

No Clube do Bolinha:

Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games

Carolina M. Grando

Psicóloga

São Paulo, Brasil

carolina.mgrando@gmail.com

Luiz Melo Gallina

Psicólogo

São Paulo, Brasil

lmgallina@gmail.com

Ivelise Fortim

Faculdade de Ciências Humanas e
da Saúde

Curso de Psicologia - PUC-SP

São Paulo, Brasil

ifcampos@pucsp.br;

ivelisefortim@gmail.com

Abstract— A presença feminina nos MMOS tem crescido, ainda que a grande maioria dos jogadores permaneça sendo do gênero masculino, o que tem gerado polêmicas e discussões a respeito de questões de gênero nos jogos e nas comunidades de jogadores. Visando compreender como as jogadoras tem vivenciado este crescimento e como esta polêmica se traduz nas vivências cotidianas dos jogadores de MMOS, foram realizados dois grupos focais com estudantes do primeiro ano de desenvolvimento de jogos numa faculdade em São Paulo. Um era composto por seis jogadores homens e visava compreender seus sentimentos a respeito das jogadoras nos MMOS, enquanto o outro, composto por três jogadoras, tinha a perspectiva de entender como estas se sentiam recebidas nas comunidades. Ambas as entrevistas parecem revelar situações de conflito: homens que admiram suas colegas de jogo, mas receiam sua presença e mulheres que se deslumbram com o mundo dos jogos, enquanto ressentem e batalham contra assédios e agressões.

Keywords— gênero, vídeo-games, mulheres, mmos, massive multiplayer online games)

I. INTRODUÇÃO

Com o crescimento das novas tecnologias, novas possibilidades tem se aberto à indústria, que começou a incluir diversos públicos para a venda de videogames. Ainda assim, jogar videogames é uma atividade percebida como masculina [1-4] mesmo que, de acordo com o ESA 2012[5], as mulheres representem até 47% do público dos videogames – número este que se mostra em crescimento contínuo. Portanto, apesar do senso comum acreditar que os “verdadeiros” gamers são apenas jovens do sexo masculino, muitas mulheres jogam videogames. Entretanto, as mulheres podem preferir outros tipos de jogos, como os casuais, jogados no computador ou em celulares[6]. Porém é considerável a presença de várias “grll gamers” que jogam em consoles, first person shooters e MMOS (Massive Multiplayer Online, jogos online com grande número de participantes simultâneos). Isto, porém, não impede que elas enfrentem a existência de preconceitos de gênero no ambiente de jogo.

No Brasil, existem 80 milhões de usuários de internet, sendo que 61 milhões jogam algum tipo de jogo e 47% destes são mulheres. Destas mulheres, metade pertence a classe A

(rendimento de 20 ou mais salários mínimos) e tem entre 40 e 49 anos; 55% são jogadoras casuais, 77% jogam através de redes sociais (referências, ano) e apenas 6% jogam MMOs. Estudando este gênero de jogos, Campello de Souza et al. [7] descobriram que, numa amostra de 1;280 estudantes de ensino médio brasileiros, 74,7% eram homens.

A literatura acadêmica tem explorado possíveis razões pelas quais mulheres não costumam jogar jogos considerados *core* propondo: jogos desenvolvidos por e para homens[1, 8, 9]; a baixa presença de mulheres desenvolvendo jogos na indústria de games [8, 10]; menos tempo livre, por conta de duplas ou triplas jornadas de trabalho[11] ; diferentes preferências [3, 12-14]; as representações negativas ou excessivamente sensuais de personagens femininas [4, 15]; jogos repletos de estereótipos de gênero [16]. Estudiosos apontam, porém, que algumas pesquisas possuem diversos problemas de método e análise, como a tentativa de isolar a questão do gênero, ignorando aspectos fundamentais como a idade, status socioeconômico, experiências anteriores com videogames, manutenção de estereótipos femininos e orientação sexual [2, 17, 18].

Um estudo na Grécia, com crianças de 4 a 6 anos de idade apontou que apenas 9% das meninas utilizavam videogames (consoles) sozinhas, em comparação a 27% dos meninos. Considerando tanto o uso sozinho ou acompanhado dos jogos, o acesso a consoles por meninos era de 55%, e de apenas 26% por parte das meninas Além disso, Hayes [19] menciona a importância de se pensar o acesso à tecnologias por parte das mulheres em pesquisas a respeito de gênero e jogos e cita o trabalho de Margolis e Fisher [20], apontando 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. O estudo de Wiseheart [21] também aponta muitas jogadoras de MMO se envolveram com os jogos através de relações próximas com jogadores homens.

Apesar de no Brasil os números ainda parecerem baixos, internacionalmente as mulheres estão aos poucos se tornando numerosas nos MMOS [10, 18, 22-24]. Alguns autores

apontam que estas são atraídas pelas características desses jogos, pois permitem que as jogadoras escondam ou enfatizem seu gênero conforme desejarem [21, 25], bem como que socializem ou joguem sem objetivo definido [2] Taylor [26] crê que o crescimento da população feminina nos MMOs advém de um senso de comunidade e uma estrutura social providenciada por estes. Taylor também acredita que ferramentas de socialização, como *chats* e fóruns *online* são particularmente favorecidas por mulheres, permitindo que estas obtenham múltiplos prazeres das plataformas e jogos MMO.

Para as jogadoras mulheres, o anonimato de quem está por traz do avatar permite que estas compitam com oponentes homens, livres das lentes do gênero, reduzindo comportamentos estereotipados direcionados a jogadoras mulheres [27] ainda mais quando a decisão de revelar seu gênero pode ter consequências negativas, fazendo com que alguns jogadores duvidem delas ou as agridam[21].

Por ser visto e retratado como um “Clube do Bolinha”, a presença de mulheres nos MMOs costuma causar surpresa e até mesmo choque aos jogadores homens. Dentre algumas reações comuns há a descrença de que realmente exista uma mulher por detrás do avatar, o que talvez aconteça pela alta frequência de “*gender swapping*” (troca de gênero) nos jogos [28]. Avatares femininos muitas vezes recebem benefícios durante o jogo por parte de jogadores que buscam uma namorada, seja dentro ou fora do MMO. Há também os homens que se aproveitam desta situação, sendo comumente nomeados “*shemales*”. Yee [29] estima que metade dos avatares femininos no *World of Warcraft* são controlados por homens, enquanto apenas um em cada cem avatares masculinos seriam controlados por mulheres. O autor também reporta que mulheres e homens que jogam utilizando avatares femininos são constantemente submetidos a investigações visando descobrir sua real identidade de gênero.

Outra reação comum a presença de mulheres em MMOS é a agressão verbal, visto que muitos jogadores consideram que a comunidade gamer não é lugar para mulheres. Muitas são acusadas de jogarem apenas para atrair a atenção masculina ou de não saberem jogar por conta de seu gênero. “Volte para cozinha” é uma ofensa comum, bem como ofensas de conteúdo sexual[4, 27, 30].

Alguns recentes exemplos notórios destas agressões a jogadoras mulheres podem ser percebidas nos casos de Anita Sarkeesian,[31] agredida por iniciar um projeto para analisar estereótipos de feminino nos jogos de videogame, e de Felicia Day [32], acusada de ser apenas uma “*booth babe*” glorificada, e que em nada contribuiria para a comunidade de *gamers*. O site *Fat, Ugly or Slutty*[33], reúne uma série de relatos de agressões vividas por jogadoras online, para denunciar os preconceitos vividos pelas mulheres.

Outra reação comum é crer que as mulheres não estariam nos MMOS para jogar, mas sim para arranjar namorados, sendo “jogadoras de mentira”. As jogadoras constantemente precisam lidar, também, com convites muitas vezes insistentes para relacionamentos amorosos dentro e fora do universo do jogo, e são cortejadas com a doação de itens ou com a ajuda por parte de jogadores homens.

Em pesquisa anterior de Fortim e Grando [33] percebeu-se que, ainda que as jogadoras mulheres considerem as comunidades de MMO brasileiras em sua maioria receptivas à sua presença, muitas ainda sofrem com assédio e agressões (34%) e quase metade (43.5%) sente que seu gênero influencia a maneira com a qual são avaliadas dentro dos jogos. A pesquisa com jogadoras brasileiras demonstrou que, apesar de terem sofrido algum tipo de agressão em MMOs, as jogadoras se consideram bem recebidas pelos jogadores homens (80%). Entretanto, praticamente metade da amostra sentia que, ao falhar em um MMO, tais falhas eram atribuídas a seu gênero, ao invés de serem percebidas como erros individuais.

Diante destes dados, notou-se a necessidade de se fazer uma nova questão: como os jogadores homens se sentem com a presença e ausência feminina nos jogos?

Além disso, percebeu-se a importância de se ir além de questionários para encontrar de modo mais profundo e próximo a experiência das mulheres jogadoras nos MMOs.

O objetivo desta pesquisa é compreender como jogadores de ambos os gêneros vivem a predominância masculina entre os jogadores de MMOs.

II. MÉTODO

A. Participantes

Foram recrutados 9 alunos do primeiro do curso de tecnologia de Jogos Digitais da PUC-SP, sendo três mulheres e seis homens. Os alunos foram informados em sala sobre a pesquisa e os interessados se voluntariaram em participar. O entrevistado mais novo possuía 17 anos e o mais velho 21 anos.

O critério de inclusão na pesquisa foi de que os sujeitos tivessem jogado algum MMO. Não foi escolhido nenhum MMO específico.

Para manter o anonimato dos entrevistados seus nomes foram substituídos por nomes de personagens de jogos, estes escolhidos de forma aleatória.

B. Procedimentos

Foi elaborado um roteiro de entrevista semi-aberta. O roteiro era semelhante para ambos os grupos, visando avaliar como ambos os gêneros percebiam a predominância de jogadores homens nos MMOs. O roteiro contava com questões mais gerais e outras mais específicas: com o grupo focal de jogadores homens, o objetivo era avaliar como estes percebiam a presença de mulheres nos jogos, e com as jogadoras mulheres, visando avaliar como estas se sentiam recebidas nos jogos de MMO. As perguntas de aquecimento eram as mesmas para ambos os grupos, requisitando que estes contassem como seu interesse por videogames se deu e quais seus jogos ou categoria de jogo favorita. As questões seguintes, para os homens, questionava se estes conheciam jogadoras mulheres em MMOs, o que achavam da presença feminina nos jogos, como se sentiriam competindo com mulheres ou sendo liderados por uma e se acreditavam que algumas jogadoras fingem se interessar por videogames. Para as mulheres, questionou-se como se sentiam jogando MMOs, se já haviam passado por situações desagradáveis, se já tiveram seus gostos

desacreditados, se sentiam avaliadas e se preferiam jogar com personagens femininos ou masculinos. Ambos os grupos foram questionados se mulheres e homens jogariam de maneiras diferentes e a respeito do papel da indústria na baixa adesão de mulheres aos MMOs.

As entrevistas foram aplicadas em grupos focais, e contava com 13 perguntas para mulheres e 11 para os homens. O tempo médio das entrevistas foi de uma hora de duração.

Todos os participantes assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido para terem suas vozes gravadas e suas falas utilizadas nesta pesquisa. As entrevistas foram então gravadas e transcritas.

As três mulheres foram entrevistadas em um ambiente e os homens em outro, sendo que cada grupo foi conduzido por um entrevistador de mesmo gênero, para que os sujeitos pudessem se sentir mais confortáveis e conversar abertamente sobre o assunto em questão, uma vez que os sujeitos podem se sentir mais confortáveis em relatar determinados assuntos para pessoas do mesmo sexo.

É importante mencionar que o artigo aborda a questão do gênero de maneira binária. Entretanto, é sabido que há uma miríade de possibilidades de viver, construir e viver as questões de gênero, mas, para fins desta pesquisa, este foi um recorte adotado para investigar a questão.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A. Adentrando no universo dos games

Uma das questões realizadas aos dois grupos focais foi como e quando os participantes haviam começado a se interessar por videogames. É curioso perceber que, nestes grupos focais, as mulheres relatam um contato inicial com videogames logo na infância, enquanto os homens se distribuem em idades mais diversas, alguns relatando este primeiro contato na pré-adolescência e outros também na infância.

Diversos autores apontam que como os primeiros contatos com tecnologia se dão, seja em termos de frequência ou qualidade de acesso, influenciam seu uso futuro. É curioso notar, portanto, que todas as jogadoras entrevistadas têm os jogos introduzidos em sua vida desde cedo, talvez facilitando seu acesso e uso no momento atual de vida.

Outro dado interessante é que, nas falas a respeito de como este contato inicial se deu, as três participantes mulheres sempre mencionam um terceiro que as introduz a esta mídia: a mãe que presenteia a filha com um jogo educativo, o pai *gamer* que permite o contato da criança interessada, o primo, que possui um console, que propõe jogar-se junto.

Os homens, porém, raramente mencionam terceiros. Ainda que tenham ganhado um console (momento que marca as falas masculinas fortemente ao se perguntar sobre quando começaram a se interessar por videogame), a pessoa que os dá o presente não aparece como responsável por este contato, com exceção do participante Cloud, que menciona o pai. Apenas um

dos homens presentes, o entrevistado Mario, menciona um grupo de amigos como responsável pelo contato com os jogos.

As entrevistadas, portanto, não estão sozinhas quando percebem o papel de outros (pai, mãe e primo) em seu interesse por jogos. Talvez, de outro modo, estas não teriam acesso a esta prática tida como masculina. Parece que, de outro modo, estas dificilmente ganhariam consoles em sua infância, como os entrevistados ganharam. O acesso das mulheres aos games soa, portanto, sempre intermediado. Isso está em acordo com o que foi citado por Hayes [19], de que o acesso principal da mulher ao videogame se dá por intermédio de um homem.

B. Mulheres vs Indústria

Ambos os gêneros afirmaram, quando questionados acerca da maneira que a indústria aborda o público feminino, que esta transmite a imagem dos videogames como um universo masculino, havendo apenas um jogador discordante, afirmando que a indústria não possui esse preconceito, porque isto afetaria os lucros. As razões que os participantes do grupo focal masculino atribuem a isso são diversas, indo desde as roupas das personagens femininas até a presença da violência nos jogos. Segundo o participante Mario,

“A armadura do homem é toda completa. A da mulher é só tanguinha e biquíni. Mas também tem o que eu falei: os jogos são violentos. Então meninas não curtem porque querem jogar de trocar o vestidinho rosa da Barbie. Vai ser meio difícil de você conquistar a mulher pra um jogo tipo Battlefield. Ela vai falar 'nossa, o que é isso aí? Não quero matar, não. Vou embora, cozinhar... lavar o banheiro...' (risos) é brincadeira, tá?” Mario

Wheatley, outro entrevistado, acrescenta:

“É complicado atrair as mulheres para os jogos, eu acredito. Talvez não tanto os jogos em si, mas pela atitude social da mulher. Ela tem que ser competitiva, tem que trabalhar, lutar pra ganhar o mesmo salário dos homens... acho que naturalmente ela vai procurar os videogames, mas o homem já tem o jogo garantido. Geralmente vai olhar num jogo, o homem tem uma armadura de duas toneladas e a mulher tem dois panos. Podem deixar, sei lá, que o homem fique que nem aquela mina. E que a mulher possa jogar também com mais roupas, mais armadura. É a ideia de que todo mundo pode se identificar com o jogo.”

É interessante perceber também o quanto as falas de ambos os jogadores refletem uma ideia de mulher bastante vinculada a papéis tradicionais de gênero, mesmo quando em uma brincadeira, ainda que estejamos em um século com uma grande quantidade de famílias chefiadas por mulheres, bem como mulheres inseridas no mercado de trabalho e em papéis de liderança em setores públicos e privados. Esta mulher “tradicional”, portanto, não se sentiria atraída pelos jogos por sua dinâmica competitiva e seu conteúdo violento, mas caso o fizesse, seria rapidamente repelida pela falta de variedade de personagens femininas com as quais se identificar.

Estes argumentos tendem a naturalizar a baixa quantidade de jogadoras mulheres, colocando um cenário diferente quase como inatingível. As diferenças entre homens e mulheres aparecem nas falas quase como inatas, sem parecer haver uma

reflexão sobre as formas de socialização entre homens e mulheres ou sobre as construções sociais a respeito de gênero.

No grupo focal feminino, as naturalizações e visões tradicionais de feminilidade pouco aparecem na fala das entrevistadas. Estas colocam como principal questão a aparência das personagens femininas, argumentando que a maneira de atrair novas jogadoras seria justamente investir na jogabilidade, um atrativo para ambos os públicos.

Segundo a entrevistada Chell,

“Se você focar bastante na jogabilidade a pessoa vai até esquecer do visual. Muitos jogos tem um visual horrível, mas a jogabilidade é ótima e é isso que chama...”

A jogadora parece apontar o que já havia sido dito por Hayes [19]: apesar do combate ser tipicamente descrito como uma prática desinteressante ao público feminino, por ser uma forma de competição direta, há ampla evidência na literatura que mulheres também obtém prazer em brigar, competir e serem independentes.

Para os participantes homens, há uma dúvida do que de fato interessaria as mulheres. Uma vez que elas não se interessam por temas violentos, o que elas se interessariam?

“Na verdade a opinião masculina sobre esse assunto é difícil porque a gente não sabe das mulheres que jogam, o que elas jogam realmente. Às vezes pode ter a customização [de personagens] em um jogo e uma mulher não jogar porque não gosta desse tipo de coisa. Eu já vi menina que não gostava de jogos de vestir o personagem. Tem que ver o que é da mulher, mesmo. São poucas. O que atrai elas?” Snake

Numa indústria composta majoritariamente por homens, parece difícil imaginar que estes possam facilmente alcançar o que de fato atrairia as jogadoras mulheres, o que é sabiamente percebido pelo entrevistado. Afinal, para alguém que sempre esteve imerso e contemplado pelo universo dos games, como assumir o papel de quem esteve do lado de fora na maior parte do tempo? É possível, ainda, que a questão resida também em outro aspecto: como o contato e o acesso aos jogos se dão para os diferentes gêneros.

Ambos os grupos focais parecem estar de acordo quanto a representação sexualizada de personagens femininas; apontaram este fato como negativo, pois acreditam que as mulheres deveriam ter mais opções do que só as “armaduras biquinis”.

C. Jogando com mulheres

No grupo focal masculino, foi questionado como os jogadores percebiam a presença das mulheres nos MMOs.

Três jogadores mencionam conhecerem mulheres que jogam MMOs. Um menciona uma amiga que joga Counter Strike, outro menciona uma amiga que joga MMORPGs com ele e um terceiro menciona ter várias amigas que jogam Ragnarok Online, Tibia e, principalmente, League of Legends, mas diz que “gamers de verdade são poucas”. Não fica claro,

em sua fala, se estas poucas seriam consideradas gamers verdadeiras por um maior tempo de jogo ou uma maior variedade de jogos jogados, apesar de a segunda opção soar mais provável, visto que o entrevistado complementa que quando teria conhecido tais amigas estas seriam “muito viciadas”.

Quando questionados a respeito dos motivos pelos quais mulheres não seriam tão presentes nos jogos, os entrevistados levantaram diversas hipóteses.

Uma das primeiras hipóteses é a baixa representatividade de personagens femininas nos jogos, visto que em muitos há disponibilidade apenas de avatares masculinos ou de mulheres demasiadamente estereotipadas. Tal hipótese pode estar de certo modo correta, afinal, na pesquisa anterior, Fortim e Grandó [34] perceberam que havia uma preferência das jogadoras em utilizar avatares femininos, o que permite pensar que ausência desta opção seja desestimulante.

Uma segunda hipótese levantada por um dos entrevistados foi a de que as mulheres poderiam se assustar com as pessoas que jogam, por causa pelo estereótipo de quem joga MMO “não tem vida”. Alguns autores, como Perry [4] sugerem que um dos motivos para as mulheres não se interessarem tanto por jogos seria por não verem outras mulheres jogando, ou justamente, em acordo com a hipótese do entrevistado, para se manterem afastadas da imagem perpetuada pela mídia de nerds de 30 anos vivendo no porão da casa de seus pais.

Yee [25] sugere que, nos ambientes dos MMOS, ainda prevaleceria uma cultura hiper-masculina que viria comumente acompanhada de uma atitude hostil em direção às mulheres, prejudicando a participação das mesmas nos jogos.

Finalmente, numa terceira hipótese apresentada em diversos momentos pelos entrevistados, estes propõem que as mulheres rejeitariam os jogos por serem mais “sensíveis” e não conseguirem se adaptar à violência contida nos games.

Ao serem questionados a respeito de como se sentem ao competirem com uma mulher, porém, percebeu-se que, apesar de um dos entrevistados ironizar a questão por não crer que exista uma diferença, alguns jogadores relataram certo incômodo, mandando para a cozinha uma amiga que vencia com “demasiada” frequência ou sentindo certa irritação em saber que quem os derrotou não atendia a um estereótipo que “atenuaria” a derrota. Conforme coloca o jogador,

“Quando eu penso num cara muito bom, penso num cara todo curvado e cheio de espinha que não sai de casa há três anos e tá no computador e corcunda. Daí tudo bem. Mas quando você descobre que é uma mulher bonita, dá raiva.” Mario

O mesmo incômodo advindo da competição, porém, não aparece diante da possibilidade de trabalho em equipe. Ao serem questionados sobre a possibilidade de uma Guilda liderada por uma mulher, os jogadores se mostram bastante receptivos a esta possibilidade, insinuando, inclusive, que mulheres seriam mais aptas ao cargo, por uma suporte maior de organização e melhor pensamento estratégico. Os jogadores afirmam, porém, que as jogadoras mulheres são tratadas

“normalmente”, sem grandes diferenciações, sendo respeitadas como um jogador homem seria.

Ainda assim, a diferença de pensamento mencionada pelos entrevistados apareceria também, segundo eles, no modo como homens e mulheres jogariam. Os entrevistados acreditam que mulheres sentem a necessidade de aprender todos os detalhes do jogo e dizem que homens deixam mais claro quando são novatos. Esta necessidade feminina de estudar profundamente o jogo faria necessária uma maior paciência ao lidar com elas quando começam a jogar, mas resultaria numa maior habilidade. Isto, claro, se estas vencerem a barreira mencionada pelos entrevistados: acompanhar a tela enquanto utilizam os controles.

De fato, na literatura, percebe-se uma maior dificuldade das mulheres de se adaptarem a aparelhos eletrônicos. Não se pode ignorar, porém, que, conforme já foi mencionado, o acesso destas a tais aparelhos é menor e não costuma ocorrer tão cedo quanto para os homens. Hayes[19] afirma que muitos jogos comerciais requerem experiências e conhecimentos prévios tanto de práticas de dentro dos jogos, como combate, mas também de fora, como conhecimento de interfaces, navegação espacial, estratégias e exploração de mapas e territórios.

Diante da questão sobre a possível existência de mulheres que fingiriam gostar de videogame, a maioria dos entrevistados pareceu acreditar nesta possibilidade. Um dos jogadores aponta a possibilidade desta impressão de que haveria jogadoras “falsas” pode ter surgido do fato de que muitas jogadoras estão em relacionamentos amorosos com outros jogadores. Ainda assim, a maioria dos entrevistados parece ter a impressão de que algumas mulheres fingem interesse, em especial aquelas que postariam na internet imagens sensuais ou fariam cosplays de personagens de jogo. Parece que, para ter seu interesse legitimado, as jogadoras teriam que prová-lo.

O jogador Link acredita que uma boa solução para estes casos de mulheres que simulariam gostar de jogos seria encontrar alguma maneira de finalmente incluí-las nas comunidades e inseri-las no universo dos jogos. Outros jogadores, porém, discordam, afirmando que o espaço dos jogos é “feito para homens”, homens estes que desejam competir, e que elas, portanto, não teriam lugar nesses jogos.

Outro entrevistado (Snake), porém, menciona que mulheres seriam tão competitivas quanto homens, mas competiriam na área da aparência, enquanto os homens competiriam, de certo modo, nas áreas de competência (habilidade). Ambas as visões parecem permeadas por estereótipos de gênero.

A maioria dos entrevistados, porém, afirma não acreditar que exista alguma questão social ou da ordem do gênero no que concerne a baixa presença de jogadoras mulheres, acreditando haver uma “lei de mercado”. Esta lei, porém, parece ser alimentada e alimentar uma hegemonia masculina nos MMOs.

Observando o discurso deste grupo focal, é possível perceber um pequeno número de divergências entre os entrevistados e um grande número de conflitos e contradições. Fala-se que não há diferença em se jogar com uma mulher (desde que a opção de serem derrotados por ela não apareça),

mas o espaço é constantemente afirmado como masculino. Há um conflito entre enxergar uma jogadora como “uma de nós” e enxergá-la como mulher e, portanto, representante de uma série de comportamentos e papéis estrangeiros que não parecem ter espaço num MMO. A experiência de se jogar com uma mulher parece, portanto, um tanto incerta, nem vivida com completa familiaridade, como o jogar com outro homem, nem vivida com completa estranheza e exclusão.

D. Jogando com homens

Foi perguntado a grupo focal feminino como eram recebidas nas comunidades de MMOs e como era jogar com a predominância do sexo masculino nesses ambientes.

Uma das primeiras características que foi possível perceber nas entrevistadas foi sua declarada preferência por jogos de RPG. Na pesquisa de Fortim e Grandó [34] ficava evidente certa preferência das brasileiras por esta categoria de jogo, sendo o gênero favorito de 67% das participantes da pesquisa.

Percebe-se ainda que, para as entrevistadas, jogar com homens parece uma experiência mais claramente demarcada, ainda que detentora de certos conflitos. Ao serem questionadas sobre como é ser uma mulher em um MMO uma das entrevistadas logo descreve a experiência como fascinante, tanto pelas ajudas que recebe sem precisar pedir quanto pela situação curiosa de desacreditarem que, por trás do avatar, existe uma mulher. As entrevistadas Lara e Chell, porém, não parecem viver tais experiências da mesma maneira. Nas palavras de uma das entrevistadas,

Eu basicamente comecei jogando Grand Chase, né? Na verdade Ragnarok e depois eu passei pra Grand Chase... Aí quando eu jogava, eu jogava muito bem. Aí o pessoal falava: “você é homem né?” e eu “não, sou menina”. Aí todo mundo vinha e ficava dando em cima “ai, você tem MSN?”, “você tem Orkut?”, “Você tem ICQ?”. Aí eu parei de falar que sou menina, porque o pessoal enche o saco mesmo. Eles não querem mais jogar, ficam perguntando de MSN, essas coisas. Chell

É importante ressaltar que o incômodo das jogadoras não parte do desejo de interação que os homens demonstram, mas sim a intenção por trás deste desejo.

É muito desagradável. Não é aquela coisa de amigo, do tipo “poxa, que bacana você joga! Vamos ser amigos!” Não. Já é aquela coisa (de buscar um relacionamento amoroso). Lara

Para evitar o assédio as jogadoras revelam uma tática: ao se cadastrarem em um jogo, fazerem-no como se fossem do gênero masculino, permitindo que joguem com avatares femininos, caso desejem, sem ter sua identidade feminina exposta. É necessário apontar que tal recurso pode influenciar as estatísticas da população de jogadores, revelando uma presença feminina menor do que esta talvez possa ser.

Caso, porém, as jogadoras revelem-se mulheres, passam a ter de lidar com também outra questão: a constante avaliação de seu desempenho, sempre atribuída a seu gênero.

A atribuição de uma falha ao seu gênero (“você é mulher e mulher não joga nada”) ou a surpresa com uma mulher jogar

bem parece ser outro fator de incômodo para todas as entrevistadas. Este incômodo, novamente, não parece único às participantes da pesquisa, visto que na já mencionada pesquisa de Fortim e Grando [33], 43.5% das mulheres que responderam à pesquisa reportaram sentir suas falhas atribuídas ao fato de se identificarem como mulheres.

Mesmo as ajudas gratuitas que fascinam a entrevistada Zelda e a fazem se sentir “*como uma Deusa*” podem ser vividas como discriminação. Chell e Lara, por exemplo, acreditam que estas ajudas partam menos de uma gentileza e mais de uma ideia preconcebida de que mulheres jogariam pior e precisariam mais de auxílio.

Cassel e Jenkins [13] afirmam que mulheres em ambientes dominados pela presença masculina tenderiam a não se enxergar como competidoras em um mesmo patamar, pois tal competição seria inapropriada para seu gênero. Em um dos exemplos citados pela pesquisadora, uma mulher envolvida em um esporte que exige alta coordenação viso motora afirma não jogar videogames por estes exigirem altas capacidades viso motoras. Pode se supor que, de certa forma, estes atos de “cavalheirismo” dos jogadores contribuiria com esta visão, contribuindo para o sentimento de inadequação de mulheres em MMOs.

Para lidar com todos esses incômodos citados, as jogadoras recorrem a medidas que solucionam o problema em curto prazo: se afastando do jogo por uns momentos, da pessoa que está gerando o incômodo ou até mesmo parando de jogar durante aquele dia.

Estas soluções, porém, não resolvem os diferentes tratamentos recebidos pelas jogadoras, mas, para estas, tal questão não parece solucionável. As jogadoras acreditam que tais atitudes viriam “*de casa*”: um homem que trata mulheres como iguais no seu dia-a-dia as trataria da mesma forma no jogo, enquanto um homem que vê mulheres como inferiores as trataria assim nos jogos.

Esta ideia coloca, de certa forma, as jogadoras à mercê da educação recebida pelos jogadores com os quais encontram, sem qualquer possibilidade de ação que não abrir mão do prazer do jogo por algum tempo.

Apenas uma entrevistada, porém, acusa os agressores de serem machistas, saindo do jogo apenas quando não há qualquer espaço para o diálogo.

Quando questionadas se homens e mulheres jogariam de formas diferentes, as entrevistadas afirmam perceber diferença. Para elas, os homens seriam mais agressivos com outros jogadores e respeitariam menos regras de convivência, como a de não matar um monstro que outra pessoa já estava enfrentando. Mulheres, porém, colaborariam mais umas com as outras, talvez por reconhecerem as dificuldades que estas podem enfrentar, e logo formariam vínculos de amizade.

Talvez por esta razão as entrevistadas, quando requisitadas a falar conselhos que dariam a mulheres se interessando por jogar MMOs, logo aconselham a se juntar com outras mulheres, para jogarem juntas. Além disso, aconselham também a se preparar para o abuso e ter paciência, não se preocuparem muito, pois essas situações acontecem com todo

mundo, fazerem contas masculinas para poderem conviver melhor com todos sem grandes sofrimentos.

Tanto as falas das jogadoras quanto dos jogadores a respeito das diferenças nos modos de se jogar levantam questões a respeito das maneiras como a performance do gênero permanece sendo realizada e construída através dos próprios avatares, reforçando e re-inventando imagens e ideais de masculino (agressividade) e feminino (cuidado), o que também pode ser pensado na pesquisa de Yee [35] que revela que homens usariam mais poderes de cura quando jogando com avatares femininos. Pretende-se realizar uma investigação mais profunda a respeito destas possibilidades em pesquisas futuras.

As jogadoras afirmam que “*jogar é muito legal*”, mas seria ainda melhor se não fosse necessário lidar com as agressões e assédios.

Jogar com homens, portanto, parece uma tarefa um tanto árdua, na qual sua identidade deve ser ocultada, sob o risco de sofrer agressão e assédios, num conflito entre o desejo de formar amizades com pessoas de interesse comum e receio de possíveis agressões, o que resultaria, talvez, em certos “*guetos*” de jogadoras femininas, que precisam se excluir e se unir para se fortalecer. O elemento de conhecer pessoas novas através dos jogos parece, portanto, afetado.

Ainda assim, as entrevistadas parecem ter grande prazer em jogar e possuem amizades com outros jogadores, que as respeitam. Estas amizades parecem fazer valer a pena enfrentar todos os incômodos que se pode encontrar como mulher em um MMO, pois, como coloca uma jogadora:

Quando estou jogando com meus amigos, pra mim pouco me importa quem tá do lado de fora. Com meus amigos sou eu sozinha vendo as coisas e ponto. Se você erra, você fala: é meu amigo, tudo bem. Ele vai compreender porque eu errei – porque você vai contar pra ele, né? Lara

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber nesta pesquisa e nestes pequenos grupos-focais que, independente do crescimento da participação feminina nos jogos de MMO, as mulheres ainda são “o outro” nestes espaços, despertando uma série de contradições.

Para os homens entrevistados, as mulheres aparecem como um “outro” misterioso, que atrai e repele. Atreladas a uma visão tradicional de gênero, sua presença parece improvável no mundo dos jogos e, ainda que os jogadores percebam nesta presença feminina aspectos positivos (métodos de jogo diferenciados e especializados e lideranças mais estratégicas), parece existir certo receio de uma emasculação do ambiente de jogo (que é visto como “feito para homens”) e um suposto risco à potência dos jogadores (ao contemplarem a possibilidade de serem derrotados por jogadoras mulheres).

Talvez seja a vivência desta contradição que suscite ações agressivas dirigidas às mulheres que jogam MMO. Nas entrevistas, não era rara a sequência de falas pejorativas sobre aspectos positivos de jogadoras mulheres. Um jogador relata

que, ao ser derrotado muitas vezes por sua amiga em um jogo, sem qualquer possibilidade de ação, a mandou “voltar para a cozinha”, enquanto outro jogador (Snake), após a afirmação do entrevistado Mário de que algumas jogadoras podem acabar jogando melhor do que homens por sua dedicação a aprender, afirma que isso ocorreria apenas “quando ela consegue olhar pra tela e mexer (o personagem) ao mesmo tempo” – como se para anular a afirmação do entrevistado anterior.

De certo modo, a presença feminina parece aceita na condição de “outro”: não podendo se apropriar do espaço, possuindo limites claros em sua atuação, não se fazendo confortável demais no ambiente, e tendo que obedecer à vaga premissa de que, no fim do dia, o espaço deve permanecer masculino e másculo.

Para as jogadoras entrevistadas, esta vivência do lugar do “outro” parece poder acontecer de maneiras diversas e também contraditórias. Enquanto uma das jogadoras a percebe como fascinante, as outras duas se sentem incomodadas nesta posição. Esta posição permite tanto um se perceber como especial, pelos itens e ajuda recebidos, quanto um se perceber excluída, através das limitações dos contatos e ações dentro do jogo. Parece possível ser especial por se ser rara, sendo tal raridade apenas possível através de certa exclusão. A principal contradição, porém, parece aquela entre desejo por jogar e aproveitar o jogo e o desgaste diante do lidar com agressões e assédios.

Há, ainda, nestas contradições, a questão do jogar MMOs como uma possível insubordinação das jogadoras aos papéis designados a elas, havendo uma recusa de performar aquilo que lhes é esperado (afinal, estas adentraram os jogos pelas margens, por terceiros, não sendo esperado que protagonizassem a situação como jogadoras, o que fica evidente na diferença de acesso a consoles e jogos), não se adequando às expectativas tão descritas pelos jogadores homens, sendo a reação destes, talvez, uma maneira de mantê-las ou retorná-las ao padrão desejado. As jogadoras seriam aceitas apenas quando conformadas em seu papel já prescrito de coadjuvantes, namoradas e objetos de desejo. A maior e principal contradição poderia, portanto, ser um fruto deste conflito entre a manutenção do esperado e a resistência do insubordinado.

Quanto as limitações desta pesquisa, a separação dos entrevistados em grupos de homens e grupos de mulheres, apesar de, por um lado, possibilitar que estes se aproximem das questões sem temer grandes conflitos, impediu o diálogo e a possibilidade de troca de experiências entre os jogadores, o que poderia ter elucidado novas e interessantes questões a serem investigadas. Há, ainda, uma clara limitação numa classificação binária de gênero. Em nas próximas investigações os autores pretendem se dedicar mais a uma leitura mais aprofundada das teorias de gênero e a uma aplicação mais cuidadosa destas às entrevistas.

Para pesquisas futuras, sugere-se o aprofundamento na forma como as mulheres tem acesso aos videogames e aos MMOs. É possível que estas formas de acesso da infância e na adolescência tenham grandes influencias no uso dos games por mulheres.

REFERENCIAS

- [1] D. E. Agosto, "Girls and gaming: a summary of the research with implications for practice," *Teacher Librarian*, vol. 31, pp. 8-14, 2004 2004.
- [2] M. S. H. Aquila, "Videoplay pathways for females: developing theory," Master of Science, Graduate School of Cornell University, 2006.
- [3] D. Carr, "Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences," *Simulation & Gaming*, vol. 36, pp. 464-482, 2005.
- [4] A. Perry, "Women and Video Games: Pigeonholing the Past," Scripps Senior Theses. Paper 135, 2012.
- [5] ESA, "Essential Facts About The Computer And Video Game Industry," Entertainment Software Association 2012.
- [6] CGA, "Casual Games Market Report: Business and art of games for everyone," Casual Games Association 2007.
- [7] B. Campello de Souza, *et al.*, "MMORPGS and cognitive performance: A study with 1280 Brazilian high school students," *Computers in Human Behavior*, vol. 26, pp. 1564-1573, 2010.
- [8] J. Fron, *et al.*, "The Hegemony of Play," in *Situated Play: Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association Conference*, 2007, pp. 308-319.
- [9] L. Haines, "Why are there so few women in games? Research for Media Training North West," 2004.
- [10] D. Williams, *et al.*, "Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers," *Journal of Communication*, vol. 59, pp. 700-725, 2009.
- [11] J. Winn and C. Heeter, "Gaming, Gender, and Time: Who Makes Time to Play?," *Sex Roles*, vol. 61, pp. 1-13, 2009.
- [12] S. Graner-Ray, *Gender inclusive game design : expanding the market*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2004.
- [13] J. Cassell and H. Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- [14] T. Hartmann and C. Klimmt, "Gender and computer games: Exploring females' dislikes," *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11(4), p. article 2, 2006.
- [15] B. Beasley and T. C. Standley, "Shirts vs. skins: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games " *Mass Communication & Society*, vol. 5, pp. 279-293, 2002.
- [16] S. M. Grimes, "'You Shoot Like A Girl!': The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games," presented at the Level Up!: Digital Games Research Association (DIGRA) International Conference, Utrecht, The Netherlands., 2003.
- [17] J. Jenson and S. d. Castell, "Theorizing gender and digital gameplay: Oversights, accidents and surprises," *Eludamos*, vol. 2 (1), p.15-25, 2008.

- [18] P. Royse, *et al.*, "Women and games: technologies of the gendered self," *New Media & Society*, vol. 9, pp. 555-576, 2007.
- [19] E. Hayes, "Women, video gaming and learning: Beyond stereotypes," *TechTrends*, vol. 49, pp. 23-28, 2005.
- [20] J. Margolis and F. A., *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing.*: Cambridge, MA: MIT Press., 2002.
- [21] K. Wiseheart, *Rag Dolls Or Frag Dolls: Gender, Technology, and Gaming Culture*: North Central College, 2009.
- [22] D. Williams, *et al.*, "Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile," *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, pp. 993-1018, 2008.
- [23] N. Yee, "The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments," *Presence: Teleoper. Virtual Environ.*, vol. 15, pp. 309-329, 2006.
- [24] M. Liu and W. Peng, "Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs," *Comput. Hum. Behav.*, vol. 25, pp. 1306-1311, 2009.
- [25] N. Yee, "Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games.," in *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, Y. Kafai, Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (Eds.), Ed., ed Cambridge, MA: MIT Press, 2008, pp. 83-96.
- [26] T. L. Taylor, "Multiple Pleasures: Women and Online Gaming," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 9, pp. 21-46, 2003.
- [27] J. Bryce and J. Rutter, "Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility," presented at the Conference of the Digital Games Research Association, 2002.
- [28] Z. Hussain and M. D. Griffiths, "Gender swapping and socializing in cyberspace: an exploratory study," *Cyberpsychol Behav*, vol. 11, pp. 47-53, 2008.
- [29] N. Yee. (2005, 11/04/2013). *WoW Gender-Bending-The Deadelus Project*. Available: <http://www.nickye.com/>
- [30] L. McLean and M. D. Griffiths, "Female gamers: A thematic analysis of their gaming experience," *International Journal of Games-Based Learning, in press*, 2013.
- [31] A. Sarkeesian. (11/02/2013). *Feminist Frequency*. Available: <http://www.feministfrequency.com/2012/07/image-based-harassment-and-visual-misogyny/>
- [32] F. Day. *Geek and Sundry*. Available: <http://www.watchtheguild.com/>
- [33] *Fat, Ugly and Slutty*. Available: <http://fatuglyorslutty.com>
- [34] I. Fortim and C. Grando, "Attention Whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs," in *Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA) 2013*.
- [35] N. Yee, *et al.*, "Do men heal more when in drag?: conflicting identity cues between user and avatar," presented at the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver, BC, Canada, 2011.