

“Deixa as *garota* brincar”: notas sobre corpo e gênero a partir de uma comunidade de jogadoras on-line .¹

Catherine MOURA²

José MESSIAS³

Jorge SOUSA⁴

Diego AMARAL⁵

Marcos PROHMANN⁶

Lorrany LOPES⁷

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

RESUMO

A presente pesquisa tem como foco a relação do gênero feminino nos gamers. Ambiente ainda dominado por homens, fator determinante para a exclusão e assédio ao público feminino, devido a construção hegemônica na comunidade gamer. Procuramos compreender a mobilização feminina para sua permanência na comunidade gamer como prática de sociabilidade e resistência. Além de assumir pseudônimo neutro, por meio de *nicknames*, muitas mulheres procuram grupos ou comunidades representativas para formarem equipes ou até mesmo para construir sua rede de amizades. Diante desse cenário, durante um mês foi observado uma comunidade fechada de gamers mulheres na rede social Facebook, para entender suas vivências em um ambiente acolhedor.

PALAVRAS-CHAVE: comunidades; gamers; mulheres; gênero.

Introdução

Jogos digitais fascinam milhões de pessoas, não importa qual a plataforma escolhida. Seja ela os consoles, computadores pessoais (PC), ou no celular (smartphones),

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz. Bolsista FAPEMA, e-mail: catherine.nataliamouraferreira@gmail.com

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA, campus Imperatriz. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). e-mail: jose.cmsf@ufma.br

⁴ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: leandro.jorge@discente.ufma.br

⁵ Pesquisador do GamerLab/UFMA. Dr. Phil. em Estudos do Sul Global pela Universidade de Tübingen e doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, email diegoamaral000@gmail.com

⁶ Graduando em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: viniprohmann@gmail.com

⁷ Graduando em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz, e-mail: lourdes.lorrany@discente.ufma.br

a cada ano angariam mais adeptos de todas as idades, classes sociais e gêneros pelo mundo. Mesmo considerada heterogênea e múltipla pelos padrões da indústria, Goulart e Nardi (2017) explicam que a cultura dos jogos digitais define um "indivíduo padrão" característico, que se materializa como referência tanto culturalmente, como em termos de produção, indústria e público-alvo. A figura do homem heterossexual como "público" principal dos jogos digitais, invisibiliza outros sujeitos, principalmente aqueles que mais "se distanciam" dessa compreensão, como no as mulheres, pessoas LGBTQIA+ e pessoas não-brancas (GOULART E NARDI, 2017).

Uma pesquisa realizada pela Lenovo⁸ revelou que 59% das jogadoras admitiram que costumam esconder seu gênero durante os jogos para evitar o assédio. As entrevistadas, além de omitir que são mulheres, precisam fingir que são do sexo masculino ou usar uma identidade sem gênero, evitando ao máximo conversas por voz. Outro ponto importante destaca que 77% das mulheres já experimentaram comportamento impróprio durante um jogo, chegando a serem criticadas por seu desempenho, ou até mesmo acusadas de estar num local onde não pertencem por "serem mulheres" (HENRIQUE, 2021).

Além do anonimato, por meio da neutralidade do gênero, a mobilização feminina possibilita a permanência na comunidade gamer. Assim, a participação em grupos formados só por mulheres se tornou um meio encontrado para superar as práticas de assédio muito presentes no mundo dos jogos. Diante dessas questões, a pesquisa propõe compreender as interações realizadas durante um mês em uma comunidade fechada para mulheres gamers do Facebook, um espaço que visa incentivar o fortalecimento da participação da mulher na chamada "cultura gamer" por meio do acolhimento e criação de ambientes seguros em meio a uma comunidade que ainda é considerada tóxica. Por meio da observação, foi possível analisar a comunidade virtual como um todo, sua estrutura e principais atividades que reforçam como um espaço de resistência e sociabilidade.

O artigo traz um recorte inicial da pesquisa que está sendo desenvolvida para a dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da - UFMA, campus Imperatriz. A problematização do tema pretende futuramente aprofundar os

⁸ Pesquisa disponibilizada no link: <https://olhardigital.com.br/2021/05/23/games-e-consoles/mulheres-gamers-escondem-genero-assedio-pesquisa/> . Acesso em 20/07/2022

questionamentos da construção hegemônica masculina na comunidade gamer e como isto influencia na criação de comunidades restritas a um gênero específico, neste caso, grupos de mulheres, fazendo um paralelo com o conceito de comunidade nas redes sociais.

Gênero e corpo nos videogames

Goulart (2017), em sua tese “Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital”, aponta a cis-heteronormatividade como “ordenadora de discursos que acaba por hierarquizar sujeitos, práticas e culturas como mais ou menos legítimas dentro de um espectro social”. Isso aponta um contexto em que certas identidades e sexualidades são mais invisibilizadas do que outras, encontrando-se em estado de abjeção, sujeitas a violências e opressões recorrentes.

De acordo com o autor, a cis-heteronormatividade também pode ser usada como uma ferramenta conjunta, ligada a outras opressões possíveis no âmbito social, como o próprio patriarcado segundo a perspectiva feminista. É o que aponta Fernanda Maria Caldeira de Azevedo (2018), para a pesquisadora, “o debate feminista sobre patriarcado coloca, no centro da discussão, o poder do homem sobre a mulher existente também nas sociedades capitalistas contemporâneas”. Isso não é diferente nos jogos digitais em que a interseccionalidade dentro das posições subalternizadas/vulnerabilizadas aparece de forma bastante violenta, produzindo exclusão e colocando em risco a saúde mental e a própria existência dessas pessoas. No que Goulart conclui:

Isso faz com que a cis-heteronormatividade, para além de uma organizadora de discursos, também seja um eixo de opressão – onde certas posições de sujeito são dispostas a uma dose maior de violência e uma maior dificuldade em acessar direitos. É fundamental compreender que parte das redes discursivas que mantém esse eixo também é ligada a outros eixos de opressão – como o racismo, o colonialismo e principalmente a misoginia / patriarcado. (2017, p. 49)

Nesse contexto de opressões e privilégios, Goulart (2017) retoma o pensamento de Nancy Fraser (1990) sobre a Esfera Pública e a Esfera Privada como espaços que estão sujeitos a uma “dominação normativa”. As vivências de seres que são postos em posições desfavoráveis na hierarquia social, como mulheres e membros da comunidade LGBTQIA+, fariam parte da Esfera Privada e, como aponta o autor, acabam sendo distanciadas das “discussões políticas concernentes à Esfera Pública”, que prioriza

homens cis-heterossexuais e brancos. Para o autor, essa concepção pode ser atribuída ao ambiente virtual, em que este mesmo perfil de público prevalece.

Se compreendermos essa visão de público, é correto dizer que homens, brancos, cis-heterossexuais, por mais que não sejam mais a maioria dos/as jogadores/as dos jogos digitais, ainda são o seu público. Isso porque apenas jogos e outros produtos culturais pensados para eles podem se constituir enquanto mainstream. As linhas de poder históricas dos jogos acabam por eclipsar outros públicos – ou mesmo, outras plataformas que não sejam as AAA, garantindo então a esses jogadores um acesso facilitado aos recursos possibilitados pelos jogos digitais e suas culturas. A necessidade monetária de manter a “identidade nerd” como público (e objetivo) é então o que faz, ao mesmo tempo, essas pessoas possam ser consideradas “influentes” na cultura, seu principal “público alvo” e mantenham a possibilidade de alçarem – e materializarem – enquanto chamado mainstream (GOULART, 2017, p. 61)

Essa discussão também aparece no trabalho de Mayara Caetano (2017), em sua recuperação histórica do processo de “masculinização dos jogos eletrônicos” que remonta da década de 1990.

A construção dos jogos eletrônicos como uma mídia masculina e a diferenciação que acabou marginalizando as mulheres é uma das consequências da já discutida diferenciação sexual. Com ela são estabelecidas normas, comportamentos, gostos e estereótipos. Foi presumido que homens gostavam mais de jogos do que mulheres, logo, essas foram separadas da circulação e consumo. Uma vez que os consumidores são masculinos, as estratégias devem ir ao encontro de seus gostos, com narrativas e símbolos que indicam as expectativas para esse gênero, por exemplo, o estímulo pelo embate e demonstração de força (Caetano, 2017, p. 54).

A autora comenta que apesar da exclusão e/ou invisibilização de mulheres nos jogos digitais, isso não as impediu de desenvolver interesse por eles. Contudo, tornou-se mais difícil e/ou muitas vezes inviável essa prática. A partir desse ponto, ela cita o termo “pink games”, uma tentativa para atrair mulheres com jogos mais chamativos visualmente e mecânicas fáceis, trazendo elementos “realistas” como objetos de decoração, animais de estimação e casas ficcionais. É possível lembrar de jogos como The Sims que trazem praticamente essa ideia de uma vida virtual que se assemelha a real, porém, com mais cores e variedades de objetos e personalizações.

Seguindo o pensamento de Caetano (2017), os aspectos históricos influenciaram na disponibilidade/apresentação gráfica desses jogos, homogenizando/estereotipando a maioria dos aspectos de identidade, aparência e criação de avatares. Isso faz com que muitos jogadores, independente de seu gênero e sexualidade, precisem recorrer às modificações e outros tipos de intervenções e gambiarras para poder sair dessas configurações pré-estabelecidas.

Deste modo, Amaral e Covaleski (2015) se referem ao games como dispositivo disciplinar, no qual também interessa ao ambiente dos jogos oferecer a sensação de liberdade, ao imaginar que um indivíduo tem uma determinada liberdade dentro desses ambientes digitais. Neles, por exemplo, se está sujeito às configurações disponíveis dentro da criação dos avatares. Isso ocorre como acontece em *Apex legends*, um jogo multiplayer free-to-play do gênero *battle royale*, em que não se pode fazer quaisquer alterações nos personagens, pois já possuem um perfil definido, história e identidade determinadas pelo próprio game. Já no *PUBG* (Player unknown's Battlegrounds), também multiplayer *battle royale*, é perceptível que a personalização do personagem é mais aberta podendo fazer uso de vestimentas consideradas de gênero feminino em personagens de gênero masculinos, com combinações mais variadas em comparação ao *Apex legends*.

Como citado por Frima (2015), isso se reforça com a problematização da identidade “gamer”, estudada em pesquisas iniciais na década de 2000. Não havia diferenças nas habilidades entre mulheres e homens, apesar da busca por visibilidade mostrar que a diferença de gênero e sexualidade eram abordadas de modo em que os NPC são apresentados para prazeres visuais masculinos, como exemplo disso a sexualidade lésbica. De acordo com a autora:

A fetichização do gênero feminino apresentada pela caracterização visual de personagens é um tema que possui muitos trabalhos de referência. *Shirts vs skin: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games* (2002) de Berrin Beasley e Tracy Collins Standlay têm como objeto de análise os personagens humanizados gendrados - feminino e masculino - em 48 títulos aleatoriamente selecionados, disponíveis na época da pesquisa, para os consoles Nintendo 64 e Playstation. Como resultados, o artigo apresenta os seguintes: havia 6 personagens não humanizados a mais do que mulheres; sua caracterização visual era composta por roupas menores; quase um terço dos jogos que continham essas personagens era classificado pela ESRB12 como Livre; e os seios eram pontos de sexualização. O receio com a representação dessas mulheres em jogos classificados como “Livres” é o acesso por crianças e adolescentes e conseqüentemente o consumo de construções de masculinidade e feminilidade carregados de estereótipos que podem influenciar seu comportamento (CAETANO, 2017, p. 58).

A forma como personagens são representados em características estereotipadas de gênero reforçam essa fetichização não somente em avatares mulheres, pois se estendem para os mais variados tipos de personagens construídos a partir de estereótipos de gênero, sexualidade e raça. Nos *games*, os avatares representam a figura do próprio jogador e essa representação em tese pode ser constituída de acordo com as noções que os indivíduos têm sobre corporeidade, gênero e identidade, permitindo a viabilização e o surgimento de

corpos, por exemplo, “assexuados, andrógenos ou híbridos” ou, até mesmo, hiperssexualizados e que reproduzem uma estrutura heteronormativa. A priori, estes ambientes permitem uma diferenciação identitária alcançável, convergindo para as concepções de Donald Morton (1995), tal qual apontadas por Goulart, Nardi e Hennigen (2017), sobre *cyberqueer*, uma junção das noções teóricas e políticas *queer* com o contexto virtual contemporâneo.

Assim, para o autor, podemos pensar a internet como uma possibilidade descorporificada de interagir com sujeitos, e esse encontro traria a possibilidade de uma intensidade como compreendida por Deleuze (1976), uma potência para construções não orientadas por um espaço-tempo específico, sendo ao mesmo tempo micro e macropolíticas, com fronteiras ou direcionamentos porosos e instáveis, rompendo não só com os binarismos ou as identidades históricas, mas com a própria ideia de corporeidade moderna. (GOULART; NARDI; HENNIGEN, 2017, p. 201)

No entanto, mesmo que essa possibilidade seja livre e apresentável para os jogadores, nota-se que os corpos pixelados frequentemente obedecem a um binarismo estereotipado, em que estes, em sua maioria brancos e heterossexuais, quando femininos, são hipersexualizados, com muitas curvas e, principalmente, com a região dos seios exorbitante ou, até mesmo, desproporcional, e masculinos musculosos, reproduzindo um determinado padrão estabelecido sobre o perfil masculinizado e militarizado. A forma com que os indivíduos se organizam e se enxergam nestes meios, muitas vezes, vem acompanhada de uma cadeia de concepções normativas estabelecidas estruturalmente na sociedade.

Assim, constitui-se uma ideia paradoxal: “qualquer corpo” seria possível, já que a rede é acessível a todos/as – contudo, ignora-se que existe uma multiplicidade de corpos e mantém-se ainda o corpo branco, cisgênero e masculino como universal. (GOULART; NARDI; HENNIGEN, 2017, p. 203)

Assim, o ambiente virtual pode ser entendido como um espaço produtivo, considerando a possibilidade de construção de experiências diferenciadas a partir das preferências e anseios do próprio interator. Isso indica um cenário plural que, teoricamente, abriria espaço para o desenvolvimento de vivências novas, já que estes meios digitais e sociais possibilitam um contato sensorial inédito. A partir desta premissa, indivíduos que experienciam vivências semelhantes encontram uma possibilidade de criação de comunidades.

Comunidades Virtuais

A palavra “Comunidade” é um substantivo feminino que tem origem no termo latim “*communitas*”. Pessoas que fazem parte de uma população, região, nação ou de pessoas vinculadas por interesses comuns. Com o mundo cada dia mais conectado, as pessoas estão encontrando maneiras de criar comunidades em torno de necessidades e o desejo de formar conexões por motivos e paixões que têm mais sentido para elas, tanto na vida real quanto online.

Segundo Recuero (2020), as interações através do computador estão possibilitando o surgimento de grupos sociais na Internet, com características comunitárias. “Esses grupos seriam construídos por uma nova forma de sociabilidade, decorrente da interação mediada pelo computador, capaz de gerar laços sociais” (RECUERO, 2009, pg. 136). A autora ressalta que os interesses homogêneos das pessoas participantes das comunidades virtuais podem aumentar consideravelmente a sensação de empatia, compreensão e suporte mútuo nesses grupos. “Quanto mais parecidos e mais interesses comuns tiverem os atores sociais, maior a possibilidade de formar grupos coesos com características de comunidades” (RECUERO, 2009, p.138).

As redes sociais possibilitam seus usuários criarem páginas ou comunidades com assuntos que se identificam. Como é o caso da rede social *Facebook*, que conecta usuários em todo o mundo. Seja por meio de perfil pessoal ou profissional, é possível conhecer pessoas, acompanhar personalidades públicas, marcas, além de criar comunidades, é possível consumir e compartilhar conteúdos de imagens e textos. Atualmente o *Facebook* é a rede social mais utilizada pela população mundial: com mais de 2,91 bilhões de contas ativas – sendo 116 milhões delas brasileiras. No Brasil, ela é a 4º rede social mais usada, ficando atrás apenas do WhatsApp (165 mi), YouTube (138 mi) e Instagram (122 mi), segundo dados da pesquisa *We Are Social e Hootsuite*⁹.

A rede social possibilita ao usuário criar comunidades formadas por qualquer pessoa dentro dessas três configurações. público: aberto, onde qualquer pessoa pode entrar e convidar membros; fechado: qualquer internauta pode pedir para participar ou ser

⁹ Pesquisa disponibilizada no link: <https://www.amper.ag/post/we-are-social-e-hootsuite-digital-2021-resumo-e-relat%C3%B3rio-completo>

adicionado, mas precisa da aprovação dos mediadores; secreto: para participar é preciso ser adicionado ou convidado por um membro.

Não importa o tema escolhido, as comunidades são espaços de interações sociais que fazem parte das percepções do universo que os rodeia do indivíduo, influenciadas por elas e motivações particulares (RECUERO,2009). Os gamers encontram no Facebook a oportunidade de criar comunidades positivas e acolhedoras dos jogos que amam. Esta ideia é reforçada com Martino (2015) que afirma “um fã é uma pessoa que devota uma considerável quantidade de seu tempo, dinheiro, interesse e energia envolvida com aquilo que gosta” (MARTINO, 2014, p. 157). Os gamers formam estas comunidades para compartilhar seus materiais, e discutir temas relativos aquilo que gostam.

Além disso, a divulgação desse material entre fãs online, algo fundamental para a manutenção do sentido de comunidade, alcança outra visibilidade na internet, começando ainda nos anos 1990, pelas redes de blogs de fãs com links entre si até as inúmeras comunidades e redes sociais conectadas (MARTINO, 2015, p. 160).

Com isso, as trocas de informações entre fãs são intensificadas com a existência do meio online. Pontua-se, portanto, que a criação de grupos, comunidades, conversações e todas as formas de interação e identificação pessoal, faz com que os fãs pertençam a culturas e colaborando na construção de laços sociais. “Laços são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos no tempo e através da interação social” (RECUERO, 2009, p.38).

Comunidade de gamers mulheres

De acordo com Falcão et. al. (2021), o desenvolvimento da cultura nerd/gamer está intrinsecamente conectado à aptidão com a tecnologia, e principalmente, atrelada à figura do homem branco, jovem, de classe média. A construção hegemônica desse cenário foi fundamental para moldar esta cultura por décadas. “A ideia na qual a figura do nerd foi construída e o homem branco cis-heterossexual que a representa parecem dificultar a inclusão e participação feminina em conteúdos, ações e comunidades de prática dessa cultura” (FALCÃO et. al., 2021, p. 259). Sena et. al. (2017), acredita que muitos homens ocuparam esse espaço que não havia predominância de gênero e começaram a legislar e a se comportar como se não existissem mulheres inseridas, ou mesmo que existissem, eram para satisfazê-los. “Um cenário tão agressivo que incentiva a prática do gênero

feminino como objeto e desqualifica as mulheres, não por jogarem mal, mas sim por serem mulheres” (SENNA et. al., 2017, p.25).

Diante desse ambiente, muitas mulheres gamers preferem esconder seu gênero, assumindo um pseudônimo neutro. Os *nicknames* (apelidos) possibilitam que nenhuma interferência influencie na experiência, minimizando as agressões no ambiente dos jogos on-line. Segundo os autores Duarte e Quintão, “a neutralidade da identidade proporciona a possibilidade de as mulheres jogarem sem sofrerem algum tipo de violência de gênero” (DUARTE e QUINTÃO, 2020, p. 09). Em busca de um ambiente seguro e agradável, muitas mulheres procuram grupos ou comunidades representativas para formarem equipes ou até mesmo para construir sua rede de amizades. As comunidades fechadas no *Facebook* para gamers mulheres é uma alternativa encontrada no intuito de evitar um ambiente que é considerado tóxico.

Nesse contexto, analisamos como acontecem as interações sociocomunicativas de um grupo fechado de gamers do *Facebook*, bem como, o impacto da mesma, como um espaço de resistência e representatividade para as jogadoras na comunidade gamer. Para preservar a identidade da comunidade, o corpus da pesquisa vai se ater somente às informações essenciais para a sua construção, sem a divulgação do nome e de seus membros.

Criada em 25 de dezembro, em 2015, a comunidade fechada do *Facebook* atualmente soma 9.944 membros, segundo sua descrição, composto exclusivamente por mulheres. O gerenciamento conta com quatro administradoras e seis moderadoras que coordenam suas principais atividades. Qualquer pessoa pode encontrar a comunidade pela ferramenta de busca, contudo, somente membros podem ver o que é publicado. Para integrá-la, o usuário deve ter o perfil que se encaixa com as diretrizes da comunidade.

O grupo não trata de um game em específico. A comunidade tem por objetivo reunir mulheres de diferentes faixas-etárias com afinidades e amor por jogos eletrônicos. Nestas interações, elas compartilham jogadas, marcam sessões de *gameplay*¹⁰, compartilham suas experiências nas partidas on-line, além de vivências e situações que acontecem na vida de uma gamer. Tudo é destacado na descrição da comunidade:

¹⁰ É um vídeo de uma pessoa jogando, geralmente veiculado através de plataformas como YouTube, Twitch e Facebook Gaming, no formato de transmissão ao vivo ou gravado.

Esse grupo é para todas meninas que jogam independente do jogo ou da plataforma. Aqui nos unimos para trocarmos informações, marcar jogatinas e postar suas experiências. Vamos postar nossas melhores jogadas aqui, compartilhar essas jogadas pra todo mundo ver, ajudar nossas companheiras que fazem lives, vamos nos ajudar! Vamos mostrar que existem muitas mulheres que jogam, nos organizar e transformar o mundo dos games! (PERFIL DO GRUPO NO FACEBOOK, 2022).

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

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

No item “Respeito acima de tudo”, a comunidade reforça o fator da união para “criar um ambiente acolhedor” e destaca que pessoas podem ter opiniões diferentes, entretanto, ofensas e preconceitos não são tolerados, todo tipo de “Preconceito = BAN imediato”. Ban é uma gíria muito utilizada no vocabulário dos gamers, derivada do verbo

em inglês “to ban”, ela significa o ato de banir algo ou alguém de um jogo ou transmissão. Outra aplicação é na punição a um jogador por realizar alguma atitude considerada ilegal. Grespan (2017) esclarece que a sociabilidade nas redes sociais é um jogo constante e interminável de forças que possibilita, ao mesmo tempo, discursos de amizade, de ajuda e de cooperação, quanto à intensificação e a propagação de discursos de ódio e de violência.

Um exemplo dessa relação conflituosa e que reconfiguram a lógica da comunicação são os haters (odiadores)⁵, pessoas responsáveis por incitar a violência e o ódio, estimulando o crescimento dos preconceitos, temos os trolls, sujeitos que, necessariamente, não odeiam algo, mas se deliciam com a briga, manipulam e geram discórdia nas redes sociais. Estes sujeitos virtuais estão em constante encontro com o “outro”, um encontro sempre perturbador e, por vezes violento. O ódio que pode surgir ao reconhecer-se no lugar do “outro”, torna-se um problema social ao ser externado pela linguagem em espaços de conversação (GRESPLAN, 2017, p.05).

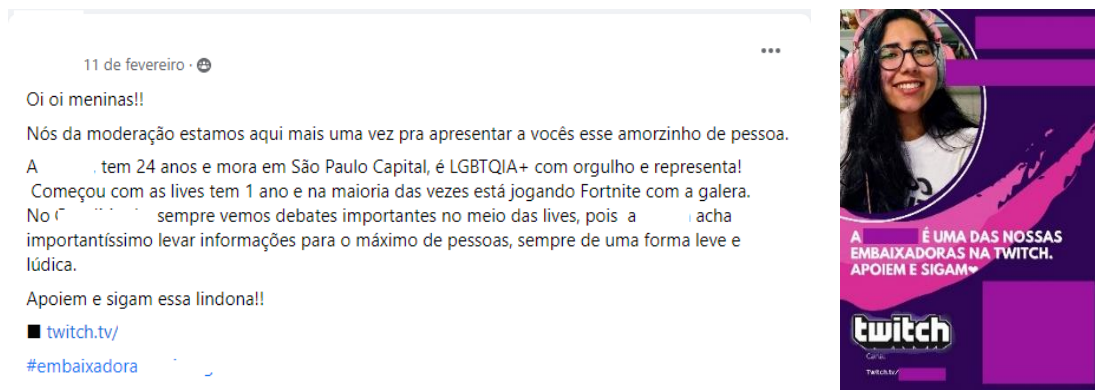
Para o *Facebook/Meta* (2022), discordâncias e debates considerados por eles respeitosa podem fazer parte de uma comunidade saudável. Mas, quando ela se torna desrespeitosa ou viola as regras do grupo, o administrador pode restabelecer a ordem. “Agir rapidamente ajuda a mudar a vibe da conversa, e a sua presença mostra aos membros do grupo que você se preocupa” (FACEBOOK COMMUNITY, 2022).

No grupo, só é permitido a divulgação de lives e vídeos do seu próprio perfil, e nada de lives de meninos ou pessoas famosas. Em Conteúdo Gamer/Geek, Divulgação e Spam, Regras e Termos, as publicações devem ser relacionadas ao universo gamer/geek, não é permitido a divulgação de nenhum grupo do *Whatsapp* ou *Discord*¹¹ além dos oficiais, seja em comentários ou publicações.

Durante o período de análise, foi possível identificar que a comunidade procura meios de promover interações entre as gamers. Em outubro de 2021, um evento on-line reuniu durante uma semana várias gamers em *lives*. Com o lema “Juntas vamos mais longe”, as participantes se dividiram em horários alternados para realizar transmissões ao vivo no seu canal pessoal no twitch. Uma oportunidade para gerar conteúdos, atrair seguidores e interagir por meio do bate-papo sobre a partida que estava sendo exibida. A única “regra” informada pela organização é que todas que estavam participando do evento se comprometeriam a prestigiar as outras *lives* do cronograma.

¹¹ É um aplicativo gratuito de comunicação que permite que você converse por voz, vídeo e texto com amigos, comunidades de jogos e desenvolvedores.

Em janeiro de 2022, foi lançado o projeto "Embaixadoras", cujo objetivo foi disponibilizar uma parceria com a comunidade e as integrantes que possuíssem um canal na *Twitch*¹². Nesse sistema, elas divulgam a comunidade em seus canais e redes sociais pessoais e, em troca, podem publicar suas *lives* no grupo diariamente. O funcionamento segue da seguinte forma: as divulgações devem ser feitas de forma passiva, constando no *layout*, ou painéis do canal, a marca do grupo com o hiperlink de convite em algum banner do canal, ou em um lugar visível. Além do espaço cedido para divulgação das *lives*, como representantes do grupo, todas recebem material de publicidade e participam das promoções que o grupo faz durante o ano, tendo também espaço no Instagram.



(Fonte:) Captura de tela, site FACEBOOK (28/06/2022) ¹

Conforme os dados apresentados, a criação da comunidade busca cumprir um papel acolhedor e difundir/propagar a mensagem de que toda mulher pode jogar e ser incluída nesse meio. Uma forma de resistência em meio ao contexto misógino e patriarcal (RICHARD e GRAY, 2018; GRAY et al, 2018), de união e reivindicação de respeito e normalização da figura feminina nesses espaços. Ao mesmo tempo que a chamada “cultura gamer” é um ambiente amplo e cheio de possibilidades, as experiências relatadas por Galdino e Silva (2021) mostram um território hostil e opressor para as mulheres, onde a violência se concretiza por meio de interação entre os usuários, bem como discursos e narrativas de jogos. Ao dar voz a elas, a comunidade dá coragem e força, em um ambiente onde elas se sintam à vontade para jogar o que, como e com quem quiserem.

¹² Uma plataforma de streaming/lives de jogos.

REFERÊNCIAS

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

COMMUNITY, Facebook. **Como criar uma comunidade inclusiva**. 2022. Disponível em: <<https://www.facebook.com/community/diversity-and-inclusion/creating-an-inclusive-community/>> Acesso em: 02 jul.2022.

COMMUNITY, Facebook. **Como escrever boas regras para um grupo**.2022. Disponível em: <https://www.facebook.com/community/establishing-membership-and-rules/how-to-write-great-group-rules/> Acesso em: 02 jul.2022.

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

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

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

GOULART, L. A.; NARDI, H. C.; HENNIGEN, I. Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. **Revista Periódicus**, [S. l.], v. 1, n. 6, p. 198–211, 2016. DOI: 10.9771/peri.v1i6.20562. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/20562>. Acesso em: 26 mai. 2022.

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

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

GRAY, Kishonna L.; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma (Ed.). **Feminism in play**. Springer, 2018.

GRESPLAN, Carla Lisbôa. **As Comunidades Juvenis LGBT no Facebook: As Potencialidades da Sociabilidade**. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress, ISSN 2179-510X, 2017, Florianópolis. Anais Eletrônico. Disponível em: <

http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1494373712_ARQUIVO_Artigo_Completo.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2022.

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

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

MORTON, Donald. *Birth of the cyberqueer*. *PMLA*, v. 110, n. 3, p. 369 – 381. 1995.

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

RICHARD, Gabriela; GRAY, Kishonna. *Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming*. In **Frontiers: A Journal of Women Studies**, V. 39, N. 1, p. 112-148, 2018.

RICHARD, Gabriela; GRAY, Kishonna. *Gendered Play, Racialized Reality: Black Cyberfeminism, Inclusive Communities of Practice, and the Intersections of Learning, Socialization, and Resilience in Online Gaming*. In **Frontiers: A Journal of Women Studies**, V. 39, N. 1, p. 112-148, 2018.

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