão, por exemplo, com a intenção de provocar confrontos e discussões, por meio de um comportamento por vezes impertinente, ou de

⁷ Ver 4chan: <http://www.4chan.org/>. Acesso em 03 jul. 2015.

⁸ Ver Feminist Frequency: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>. Acesso em 02 jul. 2015.

⁹ Ver Site Fat, Ugly or Slutty: <http://fatuglyorslutty.com/>. Acesso em 02 jul. 2015.

inferiorização o ridicularização (FRAGOSO, 2014). A trollagem em particular evidencia práticas de abuso sexual e assédio experimentados pelas mulheres que participam nos ciberespaços considerados como domínio masculino (LUMSDEN; MORGAN, 2014).

Em matéria da revista Marie Claire¹⁰, jovens brasileiras relatam assédios e ameaças sofridas durante jogos. Uma das mulheres relata ter mudado seu nome de “princess” para algo mais masculino e ter desligado seu microfone permanentemente após diversos xingamentos e uma ameaça de estupro. Outra jogadora passou a sofrer assédio sexual em seu canal no Twitch¹¹ onde narrava campeonatos de jogos. Logo, essas práticas de trollagem, discursos de ódio e de violência não são apenas corriqueiras nos Estados Unidos, onde se originou o Gamergate, mas também no Brasil. No entanto, essa tendência é existente em todos os jogos, ou há alguma diferença? O próximo item visa explicar o jogo Dota 2, de maneira a contextualizar o leitor.

Dota 2

O jogo para computador Defense of the Ancients 2 (Dota 2) tem conquistado jogadores de todos os lugares do mundo. Apenas no mês passado (Junho de 2015), foram mais de 11 milhões de jogadores únicos¹². Dota 2 é a segunda edição do jogo. O primeiro Defense of the Ancients se originou de um modo de jogo customizado (*mod*) dentro do jogo Warcraft III, criado pelos usuários da Blizzard¹³ Guisoo e IceFrog¹⁴. Esse novo modo de jogo passou a ser chamado de MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), e estreou um gênero que se expandiu em outros jogos, como Heroes of Newerth, League of Legends, Smite, Heroes of The Storm, por exemplo.

Dota 2, baseado no *mod* de Dota do jogo Warcraft III, mas produzido pela Valve, pertence ao gênero dos MOBAs. Ele conta com a formação de 2 times de 5 pessoas, onde cada usuário controla um herói com habilidades distintas dos outros e, por meio de trabalho em equipe, os jogadores devem destruir a base inimiga¹⁵. O jogo conta com 100 personagens diferentes, e três papéis básicos: *carry* (que tem o objetivo de eliminar mais inimigos), *support* (cujo objetivo é fornecer o suporte ao *carry*, lançando magias de cura, ou

¹⁰ Ver matéria: “Fãs de games, mulheres relatam ameaças de morte e estupro em universo dominado por homens”. Disponível em: <http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html>. Acesso em: 02 jul. 2015.

¹¹ Ver Twitch: <http://www.twitch.tv/>. Acesso em: 02 jul. 2015.

¹² Ver o Blog Oficial de Dota2: <http://blog.dota2.com/>. Acesso em: 02 jul. 2015..

¹³ Empresa responsável pelo desenvolvimento de Warcraft III.

¹⁴ Ver “A História De Dota 1: Como Começou O Primeiro MOBA”: <http://mmosgame.com/a-historia-de-dota-1/>. Acesso em 02 jul. 2015.

¹⁵ Ver “ MOBA: The story so far”: <http://www.mcvuk.com/news/read/moba-the-story-so-far/0133335>. Acesso em: 02 jul. 2015.

impedindo inimigos de atacarem) e *ganker* (que auxiliam nas estratégias de eliminação dos oponentes) (NUANGJUMNONGA; MITOMO, 2012). Os usuários têm a opção de jogar tanto em grupos fechados quanto com usuários aleatórios, de maneira competitiva ou não, sempre nivelados por habilidade maior ou menor.

O *game* é classificado como um eSport, termo oficializado em 1999 para designar os esportes cuja base são jogos digitais, contando com campeonatos de diversos jogos, como StarCraft, Counter-Strike, League of Legends, entre inúmeros outros (WAGNER, [200-]). Dota 2 é o jogo que atualmente oferece o maior prêmio em dinheiro em campeonatos, com uma soma de mais de 30 milhões de dólares em 423 torneios. O campeonato mais importante, chamado de The International, no ano de 2014 ofereceu mais de 10 milhões de dólares em prêmios. A edição deste ano ainda está em aberto, mas já acumula 5 milhões a mais que a anterior¹⁶. Contudo, mesmo com a popularidade tão grande do jogo como um eSport, não há nenhum time feminino ou misto que tenha obtido nível para competir com os times profissionais atuais, e a presença de mulheres nos eSports em geral ainda não é muito expressiva.

Os motivos para tal situação no Dota 2 competitivo são os mesmos pelos quais não há tantas mulheres jogando qualquer outro jogo, conforme explicitado brevemente no item anterior. Ainda que não haja uma estatística numérica, é evidente que há uma disparidade entre gênero e número de jogadores no Dota 2. No entanto, como é a comunidade do jogo no Brasil? De que forma as mulheres são percebidas pelos homens e como se dá sua participação? A análise do próximo item visa investigar esta problemática.

Análise

A análise para este trabalho foi realizada no fórum do site Dota2.com.br¹⁷, que conta atualmente com mais de 27 mil membros. O motivo da escolha do fórum reside no fato de ele ser o que mais se encaixa nas características desejadas: possui um grande número de membros, está ativo e trata do jogo Dota 2 no Brasil. Foram analisados os 3 tópicos que abordavam a participação da mulher no jogo no fórum entre os anos de 2013 e 2014. A escolha se mostra reforçada também pois estes ambientes propiciam discussões entre os usuários, fazendo com que seja possível encontrar opiniões claras sobre o assunto.

O registro foi feito por meio de *printscreens*. Levantou-se dados sobre os usuários do fórum, como a faixa de idade e gênero dos mesmos. Houve situações onde os usuários

¹⁶ Ver em E-Sports Earnings: <http://www.esportsearnings.com/games>. Acesso em: 02 jul. 2014

¹⁷ Ver: <http://www.dota2.com.br>. Acesso em 02 jul. 2014.

não informaram idade ou gênero. No caso do gênero, onde foi possível inferir no discurso, foi inserido no levantamento. Os nomes das pessoas envolvidas nas discussões foram preservados por questões de privacidade. A tabela abaixo traz os dados dessas discussões:

Tabela 1 – Levantamento dos tópicos

Título e data	Gênero de quem iniciou o tópico	Faixa de idade	Usuários do gênero masculino	Usuárias do gênero feminino	Gênero não informado	Número de posts dentro do tópico.
[Procuo Clã] Se tiver meninas melhor ainda (06/10/2013)	Feminino	De 19 a 27 anos.	6	1	1	14
[Ajude-me] Team (sobre garotas) (04/03/2014)	Masculino	De 21 a 24 anos.	4	0	0	6
Preconceito no DotA. (11/12/2014)	Feminino	De 20 a 34 anos.	22	2	0	39

Fonte: a autora (2015).

Por meio desta tabela é possível perceber que o número de tópicos discutindo é pequeno ao longo dos anos, e metade foi criada por mulheres que jogam, sendo que em um dos tópicos não foi possível identificar o gênero do usuário. A faixa de idade é muito semelhante nos tópicos, demonstrando que os jogadores são jovens adultos. Em todos os tópicos nota-se uma presença muito maior do gênero masculino, evidenciando a tendência do baixo número de jogadoras. A análise a seguir é separada pelos tópicos, onde é descrita de forma geral cada discussão e selecionados pontos relevantes para a compreensão do problema de pesquisa.

[Procuo Clã] Se tiver meninas melhor ainda

Tópico iniciado no dia 6 de outubro de 2013 por uma usuária do fórum consiste em uma procura por um Clã (time fixo). Inicia-se com a seguinte postagem:

Sou a (Usuária A), tenho 26, e queria um time legal de dota, não precisa ser competitivo, afinal jogo mais pra diversão mesmo. Procuo cla que usa ts e que o pessoal seja acima de 20 anos. Como disse no título, melhor ainda se for feminino, homem costuma ser mto machista em relação a games. Então, vlv ai, qualquer coisa pm por aqui.

A usuária A, como será chamada nesta análise, busca por um time, de preferência com meninas, pois, como explica, homens costumam ser muito machistas em relação a jogos. A conversa que se segue contém alguns usuários homens enviando seu *link* do perfil

da Steam¹⁸ para que ela adicione, sem que sejam observados comentários sexistas de nenhum tipo, ou refutando o que a usuária A falou sobre o machismo. Contudo, um usuário, chamado aqui de B, faz o seguinte comentário:

“Isso é um tanto egoísta de sua parte, nem todos os homens são assim. Generalizar de tal forma me ofende. Mesmo assim, em parte é verdade, tem muito imbecil no Dota.”

Este tipo de declaração, onde um homem, ao receber uma crítica sobre o gênero masculino ser atrelado ao machismo é um comportamento comum, difundido na internet pela *hashtag* #NotAllMen¹⁹. A *hashtag*, criada para zombar desta atitude masculina, consiste em parodiar a forma com a qual os homens se defendem dizendo que não se deve fazer generalizações. Esta postura defensiva demonstra que o interlocutor deseja provar ao outro que não seria capaz de comportamentos machistas, e que isso o ofende, e geralmente não reconhece a dificuldade pela qual a pessoa que relatou enfrenta. Neste caso, o usuário B se defende, mas ao mesmo tempo reconhece que em parte é verdade. Em resposta, a usuária A comenta que a grande maioria é machista, mas que não está no tópico para falar disso. Os dois não entram em discussão, o usuário B apenas escreve de forma amigável para que ela o adicione se quiser. Contudo, isso levanta o tópico na postagem, e o usuário C, comenta:

off topic quando cai uma menina nos pub os cara ficam alocados, me add na steam ae gata, essas coisas, isso eh uma forma de preconceito e tals, acredito q ela deve estar falando disso, visto que a maioria dos jogadores do dota nunca viram uma Femea!

Este usuário levanta o problema do assédio virtual no jogo, na situação de que, quando uma mulher entra no jogo, os jogadores ficam “loucos”, pedindo para que ela os adicionem. Ainda comenta que a maioria dos jogadores não tem contato com o sexo feminino. Esse tipo de observação demonstra ainda que os jogadores de Dota, em sua maioria, correspondem ao estereótipo de *nerds* confinados em seus quartos e essa seria a explicação para os assédios que existem. O usuário B responde, contudo, fazendo uma diferenciação entre machismo e assédio:

Mas enfim, isso é mais assédio do que machismo. Machismo é quando a menina não joga razoavelmente bem e os caras ficam "sai do dota, lugar de mulher é na cozinha" ou "dota não é pra mulherzinha, vai jogar LoL" e coisas assim

Esta diferenciação por parte do usuário B demonstra uma confusão em relação a assédio e machismo, haja vista que o primeiro é uma das manifestações do segundo.

¹⁸ Plataforma de compra e download de jogos da Valve: <http://store.steampowered.com/?l=portuguese>. Acesso em 03 jul. 2014.

¹⁹ Ver “Your Guide to 'Not All Men,' the Best Meme on the Internet”: <http://jezebel.com/your-guide-to-not-all-men-the-best-meme-on-the-interne-1573535818>. Acesso em 03 jul 2014.

Contudo, sua postagem traz relatos de frases que poderiam ocorrer durante o jogo, e revelam comportamentos ofensivos em relação ao gênero feminino. Assim, nesta postagem foi possível perceber que estes usuários não demonstram apresentar os comportamentos sexistas, mas reconhecem a existência e relatam que há muitos jogadores que o fazem.

[Ajude-me] Team (sobre garotas)

O tópico foi aberto por um usuário, que será chamado de D, no dia 4 de março de 2014. Sua pergunta diz respeito a times mistos e preconceito:

bom, tenho uma duvida sobre garotas em team, existe alguma equipe que contratou garota? pq parece que tem um certo tipo de preconceito, em ter garotos e garotas na mesma equipe... sempre tem que ter uma "line" só pra garotas e uma so pra garotos, pq não podemos misturar? '-'

O usuário D questiona o fato por perceber que há um preconceito em haver homens e mulheres em uma equipe. Pergunta se é necessário que sejam feitas “lines” (no mapa do jogo, há 3 linhas, ou caminhos para a base inimiga, onde os heróis precisam destruir torres para avançar) só com mulheres e por que não podem ser misturados. Este tópico contém apenas comentários masculinos, onde eles tentam explicar o porque disso ocorrer. Segundo o usuário E:

Talvez possa ser mais fácil lidar com homens e por ter mais a disposição no mercado.

Nesse caso, se sobressai a ideia de que mulheres não jogam tanto quanto homens, e isso foi desenvolvido no início deste artigo, onde se constatou que, culturalmente, a criação dos filhos é diferente, e os meninos tem à disposição mais brinquedos eletrônicos, enquanto a muitas meninas ainda é oferecido entretenimento relacionado a atividades domésticas. Também, há uma observação do usuário E para o fato de homens serem “mais fácil de lidar”, provavelmente atribuído ao estereótipo de gênero, onde mulheres seriam menos racionais e mais emotivas. Outro usuário, o F, comenta:

Agora tu sabe por que um stream com uma mulher (mesmo que extremamente noob) da mais views do que uma stream de jogador masculino. Por mais que existam grandes jogadoras em vários tipos de jogos, a maioria só joga por "attwhorismo" se pagando de "gamer girl" para tentar lucrar em cima de público forçado.

Para ele, ainda que existam jogadoras competentes, o apelo sexual parece se sobressair. Ele utiliza a expressão “attwhore”, uma abreviação para “attention whore²⁰”. Geralmente atribuída a mulheres, consiste em um comportamento visto pelas pessoas como

²⁰ Ver “Attention Whore”: <http://knowyourmeme.com/memes/attention-whore>. Acesso em 03 de jul. 2015.

fazer de tudo para conseguir atenção na internet, utilizar atributos sexuais e fingir gostar de algo para ser aceito. Observa-se, então que, para este usuário, a maioria das mulheres apenas finge gostar de Dota 2 para chamar atenção. O comentário do usuário G complementa o anterior, compartilhando da mesma visão:

A diferença esta aí, homem quando ganha \$\$ em jogo é pelo fato de jogar bem. Mulher normalmente é pagando de "Gamer Girl" ou pagando peitinho também. Sei que existem muitas mulheres que sabem jogar muito bem, melhor do que muitos homens (inclusive eu). Mas são raros os casos. Na época que o Counter-strike 1.6 esta no auge, quase todos os times possuíam uma lina feminina e outra masculina, não me recordo mas acho que teve campeonato de times mistos, mas os homens sempre tiveram uma certa vantagem técnica, tática e emocional sobre as mulheres. É como futebol, querendo ou não existe uma certa diferença técnica mesmo sendo um jogo de computador.

Assim, diferentemente dos comentários dos homens do primeiro tópico, estes manifestam visões predominantemente patriarcais, relacionando a fama das mulheres que jogam à busca por atenção e uso de atributos sexuais, mesmo que reconheçam que há boas jogadoras. Também trazem a noção de que homens teriam mais vantagem emocional e técnica sobre mulheres, atribuindo a um fato biológico.

Preconceito no DotA.

Este tópico foi iniciado a partir do desabafo de uma usuária ao jogar Dota 2, chamada aqui de H, no dia 11 de dezembro de 2014. Foi o maior encontrado, totalizando 39 postagens. Este inicia-se com o seguinte comentário:

Pessoal, vim aqui apenas expressar meu eterno desapontamento com pessoas que desrespeitam o time. Acredito que, se um jogo é perdido, significa que o outro time soube se organizar e executar a melhor estratégia. Isso não dá a ninguém o direito de ofender gratuitamente as pessoas. Tive esse imenso disprazer hoje, quando um Chaos Knight, o único que não estava compartilhando da estratégia da equipe -e com o pior frag- começou a ofender a mim e aos outros membros do time. A mim, as ofensas foram: burra, piranha, tem que ser mulher e por aí vai. Obviamente que mandei ele ir tomar naquele lugar e pedi no all para que todos reportassem tal sujeito preconceituoso [...]. Fica aqui meu desabafo :/

A usuária H manifesta seu descontentamento com um jogador que, segundo ela, não estava jogando com o time e com o menor desempenho (*frag*, nesse caso se refere ao número de heróis que o jogador eliminou durante o jogo²¹), mas ofendeu a ela e seus colegas. Ressalta que os xingamentos direcionados a ela diziam respeito a seu gênero, algo que já apareceu no primeiro tópico. A conversa que se segue no tópico levanta pontos que

²¹ Ver "DICIONÁRIO ARKADE – PALAVRAS E SIGLAS UTILIZADAS EM GAMES":
<http://www.arkade.com.br/dicionario-de-games/>. Acesso em 03 jul. 2015.

vão além do sexismo, mas também preconceitos raciais (contra negros) e manifestações xenofóbicas, principalmente aos jogadores nordestinos. Por conta do foco deste artigo, serão considerados apenas os relacionados ao gênero feminino, ainda que estas outras questões sejam importantes.

Muitos usuários a aconselham que, para evitar este tipo de estresse, ela jogue apenas com amigos e pessoas conhecidas, que utilize o recurso de denunciar os jogadores abusivos ou silenciar os mesmos durante as partidas. Também atribuem o fato de o jogador em questão ter sido ofensivo por ser brasileiro e mal-educado. Alguns manifestam sentir vergonha desse tipo de jogador. Outro usuário, que chamaremos de I, iguala sua experiência ao ser ofendido por ter sido chamado de “burro”, de possuir uma classificação baixa no jogo, entre outras relacionada a sua habilidade no *game*. Foi observado, de forma geral, que os usuários do fórum do gênero masculino atribuem mais à falta de educação do que ao sexismo propriamente dito. Uma usuária, que chamaremos de J, contesta essa visão:

Cara é impossível pra um homem entender o q é isso pra uma mulher. Eles comparam xingamento, mas nao e bem assim. O povo abusa e nao é uma questao de ser ou nao ser. Se vc gosta de ser xingado, parabens pra vc. Eu jogo essa porr* de jogo a 1 ano e meio, e todo dia, quase todos os jogos é a mesma coisa. Eu me sinto feliz quando vejo alguém educado, quase realizada, pq ate a pior perda faz valer a pena. Estranho sentimento ne? Eu ate fico chateada com xingamento pra car*lho, e xingo de volta, mutto, desmutto, mando a m*rda q quem errou foi a mae por c*gar o filho, mutto de novo. Mas eu acho q o lance é o seguinte, abusou demais? Report! Se achar q o limite passou pro preconceito. Mas tem q ter cabeça pra saber quando ele te chamou de filha da p*ta igual chamaria um homem, ou quando ele te manda lavar a louça. Ninguem joga com o penis essa porr*. Nao há força física, e dota é um jogo como outro qualquer.

Ela demonstra solidariedade à primeira usuária, dizendo que é impossível que um homem entenda, e por isso comparam com ofensas comuns. Relata também sua própria experiência no jogo, onde revela surpresa ao encontrar jogadores educados. Para ela, os xingamentos durante a partida são normais, mas há diferença entre ofensas relacionadas ao gênero. Contudo, a própria usuária admite se valer de insultos, inclusive voltados às mães dos jogadores, o que seria, também, uma manifestação de violência contra a mulher. Outro usuário, K, apoia esta visão:

Vc sabe que preconceito, tanto contra mulher, quanto contra negros e nordestinos é algo histórico não sabe? Você sabe que isso vai além de ser xingado de burro né? Que houve realmente uma aceitação na sociedade de que pretos e mulheres eram inferiores e essa aceitação ainda é veladamente mantida por muita gente?

O usuário K traz a ideia de que preconceito contra negros, nordestinos e mulheres é algo histórico, e não deveria ser comparado a xingamentos comuns. Outro usuário ainda comenta que, quando começou a jogar com 13 anos, era confundido com uma mulher e, por isso, era xingado, mas que não se incomodava e, por isso, ela também não deveria se importar. Novamente, há uma relativização de comentários sexistas por parte de alguns jogadores. Um dos usuários ressalta que, o fato de ela ser mulher trouxe atenção ao tópico do fórum e que, se fosse iniciado por um homem, teria sido alvo de humilhações. Outro comenta o mesmo, mas de forma mais ofensiva:

Se um player homem criasse um tópico reclamando que foi xingado no jogo de mimim
ia ser mais xingado aqui no forum com certeza kkkkkk
Galera me xingaram eu reporte e mutei e fiquei triste kkkkkk
Quem da corda pra esse topico no minimo da item pra meninas no game e sao taxados ainda por cima de otarios.

Neste caso, o usuário, chamado de L, critica os jogadores que estão respondendo ao tópico, e levanta a questão de que homens não teriam o mesmo tratamento. Essa colocação se assemelha a ideia expressada no tópico 2, onde os jogadores criticaram as mulheres que jogam por serem “*attention whores*”. A observação de L pode ser classificada como uma trollagem, pois visa criar discórdia entre os usuários que apoiam e validam o depoimento da jogadora que iniciou o tópico.

Mesmo que este tópico tenha sido apresentado de maneira muito resumida em virtude de sua extensão, foi possível identificar algumas linhas de pensamento: xingamentos sexistas muitas vezes são relativizados e inseridos na mesma categoria de ofensas generalizadas; muitos usuários reconhecem a violência de gênero, assim como outras formas de preconceito; as mulheres sentem-se ofendidas pela forma com a qual muitos jogadores as tratam durante a partida apenas pelo fato de serem do gênero feminino; há um pensamento de que mulheres que jogam o fazem apenas pela atenção recebida dos homens.

Considerações Finais

Neste artigo foram discutidas questões da participação feminina no jogo Dota 2, bem como a forma com a qual os homens percebem esta presença. Na contextualização teórica, foi demonstrado que a baixa participação de mulheres no mundo da tecnologia e jogos está refletida diretamente ao fato de, em sua maioria, não terem acesso a esse tipo de entretenimento quando crianças e, também, por questões culturais. Por meio do estudo de

Lipovestky, também foi explicado o Neofeminismo, que, apesar de aparentemente basear-se apenas em uma vitimização da mulher, traz uma faceta de reivindicações sociais complexas, onde se busca combater o assédio e a opressão no cotidiano. Quando esta postura é apresentada pelas mulheres na indústria, porém, recebe muitas críticas e, inclusive, ameaças de jogadores que se revoltam ao terem sua visão de mundo contestada.

Os relatos das jogadoras de Dota 2 nos fóruns revelam que a violência e o assédio sofridos durante os jogos é semelhante àquela descrita por muitas outras mulheres em sites voltados a isso em outros *games* e em matérias jornalísticas. Xingamentos inerentes à condição feminina se mostram muito comuns, bem como assédios. Nenhum dos homens no fórum negou a existência desse tipo de ofensa. Muitos, inclusive manifestam repúdio a esse tipo de ação. Complementarmente, não foi possível detectar na análise usuários que ajam de forma ofensiva ou desrespeitosa durante o jogo nesse sentido.

A naturalização dos xingamentos como meras trollagens, ou pelo fato de os jogadores serem mal-educados se mostrou muito presente, demonstrando que o privilégio masculino nesse meio, de certa maneira, faz com que seja negado que há um problema de sexismo no jogo por parte de vários usuários. Entretanto, outros indivíduos demonstraram saber distinguir ofensas corriqueiras daquelas preconceituosas e sexistas, ainda que com alguma imprecisão. Isso porque foi observado que mesmo o que é considerado por eles como não ofensivo a mulheres, pode ser visto como uma ofensa sexista, pois muitas vezes surgem insultos a mãe do jogador (seja ele homem ou mulher) para atingi-lo, mas isso não foi apontado pelos membros do fórum como igualmente sexista.

Foi evocado, principalmente no tópico 2, uma diferenciação entre homens e mulheres e suas habilidades no jogo por conta de diferenças biológicas. Fato este que pode ser explicado pela baixa presença dos *games* na vida feminina desde cedo. Há também comentários sobre a busca por atenção e pelo uso do fato de ser mulher para conseguir fama no meio. Tais relatos apresentam, então uma dicotomia entre “nós” (homens) e “elas” (mulheres que não são jogadoras de verdade).

Pode-se perceber que há um movimento sexista evidente também entre os jogadores de Dota 2, assim como em outros. A participação feminina investigada a partir do relato das jogadoras revela um consenso: a comunidade é muitas vezes machista, e há momentos difíceis durante as partidas por conta disso, mas que essa não é uma razão para pararem de jogar.

REFERÊNCIAS

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

FRAGOSO, Suely. **HUEHUEHUE eu sou BR**: spam, trollagem e griefing nos jogos online. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Foz do Iguaçu, 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1787-1.pdf>> Acesso em: 02 jul 2015.

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: 01 jul. 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. **A terceira mulher**: permanência e revolução do feminino. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

LUMSDEN, Karen; MORGAN, Heather M. **'Frapping', 'Trolling' and 'Rinsing'**: Social Networking, Feminist Thought and the Construction of Young Women as Victims or Villains. In: BSA Gender Study Group Conference: Leeds, 2012. Disponível em: <<https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/15756/1/Frapping%20Sexting%20Trolling%20and%20Rinsing.pdf>> Acesso em: 02 jul. 2015.

MARGOLIS, Jane; FISHER, Allan. **Unlocking the Clubhouse**: Women in Computing. Cambridge: The MIT Press, 2002.

NUANGJUMNONGA, Tinnawat; MITOMO, Hitoshi. **Leadership development through online gaming**. In: 19th ITS Biennial Conference, Bangkok, 2012. Disponível em: <<http://www.econstor.eu/handle/10419/72527>>. Acesso em 02 jul. 2015.

PESQUISA GAME BRASIL 2015. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv64529_ref_glossario_equipetec.pdf> Acesso em 01 jul. 2015.

STEINKUEHLER, Constance A., WILLIAMS, Dmitri. **Where Everybody Knows Your (Screen) Name**: Online Games as “Third Places”. In: Journal of Computer-Mediated Communication, Pennsylvania, v. 11, 2006. P. 885-909. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x. Acesso em 02 jul. 2015.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. [200-]. Disponível em: <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2014.
Ward, Colin. **The Child in the City**. London: Architectural Press, 1977.