

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Mariana Carvalho Gaida

**VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS:
OBSERVAÇÃO DAS INTERAÇÕES E PERCEPÇÕES DAS
JOGADORAS NO JOGO POKEXGAMES**

Santa Maria, RS
2021

Mariana Carvalho Gaida

**VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS: OBSERVAÇÃO DE
INTERAÇÕES E PERCEPÇÕES DAS JOGADORAS NO JOGO POKEXGAMES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) como requisito básico para a conclusão do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Liliane Dutra Brignol

Santa Maria, RS
2021

Mariana Carvalho Gaida

**VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS: OBSERVAÇÃO DAS
INTERAÇÕES E PERCEPÇÕES DAS JOGADORAS NO JOGO POKEXGAMES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) como requisito básico para a conclusão do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

Aprovado em 14 de maio de 2021:

Liliane Dutra Brignol, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Camila Rodrigues Pereira, Ma. (UFSM)

Leonardo Andrada de Mello, Me. (UFSM)

Santa Maria/RS
2021

DEDICATÓRIA

À minha família, em especial ao meu avô Antão de Carvalho que infelizmente não está mais entre nós para presenciar esse momento, mas se faz necessário o agradecimento ao apoio e aos ensinamentos que nos guiam até hoje.

AGRADECIMENTOS

Meu último ano de graduação foi com todas as disciplinas realizadas remotamente, inclusive a orientação para realizar este trabalho de conclusão de curso. Inicialmente, acreditava que o último ano seria mais complicado que os anteriores, mas com a pandemia ele superou minhas expectativas, pois foi mais difícil do que imaginava. Apesar das adversidades, resalto aqui a importância das pessoas que estão presentes em minha vida e agradeço a todos e todas que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

Agradeço à minha mãe, Ana Lúcia, que sempre destacou a importância dos estudos e o valor do conhecimento, o qual ninguém pode nos tirar. Que sempre priorizou suas filhas e que, apesar das dificuldades, sempre me dá força e oportunidades para seguir a minha caminhada.

Agradeço ao meu pai, Ricardo, que junto à minha mãe, me deram a oportunidade de seguir me dedicando exclusivamente aos estudos. Também agradeço aos incentivos para que eu siga minha profissão e a necessidade de valorizar os conhecimentos adquiridos durante minha trajetória acadêmica.

Agradeço à minha avó, Maria, que mesmo sem oportunidades de estudo quando era jovem, sempre apoiou e deu todo o suporte necessário às suas filhas e netas, para que seguissem os estudos e se tornassem mulheres fortes, determinadas e independentes, assim como ela é. Agradeço também às orações e velinhas ascendidas em todos os momentos difíceis que passamos, tua dedicação e fé nos deram coragem para enfrentar os desafios.

Agradeço ao meu avô, Antão (*in memoriam*), que sempre esteve e estará assistindo e comemorando comigo as minhas vitórias. Agradeço ao dia em que fui aprovada na UFSM e junto com a vó, vieram até aqui em casa para me fazerem uma surpresa e comemorarem comigo. Agradeço ao dia em que tu ainda estavas trabalhando de porteiro e fui te visitar, e todo mundo que entrava naquele prédio tu fazias questão de falar com orgulho que tua neta mais velha passou na UFSM e seria Publicitária. Agradeço pelos ensinamentos e até mesmo pelas brigas, agradeço teu carinho e apoio, mesmo que tu não demonstrasse com palavras, teus gestos eram carregados de amor.

Agradeço à minha dinda, Ana Paula, que também é tia, mas que nunca me deixou a chamar assim, e eu também prefiro dinda. Agradeço ao apoio, ao carinho e aos puxões de orelha, aos conselhos e aos ensinamentos, tu não é mãe, não é irmã, tu é dinda, e só nós, tuas sobrinhas, sabemos o significado que tu tens em nossas vidas.

Agradeço ao meu namorado, Gabriel, que soube me apoiar e aguentar meus surtos e mau humor frequentes, mas que não deixou de me dar o suporte necessário para que conseguisse seguir em frente. Soube me compreender, me amparar e me confortar em todos os momentos que precisei.

Agradeço aos meus amigos e amigas, aos colegas de graduação, especialmente à Laura, Laura Helena, Luma e Thiovane, que me acolheram e tornaram-se amigas e amigo, os quais levo pra sempre no coração e na vida.

Agradeço à minha orientadora Liliane Dutra Brignol, que apesar do pouco contato durante a graduação e das orientações de forma remota, soube ouvir, compreender e teve sensibilidade com todas minhas dúvidas e dificuldades. Obrigada por abraçar a mim e ao meu projeto, com teu olhar e tua dedicação, foi possível realizar este trabalho.

Agradeço aos meus professores e professoras de graduação, com o esforço de vocês levo ensinamentos para a profissão e para a vida. Agradeço especialmente ao professor Janderle, que com seu carisma, dedicação e carinho o considero como amigo. Agradeço à professora Milena, que através de suas aulas e suas falas, me proporcionou o conhecimento sobre estudos de gênero e sua importância em nossas vidas pessoais e profissionais, encorajando este assunto como tema do meu trabalho de conclusão de curso.

Não posso deixar de agradecer às minhas três cachorrinhas: Madalena, que desde o início da graduação esteve comigo e mostrou como um animal de estimação pode nos ajudar nos momentos mais difíceis; Catarina, que apesar de sempre dar um palpite durante as videochamadas de orientação, contribuiu do seu jeito; e Dominique, que surgiu em nossa vida durante a pandemia e, apesar de sua necessidade excessiva de receber e dar carinho, também contribuiu no período final desta jornada.

E por fim, agradeço às entrevistadas e ao entrevistado que aceitaram participar e que contribuíram para a realização deste trabalho. Deixo aqui registrado o meu carinho a todos e todas que mencionei e às demais pessoas que fazem parte da minha vida.

RESUMO

VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS: OBSERVAÇÃO DAS INTERAÇÕES E PERCEPÇÕES DAS JOGADORAS NO JOGO POKEXGAMES

AUTORA: Mariana Carvalho Gaida
ORIENTADORA: Liliane Dutra Brignol

A presente pesquisa trata sobre as violências de gênero dentro do jogo PokeXGames e como são percebidas por jogadoras mulheres. Para compreender as interações e os aspectos dos ambientes virtuais, utilizamos como base teórica os estudos de Fragoso (2008) com o conceito de jogos como terceiros lugares, Hine (2016) e sua compreensão da etnografia para a internet, e Saffioti (2001) para discorrer sobre a violência de gênero. O objetivo desta pesquisa foi entender quais violências de gênero são produzidas nestes ambientes virtuais e nas interações que ocorrem durante o jogo PokeXGames e como as jogadoras percebem as violências de gênero que aparecem nas mensagens no chat dentro do jogo ou que ocorram em ambientes que se estendem através dele. Para entender e analisar as percepções de cinco jogadoras e de um jogador, nos aproximamos de uma metodologia inspirada na etnografia para internet, combinando observação e entrevistas, para as quais foi elaborado um roteiro e foi utilizado o recurso de vídeoconferências individuais. O propósito foi identificar diferentes percepções sobre as violências de gênero, reconhecendo como as experiências dentro do jogo e as trajetórias de cada uma poderiam modificar o entendimento. Desta forma, foi possível concluir que as jogadoras, de modo geral, percebem essas violências, mas nem sempre conseguem identificá-las em suas próprias experiências ou encontram apoio no caso de denúncias dentro do jogo. Os relatos demonstram a necessidade de mais informações e ampla conscientização sobre o tema, e como isso é importante para o combate dessas violências. Destacamos também como a representação feminina é necessária para que os interesses e direitos das mulheres sejam amparados e defendidos também no ambiente dos jogos.

Palavras-Chave: Jogadoras mulheres, violência de gênero, jogos digitais.

ABSTRACT

GENDER VIOLENCE ON DIGITAL GAMES: THE OBSERVATION OF INTERACTIONS AND PERCEPTIONS FROM POXGAMES FEMALE PLAYERS

AUTHOR: Mariana Carvalho Gaida

ADVISOR: Liliane Dutra Brignol

This research is about gender violence on the game PokeXGames and how they are perceived by female players. To comprehend both interactions and the aspects of the virtual environments, the theoretical base used was Frago (2008), who brought the concept of games as third places, Hine (2016) and her comprehension of ethnography for the internet, and Saffioti (2001) to talk about gender violence. The purpose of this research was to understand which kind of gender violence are created not only in these virtual environments but also on the interactions that take place inside the game PokeXGames and how the female players notice when that kind of violence shows up on chat messages rather inside the game or in other places that extend through it. To comprehend and analyze the perceptions from five female players and one male player, we approach a methodology inspired on the ethnography for the internet, combining observation and interviews, to which a script was elaborated. For these interviews, the technological resource used was individual video calling. The research aimed to identify different perceptions about gender violence, acknowledging how the experiences inside the game and each one of the female players trajectory could change their understanding of the situation. Thus, it was possible to come to the conclusion that on an overall look, the female players, notice this kind of violence but they are not always capable of identifying them in their own experiences or finding help in cases of complaint inside the game. The reports show the need for more information and wide awareness about the subject, and how it is important to fight gender violence. We also highlight how the female representation is necessary for the women interests and rights to be supported and defended as well inside game environments.

Keywords: Female players, gender violence, digital games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Conhecendo a PokeXGames	21
Figura 2 - Mini Mapa ampliado	22
Figura 3 - Ofensa à jogadora	68
Figura 4 - Conversa de um amigo da jogadora	68
Figura 5 - <i>Ticket</i> realizado pela jogadora	69

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	RELAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS: AS MULHERES TORNAM-SE UM BUG	15
2.1	JOGOS DIGITAIS E ANÁLISE DO CAMPO	15
2.1.1	Lógicas do Jogo PokeXGames	17
2.1.2	Termos de uso e regras da PokeXGames	23
2.1.3	Dados sobre o perfil dos jogadores e jogadoras nos jogos digitais	26
2.2	RELAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE	29
2.2.1	Violência simbólica e violência de gênero	30
2.2.2	Mulheres e a experiência online	34
3	DA ENTREVISTA À OBSERVAÇÃO: OS MÉTODOS UTILIZADOS EM BUSCA DE RESPOSTAS	37
3.1	INSPIRAÇÃO ETNOGRÁFICA	38
3.2	ENTREVISTAS	41
3.2.1	A busca pelas jogadoras e o primeiro contato	42
3.2.2	Conhecendo as pessoas entrevistadas	43
3.3	OBSERVAÇÕES	46
4	VIOLÊNCIAS DE GÊNERO COM BASE NA PERCEPÇÃO DAS JOGADORAS	49
4.1	RELAÇÕES DE GÊNERO NO JOGO	50
4.1.1	Influência masculina para o ingresso no jogo	50
4.1.2	Rivalidade feminina	51
4.1.3	Papéis de gênero no jogo	53
4.1.4	Relações de gênero em interações paralelas ao jogo	54
4.1.5	Percepções sobre o machismo	55
4.1.6	Nicks femininos, masculinos ou linguagem neutra	57
4.2	VIOLÊNCIA DE GÊNERO	58
4.2.1	Violência nas classificações no jogo	59
4.2.2	Gênero, objetos de troca e retaliação	60
4.2.3	Reconhecimento de violências de gênero	62
4.2.4	Tipos de violência e silenciamento das jogadoras	63
4.2.5	Denúncias e resistências possíveis no universo do jogo	65
4.3	PERSPECTIVAS DA EQUIPE	71

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	83
APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM AS JOGADORAS.....	86
APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM A EQUIPE.....	88
APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM AS MULHERES DA EQUIPE	90

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada através da observação das interações do jogo PokeXGames e como são percebidas pelas jogadoras as violências de gênero na forma de mensagens pelo chat. O problema da pesquisa é: quais são as violências de gênero observadas nas interações e como são percebidas pelas jogadoras durante o jogo PokeXGames na forma de mensagens no chat dentro do jogo?

A importância deste Trabalho de Conclusão de Curso se dá na observação das interações entre participantes do jogo PokeXGames, principalmente quando se trata da violência de gênero sofrida pelas mulheres e como ocorrem os diálogos através do chat de mensagens do próprio jogo. Outra questão estudada neste trabalho é como, ou se, as jogadoras percebem essa violência de gênero. Por meio da metodologia adotada, o jogo será tratado como uma mídia, através da qual ocorrem mediações, responsáveis por negociações, apropriações e resistência do receptor com os discursos midiáticos presentes.

O principal motivo da escolha do tema “Violência de gênero em jogos digitais: observação das interações e percepções das jogadoras no jogo PokeXGames” para a realização deste trabalho acadêmico é o fato de que atualmente há um crescimento de mulheres presentes em jogos digitais e estas plataformas estão sendo vistas como mídia. Os jogos digitais estão presentes em nossas vidas, existe um grande movimento no estudo de jogos, inclusive no Brasil, e o convívio no ambiente virtual, como parte de nosso cotidiano, tem sido apropriado de maneira a reproduzir violências, preconceitos, assédios.

Sendo assim, a escolha pelo jogo PokeXGames pode ser explicada por fatores como a crescente presença de mulheres jogadoras e também pela existência de um *chat* em tempo real, onde ocorrem diversas interações, incluindo algumas delas violentas, especialmente, no foco do nosso estudo, relacionadas a questões de gênero.

O objetivo geral desta pesquisa é entender quais são as violências de gênero produzidas nestes ambientes virtuais e observadas nas interações que ocorrem durante o jogo PokeXGames e como são percebidas pelas jogadoras as violências de gênero na forma de mensagens no chat dentro do jogo. Os objetivos específicos são: mapear as formas de interações das mulheres no jogo PokeXGames; identificar possíveis violências de gênero no jogo PokeXGames; compreender como essas interações são percebidas pelas jogadoras de PokeXGames; verificar em quais circunstâncias ocorrem as violências de gênero e se as jogadoras conseguem identificá-

las; identificar quais formas de resistência que as jogadoras encontram para escapar das violências de gênero e; identificar sugestões das jogadoras para modificações em regras, buscando responsabilizar quem pratica a violência de gênero nas interações no jogo PokeXGames.

A presente pesquisa está estruturada em um capítulo teórico, um capítulo metodológico e a análise das entrevistas e observações. O capítulo teórico, nomeado como “Relações de gênero nos jogos *online*: as mulheres tornam-se um bug” possui dois títulos, onde o primeiro aborda as questões ligadas ao jogo PokeXGames desde suas lógicas até o perfil de seus jogadores, e o segundo título discorre sobre as mulheres e as violências e relações de gênero existentes nas interações. O capítulo metodológico, nomeado como "Da entrevista à observação: os métodos utilizados em busca de respostas” abordará os métodos utilizados durante a pesquisa para compreender as percepções que as jogadoras possuem sobre as relações e violências de gênero que acontecem no ambiente virtual. A análise é realizada com base nas entrevistas com as jogadoras e nas observações realizadas pela pesquisadora.

A escolha do tema, a abordagem, os detalhes e a realização desta pesquisa não tem como motivação apenas os diversos fatores já apontados, mas o principal e ainda não dito é a minha experiência como jogadora de PokeXGames. Atualmente não jogo com frequência, até mesmo parei de jogar por diversos motivos, entre eles, e o principal, é o tratamento que as jogadoras, assim como eu, recebem. Já tive o costume de utilizar meu nome nos jogos, mas entendi que é melhor evitar usar dados pessoais em ambientes virtuais, principalmente quando se trata de revelar ou não se você é mulher. Além do medo de sofrer algum tipo de invasão e ter dados roubados, há o receio de possíveis incômodos que ocorrem quando uma mulher é identificada em um jogo que tenha jogadores. Após ler diversos xingamentos vindo até mesmo de alguém que deveria dar o exemplo, de convites e oferecimento de benefícios em troca de imagens e etc., combinados com a falta de tempo, de companhia para jogar e de um recurso tecnológico mais eficiente, resolvi dar um tempo. Quando surgiu a oportunidade de falar sobre um assunto que eu gosto, que são os jogos, junto da possibilidade de realizar uma pesquisa e dar visibilidade a mulheres, que é um tema muito importante e recorrente em minha vida, resolvi realizar esta presente pesquisa.

Esta pesquisa é qualitativa, tendo como objetivo observar a interação e entender a percepção das mulheres dentro do jogo. Apesar de ser um assunto comentado, a presente pesquisa busca trazer a visão e percepção das mulheres diante da violência de gênero contra elas nos *chats*

dentro do jogo, com um estudo de caso do jogo PokeXGames.

A metodologia utilizada nesta pesquisa é inspirada na etnografia para internet segundo Hine, que surgiu na década de 1990 modificando as formas dos trabalhos de campo e coleta de dados. A etnografia para internet tem como exigência não somente a observação dessas interações dentro do ambiente virtual, mas também que a pesquisadora seja participante da cultura ali presente, assim foi feita esta pesquisa, os dados também foram coletados com a presença da observadora como uma das usuárias, integrando-se ao objeto de estudo.

2 RELAÇÕES DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS: AS MULHERES TORNAM-SE UM BUG

De acordo com Avelar e Barros (2019, p.215) a palavra “*bug* corresponde ao processo de bugar, no sentido de informar que houve uma falha ou que algo estragou inexplicavelmente”. Quando percebemos que o número de mulheres nos jogos *online* tem se tornado cada vez maior, mas que ainda assim não é possível encontrar essas mulheres nos jogos, podemos descrever como um *bug*, pois uma mulher não se identificar é uma falha que deve ser resolvida e, neste caso, tanto os jogos como os jogadores têm poder de solucioná-lo. Goulart e Nardi (2017, p.253) afirmam que “o ‘público’ dos jogos digitais seriam, então, os homens cisgêneros, heterossexuais e brancos”, ou seja, pelo fato dos jogos serem criados e direcionados para os homens, as mulheres viram essa falha no sistema, são vistas como intrusas, pois tem o sentimento de que não pertencem àquele lugar.

Neste presente capítulo, serão abordados diversos pontos relativos ao jogo PokeXGames e as relações de gênero que existem no ambiente virtual do mesmo. A funcionalidade do jogo, suas regras e as pessoas que jogam formam uma espécie de rede, onde um está ligado ao outro e não há possibilidade de seguir sem um desses pontos. Entender cada um desses elos que resultam nessa rede, torna-se importante para entender e responder os questionamentos levantados nesta pesquisa. Não menos importante, um dos resultados dessa rede são as relações de gênero que estão presentes nas interações entre jogadores e jogadoras, relações as quais podem nos ajudar a entender o porquê de as mulheres serem esse *bug*, da existência desse clima de não pertencimento.

2.1 JOGOS DIGITAIS E ANÁLISE DO CAMPO

Inicialmente é necessário contextualizar um dos conceitos que serão utilizados no presente trabalho onde, segundo Fragoso (2008, p.37),

Caracterizam-se aqui como games aqueles aplicativos digitais que dão suporte a interações humano-máquina cuja função primordial é o entretenimento e, mais especificamente, como games online aqueles nos quais o feedback depende da transmissão de dados através das redes telemáticas (FRAGOSO, 2008, p.37).

Em nosso cotidiano, utilizamos a internet e as plataformas que estão inseridas nela de maneira automática, sem percebermos que cada vez mais estamos no ambiente *online*, tanto

que já não é possível separar o mundo *offline* e o *online*. De acordo com Caetano, Fragoso e Recuero (2017, p.02)

Fatores que pareciam externos à internet e a comunicação mediada por ela, bem como entre os conteúdos e as formas das interações sociais online para âmbitos da vida que, à primeira vista, aparentam ser dissociados da rede, passaram a ser vistos de forma integrada (CAETANO; FRAGOSO; RECUERO, 2017, p.02).

Deste modo, é possível dividirmos a nossa vida em três reinos de experiência, segundo Oldenburg (1999, p.14-17, *apud* FRAGOSO, 2008, p.37), o primeiro lugar é a nossa casa, um ambiente doméstico e privado; o segundo lugar é o local de trabalho, que na era industrial se desvinculou do ambiente doméstico; e os terceiros lugares são os “espaços de sociabilidade inclusiva, que servem como base para a comunidade e funcionam como sua celebração”.

Os jogos *multiplayer¹ online* encaixam-se perfeitamente no conceito de terceiros lugares, principalmente com a possibilidade de interagir de forma flexível e sem cobranças de ambos os lados. Ainda de acordo com Fragoso (2008, p.42)

a função lúdica favorece o relaxamento e a descontração que caracterizam a ambiência necessária para tanto. Além disso, a existência de atividades possíveis de realizar de modo solitário permite a fruição também na ausência de interlocutores e, embora ainda seja possível pressupor a disponibilidade daqueles que ali estão, “desobriga” da interação e confere ao ambiente um clima bastante mais ameno. Paralelamente, há algo a fazer também na companhia do outro, o que enriquece as possibilidades de sentido da interação interpessoal e favorece a colaboração e o compartilhamento de experiências. (FRAGOSO, 2008, p.42)

Os jogos *online* como terceiros lugares tornam-se ferramentas de interações sociais que se mantém através de plataformas, e seja qual for o lugar onde os jogadores e jogadoras estejam, existe a possibilidade de manterem essa relação continuamente, onde “os games online caracterizam-se como espaços privilegiados para a emergência de um novo tipo de sociabilidade, que atende à demanda por interações interculturais pela população cosmopolita contemporânea” (FRAGOSO, 2008, p.44).

Oldenburg (1999, p. 32), sobre os jogos *online* como terceiros lugares, completa que

os terceiros lugares que prestam o melhor e mais completo serviço são aqueles aos quais uma pessoa pode ir sozinha em praticamente qualquer horário do dia ou da noite, com a segurança de que conhecidos estarão lá. Ter um lugar desses disponível quando os demônios da solidão ou aborrecimento atacam, ou quando as pressões e frustrações do dia demandam relaxamento em boa companhia é um recurso inestimável (Oldenburg, 1999, p. 32 *apud* FRAGOSO, 2018, p.44).

¹ Multijogador, em português.

Indo ao encontro dessa concepção de terceiros lugares, o jogo PokeXGames, em sua lógica, oferece para seus jogadores e jogadoras a possibilidade de proximidade através das interações, criando não apenas parceria e amizade, pois é possível que sejam apropriados também como um espaço de violência e disputas de poder, mas ocupando especialmente seu lugar de válvula de escape do nosso dia a dia. Através da compreensão de como esse jogo funciona, seguiremos com a pesquisa.

2.1.1 Lógicas do Jogo PokeXGames

O jogo PokeXGames (PXG) será o objeto de estudo deste trabalho acadêmico, que terá seu ambiente virtual observado juntamente com as interações que ocorrem dentro do mesmo. A PXG possui um site oficial² que é mais utilizado para inserir notícias de novas atualizações, fazer download do próprio jogo, abrir *tickets*³, e também é possível acessar o fórum do jogo através do site. O jogo é o produto de uma sociedade independente, não possuindo vínculos com outras empresas que produzem jogos, possui sede em Malta e a filial encontra-se no Panamá. A PokeXGames mantém seus servidores *online* através de doações dos jogadores e jogadoras, que neste caso ocorrem na compra de diamantes para utilizá-los dentro do jogo.

Na página oficial do Facebook⁴ do jogo, é descrito como “O melhor, o primeiro e mais original Pokémon Online! Um incrível MMORPG onde você tem muito controle sobre seu Pokémon em uma jogabilidade dinâmica e diferenciada!”. Conforme a descrição, este é um jogo *online* para computadores (PCs) onde todo o ambiente, os personagens, a jogabilidade e a estrutura são baseados na franquia de Pokémon.

Amorim (2016, p.06) oferece uma definição mais detalhada sobre o histórico da franquia:

Pokémon (Pocket Monsters) é uma franquia pertencente a Pokémon Company, que foi criada por Satoshi Tajiri, em 1995, baseado em um hobby de infância: a coleção de insetos. Teve inspiração no Tamagochi (bichinho virtual), em que o jogador deve cuidar do seu bichinho de bolso. Mas Tajiri foi além, trouxe a ideia da luta entre Pokémon como um esporte em que o treinador vai aprimorando as suas habilidades para conseguir participar dos campeonatos mundiais de Pokémon (*apud.* SATO, 2007).

² Site oficial do jogo PokeXGames. Disponível em: <<https://www.pokexgames.com>> Acesso em: 15 set, 2020.

³ É através dos *tickets* que você consegue denunciar um assunto mais sério ou é para onde você é direcionado quando os *reports* dentro do jogo, que também servem para denunciar, não contemplam o assunto da denúncia.

⁴ Página oficial do jogo PokeXGames. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pokexgames>> Acesso em: 15 set, 2020.

Após 25 anos da criação de Satoshi Tajiri, a franquia segue sendo um sucesso, existindo mais de 50 jogos baseados em Pokémon, todos tendo suas variações de jogabilidade, mas mantendo a cultura inicial de um treinador e seus Pokémon que duelam para ver quem torna-se um “Mestre Pokémon” (AMORIM, 2016, p.06).

Apesar do forte investimento em propaganda para a divulgação de jogos relacionados a franquia, “a Pokémon Company sabia que Pokémon só se popularizaria se a venda dos jogos estivesse aliada a exibição do animê⁵ para conquistar o público infantil” (AMORIM, 2016, p.07). E estavam certos, pois, através do Animê, a maioria dos jogadores e jogadoras têm as referências da infância e a trazem para o jogo, aumentando a experiência e envolvendo valor sentimental ao entretenimento. Não é possível mensurar com exatidão a quantidade de pessoas que jogam PXG, pois no jogo é possível criar mais de uma conta por e-mail. Os dados que serão utilizados nesta pesquisa são baseados nos membros que estão presentes no “PXG Players”, o grupo oficial⁶ do jogo no Facebook, que é privado, com aproximadamente 21,8 mil membros. Este grupo é administrado por pessoas da equipe com o enfoque nacional, em que a maioria dos membros do grupo são brasileiros. São raras exceções de postagens em espanhol.

Na mesma rede social, há também uma página com mais de 650 mil curtidas, porém existe uma diferença entre elas: a página reúne pessoas que gostam da temática do mundo Pokémon e o grupo envolve quem joga este jogo específico para interagirem de forma mais aprofundada trocando dicas, tirando dúvidas, formando grupos para jogar em conjunto ou conversando através de comentários em publicações.

Outra questão a ser observada e aprofundada sobre a descrição do jogo são os significados de RPG e MMORPG. Respectivamente, Lesniewski (2008, p.02) traz uma definição completa para RPG, *role playing game*.

Este modelo de jogo é baseado em uma tríade: mestre (condutor das ações), jogador (executa as ordens do mestre e interagem entre si) e a escrita (utilizada para amarrar suas tramas). O mestre narra suas histórias para os jogadores que as executam ou não, fazendo com que o mestre tenha que alterar sua narrativa inicial, esse ciclo é contínuo e percorre todo o jogo, fazendo com que o enredo não tenha uma linearidade, tornando o jogo um complexo emaranhado de idéias e significações (LESNIEWSKI, 2008, p.02).

Após alguns anos, mais exatamente em 1995, perceberam que as redes estavam preparadas para mais um tipo de jogo, então entra a era dos MMORPGS, os RPGs com

⁵ As animações em japonês são chamadas de Animês.

⁶ Por ser um grupo privado, só é possível acessar o conteúdo após a solicitação de participação ser aceita pelos administradores e administradoras. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/308983082923248>> Acesso em: 15 set, 2020.

características *multiplayer*. Segundo Thiago Falcão (2014, p.11)

Um MMORPG é, grosso modo, um jogo que simula um mundo, agregando uma multiplicidade de objetivos e atividades. Usuários são estimulados não apenas a jogar, mas a (con) viver dentro do ambiente, prática com a qual, de fato, se engajam. (FALCÃO, 2014, p.11).

Os MMORPGs têm tido grande visibilidade e vêm aumentando cada vez mais o número de jogadores e jogadoras dentro dessas plataformas e, particularmente falando, os principais atrativos neste tipo de jogo é a liberdade de interação entre os usuários no ambiente virtual e também a personalização do personagem de acordo com as características que desejamos. Quanto a estruturação deste sistema de MMORPG, Lesnieski (2008, p.06) explica que,

A mecânica desse tipo de game é muito complexa, primeiramente o usuário deve ter o programa do jogo instalado no computador, em seguida conectar-se a rede e posteriormente a um servidor do mesmo jogo. O servidor por sua vez roda o mundo virtual referente ao programa, esse mundo virtual roda 24 horas por dia e pode ser alterado mesmo que o jogador não esteja conectado. A representação do jogador dentro do mundo virtual chama-se avatar e possui as características que o seu criador desejar dentro das opções oferecidas pelo jogo (LESNIESKI, 2008, p.06).

Em suma, o PXG é um jogo que envolve inúmeras pessoas interagindo em tempo real, sem barreiras entre *online* e *offline*, onde as diferenças se intensificam e misturam-se com as emoções que o jogo proporciona, e é neste momento que podem ocorrer as violências de gênero. Dentro do jogo PXG existem *chats online*, locais onde os jogadores e as jogadoras se comunicam e interagem, sendo os principais: um canal público, um privado, um global para tirar dúvidas e um para vendas e trocas de itens. Neste jogo, atualmente, existem 14 servidores e é possível criar contas em mais de um servidor, cada um deles possui os canais principais já ditos anteriormente. Neste caso, vamos analisar o servidor A, que é o resultado da fusão de dois servidores mais antigos, o Brass e o Ruby, e após essa fusão sua população (como chamam as pessoas que jogam nesses servidores) é considerada muito alta, tornando-se mais ativo que antes, com maior possibilidade de formação de grupos variados ou também mantendo as bolhas que existiam nos servidores antigos. Também será analisado o servidor B, que possui uma população alta e, os dois servidores, são considerados muito antigos, ou seja, estão ativos desde o princípio do jogo.

Para jogar PXG, inicialmente, você deve ter um computador ou *notebook* e atender aos requisitos mínimos de configuração para o jogo rodar sem travar, possuindo melhor qualidade

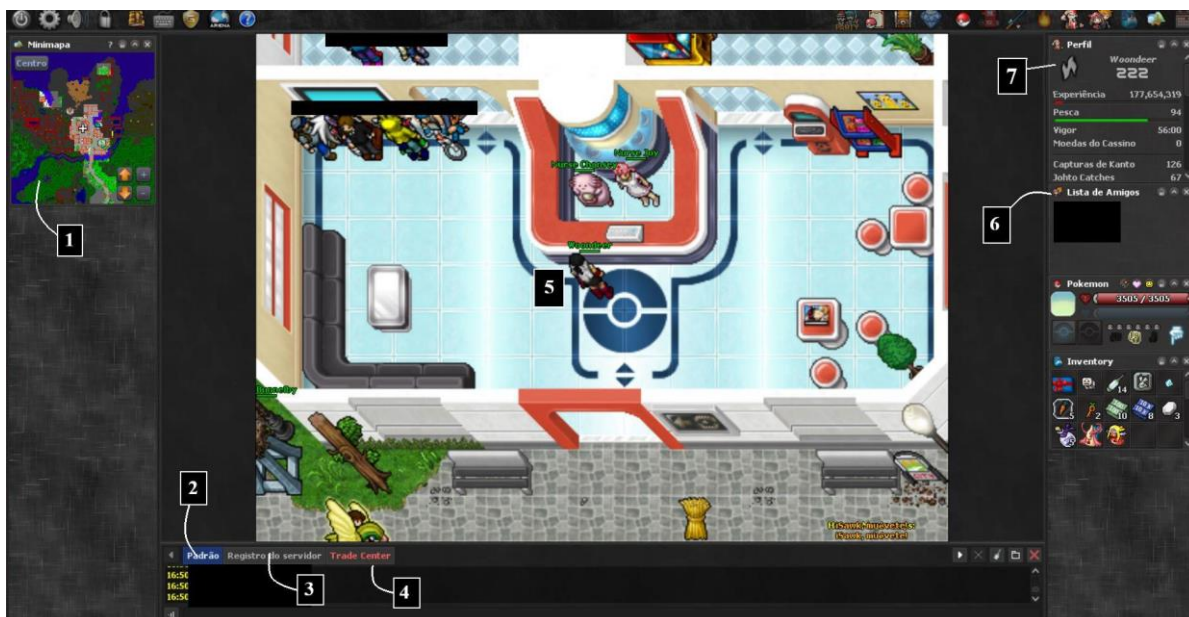
na jogabilidade, essas informações você encontra no site do jogo, na aba “Baixar”⁷. Após selecionar seu sistema operacional e baixar o arquivo de instalação, você segue o passo a passo que irá direcionar você à uma página denominada “Client”, onde haverá o *login* ou criação de uma conta. Nesse momento, você irá colocar os dados solicitados e criar sua conta. Em seguida, será possível criar seu personagem, escolhendo um nome, o mundo (servidor onde você vai jogar), seu gênero e a sua cidade, que vai ser uma espécie de “cidade natal” do seu personagem, toda vez que você morrer, será teletransportado para lá.

Quando todo o processo de criação de personagem estiver pronto, você será direcionado a um tutorial, bem didático, para aprender o básico dentro do jogo, desde como usar seus Pokémon até a venda de itens. Após a finalização do tutorial, começará sua jornada Pokémon, a partir desse momento você poderá seguir seus próprios passos dentro do jogo.

Para melhor visualização de como é o ambiente do jogo, a Figura 1 será utilizada para explicar os principais recursos destacados na mesma. Na imagem, é possível ver o local chamado Centro Pokémon (CP) e em todas as cidades do jogo possui um CP. Este lugar é onde você poderá reviver seus Pokémon falando com a Nurse Joy, que é uma referência à história da franquia. Quando seu personagem morre, perderá experiência (XP) e, dependendo do seu nível, poderá perder um nível inteiro. Em relação à XP, nos níveis iniciais é rápido e fácil subir de nível, mas quanto maior seu nível, mais XP você terá que acumular para poder passar pro nível seguinte, ou seja, dependendo do nível que você está, morrer torna-se desagradável, considerando o tempo e empenho que você dedicou. Inclusive no jogo é possível comprar a Bless e, com ela, quando você morre perde a XP perdida é de 30%. Normalmente é recomendado usar Bless a partir dos níveis 150, pois cada morte dificulta o caminho para alcançar maiores níveis.

Figura 1 - Conhecendo a PokeXGames

⁷ Página para Download do jogo PokeXGames. Disponível em: <<https://www.pokexgames.com/#/download>> Acesso em: 15 set, 2020.



Fonte: *Print* feito pela pesquisadora.

O item 1, destacado na Figura 1, indica o mini mapa, que serve para os jogadores e jogadoras se localizarem, também é possível aumentar ou diminuir o *zoom*, podendo ampliar o campo de visão e se localizar melhor, e criar marcas para identificar locais específicos de algum item ou Pokémon que se encontra ali. Utilizando os comandos “Ctrl+Tab”, o mini mapa ficará em tela cheia, como é possível observar na Figura 2, e você poderá escolher para onde ir.

Figura 2 - Mini Mapa ampliado



Fonte: *Print* feito pela pesquisadora.

Seguindo as marcações na Figura 1, vamos para o item 2, que é um dos itens mais importantes e mais comentados durante a pesquisa: o canal Padrão. Este é o local principal onde a comunidade conversa, pois é um canal público, então qualquer pessoa pode falar nele, mas só é possível ver mensagens de pessoas próximas de você. Deste modo, só é possível ver as mensagens de pessoas que você consegue visualizar em sua tela, então se uma pessoa estiver fora do seu campo de visão, possivelmente você não conseguirá ler o que ela escreveu, exceto em casos que a pessoa esteja em sua tela, mas em um lugar que está a ocultando, então você verá as mensagens, mas não verá o personagem. Este canal não poderá ser fechado.

O item 3, destacado na Figura 1, é o Registro de servidor. Este local é como o próprio nome diz, encontram-se ali os registros do servidor, no caso mensagens como os itens que caíram do Pokémon que você matou; se você utilizar o comando Olhar através de “Ctrl+botão direito do mouse”, você irá identificar o item que você olhou, sendo uma ferramenta útil principalmente para quem ainda não associa a imagem ao nome do item; logo que você entra no jogo, surge ali a mensagem da última vez que você entrou no jogo, com data e hora; e é um dos principais meios de comunicação da equipe com a comunidade ativa no jogo, pois se houver algum lembrete ou aviso, será enviado no registro do servidor, então caso você não seja ativo nas redes sociais do jogo, saberá de avisos importantes. Este canal não pode ser fechado.

Por sua vez, o item 4, conhecido como Trade Center, é o local onde todos os jogadores e jogadoras do servidor mandam mensagens de venda de itens. Se você quer vender ou comprar um item ou um Pokémon, este canal público é uma ótima opção, pois é possível saber quem está vendendo e conversar com esta pessoa para negociar ou pedir mais detalhes. Neste canal também existem regras diferentes do canal público Padrão, pois no Trade Center só é possível enviar uma mensagem sobre compra e venda, caso contrário você será advertido por um tutor e caso volte a cometer a mesma irregularidade, poderá ser silenciado. Normalmente a punição é de algumas horas. Existe também a possibilidade de abrir um dos canais públicos conhecidos como Game Chats, que não está na Figura 1, mas que também deve ser lembrado. Neste caso, você pode escolher entre as opções que são um *chat* Brasileiro, Espanhol ou Inglês, em que você poderá se comunicar com outros jogadores e jogadoras de forma geral, sem limitação de servidor, onde a maioria usa para tirar dúvidas sobre o jogo.

O item 5 está localizado no centro da Figura 1, em que neste caso identifica a personagem e o nome que você escolheu, também é possível observar que logo acima, à

esquerda, estão diversos personagens de outras pessoas do servidor. Estes personagens estão ali assistindo a TV, local onde é possível encontrar os canais de outros jogadores e jogadoras que abrem suas câmeras⁸. O seu personagem é personalizável através do comando “Ctrl+botão direito do mouse” e procurar por “Escolher roupa”, podendo modificar sua roupa, as quais você ao longo de sua jornada conseguirá maior variedade, e também é possível mudar as cores das roupas e do seu cabelo, mas não há a possibilidade de mudar o tom de sua pele. Algumas roupas podem vir com diferentes tons de pele, mas são poucas as peles diferentes da branca. A personagem da foto está com a roupa padrão que todas as personagens femininas iniciam, é semelhante as roupas iniciais dos personagens masculinos, mas eles possuem cabelo curto, boné e usam calça.

A Lista de Amigos está identificada no item 6, também conhecida como “Lista VIP”, onde você poderá adicionar as pessoas através do comando “Ctrl+botão direito do mouse” e buscar por “Adicionar à lista VIP”. Na Lista de amigos poderá encontrar todo mundo que você adicionou a ela, onde os nomes em verde estão *online* e os vermelhos estão *offline*. Logo acima encontra-se o Perfil, item 7, nele você encontra as principais informações sobre sua conta, como a quantidade de Pokémon que você já capturou separados por regiões do mapa, seu nível, o número de experiência que você tem e quanto falta para você alcançar o próximo nível, o símbolo de seu clã e outras diversas informações que durante sua jornada você irá entendê-las melhor.

2.1.2 Termos de uso e regras da PokeXGames

Uma das questões a serem observadas durante a análise do jogo, são as suas regras. Não só para entender o que pode ou não ser feito, mas também para perceber possíveis contradições e brechas que podem gerar impunidade e alguma descrença por parte de quem denuncia. As regras do jogo ficam disponíveis no site da PokeXGames, na aba “Suporte”⁹, para acesso de todos e todas, sendo assim, foram lidas e elencadas algumas que poderiam se encaixar no combate a violência de gênero ou que, de certa forma, foram bem desenvolvidas, mas são pouco aplicadas. Inicialmente, destaco duas considerações da equipe quanto às regras, a primeira é

⁸ Dentro do jogo, existe um item em formato de câmera que os jogadores e jogadoras utilizam para transmitirem ao vivo dentro do jogo o que estão fazendo. Com esta ferramenta, cada jogador pode abrir seu canal através de sua “cam”. É através da TV do jogo que você poderá assistir ao canal de outra pessoa.

⁹ Regras do jogo PokeXGames. Disponível em: < <https://www.pokexgames.com/#/rules> > Acesso em: 20 set, 2020.

que “As regras aplicam-se ao Jogo, Fórum, Discord¹⁰, TeamSpeak¹¹, Facebook e mídias sociais”, ou seja, ultrapassam as fronteiras do jogo; e a segunda é “A partir da segunda punição grave (*sharer*, ofensa ou *bug abuse*) a conta poderá ser imediatamente excluída”, trazendo um tom de intolerância a reincidência de jogadores ou jogadoras que cometem algum ato que vão contra as regras especificadas no site.

Abaixo estão listadas as regras que podem contribuir com o andamento da presente pesquisa ou que, de alguma forma, demonstram aspectos, características e/ou prioridades da equipe do jogo. Existem regras que são destacadas pelos jogadores e jogadoras, principalmente as que se referem a ofensas e, em especial, a de que derrotar os Pokémon alheios não é ilegal. Mesmo que essas duas regras sejam quase um mantra para quem joga, outras regras devem ser lembradas com frequência, como o abuso de poder ser proibido e que a equipe não se responsabiliza pelas relações que existam dentro da comunidade, sejam elas boas ou não. Vale destacar que há diferenças entre canais públicos e privados que, de modo geral, o canal privado possui mais restrições quanto às denúncias. A seguir, aponto as regras mais importantes para esta pesquisa. Estas regras foram retiradas do site¹² do jogo, na aba “Suporte” e em seguida “Regras”:

CAPÍTULO 1- COMPORTAMENTO GERAL

Art. 1.b. Ofensas não são permitidas, assim como calúnia e difamação, independente de quem se refere, pode acarretar em banimento do jogo. Reporte esse tipo de infração abrindo ticket em denúncias, se for comprovada a infração o jogador será punido. O player que envia mensagens ofensivas em PVT (privado) deve ser ignorado e bloqueado. Também é considerado calúnia o jogador que reporta de má fé um jogador por uma infração que não cometeu. Offensive Statement/Libel

Art. 1.d. Não é permitido jogadores se comportarem ou passarem ter influência sobre Tutores, Gamemasters ou membros da equipe sendo que não possuem essa autoridade, podem acarretar em banimento do jogo. Misrepresentation

Art 1.r. Jogadores que tentarem ter influência sobre o cargo do Gamemaster, se dizer amigo dele, afirmar que o conhece para abuso de poder e ação de má fé, poderá ter a conta banida permanentemente. Pretending to Have Influence on Gamemaster.

NÃO É CONSIDERADO ILEGAL

KS (Killing Steal), ou seja, atacar e derrotar o poke que outro jogador está atacando. Lembrando que o jogador não é dono do poke, todos têm o direito de vir a atacar os pokes.

A equipe jamais se responsabilizará por relações privadas entre os jogadores, empréstimo, troca de itens, conversas, etc.

¹⁰ Plataforma utilizada pelos jogadores e jogadoras para se comunicar fora do jogo, no Discord é possível enviar imagens, fazer chamadas de voz e conversar enquanto joga.

¹¹ Plataforma semelhante ao Discord.

¹² Disponível em: <<https://www.pokexgames.com/#/rules>> Acesso em: 20 set, 2020.

CAPÍTULO 2- CANAIS PÚBLICOS

Art. 2.a. A exposição de materiais e sites pornográficos, assim como uso de palavras ofensivas (palavrões), mensagens que ferem as Leis vigentes da Nação (Drogas de qualquer espécie, álcool, assassinato, suicídio ou indução a ele, roubo, furto, logro, estelionato, tráfico, contrabando, apologia ao nazismo, preconceitos gerais, xenofobia, pedofilia, mensagens que incitem em discriminação racial, religiosa ou partidária seja contra os homossexuais, mulheres, negros ou qualquer grupo, raça ou credo e etc.) assim como exposição de informações pessoais são expressamente proibidos. Podendo acarretar no banimento do jogador. Disregard the laws of the nation/Racism/Xenophobia/Prejudice/Apology to Nazism/Homophobia/Destructive Behavior

Art. 2.c. Apenas forneça informações caso tenha certeza e caso for verdadeira, jogadores que passarem informações erradas poderão ser punidos. Rumores devem ser sinalizados como tal. Unauthorized Messages at Public Channel

Art. 2.g. É proibido o anúncio de Catch Service seja em MSG Box, Canal Público ou TV Câmera que também é considerado como canal público. Illegal Announcement

CAPÍTULO 6- CARGOS E FUNÇÕES

Art. 6.a. Qualquer crítica ou denúncia contra os tutores ou gamemasters devem ser feitas diretamente à equipe por e-mail, que tomará as medidas cabíveis.

Art. 6.e. Nenhum tutor ou gamemaster poderá requerer para si vantagens pelo fato de ser tutor ou gamemasters. No caso de abusos denuncie tal jogador à Administração do jogo. (POKEXGAMES, 2021)

Para melhor experiência e organização, todos os jogos possuem regras, principalmente jogos de MMORPG, que exigem maior cuidado em controlar e regular o comportamento de quem joga. Assim como as leis, também cabe interpretação às regras, pois cada situação tem sua particularidade e nem sempre há a possibilidade de aplicá-las ao pé da letra. Apesar disso, ainda existem brechas que podem ser usadas e também contradições, apesar de existir uma lei específica para o canal padrão, por exemplo, nada diz sobre o canal privado.

De acordo com Menti e Araújo (2017, p.78) “Sabe-se que as denúncias e punições, no entanto, não parecem frear a necessidade de muitos usuários das redes sociais de exporem seus preconceitos”, que apesar de existirem regras e até mesmo leis que amparem as vítimas, ainda há muita dúvida sobre a real eficácia dessas punições. Sendo assim, nem sempre as punições convencionais são apropriadas, e precisamos considerar em “Como o poder masculino atravessa todas as relações sociais, transforma-se em algo objetivo, traduzindo-se em estruturas hierarquizadas, em objetos, em senso comum.” (SAFFIOTI, 2001, p.119), ou seja, a mudança deve ser estrutural.

Ao analisar a violência de gênero no contexto da lesão corporal dolosa que ocorre em violências domésticas e intrafamiliares, Saffioti (2001, p.122) nos aponta para as penas alternativas que vêm crescendo no país, onde ao invés de apenas punir um homem que agride uma mulher, também é sugerido que ele frequente rodas de conversas com profissionais

feministas homens, onde é trabalhado o porquê que aquela agressão contra a mulher é errada, envolvendo a busca por uma mudança de pensamento e uma reflexão sobre suas atitudes erradas. Segundo a autora, o atendimento é prioritário às vítimas devido à falta de recursos, "Entretanto, trabalhando-se apenas uma das partes da relação violenta, não se redefine a relação, seja ela marital, filial ou a que envolve outras personagens. Há, pois, que investir na mudança não só das mulheres, mas também dos homens." (SAFFIOTI, 2001, p.122). Através destas penas alternativas com caráter pedagógico, é possível perceber que os índices de recaída se tornam irrelevantes, ou seja, quem frequenta esses grupos passa a entender o porquê de sua atitude não ter sido correta. Somente a aplicação de penas punitivas podem gerar também possíveis agressões futuras como forma de vingança por parte do agressor, que nem sempre percebe que é errado bater na sua companheira, por exemplo.

2.1.3 Dados sobre o perfil dos jogadores e jogadoras nos jogos digitais

Para melhor compreensão do campo que está sendo estudado, serão utilizados dados obtidos através da Pesquisa Game Brasil 2020 (PGB 20), que está em sua 7ª edição, a qual guia uma nova leitura de campo traçando o perfil dos jogadores e jogadoras do Brasil. Este estudo torna-se útil para usarmos como apoio para esta pesquisa acadêmica, pois assim conseguimos mensurar e ter uma compreensão melhor do campo que será pesquisado e analisado, visando entender qual o peso feminino nos jogos atualmente. A Pesquisa Game Brasil 2020 (PGB 20) foi realizada entre 1 e 16 de fevereiro de 2020, com 5.830 participantes respondendo um questionário estruturado quantitativo.

Desde o ano de 2016, as mulheres mantêm a liderança no consumo de jogos eletrônicos e em 2020, segundo a pesquisa, ocupam um espaço de 53,8% sendo maior que o público masculino. Mendes (2020, p.145) questiona o motivo pelo qual poucas mulheres se identificam como jogadoras, mesmo sendo maioria nos jogos. Em busca de uma resposta, o autor estuda o "Boys Club" que, de acordo com Letícia Rodrigues (2014, p.40)

O boys club exclui jogadoras como consumidoras e determina assim quem é o "real" consumidor dos jogos produzidos. As temáticas dos jogos, formas de jogabilidade e características dos personagens são configurados para jogadores (homens) partindo-se do pressuposto que, atrelado à identidade de gênero masculina, estão atributos específicos – que em teoria poderiam somente ser desfrutados por homens bem específicos: majoritariamente caucasianos e obrigatoriamente heterossexuais (RODRIGUES, 2014, p.40).

Após entrevistar jogadoras de League Of Legends (LOL), Mendes (2020, p.158) explica

que, mesmo sendo vítimas, as mulheres precisam pagar para se livrar de ofensas através da mudança de seus *nicks* (os nomes que as jogadoras e jogadores possuem dentro dos jogos), demonstrando que a questão financeira também está presente. Para o autor é possível perceber “uma naturalização da dominação no ambiente do LoL por uma masculinidade tóxica. As mulheres são frequentemente tratadas como incapazes e menosprezadas” e de suas 10 entrevistadas, todas “afirmaram que já passaram por situações machistas e já sofreram preconceito, ofensas ou xingamentos por serem mulheres.” (MENDES, 2020, p.159).

Cerca de 34,7% dos entrevistados e entrevistadas tem a faixa etária de 25 a 34 anos, e em seguida 34,6% com idades de 16 a 24 anos, há alguns anos atrás os jogos eram considerados entretenimento para jovens, mas a parcela de pessoas mais velhas tem crescido exponencialmente, gerando novos questionamentos sobre a participação das mulheres em jogos digitais. A maioria (35,2%) das jogadoras possuem idades entre 25 e 34 anos, ou seja, há o enfrentamento de dois estereótipos: os jogos são para homens jovens. A nossa realidade *online* e *offline* demonstra cada vez mais como as autoras são precisas ao observarem que a necessidade de se desfazer da tendência de separação, abriram espaço para “abordagens em que o *offline* e o *online* deixaram de ser considerados como esferas independentes”, abrindo as portas para a integração desses dois ambientes. (CAETANO; FRAGOSO; RECUERO, 2017, p.02).

O jogo PokeXGames, que é o objeto de estudo desta pesquisa, é para computadores (PCs) e, de acordo com a pesquisa, 73,4% dos entrevistados têm o costume de jogar os jogos eletrônicos (celular, consoles e PC...) independente da plataforma. Das mulheres, 76,7% não se consideram *gamers* contra 56,2% dos homens, nessa perspectiva é possível entender que é mais fácil para os homens se intitularem como *gamers* do que para as mulheres, talvez aqui se encaixe a questão de que mesmo como maioria, ainda existe a história de que os jogos não são lugar para mulheres. Rodrigo De Oliveira Oliveira (2014) aborda o comportamento feminino através da estrutura social androcêntrica de Bourdieu (2011). Segundo De Oliveira (2014, p.49),

Poderíamos pensar que o comportamento feminino é diferente do masculino ao consumir games por motivos similares aos que diferenciam o consumo de outros itens como cinema, brinquedos infantis, moda etc. São diferenças construídas por uma estrutura social androcêntrica (BOURDIEU, 2011) que classifica popularmente algumas coisas como de propriedade dos homens e outras de propriedade das mulheres (DE OLIVEIRA, 2014, p.49).

É possível entender que os jogos e o ato de jogar estão ligados diretamente a nossa cultura e, principalmente, quando se trata da separação de o que é para homens ou para

mulheres, sabemos que existe uma construção cultural socialmente aceita que divide atividades, objetos, produtos como feminino ou masculino. Desde criança nós, mulheres, sabemos que são direcionados para nós os brinquedos que são para cuidar da casa e da família, e os jogos, carrinhos e super-heróis são para os meninos. Bourdieu (2012, p.41) esclarece que

As relações sociais de dominação e de exploração que estão instituídas entre os gêneros se inscrevem, assim, progressivamente em duas classes de *habitus* diferentes, sob a forma de *hexis* corporais opostos e complementares e de princípios de visão e de divisão, que levam a classificar todas as coisas do mundo e todas as práticas segundo distinções redutíveis à oposição entre o masculino e o feminino (BOURDIEU, 2012, p.41).

Apesar disso, atualmente existem diversos movimentos que buscam desconstruir essa estrutura que limita por gênero a imaginação e as brincadeiras das crianças, percebemos que isso afeta diretamente nosso futuro, principalmente quando as mulheres não conseguem se reconhecer como *gamers*.

Com esses dados de se considerar *gamer* ou não, foi possível traçar os perfis de Casual Gamer e Hardcore Gamer. Respectivamente, o perfil do Casual Gamer é: mulher (61,9%), com a idade entre 25 e 34 anos (35,2%) e preferência por jogos mobile (60,8%), onde ser casual não é sinônimo de jogar com baixa frequência, pois costumam jogar até 3 vezes por semana em sessões de até 3 horas. O perfil do Hardcore gamer é: homem (61,3%), com idade entre 16 e 24 anos (39,2%) e preferência por jogos mobile (34,4%) em que, pela primeira vez na pesquisa, os hardcores afirmaram que os smartphones são sua plataforma preferida.

Considerado pela pesquisa como o território com maior possibilidade de segmentação, o computador é uma plataforma com maioria da presença masculina (66,1%), com classe social de B2/C1 (50,5%) e com uma faixa etária de 16 a 24 anos (44,3%), e de acordo com a percepção do grupo que realizou a pesquisa,

Nossa hipótese é que a versatilidade do computador faz dele um território com muita possibilidade de segmentação, já que é possível encontrar aqui a maior variedade de hardware (do mais simples notebook ao computador gamer personalizado) e também de software, com ofertas que vão desde os jogos hipercasuais até o mais hardcore dos eSports, ou o nicho dos simuladores de voo e automobilismo (PESQUISA GAME BRASIL, 2020, p. 22).

Dentro das categorias mais jogadas está o RPG (69,8%), e 65,0% dos entrevistados e entrevistadas costumam jogar *online* com outros jogadores, onde 41,9% jogam com frequência todos os dias e com uma média diária entre 1 e 3 horas (40,9%).

Outra questão a ser observada é que a cultura de transmídiação (quando o conteúdo é distribuído em diversas plataformas) tem sido reforçada, onde os jogadores e jogadoras buscam

em outros lugares novidades sobre jogos para baixar e comprar, elencando o Youtube (56,4%) como principal fonte de busca e em seguida as Redes Sociais (Facebook, Twitter, Instagram...) com 36,3%. Quando questionados sobre compras para jogos no computador, 33,2% afirma não gastar e 19,4% compram moedas virtuais, no caso da PXG, existe a compra de diamantes que servem para comprar itens dentro do jogo e também os vendem para outros jogadores e jogadoras em troca de dinheiro virtual que também é utilizado para compras de itens no jogo.

Os hábitos de consumo também foram mapeados na PGB 20, esses dados são importantes para percebermos como os jogos digitais vêm adquirindo um grande espaço na vida das pessoas. Das pessoas entrevistadas, 64,1% afirmam que os jogos digitais estão entre suas principais formas de diversão e 57,1% dizem que os jogos são sua principal forma de entretenimento.

2.2 RELAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS *ONLINE*

Uma das intenções para este trabalho de conclusão de curso desde o princípio foi a necessidade de compreender não só o lugar da mulher nos jogos *online*, mas também como ela se vê nesse ambiente e como lida com as relações de gênero que existem nas interações que ocorrem entre os jogadores e jogadoras. De acordo com Costa (2008), citado por Menti e Araújo (2017, p.76), “Quando falamos relações de gênero, estamos falando de poder. À medida que as relações existentes entre masculino e feminino são relações desiguais, assimétricas, elas mantêm a mulher subjugada ao homem e ao domínio patriarcal”. Ainda é possível perceber a desigualdade entre homens e mulheres, traduzidas através das violências de gênero, violência simbólica e violência física.

De acordo com Campanella e Barros (2016, p.12) “o significado reside não no texto propriamente dito, mas em uma gama de relações sociais que antecedem e, ao mesmo tempo, resultam daqueles momentos de engajamento com o texto” de modo que o consumo de mídia é ligado ao social, com contextos variáveis e que “somente através da realização da pesquisa o etnógrafo será capaz de identificar os temas e questões centrais para a investigação mais profunda” (CAMPANELLA E BARROS 2016, p.13). Mesmo que, inicialmente, nós, pesquisadores, tenhamos uma ideia ou um propósito em vista, encontramos momentos em que repensamos ou adicionamos outros elementos em busca de completar a pesquisa, é buscar entender o que realmente devemos focar, o que vai nos nortear, o caminho que devemos seguir para encontrar respostas que façam sentido para nós ou para nossa pesquisa.

Menti e Araújo (2017, p.74) conseguem traduzir o propósito desta pesquisa, onde “A problemática que orienta este estudo é o fato de mulheres sofrerem sérias agressões como jogadoras online profissionais, ou não, simplesmente por serem mulheres e terem sua capacidade menosprezada pelo público masculino”. Sendo assim, a violência de gênero e a violência simbólica serão abordadas neste capítulo, trazendo também a questão das mulheres e a experiência *online*.

2.2.1 Violência simbólica e violência de gênero

Caetano, Fragoso e Recuero (2017, p.04) comentam sobre o silenciamento e a naturalização das violências de gênero pelas mulheres e citam o conceito de violência simbólica segundo Bourdieu (1991): “que compreende o discurso como uma forma de legitimação da dominação econômica e simbólica na sociedade”. Para ele, essa violência simbólica é resultado da naturalização das relações de poder, da imposição de uma ordem social específica. As autoras acrescentam que “Bourdieu também associa essa violência ao discurso, cuja função é aquela de constituir o poder simbólico” (CAETANO; FRAGOSO; RECUERO, 2017, p.04). Em resumo, a violência de gênero é uma forma de violência simbólica que é repassada constantemente através de um discurso que legitima as dominações e fortalece o poder simbólico que é construído, onde “Os dominados aplicam categorias construídas do ponto de vista dos dominantes às relações de dominação, fazendo-as assim ser vistas como naturais. O que pode levar a uma espécie de autodepreciação ou até de autodesprezo sistemáticos” (BOURDIEU, 2012, p.46).

Bourdieu (2012, p.46) chama a atenção para os equívocos que o conceito de violência simbólica pode vir a gerar, como por exemplo, a minimização da violência física ou até mesmo tentar desculpar os homens por esse tipo de violência. Outra problemática é “ao se entender "simbólico" como o oposto de real, de efetivo, a suposição é de que a violência simbólica seria uma violência meramente "espiritual" e, indiscutivelmente, sem efeitos reais.” (BOURDIEU, 2012, p.46). O autor, em sua obra, busca esclarecer essas distinções simplistas, como também outro exemplo grave de “mal-entendido” é buscar

eternizar a estrutura de dominação masculina descrevendo-a como invariável e eterna. Ora, longe de afirmar que as estruturas de dominação são a-históricas, eu tentarei, pelo contrário, comprovar que elas são produto de um trabalho incessante (e, como tal, histórico) de reprodução, para o qual contribuem agentes específicos (entre os quais os homens, com suas armas como a violência física e a violência simbólica) e instituições, famílias, Igreja, Escola, Estado (BOURDIEU, 2012, p.46).

Seguindo no conceito de violência simbólica, as autoras citam Fragoso (1998) que aborda a questão de como “a interatividade dos games eleva a violência simbólica a um novo patamar, pois o impacto da agência no efeito de realidade é mais forte que o do realismo gráfico. Esse fator é intensificado nos jogos online, onde as interações acontecem entre jogadores” (*apud* CAETANO; FRAGOSO; RECUERO, 2017, p.07). O ambiente virtual torna-se cada vez mais a nossa realidade, nos jogos o realismo tem um ponto positivo quando trata-se de gráficos e simulação do nosso cotidiano, mas quando a violência os invade, perde-se a graça do jogo, principalmente para as mulheres que tornam-se alvo.

É possível perceber o poder simbólico quando observamos que, apesar de maioria, as mulheres ainda não consideram sua prática de jogar algo relevante ao ponto de se denominarem “gamers”. Segundo Farias (2018, p.04) é possível

afirmar que a opinião majoritária defende que estes ambientes são prioritariamente masculinos e que as mulheres não pertencem a eles. Essa opinião é expressada por meio das atitudes sexistas, os assédios e discriminações em relação às jogadoras. E essas ações são justamente as sanções aplicadas àqueles que divergem da opinião dominante, gerando um medo de agressão. Aquelas que se encontram na posição minoritária se expressam ou se silenciam por meio de estratégias como deixar de jogar online, ocultar ou mentir sobre seu sexo, evitando interações com desconhecidos ou respondendo às agressões de forma igualmente agressiva, lutando por respeito (*apud* COTE, 2017).

Não basta apenas sabermos que existe a violência, mas é preciso entender como ela acontece e como as vítimas reagem. Caetano, Fragoso e Recuero (2017), em sua pesquisa, perceberam que apesar de ter conhecimento que existem violências de gênero nos ambientes virtuais dos jogos, não conseguiram de fato provar o acontecimento, existem diversos fatores que colaboram com isso e, segundo as autoras, apesar da falta de registros dessas violências, não significa a não existência. Um fator que evidencia essa situação é o grande número de páginas dedicadas a esse tema e, apesar disso, são elencados três motivos prováveis para esse fenômeno: as jogadoras não possuem conhecimento para identificar essas violências; as jogadoras percebem as agressões, mas preferem não denunciá-las; e que existam publicações de denúncia, mas tornam-se alvo de mais violência e levam os moderadores a apagarem a postagem (CAETANO; FRAGOSO; RECUERO, 2017, p.17). Geralmente a moderação é realizada por homens e, normalmente, a denúncia deve ser feita em um sistema e não de forma pública, dificultando o mapeamento dessas violências.

As desigualdades de gênero são construídas socialmente: “Nestes termos, gênero concerne, preferencialmente, às relações homem-mulher. Isto não significa que uma relação de

violência entre dois homens ou entre duas mulheres não possa figurar sob a rubrica de violência de gênero. A disputa por uma fêmea pode levar dois homens à violência” (SAFFIOTI, 1999, p.83). A violência de gênero nem sempre ocorre entre homem e mulher, pode vir a ocorrer entre homem-homem e mulher-mulher, porém a maioria das agressões e violências relacionadas a gênero, são constituídas por um homem agressor e uma mulher como vítima.

Considerando que a violência de gênero pode transformar mulheres ou homens tanto em vítima quanto em agressores, Saffioti (2001, p.116) explica que “As mulheres como categoria social não têm, contudo, um projeto de dominação-exploração dos homens. E isto faz uma gigantesca diferença”, principalmente quando analisamos essas relações de gênero, onde “o poder é atribuído à categoria social homens, podendo cada exemplar desta categoria utilizá-lo ou não, ou ainda delegá-lo” (SAFFIOTI, 2001, p.116). Dessa forma, nem todos os homens vão exercer esse poder sob as mulheres, mas quando o exercem são, de certa forma, legitimados. Quando esbarramos em contradições como as permissões que os homens possuem para utilizar sua força contra mulheres, mas que todos os tipos de violência são tratados como crimes, Saffioti cita a autora Catharine MacKinnon:

MacKinnon não interpreta este fenômeno como contradição, mas como autorização para os homens cometerem violência contra as mulheres, na medida em que apenas os excessos são codificados como tipos penais. Endossa-se esta visão, uma vez que ela é passível de fácil constatação. Tome-se o exemplo da lesão corporal dolosa (LCD). Seu autor está sujeito a punição desde que a violência perpetrada deixe marcas no corpo da vítima. Quando isto não ocorre, há necessidade de prova testemunhal. (MACKINNON, 1989 *apud* SAFFIOTI, 2001, p.121)

Se até mesmo crimes de lesão corporal dolosa (LCD) podem vir a não serem denunciados e, até mesmo, não possuírem uma penalização a quem os pratica, como haverá credibilidade quando trata-se de crimes cometidos em ambientes virtuais? Apesar disso, quando há a condenação por LCD, ainda existem problemáticas quanto ao modo de como são aplicadas as punições, como por exemplo a entrega de cestas básicas, e o quanto realmente funcionam para evitar reincidência. Novamente é possível resgatar as penas alternativas abordadas por Saffioti (2001, p.122), as quais, através da discussão sobre as atitudes violentas dos agressores com suas companheiras, podem alertar e os fazer compreender os problemas que envolvem atitudes violentas.

Mas por que insistir nas distinções entre violência de gênero, violência contra mulheres, violência doméstica e violência intrafamiliar? Ainda que, de certo modo, as três últimas caibam na primeira rubrica, há argumentos para justificar sua permanência em separado, já que ela não envolve apenas relações violentas entre homens e mulheres – nas quais, via de regra, os homens figuram como agressores –

mas de adultos contra crianças e adolescentes (SAFFIOTI, 2001, p.133).

As violências contra as mulheres ocorrem com frequência e existe desde que o mundo é mundo, basicamente não é possível mapear em qual momento da nossa história iniciaram-se essas violências, mas atualmente é possível perceber a preocupação em combater essas violências, existem pessoas que por inúmeros motivos decidiram ou perceberam a necessidade de lutar pelo direito das mulheres e atuar fortemente contra as violências, principalmente as direcionadas às mulheres. Menti e Araújo (2017, p.77) trazem os tipos de violência contra mulher de acordo com a “Lei Maria da Penha”¹³ (Lei 11.340/2006), são elas:

[...] II – a violência psicológica, entendida como qualquer conduta que lhe cause dano emocional e diminuição da auto-estima ou que lhe prejudique e perturbe o pleno desenvolvimento ou que vise degradar ou controlar suas ações, comportamentos, crenças e decisões, mediante ameaça, constrangimento, humilhação, manipulação, isolamento, vigilância constante, perseguição contumaz, insulto, chantagem, ridicularização, exploração e limitação do direito de ir e vir ou qualquer outro meio que lhe cause prejuízo à saúde psicológica e à autodeterminação; V – a violência moral, entendida como qualquer conduta que configure calúnia, difamação ou injúria. (BRASIL, 2006)

Ainda de acordo com a Lei Maria da Penha, a violência de gênero é definida como uma “Violência sofrida pelo fato de se ser mulher, sem distinção de raça, classe social, religião, idade ou qualquer outra condição, produto de um sistema social que subordina o sexo feminino” (MENTI E ARAÚJO, 2017, p.78).

Considerando as experiências vividas pelas mulheres no ambiente *online*,

Percebe-se que a violência de gênero na internet não é algo que está longe da realidade. Engloba ações que rebaixam a figura da mulher, através do desrespeito, da misoginia e também do racismo. Os espaços virtuais acabaram se tornando um mecanismo perpetuador desse tipo de preconceito (MENTI E ARAÚJO, 2017, p.78).

Através da internet, essas violências de gênero ocorrem com mais frequência, atingindo mais pessoas e se reproduzindo sem qualquer controle, transformando as vítimas em alvos fáceis e os agressores tornam-se numerosos, os quais não são facilmente identificados, logo, seguem sem punição.

¹³ Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111340.htm> Acesso em: 13 abr, 2021.

2.2.2 Mulheres e a experiência online

Cada mulher carrega consigo uma bagagem de experiências vividas, são diversas situações que enfrentamos em nosso cotidiano, e isso inclui a violência. Em um mundo como nos jogos, por exemplo, que é dominado pelo masculino, ser mulher é lutar por um espaço de respeito. Sabemos que jogos, de modo geral, possuem a competição em sua essência, mas quando o desrespeito é frequente, as prioridades são adiadas, substituídas ou esquecidas. Sobreviver no universo das tecnologias torna-se uma tarefa árdua para as mulheres ali presentes. Desde as que consomem o produto, como os jogos, até as que o desenvolvem, lutar por respeito também é um propósito, mesmo que nem todas percebem ou sejam atacadas, tem as que sofrem com violência de gênero e lutam para combatê-la.

Deste modo, existem movimentos articulados por mulheres que estão preocupadas com questões de acesso igualitário tanto no consumo quanto na produção das tecnologias digitais. Não podemos ignorar esses movimentos feministas presentes na cultura digital, cujos objetivos ultrapassam o simples conhecimento na área tecnológica, mas acrescentam aos seus propósitos questões sociais, como o que destaca Natansohn (2013, p.24):

Não é apenas um problema de competências tecnológicas o que está em jogo numa política feminista para as TIC's, mas sim, de entender o alcance político e social da cultura digital e do entorno tecnológico como forma de vida contemporânea, como o ambiente onde se desenvolve a nossa vida e nossas lutas (NATANSOHN, 2013, p.24).

Na maioria das áreas sempre há o estereótipo de que as mulheres não têm competência e habilidade para determinadas carreiras. A teórica russa Alejandra Kollontai que, desde o início do século XX, sustentava sua teoria contrária ao que a história e a ciência sempre nos contaram. Ela propôs a ruptura desse velho estereótipo, demonstrando que o papel da mulher vai além do que sempre nos contaram. Natansohn (2013, p.42) nos entrega um mapa histórico, construído pela teórica Alejandra, bastante interessante para se ter conhecimento

Por causa da maternidade, as mulheres não saíam com os grupos de caça das tribos, mas permaneciam em um lugar estável com seus filhos. Quando se esgotavam suas provisões, as mulheres se convertiam nas únicas provedoras do alimento e assim, segundo Kollontai, desenvolveram significativamente faculdades como a observação e a reflexão. É muito provável que por meio da experiência e da reflexão tenham sido elas que conceberam a ideia da agricultura e que começaram a trabalhar com a terra. Da mesma forma, é provável supor que foram elas que construíram as primeiras cabanas para proteger seus filhos; as primeiras a praticar o artesanato: a cerâmica e a fiação; ao decorar seus vasos, teriam sido as protagonistas das primeiras tendências artísticas da humanidade. Aprenderam a conhecer as propriedades das ervas, com o que foram as primeiras médicas e farmacêuticas. Definitivamente, e por razões

materiais concretas, “o saber” era patrimônio das mulheres das sociedades primitivas (NATANSOHN, 2013, p.42).

Está no cotidiano de nós, mulheres, legitimar nossas ações e escolhas, provando que somos capazes e que possuímos conhecimentos que não giram somente em torno das questões domésticas e maternas. Constantemente somos lembradas que biologicamente somos diferentes e, não bastasse essa categorização, muitos acreditam em nossa inferioridade quanto aos homens. Existem movimentos em busca de respeito e melhor representatividade feminina e, segundo Goulart e Nardi (2017, p.258) “A misoginia e a repetição dos temas tipicamente masculinos nos jogos (tanto representativamente quanto suas mecânicas) são pauta de movimentos desde o início dos anos 1990”, sendo possível perceber que não é um problema atual, mas que existem muitas lutas de 30 anos atrás que ainda seguem sem solução.

No ambiente virtual, é possível perceber que as mulheres sofrem assédios, são deslegitimadas, agredidas verbalmente e devido a outros inúmeros casos e situações, há uma crescente onda de perfis falsos. O que “é o caso das relações através da rede, em que o gênero pode ser relativizado, esquecido ou, inclusive, falseado, do mesmo modo que, certamente, a idade e outras características individuais.” (NATANSOHN, 2013, p. 47). A intenção não é a ilegalidade, mas a busca pela paz no ambiente onde a partir do momento que se assume ser do sexo feminino acontecem episódios desgastantes e angustiantes onde fingir ser homem torna-se a única saída.

As lutas feministas têm feito avançar a participação das mulheres em várias áreas, o que incluía o campo das tecnologias, das mídias digitais e dos jogos. O que deveria nos empolgar e dar esperança, vem demonstrado ser uma batalha onde buscamos uma evolução nas representações e interações dentro dos jogos, mas seguimos falando sozinhas. Nos jogos *online*, a mudança nem sempre vem somente através das reivindicações, mas o aumento do público feminino chama a atenção das empresas. Segundo Fonseca (2013, p.51)

a mulher gamer, cada dia mais evidente, busca por uma inserção de igual importância nesse cenário protagonizado em grande parte pela figura masculina. Em virtude disso, as empresas cada vez mais buscam atribuir papéis importantes para personagens do sexo feminino, com o intuito de atrair esse público (FONSECA, 2013, p.51).

Enquanto cada vez mais o número de mulheres nos games aumenta, tanto em representação quanto em usuárias, percebemos que a hipersexualização cresce junto. O sonho de ver uma mulher protagonista em um jogo torna-se pesadelo quando reparamos na sua mini saia junto com o mini sutiã hipersexualizando a personagem, sem contar que no meio de uma

luta, tem um foco especial em câmera lenta para mostrar seus ataques que não são eficientes, escancarando que aquela representação feminina busca aprovação masculina. E conforme Natansohn (2013, p.52)

da mão dos videogames também pululam outros modelos femininos, por exemplo, modelos bélicos, mulheres guerreiras que, sem dúvidas, abandonaram o modelo maternal e dos cuidados. Mas, mesmo estas mulheres conservam uma parte fundamental do velho modelo feminino já que aparecem hiper sexualizadas, com um marcado atrativo sexual, um corpo cheio de curvas (NATANSOHN, 2013, p.52).

O que demonstra claramente o tamanho do nosso problema: quando finalmente conseguimos nos livrar do materno e das mocinhas inocentes, caímos sem paraquedas na hipersexualização e falta de tato ao falar de mulheres guerreiras. Estamos em um 8 ou 80 extremamente prejudicial para as mulheres e, de acordo com Fonseca (2013, p.36), “são de autoria masculina grande parte da arte e demais elementos que envolvem a criação dos personagens e narrativa dos jogos digitais”, sendo possível entender os motivos da maioria dos jogos atenderem ao público masculino.

Além das representações e interações, é preciso comentar sobre a capacidade de expansão que esses ambientes virtuais possuem. Inicialmente a ideia é entretenimento, mas ocorrem ramificações que saem dessa plataforma e seguem *online*, só mudam o lugar onde os jogadores e jogadoras se reúnem com o jogo em comum. Ainda de acordo com a autora,

por se tratar também de uma ferramenta de cunho tecnológico, serve como um dispositivo de troca de ideias e interatividade entre os usuários, seja dentro do próprio jogo, de maneira cooperativa, ou buscando utilizar-se de outros dispositivos, como a internet, para descobrir e trocar informações sobre estes (FONSECA, 2013, p.51).

A possibilidade de interações entre jogadores e jogadoras além do jogo pode ser algo tanto positivo, quanto negativo. Os laços de amizade tornam-se fortes e duradouros em algumas ocasiões, mas a violência tem o mesmo potencial, só que prejudicial e destrutivo. Os moderadores e o jogo em si não dão conta de controlar e abranger essas relações em suas regras ou punições. Ninguém consegue efetivamente controlar essas interações, o que acontece é a exclusão de um membro que está trazendo problemas, mas a questão é: o membro excluído é o agressor ou a vítima?

3 DA ENTREVISTA À OBSERVAÇÃO: OS MÉTODOS UTILIZADOS EM BUSCA DE RESPOSTAS

A metodologia tem aporte nos estudos de Christine Hine sobre a etnografia para a internet. Em uma entrevista, Hine reflete sobre a internet e aborda alguns aspectos importantes sobre o tema. Nesta pesquisa, combinamos diferentes procedimentos metodológicos, não só a observação da pesquisadora, também foi realizada uma entrevista, não permanecendo somente em um ambiente, buscando interpretar as interações dentro do jogo e as observações das jogadoras sobre o jogo. Segundo Hine, para Campanella (2015, p.169):

Muitas questões de pesquisa que queremos indagar implicam explorar dinâmicas culturais além de um único espaço on-line, para achar outras extensões culturais nas quais aquelas atividades on-line estão permeadas e adquirem significância (CAMPANELLA, 2015, p.169).

Cada estudo etnográfico é único, pois de acordo com Hine “os etnógrafos são pessoas flexíveis que desenvolvem seus métodos em resposta aos contextos em que se encontram e cada estudo é, por isso, único em sua abordagem” (CAMPANELLA, 2015, p. 170). Considerando isso, não existe uma fórmula específica para elaborarmos uma pesquisa etnográfica, cada estudo tem suas características e possui demandas específicas. Neste estudo, são combinados diferentes procedimentos metodológicos, entre eles: a inserção no campo que será estudado; observação das interações, de modo imersivo ao jogo; e entrevistas com as jogadoras, mas em busca de um tom de conversa com elas, a fim de entender como percebem as violências e se chegam a identificá-las.

Conforme Fragoso, Recuero e Amaral (2011) existem dois modelos de abordagem teórica, a perspectiva da internet como cultura e a perspectiva da internet como artefato cultural onde, na presente pesquisa, as duas abordagens serão mescladas. Quanto a perspectiva da internet como artefato cultural:

favorece a percepção da rede como um elemento da cultura e não como uma entidade à parte, em uma perspectiva que se diferencia da anterior, entre outras coisas, pela integração dos âmbitos online e offline. A ideia de artefato cultural compreende que existem diferentes significados culturais em diferentes contextos de uso. O objeto internet não é único, mas sim multifacetado e passível de apropriações (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.42).

Nesta pesquisa, partimos da ideia de que o ambiente virtual se torna uma extensão da sociedade e isso inclui os problemas que existem nela. Quando falamos da violência de gênero nos jogos, a semelhança com a realidade é ostensiva, assim como nós, mulheres, passamos

diariamente momentos de desconforto no *offline*, no ambiente virtual essa violência continua e, muitas vezes, é agravada pelos aspectos do ambiente virtual, como a possibilidade do agressor se esconder atrás de um perfil falso. Também é considerado que “a noção de internet como artefato cultural oportuniza o entendimento do objeto como um local intersticial no qual as fronteiras entre online e offline são fluidas e ambos interatuam” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.42).

Na perspectiva na internet como cultura,

o estudo enfoca o contexto cultural dos fenômenos que ocorrem nas comunidades e/ou mundos virtuais. Para a autora, essa abordagem leva em consideração funções e formações sociais, além de tipos de organizações tais como os conflitos, cooperações, o fortalecimento das comunidades virtuais como uma entre os diferentes tipos de narrativas possibilitadas pelas redes digitais (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.41).

Fragoso, Recuero e Amaral (2011, p.46) demonstram as diferentes abordagens e seus campos de estudo sendo possível entender como cada abordagem será utilizada nesta pesquisa. Os objetos/campos das duas abordagens também são utilizados, respectivamente, com base nos textos e chats, e também com base nos mundos virtuais.

Na pesquisa são analisados os discursos e conteúdos presentes nas mensagens enviadas através do *chat* dentro do jogo. Neste caso, é feita a combinação da observação *online* e entrevistas. Não há somente a identificação da violência de gênero pelas interações, mas também através da percepção das jogadoras, buscando entender como ocorre esse processo e como/se as jogadoras o identificam.

3.1 INSPIRAÇÃO ETNOGRÁFICA

Conforme já mencionado, a metodologia utilizada como inspiração para a realização desta pesquisa é a etnografia para a internet, com base na proposta de Christine Hine, que possui diversos de seus artigos, livros e textos em espanhol e a maioria em inglês. Desta forma utilizo, na maioria das citações relacionadas à Christine Hine nesta pesquisa, traduções de autores e autoras que abordam a Etnografia e traduzem suas obras. Sendo assim, Campanella e Barros (2016) são organizadores do livro “Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos”, onde o primeiro capítulo é um artigo de Hine, propondo diversas reflexões que serão utilizadas nesta pesquisa.

Hine (2016, p.11) afirma que através da Internet as pessoas seguem “formando grupos

sociais que se diferem significativamente daqueles criados através da interação face a face e das interações sociais distanciadas mediadas pela mídia de massa", e esses grupos diferentes dos habituais formados de modo presencial, nos fazem questionar que tipos de relações são construídas nesses ambientes *online*.

Dessa forma, "O aumento massivo das formas de sociabilidade que são refletidas on-line e, por sua vez, permeadas em espaços mais amplos da vida social ofusca as fronteiras entre on-line e off-line" (HINE, 2016, p.11), pois tanto no *online* quanto no *offline*, a maioria dos acontecimentos que ocorrem em um desses ambientes, está ligado diretamente ao outro interferindo-se, de modo que já não é possível ignorar a influência entre os dois. Na presente pesquisa, uma das principais inquietações é buscar entender o quanto relações de gênero *online* abalam a vida das jogadoras no *offline*.

Sendo assim, "Nos estudos de mídia, a etnografia tem se posicionado na linha de frente dos esforços para compreender o impacto da mídia na vida das pessoas" (HINE, 2016, p.12) e, por esse motivo, a etnografia ligou-se a esta pesquisa, pois esse impacto das relações de gênero presentes no jogo e essa percepção das jogadoras quanto a isso, nos fazem seguir em busca de respostas e de luz a essas questões.

Uma das características apontadas por Hine (2016, p.12) é a de que o etnógrafo "procura alcançar um profundo engajamento com os detalhes confusos contidos naquilo que as pessoas realmente fazem com a mídia na prática", e não o que elas deveriam fazer com aquilo, de modo que "A etnografia, portanto, pode nos proporcionar um insight em um sentido mais profundo do significado da mídia, explorando não somente o que um texto específico significa, mas, qual o significado da mídia como um componente da vida cotidiana em um sentido mais amplo" (HINE, 2016, p.12).

No cenário atual em que vivemos, isolados socialmente devido à Pandemia de Coronavírus, onde diversas mídias servem como válvulas de escape dessa realidade, mesmo que, de certa forma, muito do presencial está no *online*, os jogos e suas características, por exemplo, é que servem para entreter e, no caso dos MMORPGS, também proporcionam interações com outras pessoas fora do nosso círculo de amigos, com outras realidades e até mesmo o contato com pessoas de outros estados ou países.

A internet é compreendida

como um componente do dia a dia, não falamos mais em "ficar on-line" como se fosse uma viagem para um local distante, mas, ao invés disso, usamos a internet de uma forma despercebida para fazer nossas atividades diárias, fazer fofocas,

comprar objetos, encontrar amigos e para nos entreter (HINE, 2016, p.15).

Apesar dessa proposição, ainda é possível mapear os pontos dessas redes de informações, onde, por exemplo, uma interação se inicia dentro de um jogo, passa para uma rede social e chega ao presencial sem a percepção, ou por costume, da existência dessas fronteiras, como se não existissem diferenças entre os ambientes.

Hoje nos damos conta de que essa fronteira entre *online* e *offline* um dia existiu, quando ficamos sem internet, que é nossa ponte para alcançar esse “outro lado” e, sem ela, percebemos o *offline* compulsoriamente. De acordo com Hine (2015), “A cotidianidade da internet reforça a tendência dessa ferramenta e das plataformas individuais on-line em serem tratadas como infraestruturas não percebidas na maior parte do tempo e apenas raramente tematizadas em discussão específica” (CAMPANELLA, 2015, p.171).

Quanto ao acesso à internet, segundo Valente (2020), são quase 45 milhões de pessoas que estão desconectadas, cerca de 1 em cada 4 brasileiros e brasileiras não possuem acesso à internet segundo a pesquisa TIC Domicílios 2019. Ou seja, milhões de pessoas ainda percebem a internet como um lugar distante, o qual é presente em seu cotidiano através de notícias relacionadas a ela, mas seguem sem ter real inserção no ambiente *online*, visto que algumas acessam uma vez ao mês ou até mesmo nunca tiveram acesso.

Apesar dessas realidades coexistentes à nossa, devido a internet ser um fenômeno incorporado, corporificado e cotidiano, que são conceitos que fundamentam o argumento de Hine (2016), a internet “apresenta desafios metodológicos significativos para um etnógrafo que deseja descobrir o significado de determinado aspecto da internet para um grupo específico de pessoas” (HINE, 2016, p.17).

Hine (2016, p.17) destaca que “a imprevisibilidade e caráter escorregadio dessa internet incorporada, corporificada e cotidiana torna muito difícil resolver onde ir para encontrar as respostas e como trazer questões interessantes à luz”. É possível identificar essa situação quando surgem obstáculos ou é observado que se seguir uma linha específica, pode direcionar a pesquisa para um caminho diferente do desejado. Nessas situações, o etnógrafo deve perceber o problema e buscar uma alternativa para resolvê-lo sem que a pesquisa seja afetada diretamente, podendo assim dar prosseguimento aos novos processos.

Sendo assim, foram escolhidas as entrevistas com a jogadoras e as observações em busca dessas interações relacionadas à gênero pois

uma visualização ou mapeamento de atividades on-line pode ser muito útil no

direcionamento da atenção do etnógrafo para locais de interesse, utilizando técnicas de associação para realizar a “topografia de campo” antes de decidir no que focar em profundidade (Howard, 2002; Dirksen et al., 2010 *apud* Hine, 2016, p.20).

O tipo de abordagem utilizada é a qualitativa, pois são compreendidos e interpretados os comportamentos das jogadoras como parte do universo dos jogos. A coleta de dados foi feita em duas etapas: a primeira foi a realização de entrevistas ou conversas com as jogadoras, visando compreender a percepção dessas mulheres e se elas identificam a violência de gênero nestas interações. A segunda foi a análise de documentos, mais especificamente a análise de mensagens (coletadas através de *prints*) enviadas pelo *chat* presente dentro do jogo PokeXGames.

3.2 ENTREVISTAS

Para a realização das entrevistas, foi estabelecido um número de cinco entrevistadas, de modo a buscar uma diversidade nas respostas, nos níveis, nos servidores e nas experiências. Ao todo, foram entrevistadas três jogadoras, um tutor, uma tutora e uma Community Manager¹⁴ (CM). Os requisitos para selecionar possíveis entrevistadas eram que fossem mulheres, que jogassem ativamente e que aceitassem participar das entrevistas. Apesar dos requisitos iniciais, durante uma das entrevistas, surgiu a ideia de ouvir as mulheres que fazem parte da equipe, inclusive surgiu a oportunidade de conversar com um membro da equipe que aceitou ser entrevistado para falar um pouco sobre o jogo e as suas percepções em sua experiência. Esta abrangência de pessoas entrevistadas possui como foco principal a variação de pontos de vista tanto de níveis, posições e gêneros diferentes.

Com essa nova configuração de pessoas, para que as perguntas fossem de acordo com cada perfil entrevistado, houve uma divisão em três eixos: jogadoras, equipe e mulheres da equipe. Foi criado para cada um dos eixos um roteiro de entrevista semi-estruturada, os quais estão como Apêndice A, Apêndice B e Apêndice C ao final do trabalho, que passaram por aprovação antes da aplicação, em busca de guiar as entrevistas e manter uma sequência lógica de perguntas. Apesar do roteiro, durante as entrevistas surgiram possibilidades de realizar outras perguntas a fim de entender melhor determinado assunto ou experiência relatada. Cada

¹⁴ CM ou, em tradução livre, “Gerente de Comunidade”. É uma pessoa que faz a ponte de comunicação entre a comunidade de jogadores e jogadoras e a equipe de suporte, é responsável por passar avisos, informações aos jogadores, colher feedbacks e etc.. Também faz a moderação, organização e administração das redes sociais.

roteiro foi pensado de acordo com quem iria responder, pois não havia possibilidade de fazer as mesmas perguntas para perfis diferentes, por exemplo, perguntar para o tutor se possui experiências de violência de gênero praticada por outros jogadores.

As entrevistas¹⁵ foram gravadas e realizadas através da plataforma Google Meet, a qual é bastante acessível, sendo possível utilizar através do celular ou computador. Algumas entrevistadas tiveram receios ou dúvidas sobre a gravação, mas foram avisadas de que somente eu teria acesso à gravação. Houve também pedidos de que as perguntas fossem compartilhadas antes da entrevista para se prepararem, porém avisei que não seria possível, pois a intenção eram respostas espontâneas e que não havia certas ou erradas. Em nenhum momento foi cogitada a possibilidade da realização das entrevistas por *chat* ou mensagens em redes sociais, porque as respostas poderiam sofrer alguma influência ou não serem informais. As entrevistas ocorreram entre os dias 03 de Dezembro de 2020 à 25 de Janeiro de 2021, em que cada entrevista foi marcada com base na disponibilidade de dia e horário de cada pessoa entrevistada, buscando evitar insistir e adaptar-se aos compromissos e cotidiano de cada.

3.2.1 A busca pelas jogadoras e o primeiro contato

Inicialmente, para encontrar jogadoras mulheres, entrei em contato com a moderadora do grupo no Facebook, que também é a Community Manager, mas anteriormente ocupava o cargo de GameMaster (GM). A moderadora conversou comigo e se propôs a entrar em contato com algumas jogadoras para saber se gostariam de participar das entrevistas. Inclusive ela também aceitou participar, mas com receios referentes a suas falas durante a conversa, pois ocupa um cargo alto que necessita de responsabilidade.

Sendo assim, os principais cargos da equipe de suporte são os GameMaster e os tutores. Os GameMaster são pessoas que atuam em um cargo acima de tutores, basicamente são a ponte entre a equipe administrativa com a equipe de tutores e com os jogadores e jogadoras. Os tutores são pessoas que jogam e que se voluntariam para o cargo, anualmente abrem vagas para equipe de tutores e é possível se candidatar a uma vaga, inicialmente você responde perguntas sobre você e, se for selecionado, responderá perguntas sobre as regras do jogo. De forma resumida,

¹⁵ No primeiro contato as entrevistadas foram avisadas de que a entrevista seria gravada para transcrição e todas aceitaram participar. No dia da entrevista, antes de iniciar a gravação através do Google Meet, novamente foram questionadas quanto a autorização da gravação e novamente todas aceitaram. Deste modo, as autorizações não constam na gravação, pois foram questionadas antes de iniciá-la, mas há a autorização por escrito nas mensagens via Whatsapp ou Discord.

os tutores atuam na organização e aplicação de regras dentro do jogo, por exemplo, quando você tem uma dúvida e pergunta no “Help Channel”¹⁶ e, se algum tutor estiver *online*, poderá responder você. Outra importante função dos tutores é fiscalizar os chats para que as regras não sejam quebradas, como por exemplo, falar alguma coisa que não tenha nada a ver com a venda de itens no “Trade Channel”¹⁷.

Para seguir as buscas por jogadoras, entrei em contato com um jogador que ainda mantenho contato via Whatsapp, pois sei que conhece diversas pessoas que jogam. Assim que pedi ajuda a ele, recebi três contatos de possíveis entrevistadas que se enquadraram no perfil pré-estabelecido. As três aceitaram e estavam dispostas a me ajudar, desde a primeira mensagem convidando para participarem, tentei ser informal e estabelecer uma relação de troca. Sobre a posição do etnógrafo durante a pesquisa, Hine destaca que:

Mais do que manter uma posição distanciada de observação simplesmente coletando dados de ambientes virtuais, um etnógrafo normalmente deseja se envolver, participando das atividades e interagindo com os participantes (HINE, 2016, p.16).

Sendo assim, como pesquisadora e jogadora, busco me integrar ao grupo dessas jogadoras e também participar desse ambiente. Inclusive houve o convite de uma das jogadoras para participar do grupo do Discord, que é uma plataforma bastante utilizada por jogadores e jogadoras para conversar durante as partidas, enquanto a observava jogar.

3.2.2 Conhecendo as pessoas entrevistadas

Para traçar o perfil sociodemográfico de quem participaria, foram feitas perguntas básicas, e a principal era se os seus *nicks*¹⁸ poderiam ser utilizados para identificá-las durante a pesquisa. Todas as pessoas entrevistadas aceitaram ser identificadas, porém, devido a possibilidade de prejudicar as jogadoras e o jogador, optei por modificar seus *nicks* e colocar nomes fictícios, incluindo o meu *nick* no jogo, mantendo apenas meu nome. Os servidores que as pessoas entrevistadas jogam também foram anonimizados, utilizando letras de A a E para identificá-los. Durante as entrevistas também foram feitas perguntas quanto aos seus perfis no jogo. Antes de traçar o perfil das pessoas que foram entrevistadas, acredito que seja importante trazer o meu perfil como jogadora, até mesmo pelo fato de que minhas experiências também

¹⁶ Canal de ajuda onde os jogadores e jogadoras podem tirar suas dúvidas e serem respondidos tanto por outros jogadores quanto por tutores.

¹⁷ Canal utilizado para anunciar itens à venda.

¹⁸ Os *nicknames* são apelidos utilizados pelas pessoas quando precisam se identificar em um ambiente virtual, normalmente chamamos apenas de "*nick*".

serão consideradas.

Eu sou a Mariana, tenho 23 anos, moro em Santa Maria, que fica no Rio Grande do Sul, sou solteira e atualmente sou estudante do oitavo e último semestre de Publicidade e Propaganda. Comecei a jogar em 2012, jogava e parava por diversos motivos, atualmente parei de vez e só voltei a entrar no jogo devido às necessidades da pesquisa. Conheci o jogo através do meu namorado, que começou a jogar e me convenceu a acompanhá-lo, me ensinando a jogar e formando uma parceria com itens e Pokémons. Fiz parte de uma *guild*¹⁹ durante um tempo, depois resolvi sair e seguir somente eu e meu namorado, mas mantendo contato alguns amigos do jogo. Sou do clã²⁰ Ironhard, nível 222 e costumo jogar no servidor A, meu personagem sempre é feminino e, apesar disso, eu só digo que sou mulher se perguntarem, normalmente só converso com outras pessoas se elas vierem conversar comigo, ou se eu precisar tirar alguma dúvida.

A jogadora Joana tem 20 anos, mora em Minas Gerais e atualmente está namorando com um jogador de PXG. Ela possui o Ensino Médio completo e não possui uma atividade profissional, então ajuda sua mãe em casa. Joana joga PXG há aproximadamente 3 ou 4 anos, conheceu o jogo através de um amigo da cidade dela e hoje costuma jogar o dia todo por ter seu tempo livre, pois até o momento da realização desta entrevista, não estava estudando e também não possuía uma atividade profissional. A jogadora não pertence a um grupo de jogadores, mas tem costume de jogar com o namorado, o seu duo. Ela é do clã Naturia, joga no servidor A e seu nível é 523, usa personagem feminina e normalmente as pessoas só sabem o *nick* dela, antes costumava agradecer no feminino, mas parou.

A jogadora Carolina tem 20 anos, mora em Cuiabá, no Mato Grosso do Sul e está solteira. Possui o Ensino Médio completo e atualmente estuda para entrar em um curso de Medicina. Ela joga desde 2016, conheceu o jogo através de um amigo de uma rede social e seguiu jogando. Está sempre *online* ou jogando, inclusive percebe o jogo como uma escapatória da nossa realidade pandêmica. Carolina costuma jogar sozinha, não se prende a grupos, possui seus vínculos de amizade e se tem alguma atividade que seja do interesse dela, ela monta um grupo e vai realizá-la. Está no nível 557, é do clã Wingeon e utiliza personagem feminina e joga no servidor A. Normalmente não se identifica como mulher, ela fica neutra, mas as pessoas

¹⁹ Grupos formados por jogadores e jogadoras.

²⁰ No jogo, a partir do nível 80, é possível escolher um clã referente a um elemento, que são Ironhard, Orebound, Volcanic, Wingeon, Naturia, Gardestrike, Malefic, Raibolt, Psycraft e Seavell, com o clã, você receberá um bônus de força e defesa no Pokémon referente ao elemento que você escolher. O elemento escolhido é inalterado.

descobrem que ela é mulher quando passam a ser mais próximos e conversam via Discord.

A jogadora Paula tem 25 anos, reside em Uberlândia, Minas Gerais, está solteira e, atualmente, está cursando o Ensino Superior em Zootecnia. Ela joga há aproximadamente 7 anos, na época conheceu o jogo através do até então namorado, como gostava de Pokémon, resolveu jogar. Não passa um dia sem jogar mesmo que tenha começado há anos, possui uma *guild* chamada “Forgiveness”, onde o pessoal é bem unido, sempre fazendo coisas juntos. Ela joga no servidor B, é do clã Volcanic e está no nível 510, utiliza o personagem feminino, mas sempre se mantém neutra e deixa seu gênero subentendido.

Jéssica é uma “Community Manager” (CM), tem 25 anos, mora em Curitiba, no Paraná, e seu estado civil é solteira. É formada em Engenharia Química e atualmente trabalha como CM no jogo. Começou a jogar há cerca de 9 anos atrás, ela iniciou através de indicação de um amigo e também do irmão. Por já trabalhar no jogo, não costuma jogar com muita frequência, mesmo assim, entra para fazer as missões diárias. Não faz parte de *guild*, joga apenas com um grupo de amigos que não chega a formar uma *guild* por não ter tanta gente. Seu servidor principal é o A, é do clã Naturia, é nível 270 e costuma usar personagem feminina. Como os tutores possuem os seus *nick* com letras diferentes, costumam se destacar, então normalmente as pessoas conversam com ela para tirar dúvidas. Começou pelo cargo de tutora, que é um cargo voluntário, e ficou nele por aproximadamente 5 anos, depois disso passou a fazer parte da equipe e tornou-se GameMaster. Recentemente está no cargo de CM e lidera a parte de comunicação do jogo.

Letícia é tutora, tem 35 anos e mora em Mato Grosso do Sul. Ela é casada, inclusive trabalha na loja de assistência técnica que tem junto com seu marido, Bella possui o ensino médio completo e costuma jogar somente pelo computador. Joga na PXG desde o final de 2015, começou a jogar por influência do seu marido o qual, na época, jogava com os amigos e ela não gostava da PXG, pois preferia seguir jogando um outro jogo com características semelhantes. Apesar de, inicialmente, se recusar a jogar, atualmente joga todos os dias. Tem o costume de jogar com seus amigos do jogo, mas que nem sempre estão *online*, por isso não se prende muito a grupos. Joga no servidor C e é do clã Naturia, recentemente atingiu o nível 300 e costuma utilizar o avatar feminino, sempre se apresentando como mulher. É tutora e em Abril fechará 2 anos no cargo.

Carlos é o único homem que participou das entrevistas, tem 22 anos e mora em Goiânia, Goiás. É solteiro e em breve estará formado no curso de ciências da computação, ele costuma

jogar em console, PC, Switch e no celular. É tutor, atualmente trabalha na equipe de suporte e é um dos editores da Wiki PokeXGames²¹. Joga há aproximadamente 8 anos e, diferentemente da maioria dos jogadores e jogadoras, conheceu a PXG enquanto buscava jogos relacionados à temática Pokémon, pois é um grande fã da franquia. Costuma utilizar avatar masculino, atualmente joga entre o servidor D e o E, sua conta atual está no nível 314, mas possui uma 325 no mesmo servidor, o D. É do clã Naturia e do Ironhard. Ele está na equipe de tutores há dois anos.

3.3 OBSERVAÇÕES

Antes de iniciar as entrevistas, a intenção era entrevistar as jogadoras e convidá-las para participar da segunda etapa, que seriam as observações de sessões do jogo, ou seja, observaria essas jogadoras durante suas atividades dentro do jogo. Todas aceitaram, porém diversas vezes houve a tentativa de marcar um dia ou um horário para assisti-las jogar e sempre havia desencontro, uma não podia, outra esquecia, ou no dia não podia jogar e desmarcou. Após algumas tentativas, desisti de insistir, evitando pressioná-las para manter a boa relação já estabelecida. Dessa forma, as observações foram feitas com base nas minhas experiências como jogadora e como pesquisadora, com pequenas observações das práticas das jogadoras enquanto se davam as entrevistas.

Quando iniciamos nossa trajetória dentro do jogo, existem diversas atividades que podem ser realizadas, mas que variam de acordo com a dificuldade, ou seja, algumas só serão possíveis de serem feitas após atingir certo nível do personagem e também o nível de aperfeiçoamento dos seus Pokémon. A título de contextualização, cada nível que você alcança, sendo 600 o nível máximo, sua vida aumenta e quando você consegue aprimorar seu Pokémon, utilizando os diversos itens que existem para isso, ele aumentará a vida, a defesa e o ataque com base nos itens que você usar.

Além do Trade Center, canal público utilizado para anúncios de compra e venda de itens, existe também um Personagem Não Jogável (NPC ou *non-player character*, em inglês) chamado Mark, o qual pode ser encontrado em todas as cidades natais, assim como o Centro Pokémon. No Mark é possível vender desde os itens mais simples diretamente a ele ou anunciar em uma outra plataforma que fica ao lado dele, neste lugar você também pode vender ou

²¹ É a Wikipedia da PXG, onde é possível encontrar diversas informações sobre o jogo, facilitando os jogadores.

comprar itens e Pokémon, mas nesse caso você não precisa, necessariamente, entrar em contato com outra pessoa. Assim como Mark, existem inúmeros NPCs espalhados pelo mundo do jogo, os quais podem lhe dar missões em troca de recompensas. Algumas datas comemorativas são usadas pelo jogo para criar eventos como o de Natal, Páscoa, o aniversário do próprio jogo, Halloween, até mesmo o Dia dos Namorados. Nesses eventos é possível obter recompensas exclusivas, e a cada ano são criados itens diferentes para mantê-los únicos.

Uma das principais atividades realizadas dentro do jogo é caçar os Pokémon “selvagens”, pois a maioria deles possuem um local em uma região específica onde podem ser encontrados e capturados. O jogo inteiro é baseado na franquia Pokémon, então até mesmo a localização de cada um e suas características são de acordo com a história da franquia. Na PokeXGames existe a lógica de que nem todos os Pokémon são acessíveis, possuem seus níveis variados, o que afeta diretamente a dificuldade em derrotá-los e capturá-los; em conseguir acesso aos locais onde nascem; e o jogador ou jogadora deverá ter, no mínimo, o mesmo nível do Pokémon para conseguir utilizá-lo. Um detalhe muito importante: para poder capturar um Pokémon, você precisará de Pokébolas, as quais devem ser compradas com o dinheiro do jogo, que pode ser obtido através de diversas formas, mas a principal é através da venda de itens que caem dos Pokémon que você derrota.

No jogo existem também as casas, elas possuem tamanhos variados, o que afeta o valor de seu aluguel e de sua compra. Se você não pagar o aluguel, poderá perdê-la, e neste caso outra pessoa poderá pegá-la por estar vazia, mas somente pessoas com VIP poderão ter uma casa, até mesmo se seu VIP expirar, você também perderá a casa. Sobre o VIP, devido a PXG ser um jogo gratuito, existem alguns benefícios para quem ajuda a mantê-lo. Neste caso, são vantagens exclusivas que você tem por doar um valor específico ao jogo. Com esse valor, você poderá comprar diamantes e assim deixar sua conta VIP. Os benefícios incluem algumas habilidades especiais, como nadar, voar e teletransportar, o que afeta diretamente na capacidade de chegar a alguns locais do mapa, então esses lugares também se tornam um benefício VIP. Existem também roupas exclusivas para quem possui VIP, e quando você vira um jogador ou jogadora “free”²², que é como chamam pessoas sem VIP, essas roupas não podem ser mais utilizadas, porém voltam depois que você paga novamente. Os benefícios também incluem o aluguel de casas, o acesso à Arenas para duelos entre jogadores e jogadoras, acesso à torneios semanais e profissões, como estilista, aventureiro, engenheiro e professor. É possível encontrar mais

²² Gratuito, de graça, em tradução livre.

detalhes sobre os benefícios no site Wiki PXG na parte sobre “Benefícios VIP”²³, assim como explicações e detalhes sobre diversos temas do jogo.

De modo geral, PokeXGames é um entretenimento divertido e de qualidade, pois possui histórias e eventos com missões que proporcionam diversas possibilidades de jogo, sempre sendo possível diversificar as ações e agregar aventura durante a jornada. Inicialmente, alguns pontos em relação a missões e até mesmo alguns comandos dentro do jogo nos deixam dúvidas, mas nada muito difícil de encontrar tanto na Wiki PXG, quanto nos grupos criados pela comunidade com a finalidade de interagirem entre si e trocar dicas e informações sobre o jogo. Além de existir dentro do jogo o tutorial inicial obrigatório, pois mesmo que eu crie uma conta vinculada com outra já existente, preciso fazer todo o passo a passo que o tutorial ensina, também podemos contar com um guia sempre disponível na tela do jogo, onde encontramos informações diversificadas e básicas, que são separadas por categorias.

Os principais confrontos, independentemente do gênero das pessoas envolvidas, normalmente ocorrem por desavenças que surgem durante a caça de Pokémon. Alguém que entra no local enquanto você está lá e que não aceita esperar você terminar sua missão, pequenos conflitos que ocorrem durante atividades que devem ser feitas em grupo, onde alguém é derrotado ou não ajudou a todos e todas o suficiente, e entre outras situações comuns de acontecerem em jogos. Apesar disso, para as mulheres, a experiência é um pouco diferente pois nem sempre é necessário se envolver em uma dessas desavenças para que nós sejamos ofendidas. A nossa presença e o ato de negar ou não aceitar certas situações já bastam para iniciar a perseguição. Por vezes, quando negamos uma ajuda ou não aceitamos algum presente, pode ser o suficiente para sermos perseguidas. Ou até mesmo quando já não aguentamos tanta piadinha ou comentários ofensivos, como de que as mulheres usam os homens para conseguir se dar bem no jogo, é o suficiente para que, até mesmo em alguns casos, sejamos colocadas como sendo essas mulheres. Não existem provas ou qualquer tipo de comprovação, mas quando uma mentira se espalha, é difícil reverter.

²³ Disponível em: <https://wiki.pokexgames.com/index.php/Benef%C3%ADcios_VIP> Acesso em: 23 fev, 2021.

4 VIOLÊNCIAS DE GÊNERO COM BASE NA PERCEPÇÃO DAS JOGADORAS

Esta análise foi estruturada em três eixos com base na organização do roteiro da entrevista e, deste modo, os eixos são: Relações de Gênero no jogo; Violência de gênero; e Perspectivas da equipe. Algumas características serão explicadas durante a análise, como o porquê de haver diferentes perguntas para algumas pessoas que participaram.

É importante destacar algumas características das pessoas entrevistadas e da entrevista. Relembrando que, apesar de todas as jogadoras entrevistadas e o jogador entrevistado aceitarem que seus *nicks* fossem utilizados para identificação, optei por modificá-los para nomes fictícios, buscando anonimato. As pessoas entrevistadas também aceitaram que a entrevista fosse gravada. Foram realizadas cinco entrevistas com mulheres e uma entrevista com um homem, as pessoas que participaram tinham idades de 20 a 35 anos e suas atividades profissionais eram variadas. Quanto à duração das entrevistas, a mais longa durou 39 minutos e a mais curta, 9 minutos.

Jéssica é uma das integrantes principais da equipe do jogo, então é uma pessoa bastante ocupada com esses assuntos relacionados à PXG, o que torna o contato mais difícil, porém apesar da dificuldade do contato inicial, o andamento das entrevistadas e dos outros contatos foi bastante tranquilo. Joana, Carolina e Paula foram jogadoras indicadas para participar, nosso contato foi via Whatsapp, bastante tranquilo e sem impasses. Carlos foi indicado pela Paula, também não houve problemas e o contato foi por Whatsapp. Letícia foi indicada pela Jéssica, nosso contato foi via Discord, apesar de ser bastante acessível, acreditava que suas experiências não trariam contribuições à pesquisa, mas conversei com ela e, apesar de ter uma experiência diferente de outras jogadoras, também é uma trajetória importante que contribui para entendermos ainda mais sobre essas relações de gênero que acontecem dentro da PXG. Após aceitar participar, houve diversas tentativas e quando uma podia, a outra tinha um imprevisto, o que é normal e, apesar disso, conseguimos realizar nossas conversas individuais.

Carolina é a entrevistada que mais falou e que trouxe diversos apontamentos, aproveitando o momento para falar de suas experiências. Em contrapartida, Letícia teve a entrevista mais curta, até mesmo pelo fato que já havia apontado, de que sua jornada é diferente de outras jogadoras. Paula trouxe diversas informações além da entrevista, o que foi muito bom porque tive contato com o Carlos, que também trouxe informações valiosas, principalmente relacionadas à equipe. Jéssica, apesar do receio de que suas falas poderiam trazer consequências

relacionadas à sua responsabilidade como parte da equipe, mostrou-se bastante despreocupada para conversar independentemente de sua posição. Joana trouxe diversos pontos importantes para a pesquisa e, inclusive, disponibilizou algumas imagens que utilizou para realizar denúncias, por exemplo.

4.1 RELAÇÕES DE GÊNERO NO JOGO

Questionar as pessoas entrevistadas sobre as relações de gênero que percebem durante suas trajetórias no jogo trouxe luz a diversos temas ligados à violência de gênero, mas que inicialmente não são identificados. Considerando que a inspiração para realizar a presente pesquisa tem aporte em minhas experiências pessoais, alguns pontos já esperava encontrar, e outros eu reparei enquanto conversava, principalmente, com as entrevistadas.

Deste modo, as relações de gênero não acontecem somente entre homens e mulheres, mas também pode ser considerada forte e importante as relações que acontecem entre as mulheres, destacando a rivalidade feminina. Mesmo que existam mulheres que apoiem outras mulheres, como é possível perceber na preocupação de Jéssica em relação às violências contra as mulheres dentro do jogo, a rivalidade feminina foi apontada. Outro destaque é em como o machismo é percebido e combatido pelas jogadoras, as quais criam maneiras de desviar das ofensas e, mesmo assim, são atacadas.

Mesmo que o foco da pesquisa sejam as interações dentro do jogo, não podemos ignorar as interações que ocorrem paralelas ao jogo, entre jogadores e jogadoras. Houve relatos das jogadoras de ataques que sofreram em redes sociais geralmente utilizadas pela comunidade da PokeXGames, inclusive em locais que as regras do jogo também valem, o que não significa garantias de uma resposta positiva para quem denuncia.

4.1.1 Influência masculina para o ingresso no jogo

Goulart e Nardi (2017, p.254) citam o conceito de tecnoculturas tóxicas da autora Adrienne Massanari (2015), em que:

essas tecnoculturas são locais onde a manutenção da centralidade de identidades mantém um patamar de privilégios, com melhor acesso a recursos, criação de comunidades e proteção, enquanto outros sujeitos, principalmente aqueles que mais

“se distanciam” dessa compreensão (mulheres, pessoas LGBTQ, pessoas não-brancas) acabam encontrando menos potência e mais vulnerabilidade à violência nesses espaços (*apud* GOULART; NARDI, 2017, p.254)

Para nós, mulheres, além de haver maior possibilidade de sermos alvos de violência, não podemos ignorar o nosso sentimento de deslocamento, em que o ambiente dos jogos é dominado por homens. Sendo assim, é possível perceber tanto na trajetória de algumas mulheres entrevistadas, quanto em minha trajetória como jogadora, que nossa introdução aos jogos, em sua maioria, é através da influência de um homem, seja amigo, irmão ou namorado. Surge a sensação de que eles têm acesso livre a esse universo e que nós somos convidadas.

A minha experiência como jogadora, e acredito que seja semelhante à de muitas outras mulheres que jogam, é perceber que sempre existia um homem para me apresentar a algum jogo. Mesmo que minha mãe sempre tenha incentivado brincadeiras com jogos de tabuleiro, o acesso a jogos eletrônicos, e em seguida os jogos digitais, sempre foi mais fácil ao meu irmão, talvez por ele ser mais velho, mas em outras ocasiões, até mesmo em filmes e novelas, é possível perceber que colocam maior afinidade entre os homens e os jogos do que com as mulheres. Uma ótica que prioriza o homem, como se a nossa entrada fosse negociada. Em algumas ocasiões, para nós, mulheres, o mais difícil não é gostar do jogo em si, mas ter conhecimento e acesso sobre ele.

4.1.2 Rivalidade feminina

Neste tópico, as jogadoras foram questionadas quanto às relações de gênero presentes dentro do jogo com o objetivo de introduzir o tema de violência de gênero. A primeira pergunta é “Você prefere jogar com homens, mulheres ou é indiferente pra ti?”, neste caso, esta pergunta não foi feita para Carlos, então das cinco entrevistadas, quatro acreditam que é indiferente jogar com homem ou mulher. A única resposta contrária foi de Jéssica, que tem preferência a jogar com mulheres, mas que em outros jogos ela prefere manter uma aparência masculina e, ao que tudo indica, não se sente tão confortável como na PXG. Quanto a isso, é quase impossível ignorar que o respeito que possui pode estar diretamente ligado ao seu cargo, até porque no outro jogo ela é uma jogadora que está ali por diversão e entretenimento, não possuindo nenhuma relação de poder envolvida, e nesse caso prefere não se identificar como mulher e busca se manter neutra, então assume um perfil masculino.

Carolina, apesar de se manifestar como indiferente nessa questão, fez um apontamento

importante sobre a rivalidade feminina presente no jogo, que apesar de ela não ter nenhum problema quanto a isso, percebe que é mais difícil ter contato ou algum laço de amizade com outras mulheres devido a essa rivalidade e também pelas mulheres serem minoria tanto por quantidade quanto por não se manifestarem dentro do jogo. A jogadora completa que “Querendo ou não, de certo modo existe uma rivalidade de tipo assim querer ter um lugar (...) sei lá, é mulher também, vai ter tipo o mesmo lugar que eu e às vezes tem pessoas que não sabem interpretar isso de uma forma positiva.” (Carolina, 2020).

Mesmo que a rivalidade feminina não seja um dos pontos a serem abordados nesta pesquisa, é muito importante trazer este conceito para o cenário dos jogos. Sendo assim, a rivalidade feminina trata-se de um poder machista dominante que nutre a convicção de que as mulheres são naturalmente rivais e que não possuem a capacidade de se ajudar e apoiar (SOARES, 2020, p.335). Desse modo, segundo Maristela da Silva Soares,

a rivalidade entre as mulheres tem um objetivo estratégico, pois ao competirem entre si são incapazes de se unir nas semelhanças, de serem empáticas em suas diferenças interseccionadas, o que lhes impossibilita construir a equidade (SOARES, 2020, p.335).

Vale destacar que, de acordo com Saffioti (2001, p.119) esta violência entre mulheres vai além da nossa consciência, ou seja, essa violência é praticada de forma que a mulher que ofende não possui algum tipo de cumplicidade com homens, mas está tão inerente dentro de nós que por vezes não somos capazes de perceber o quanto contribuímos para esse projeto masculino de dominação-exploração das mulheres.

Quando falamos de relações de gênero e das violências derivadas dessas relações, também está intrínseco esse mito da rivalidade feminina, onde “grande parte dos comentários ofensivos contra as mulheres é manifestada pelas próprias mulheres” (SOARES, 2020, p.336), mesmo que já tenhamos diversos olhos que condenam nossas atitudes, ainda existem mulheres que veem outras mulheres como inimigas. O ambiente *online*, por vezes, torna-se uma arena de competição entre as mulheres, até mesmo com o incentivo dos jogadores, afinal você está em um ambiente que necessita de voz e respeito, então ter um lugar de reconhecimento, principalmente masculino, pode trazer menos incômodos para as jogadoras. Não devemos, novamente, condenar essas mulheres, mas nos falta entender e estender a mão para a outra, caso contrário entramos novamente neste ciclo de violências de mulheres contra mulheres, e não precisamos mais disso.

4.1.3 Papéis de gênero no jogo

Quando questionadas, e questionado, se percebiam algum tipo de diferença nos papéis dos homens e das mulheres dentro do jogo, três entrevistadas não percebem esse tipo de diferença ou nunca tiveram algum problema assim. Carlos aponta que:

eu sei que o público feminino na área de games tá crescendo muito e tá tipo quase passando os homens, só que na realidade isso meio que não acontece de fato porque as meninas não se mostram (...) então a frequência que eu vejo meninas é muito pouco (Carlos, 2020)

Através deste comentário é possível perceber uma das diferenças entre homens e mulheres, pois elas mesmo sendo maioria presente em jogos, ainda não são vistas por preferirem se manter escondidas atrás de personagens e *nicks* masculinos. Em 2019 houve a campanha *#mygamemyname*²⁴, uma iniciativa da ONG Wonder Women Tech, em que jogadores e youtubers homens jogaram com *nicks* femininos. Com a experiência exibida no YouTube, de acordo com Pupo e Ávila (2018, p.136),

foi possível visualizar os grandes insultos produzidos pelos jogadores, achando que estavam jogando com mulheres. As situações se baseavam desde conotações sexuais e até mesmo na restrição de direitos, sob a alegação de que a mulher não tem direito algum sobre a manifestação de respeito (PUPO; ÁVILA, 2018, p.136).

Após a realização da experiência da campanha *#mygamemyname*, podemos perceber o quão comum são essas violências contra as mulheres que estão presente em jogos e, principalmente, como é necessário dar visibilidade para ações como esta que estão em busca do combate à violências. Seguindo o comentário de Carlos, Joana complementa esse pensamento, destacando que é visível a diferença, principalmente quando os jogadores deixam claro que o papel da mulher é ser carregada, que é basicamente como se a mulher na equipe servisse para não fazer nada e seu único objetivo seja resgatar as recompensas. Situações como essa acontecem com frequência, quando mulheres pretendem desenvolver uma atividade e um homem se oferece para realizar em seu lugar, como se a salvasse daquele problema, trazendo aquela sensação de herói e mocinha indefesa. Não existe problema em um homem ajudar uma mulher, mas quando esse homem acredita que, sem ele, a mulher não fosse capaz, ou que depois coloca a mulher no lugar de alguém que não quer fazer nada, que se aproveita de sua boa vontade, já não é mais ajuda.

²⁴ Disponível em < <http://www.mygamemyname.com/>> Acesso em: 30 jun, 2021.

Carolina complementa a fala de Joana, pois percebe o preconceito que existe ao redor das mulheres, como se todas achassem que sua jornada seria mais fácil porque existem outras pessoas para carregá-las ou ajudá-las. Quando uma mulher se identifica, ou que os outros jogadores descobrem que é mulher, abre portas para segundas intenções, o que na trajetória de jogadores dificilmente acontece. Enquanto o papel dos homens é ajudar e que não possuem problemas em se identificarem ou não, as jogadoras precisam ter cuidado com quem se relacionam para que, caso se identifiquem como mulheres, não corram riscos de serem incomodadas, ofendidas e assediadas.

4.1.4 Relações de gênero em interações paralelas ao jogo

Outra questão que acredito ser importante para entender as relações dentro do jogo, é perguntar se costumam conversar com jogadores e jogadoras fora do jogo, em redes sociais como Facebook, Whatsapp, Discord, se são homens ou mulheres e o porquê de suas preferências, caso tivessem. Alguns movimentos podem ser percebidos nas respostas, em que é possível identificar que as jogadoras que fazem parte da equipe, Jéssica e Letícia, evitam passar redes sociais mais pessoais, como o Whatsapp, mas o Facebook é inevitável, pelo fato de serem moderadoras do grupo dentro dessa rede social e não ter como não serem percebidas. Apesar disso, a Jéssica coloca o Facebook como uma rede social com menos conversas, porque dificilmente consegue responder todos e todas que a procuram, inclusive quando entrei em contato com ela convidando para participar das entrevistas, foi através do Facebook e o retorno foi mais demorado de quando começamos a conversar via Discord.

Já as jogadoras que não fazem parte da equipe ainda conseguem manter esse controle de suas redes sociais, inclusive Carolina aponta que devido a sua experiência, mudou a forma como se relacionava com as outras pessoas do jogo, tornando seu Whatsapp algo voltado ao pessoal, deixando disponível apenas o Discord para contatos que sejam além do jogo. Paula é a única jogadora que se relaciona com o pessoal sem restrições de redes sociais, inclusive leva essas relações para a vida real, como por exemplo com seu namorado que conheceu no jogo e, apesar de serem poucas mulheres em seus contatos, elas estão ali presentes.

A maior parte das entrevistadas preferem manter no Discord as conversas que acontecem fora do jogo, principalmente por ser uma rede social reconhecida pela própria comunidade como um facilitador da convivência entre os jogadores e jogadoras. As redes sociais *online* são plataformas em que as pessoas colocam em seus perfis informações pessoais,

então em uma realidade que mulheres já não se identificam para evitarem ser incomodadas, é natural que não compartilhem seus perfis e números com outros jogadores e jogadoras. Entretanto, nas relações que ocorrem entre pessoas, existem exceções, e com elas não seria diferente, também é natural que, após sentirmos confiança em alguém, ultrapassar o convívio apenas no ambiente do jogo e manter uma relação presencial fora dele, como Paula e seu namorado.

4.1.5 Percepções sobre o machismo

Durante as entrevistas, foi possível perceber e relacionar a descrição de algumas atitudes desconfortáveis com atitudes machistas, que por sua vez provocam outros tipos de violência direcionadas às mulheres. De acordo com Ribeiro (2019, p.76), o poder do machismo espanta, podendo trazer obstáculos em diversos níveis.

Num nível estrutural, ele favorece homens a conseguir empregos e promoções na indústria dos jogos, mantendo o poder decisório em mãos masculinas. No nível das representações simbólicas, transmite mensagens sobre a força masculina e a fragilidade feminina, aprofundando estereótipos. No nível social, cria um ambiente tóxico e violento para mulheres, levando à sua marginalização. (RIBEIRO, 2019, p.76)

O machismo está presente em todos os cantos da vida de uma mulher, atormentando desde sua carreira profissional, até seu entretenimento. Outro ponto que foi abordado é se as jogadoras já se sentiram desconfortáveis com alguma situação que tenha ocorrido com elas ou com outra jogadora dentro do jogo, ou que tenha ocorrido em outro ambiente que é ligado ao jogo como na página do Facebook ou Discord e, em caso de afirmativo, o porquê de se sentiram desconfortáveis. Esta pergunta não foi feita para Carlos. A maioria das jogadoras percebe que existem essas situações desconfortáveis dentro do jogo, as quais nem sempre ocorrem entre homens e mulheres, mas que diversas vezes a rivalidade feminina fala mais alto e destaca, novamente, essa violência entre mulheres. Joana comenta que já precisou mudar seu nome no fórum para evitar esse tipo de situação. Eu mesma já tive que fazer a mesma coisa, pois inicialmente havia colocado meu nome e sobrenome, mas percebi que o ideal é manter apenas seu *nick*, inclusive o jogo aceita essa troca para evitar a exposição de dados mais pessoais.

Jéssica explica que já viu meninas passarem por situações de machismo e que nesses casos a equipe interfere, pois entendem que situações assim são ilegais, inclusive sentem maior facilidade de interferir nesses casos na equipe de tutores por sentirem maior proximidade com

eles e elas. Carolina observa o fato de que os jogadores que ofendem têm cuidados na hora de falar no chat padrão por saberem que possuem riscos de serem penalizados e até mesmo banidos, o que não os impede de ofenderem mulheres em suas *cam*²⁵.

Em contrapartida, Letícia não reconhece essas situações dentro do jogo, mas fala de um caso que já percebeu fora dele, como por exemplo no grupo da PXG Players, em que uma jogadora foi duramente criticada porque, segundo a entrevistada, “ela tentava muita atenção talvez, e ela usava muito o fato de ela ser mulher pra chamar a atenção” (Letícia, 2020). Considerando este último exemplo e a observação da jogadora Paula, é possível perceber que as mulheres são colocadas em lugares em que, a qualquer momento, irão sofrer ataques por suas atitudes, como nesse caso, em que precisam disputar atenção com outras mulheres e correm risco de perderem o controle.

Todas as nossas atitudes são julgadas e a grande maioria condenadas, mas quem possui o poder e o controle de sentenciar, são os jogadores, como se eles possuíssem o direito natural de nos ditar o que é aceito ou não. E de acordo com Saffioti (2001, p.115) “os homens detêm o poder de determinar a conduta das categorias sociais nomeadas, recebendo autorização ou, pelo menos, tolerância da sociedade para punir o que se lhes apresenta como desvio”, em que essas autorizações são associadas diretamente à nossa sociedade patriarcal, são os sintomas que ela apresenta e que, como mulheres, lutamos contra essa corrente. É possível perceber no jogo a presença dessa autorização de poder que é dada aos homens, Paula (2020) finaliza declarando que “o pessoal é respeito zero ali, na maioria das vezes machismo mil”. Nos é demonstrado que as fronteiras de *online* e *offline* não existem mais, e a culpa e o cuidado de sermos julgadas está sempre presente, mesmo com muita cautela, sempre estamos correndo o risco de decepcionar essa espécie de fiscais de mulheres.

Seguindo a mesma linha da pergunta anterior, desta vez as entrevistadas foram questionadas sobre suas reações quando acontece uma situação desconfortável. Neste caso, tanto Carlos quanto Letícia não responderam a esta pergunta porque, respectivamente, ele já não havia sido questionado na pergunta anterior e ela relatou nunca ter sofrido uma situação assim, logo não teria como responder que tipo de reação tem. Nas respostas de duas jogadoras, elas destacam suas mudanças de atitude diante de situações assim, pois antes essas ofensas eram

²⁵ Dentro do jogo, existe um item em formato de câmera que os jogadores e jogadoras utilizam para transmitirem ao vivo o que estão fazendo. . Com esta ferramenta, cada jogador pode abrir seu canal através de sua “*cam*”, onde possui um chat considerado público em que qualquer pessoa pode acessar e assistir, exceto se essa pessoa tiver sido banida dessa *cam* pelo dono ou dona.

sentidas e as abalavam psicologicamente. É o que afirma Paula (2020): “Antigamente chorava, queria discutir, queria explicar, queria falar que não é assim e ficava chateada, mas hoje é foda-se, não adianta sofrer não”. Após diversas vezes sofrer com isso, hoje considera-se mais madura e ignora. Na fala das jogadoras, é perceptível a falta de esperança em relação a essas situações, Carolina aponta que:

eu sei que nem vai ser o primeiro, não é o segundo e nem o último, e hoje em dia eu ignoro, mas já teve casos de eu fazer denúncias, denunciar pro game em si, tipo abrir report no site oficial do jogo, e fazer a denúncia, mas em relação a isso a pxg ela deixa muito a desejar, meio que não me prestou o suporte necessário sabe, a pessoa continuou impune (Carolina, 2020).

As mulheres são alvos de ofensas e, após isso, não conseguem finalizar uma denúncia para tentar punir quem as agride verbalmente, tendo como única opção apenas ignorar e seguir, mesmo que essa pessoa continue ofendendo outros jogadores e jogadoras, como se no ambiente *online* deixasse de ser grave. Outra jogadora toma decisões com base em seu humor, se está animada, essas ofensas não a abalam e ela apenas ignora, caso contrário, quando não está em um bom dia, prefere sair do jogo.

Jéssica, por sua vez, aponta que suas experiências assim estão mais ligadas ao passado, logo que entrou na equipe do jogo, em que seu namorado já fazia parte como GM, e que diversas vezes seu cargo era atribuído pelo fato dele estar lá, como se tivesse recebido ajuda dele para chegar onde está. Podemos atribuir esse respeito que possui atualmente ao seu cargo, pois antes disso sofria como as outras jogadoras sofrem, a diferença é que hoje ela pode punir quem a ofende. Apesar disso, a entrevistada prefere manter a ética e, em casos que a envolvem, solicita que outra pessoa avalie.

4.1.6 Nicks femininos, masculinos ou linguagem neutra

Completando essas questões relacionadas a situações desconfortáveis que as jogadoras enfrentam, as entrevistadas foram questionadas sobre suas atitudes para evitar essas situações, o que fazem para se proteger disso. Nesta pergunta, Letícia também participou e, como foi a única a responder que nunca sofreu com isso, talvez tivesse algum comportamento para impedir, porém afirma que joga de modo a não se preocupar com isso e reafirma nunca ter passado por uma situação desconfortável. Três das cinco entrevistadas afirmam que não se identificam como mulheres, utilizam palavras no gênero masculino, evitam colocar seus nomes ou apelidos em seus canais, que são dentro do jogo e até mesmo parar de brincar com outros

jogadores como forma de evitar essas situações.

Jéssica é uma delas, porém no caso de suas atitudes, elas não são aplicadas dentro da PXG, a entrevistada faz isso em outro jogo, onde é apenas jogadora e não possui outro vínculo além disso. Nesse momento me questionei e também a questionei se por ela não precisar fazer isso no jogo PXG tenha relação com o poder que, de certa forma, possui e que até mesmo intimida quem fosse vir a ofender. Segundo Jéssica (2020), acredita que “às vezes é até pior ser tutor, porque tu tem um poder ali que é de mutar²⁶ as pessoas, infelizmente muita gente acaba se sentindo ofendida por ser mutada e vai lá, desconta na pessoa”, então esse cargo soa como uma via de mão dupla, em que tem momentos de respeito e outros de desrespeito, em que há uma probabilidade de variar de acordo com o jogador ou jogadora, alguns se intimidam e outros não vêem limite para ofender outras pessoas.

Como jogadora, sempre evitei me identificar como mulher, desde as palavras em gênero masculino até afirmar que era homem e não dar nenhum tipo de informação a mais, chegando ao ponto de conhecer pessoas a muito tempo e depois descobrirem que eu era uma mulher. Na PXG, pelo fato de ter começado a jogar por influência do meu namorado, sempre evitei me identificar como mulher e quando inevitavelmente alguém descobria, tinha que fazer inúmeras manobras para desviar do assédio direcionado a mim, normalmente utilizando meu namorado para evitar ser incomodada. Acredito que, muitas jogadoras tomam atitudes semelhantes porque, em algum momento, sofreram assédio e perceberam que homens não são incomodados, que homens respeitam homens e, por isso, ser homem em jogos é a melhor saída para não enfrentar situações desconfortáveis.

A todo o momento as jogadoras precisam mudar para se adaptar a esse ambiente hostil, mas quem agride não recebe punição, segue como se nada tivesse acontecido, é naturalizado. Tanto dentro quanto fora do jogo, as mulheres precisam ter atitudes para evitar, pois ainda não conseguimos combater essas atitudes. No caso do jogo, a equipe tem um papel essencial no combate a essas agressões verbais, mas ainda faltam articulações para pôr em prática as regras que o jogo possui e aplicar as punições de acordo com a gravidade das denúncias.

4.2 VIOLÊNCIA DE GÊNERO

A violência de gênero serviu como base para esta pesquisa, mas abordá-la logo no início

²⁶ Mutar ou ser mutado também é entendido como ser silenciado dentro do jogo, de modo que você poderá enviar mensagens, mas ninguém verá.

das entrevistas não parecia ser um bom método a ser utilizado, considerando que é um tema delicado para algumas pessoas. Deste modo, acredito ser mais conveniente e seguro trazer uma introdução, que neste caso foi conversar sobre as relações de gênero que existem dentro do jogo PokeXGames, e após incorporar a violência de gênero nos questionamentos.

Uma das dificuldades que tenho como jogadora e mulher é reconhecer quando estou sofrendo uma violência de gênero, seja qual for o ambiente, e entendi que essa seria uma questão fundamental para entender o que elas percebem e como percebem, se identificam ou deduzem o que é uma violência de gênero, até mesmo se já ouviram falar sobre isso. A identificação de que alguma coisa está errada está diretamente ligada à ação de denunciar o caso para o jogo, que por vezes mesmo identificando, não ocorrem as denúncias, e mesmo denunciando, não acontecem as punições. Existe um efeito dominó, onde tudo está interligado e com a ausência de uma das peças, não há como prosseguir.

4.2.1 Violência nas classificações no jogo

Neste eixo da entrevista, o tema de violência de gênero é mais aprofundado com as pessoas entrevistadas. O primeiro questionamento desta parte é se, em suas opiniões, existe algum tipo de hierarquia entre os jogadores e jogadoras que é estabelecida pela própria comunidade do jogo. A classificação existente no jogo varia muito: têm as pessoas que sabem jogar; as que não sabem jogar, comumente chamadas de “sem dedo”; as que apenas vão de carona para receber a recompensa sem fazer muita coisa, chamados de “mochilas”, pois são carregados pelo grupo; os suportes que não possuem muito dano de ataque, mas ainda assim têm seu lugar na hora de ajudar a conquistar as recompensas e etc., os quais são classificados pelos próprios jogadores e jogadoras, de acordo com o que já observei enquanto jogava, sendo essa uma perspectiva pessoal.

Apesar de não perceber isso, Letícia (2020) comenta que “fica difícil dizer que tem, mas também não dá pra dizer que não tem né, porque se tratam de pessoas e é complicado”, então mesmo que ela não tenha sofrido com isso ou percebido essa hierarquização, entende que não pode afirmar que ela não exista. É possível perceber seu cuidado em não generalizar através de sua experiência pessoal, sem descartar que outras pessoas podem perceber essas categorias, assim como eu.

Três entrevistadas afirmam que existem essas classificações, inclusive Carolina destaca que ninguém nasce sabendo jogar, então é natural que as pessoas com mais experiência dentro

do jogo saibam jogar melhor que as outras que começaram recentemente, o que não significa desprezar quem ainda não joga bem. Considerando seu nível alto, perguntei para ela se é comum haver essas hierarquias dentro dos grupos de jogadores e jogadoras mais experientes, e ela explica que, normalmente, as pessoas que possuem nível alto se mantêm nesses grupos, onde é possível controlar quem está e manter, por assim dizer, um nível alto da equipe com jogadores e jogadoras bons e de confiança. Apesar disso, Carolina complementa que “tem aqueles que como eu não tem um grupo específico, eu mesma vou pegando quem tem ali que tá disponível pra fazer e vou fazer, se é amigo ou não, eu não tenho muito disso não, de fazer só com amigos” (Carolina, 2020). Esses grupos são compostos por jogadores e jogadoras e é comum haver intrigas entre esses grupos, então quando uma pessoa que pertence a um grupo desses é considerada mais flexível e não se prende muito a isso, não se limita a jogar e montar times apenas com quem é de seu grupo, corre risco de ser atacada caso não se posicione contra algo ou alguém.

Neste caso, Carlos fica dividido em sua resposta, pois acredita não haver essa hierarquia, mas que ela existe principalmente quando trata-se de mulheres. Coincidentemente, ele aborda uma questão que se encaixa na pergunta anterior sobre as atitudes que as jogadores tomam para evitar situações consideradas desconfortáveis, pois ele comenta o fato de existirem grandes jogadoras que se destacam no jogo, e Carlos (2020) acrescenta “tem aqueles machismos de sempre “ah menina não sabe jogar”, tem uns meninos “ah meu Deus, tem uma menina aqui” (...) eu tenho quase certeza que a grande maioria tem muitas meninas aí, só que elas não falam ou elas tão atrás de um nick masculino”. Ou seja, essa categorização que se apresenta para alguns jogadores e jogadoras, também interfere diretamente no modo que as mulheres vão jogar, porque uma mulher bem sucedida dentro de um jogo torna-se algo neutro para os homens, mas inspira outras mulheres a acreditarem que conseguem. Entretanto, se uma mulher jogar mal ou ainda estiver aprendendo e fizer algo de errado, não importa se outras mulheres são bem sucedidas nesse jogo, o que importa é dizer que mulheres não deveriam estar ali e que não sabem jogar.

4.2.2 Gênero, objetos de troca e retaliação

O próximo questionamento foi algo que, no roteiro inicial da entrevista, não passou pela minha cabeça colocar, mesmo que tenhamos histórias referente a isso, as vezes detalhes passam despercebidos e, por sorte, foi sugerido por uma mulher que já jogou e chamou minha atenção

para esse ponto importante. Sendo assim, as entrevistadas foram questionadas se, em algum momento, já receberam itens ou ajuda de jogadores sem pedir e, em caso de afirmativo, se elas aceitaram e qual foi sua reação. Nesse caso, das cinco entrevistadas, quatro afirmam que já receberam ajuda e itens sem pedir, apenas Letícia respondeu que não.

Uma das respostas que me chamou a atenção foi a da Jéssica, a qual afirma que

essa é uma diferença que eu sinto em relação a mulheres ali, eu sinto que às vezes um cara confia muito mais em você por você ser mulher do que confiaria se fosse um homem E nem sempre aquela menina é de confiança, do mesmo jeito que tem homens mal intencionados, tem mulheres que também são né (Jéssica, 2020).

Quanto a isso, a própria jogadora faz um paralelo com o fato de agora ser tutora e que isso poderia justificar tamanha confiança, principalmente quando oferecem Pokémon caros para alguém que nem conhecem, mas relembra que antes de entrar para equipe isso também acontecia com frequência. Atitudes assim, em um primeiro momento, pode soar como um coleguismo dentro da comunidade, mas quando acontece, percebemos que nem todo mundo recebe essa ajuda espontânea de alguns jogadores sem ao menos conhecer eles.

Através das outras respostas, entendemos a dimensão do problema, como no caso de Joana, que afirma já ter recebido propostas assim e que não aceita, exceto se for um amigo que a ofereceu e somente com a condição de que pagará assim que conseguir. A jogadora complementa que “há uns anos atrás eu era bem noobzinha, eu era um level 150 por aí, um cara me ofereceu o resto das stones caso eu mandasse algo pra ele sabe, só se eu mandasse, e meu Deus que absurdo” (Joana, 2020), nesse momento nós também viramos um objeto de troca, em que recebemos diversos benefícios se nos submetemos a situações humilhantes e que corremos fortes riscos de pagarmos mais caro depois, caso esse jogador decida expor para outras pessoas.

Carolina também afirma já ter recebido propostas indecentes, relata que “a primeira vez que isso aconteceu eu fiquei bem assustada porque é muito diferente, mas eu não costumo aceitar nada de terceiros” (Carolina, 2020), e acrescenta que aceita ajuda de amigos como uma via de mão dupla, em que ela busca retribuir essa ajuda também, ressaltando que “tipo uma pessoa tem vínculo comigo e sei lá, conversa comigo tem pouco tempo e é uma amizade distante (...) não faço nem questão, falo que não precisa, muito obrigada e dispenso” (Carolina, 2020), sempre buscando deixar isso evidente. Paula segue essa mesma linha de raciocínio de Carolina, aceita somente de amigos e deixa claro o que está aceitando, pois não gosta desse sentimento de dever algo para alguém, e afirma que às vezes conseguimos saber com quem contar e confiar para pedir ou aceitar ajuda ou itens. Novamente nós, mulheres, precisamos ter cautela em nossas

ações, além de evitar aceitar, ter cuidado em como negar essa ajuda para não sofrer retaliações. Essas ofertas de ajuda e itens possuem dois lados: se você é mulher e se identifica como homem para evitar ser incomodada, poderá pedir ajuda a estranhos e algumas vezes ser atendida, mas se por acaso alguém descobrir que você é mulher, ou você só prefere se identificar como uma, surgirão diversos convites e ofertas para você se beneficiar, que facilitarão sua jornada, pois terá alguém para te ajudar tanto em tarefas do jogo, quanto em itens para conseguir recursos e ter sucesso. Contudo, para isso, você terá que oferecer algo em troca além de sua amizade ou pode ser que, inicialmente, sua amizade baste, mas em alguns casos não bastará, você vai ter que pagar ou ser difamada aos quatro cantos do mundo virtual que você fez diversas coisas e que tudo que tem alguém lhe deu.

Mesmo que você não tenha aceito o método de quitação dessa dívida e até mesmo nem tenha uma dívida, mas se você contrariar um jogador, mesmo que não possua influência dentro do jogo, terá de enfrentar muita coisa desagradável. Já tive experiência em receber ajuda de itens com certa inocência, não possuíam grande valor, mas foram em grande quantidade, pois confiei que não teria problemas com isso, porém ouvi muita mentira sobre mim de coisas que nunca fiz. É normal que às vezes a gente esqueça da realidade em que vivemos e nos deixamos levar pela esperança de que nem todo mundo é ruim. Realmente nem todos os jogadores são ruins, mas custa caro para as mulheres arriscarem sem ter essa certeza.

4.2.3 Reconhecimento de violências de gênero

Uma das questões mais importantes é se as pessoas entrevistadas saberiam o que é uma violência de gênero e se saberiam identificá-la. No enunciado desta pergunta, explico que violência de gênero é um tipo de violência gerada em função da condição de ser mulher. Duas entrevistadas não sabem o que é, uma inclusive desconhecia a palavra e Paula, após a explicação, consegue trazer alguns exemplos, como se estivesse organizando sua mente para entender do que se trata e finaliza afirmando que, “aparentemente, a gente que é menina, nunca consegue nada por mérito próprio, sabe?” (Paula, 2020).

Outra jogadora não chega a dizer que não sabe o que é, mas fica em dúvida e pensativa quanto ao assunto. Letícia e Carlos ficam em dúvida, mas acham que conseguem identificar, Carlos (2020) exemplifica “desprezar meninas “aii ela ta jogando ruim porque é menina” ou sei lá o que”, em que acredita ser uma das formas que a violência de gênero se apresenta. A única pessoa entrevistada que afirma saber o que é violência de gênero e saber identificá-las é Jéssica,

que inclusive cita misoginia para confirmar se era disso que eu estava falando.

Saber o que é uma violência de gênero é importante para que nós, mulheres, consigamos nos defender dela. Identificar o mal que nos é causado e saber quando acontece, nos treina para não aceitar as violências, mas poucas de nós sabemos, eu mesma ainda me questiono se realmente sei identificar e combatê-las. A primeira vez que ouvi falar foi quando já estava na graduação e esse tema gira em torno das pessoas que fazem parte dos meus círculos de amizades, mas nem todo mundo consegue receber essas informações tão relevantes. Como combater violência de gênero se as vítimas não sabem do que se trata? Como denunciar algo que, somente agora, é tratado como algo nocivo? Eu como mulher me preocupo em perceber que informações essenciais não estão chegando para todas e todos, porque homens também devem saber o que é isso. Além da circulação, precisamos saber como falar com essas pessoas de forma clara e didática, e não despejar conceitos e termos que não são acessíveis. Um objetivo que tenho como jogadora é, após a conclusão desta pesquisa, aplicar esse conhecimento e tentar preencher esse espaço com informações para mulheres, para que cada vez mais consigamos nos unir e lutar contra essas violências.

4.2.4 Tipos de violência e silenciamento das jogadoras

De acordo com o Instituto Maria da Penha²⁷, os tipos de violência contra a mulher que estão previstos na Lei Maria da Penha são: violência física, violência psicológica, violência sexual, violência patrimonial e violência moral. Durante as entrevistas, as jogadoras relataram diversas experiências que tiveram, e dentro dessas experiências é possível identificar algumas dessas violências acima citadas.

Com base na classificação do Instituto Maria da Penha e de acordo com o que foi relatado pelas jogadoras, dentro do jogo a violência psicológica normalmente ocorre através de insultos; manipulação; ameaças; constrangimento; e humilhação. Um exemplo que pode ser utilizado é quando um jogador oferece itens a uma jogadora, mas que ela só irá receber se enviar alguma foto, e em diversos casos as jogadoras não aceitam e ainda assim correm riscos de serem chantageadas por esses jogadores, que ameaçam mentir para expô-las e constrangê-las.

Por sua vez, a violência moral surge principalmente com a exposição da vida íntima das jogadoras; fazer críticas mentirosas a elas; e rebaixar a mulher por meio de xingamentos que

²⁷ Disponível em: <<https://www.institutomariadapenha.org.br/lei-11340/tipos-de-violencia.html>> Acesso em: 13 abr, 2021.

recaem sobre a sua índole. É possível perceber que o exemplo anterior utilizado também cabe nessas características de identificação de violência moral. Aqui podemos trazer outro exemplo apontado pelas jogadoras sobre quando elas alcançam um objetivo e outros jogadores duvidam do mérito delas diante da conquista, onde diversas vezes rebaixam elas através de xingamentos, acusando-as de terem sido beneficiadas por alguém em troca de imagens ou favores, principalmente, sexuais.

Não houve relatos de violência física, violência sexual e violência patrimonial, destacando que esta análise foi baseada na classificação do Instituto Maria da Penha²⁸ sobre as violências que estão previstas na lei Maria da Penha. Também vale ressaltar que não haver relato não significa que as jogadoras não tenham sofrido tanto relacionado ao jogo quanto em suas vidas pessoais, mas que o foco da entrevista era em relação ao jogo PokeXGames.

Seguindo com análise referente aos questionamentos durante as entrevistas, como uma extensão da pergunta anterior, as entrevistadas são questionadas se já sofreram algum tipo de violência dentro do jogo e, em caso de uma resposta afirmativa, que tipo de atitude adotaram. Esta pergunta não foi feita para Carlos, pois o objetivo desta pesquisa é ouvir as violências que as mulheres sofrem ou sofreram dentro do jogo. A princípio, o entendimento das entrevistadas sobre o que é violência de gênero está diretamente ligado ao que elas assimilam ser essas violências. Mesmo que o enunciado não seja específico, percebe-se que elas fizeram essa conexão para responder. Duas das cinco jogadoras dizem não ter sofrido algum tipo de violência, mas uma delas, em sua fala, demonstra que já sofreu ataques até mesmo de amigos que duvidam de sua capacidade como jogadora ou de pessoas que, por ela receber ajuda de seu namorado, esquecem do mérito que ela tem com ou sem a ajuda dele.

Jéssica reforça essa questão da desvalorização dos esforços das jogadoras, pois desde o início de sua trajetória na equipe, o mérito era de seu namorado que fazia parte antes dela e que a colocou ali, e não dela que, por ter seu trabalho e esforço reconhecido, subiu de níveis dentro da equipe e agora é considerada a principal líder que coordena toda a equipe. Carolina e Paula apontam as violências verbais como o que mais percebem e, segundo Paula (2020) em que a falta de respeito com as jogadoras é cada vez mais evidente:

é o pessoal xingando por ser mulher, pessoal querendo montar em cima, achando que por ser mulher não sabe jogar, por ser mulher não devia tá aqui, por ser mulher pode te xingar de várias coisas, falar várias coisas (Paula, 2020)

²⁸ Disponível em: <<https://www.institutomariadapenha.org.br/lei-11340/tipos-de-violencia.html>> Acesso em: 13 abr, 2021.

Essas violências afetam profundamente as jogadoras, sendo possível perceber por relatos como esse, onde a jogadora demonstra que “antigamente era igual eu falei, eu chorava, eu ficava realmente chateada, ficava sentida, eu queria conversar, queria explicar, queria brigar às vezes, mas hoje eu vejo que não vale a pena” (Paula, 2020). E nesse caso, novamente é observada a mudança de postura diante dessas situações em que, anteriormente, sentia-se a necessidade de bater de frente e se colocar contra esses ataques, mostrar sua insatisfação e sua razão, mas que agora prefere ignorar pelo bem de sua saúde mental.

Eu, como jogadora, me incluo nesse relato, porém ainda não aprendi a ter esse autocontrole, de ouvir as ofensas e ignorá-las, porque ainda sou essa pessoa que fica irritada, que briga e que por vezes tenta explicar e conversar com o agressor, mesmo que não tenha sentido algum. Paula finaliza com uma frase que deve ser enfatizada: "às vezes é melhor ter paz do que ter razão" (Paula 2020). Essa citação tem um peso tão grande, pois dentro dos jogos pensamentos assim são uma espécie de mantra para as jogadoras, porque não temos a possibilidade de ter paz e razão em um ambiente que nos testam frequentemente e que diversas vezes nos descontrolamos com tamanho desrespeito e afronta que nos direcionam. Precisamos mudar nossas ações constantemente, sempre buscando a melhor maneira de nos sentirmos bem.

4.2.5 Denúncias e resistências possíveis no universo do jogo

Após identificarmos uma violência, seja de gênero ou não, o que nós fazemos? O questionamento seguinte refere-se às denúncias e, neste caso, se elas já tentaram denunciar algum tipo de violência para o jogo ou para alguém. Esta pergunta foi feita somente para as jogadoras que não fazem parte da equipe, que são Paula, Joana e Carolina. Um dos pontos em que mais me questionei desde a ideia para o tema até a realização das entrevistas era em como o jogo e sua equipe se posicionam diante das violências que ocorrem dentro e fora do jogo. Na PXG existe uma estrutura para denúncias que, aparentemente, funciona ou ao menos está no caminho para dar certo, mas na prática é possível perceber as falhas que existem desde como recebem a denúncia, onde muitas vezes já finalizam logo de início por acreditarem não haver gravidade, até a punição do jogador ou jogadora que quebrou alguma das regras.

Como jogadora, tentei uma vez e outra denunciar alguma situação, mas achei complicado o passo a passo para anexar as imagens²⁹. Além disso, a demora das respostas e a

²⁹ As imagens devem ser transformadas em link e depois anexadas na denúncia.

experiência de outras pessoas que já denunciaram e que não tiveram um retorno, também influenciam na hora de decidir seguir ou não com a denúncia. Não bastassem as dúvidas sobre seguir ou não esse processo de denúncia, certa vez tive uma péssima experiência com um dos jogadores, que na época era GM e *streamer*, onde depois de um comentário meu em uma publicação sua no grupo oficial da PXG no Facebook, recebi diversos ataques e ofensas dele enquanto estava de *Cam* aberta dentro do jogo. Até hoje não sei exatamente como ele conseguiu me achar dentro do jogo, pois sempre evitei postar no Facebook algo que me identificasse no jogo e não costumo utilizar nada que seja possível me reconhecer fora do mesmo. Após o ocorrido, que na época eu não sabia que poderia tirar *prints* e denunciá-lo pelas ofensas dentro e fora do jogo, me questiono como e por quem seria avaliada minha denúncia, sendo que foi um membro da equipe que me ofendeu, lembrando que para se tornar membro da equipe é preciso saber o mínimo das regras do jogo, então mesmo ele sabendo, seguiu me ofendendo.

As três entrevistadas afirmam que já fizeram alguma denúncia para a PXG e todas ficaram insatisfeitas com o retorno que tiveram. Paula relata uma experiência recente, em que um jogador mandou mensagens vulgares para ela, inclusive não sabe se ele deduziu que ela é mulher pelo seu *nick* ou se soube através de algum amigo. Quanto a isso, ela explica que

Conversei com amigos meus que eram tutores e falaram “ó Paula, você pode abrir um ticket, você pode abrir um report, pode printar, mas é muito difícil que dê em algo. A pxg só age mesmo quando é uma coisa muito séria, muito pesada, e mesmo assim não é certeza que eles vão te dar uma resposta favorável, que vão punir o jogador (Paula, 2020)

Quando precisamos tomar uma decisão dessas de seguir ou não em frente com nossas denúncias, receber o retorno de alguém que já tenha tentado é algo decisivo. Apesar disso, nem sempre consultamos alguém, então muitas vezes denunciemos e nos decepçamos com o resultado, em que você se sente sozinha, sem qualquer amparo da equipe diante da situação que você está relatando. Joana evidencia isso através de seu relato:

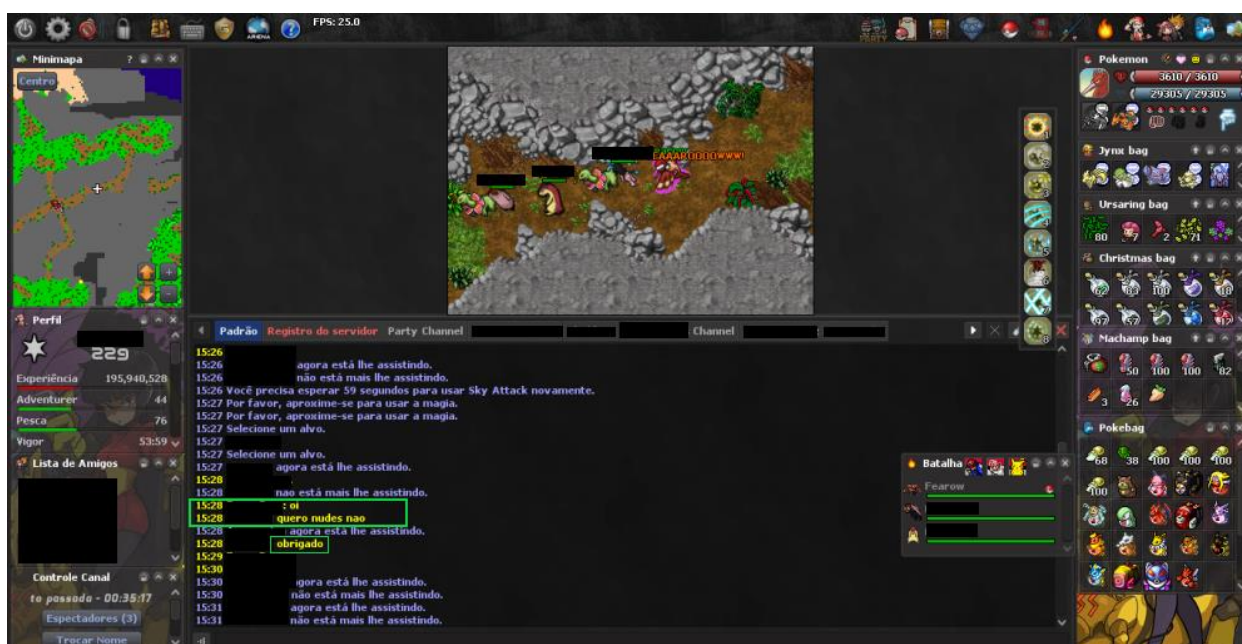
Acho que foi o primeiro tipo de violência que teve comigo, eu abri ticket, eu fiz um monte de coisa (...) e aparentemente não deu em nada. Eles tiveram que ameaçar dar ks entre outras coisas pra ver se a pessoa pedia ao menos desculpa por ter feito aquilo comigo.

Então fica claro que não faltam tentativas, mas sobram desapontamentos sobre as atitudes que a equipe deixa de tomar diante das denúncias que recebem. Chegamos ao ponto em que precisamos pedir ajuda aos jogadores e jogadoras porque para o jogo não adianta, é como se nada tivesse acontecido. A jogadora também relatou que houve um caso em que foi ajudar um amigo e a atacaram, as pessoas que a ofenderam seguem jogando normalmente, não

tiveram nenhum tipo de punição, a equipe, novamente, não fez nada em relação a isso. Quando somos ofendidas, ficamos como uma enorme carga mental que nos cansa, o agressor pode até esquecer o que fez, mas a vítima não esquece e quando não conseguimos nos livrar desse incômodo que fica, seguimos com essa cicatriz que nos inquieta. Receber apoio dos amigos e amigas tornam-se gestos significativos para as vítimas que se sentem só e, em alguns casos, culpadas diante da isenção da equipe.

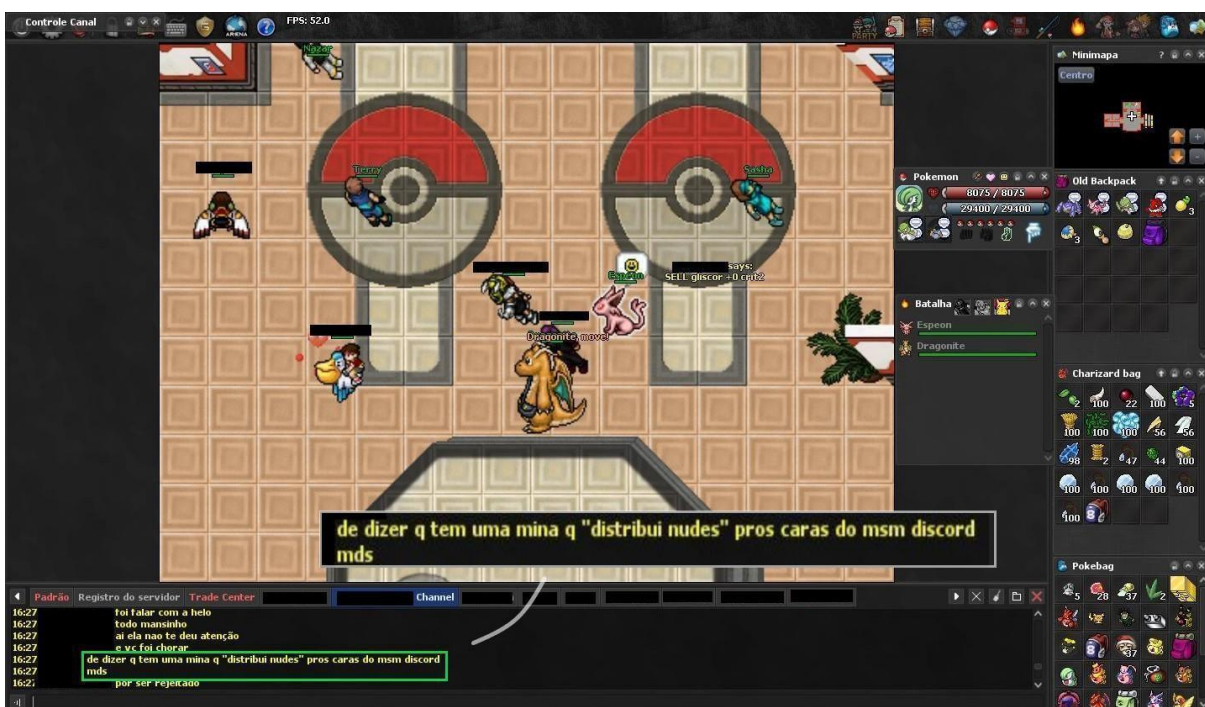
A seguir, as três imagens (Figuras 2, 3 e 4) enviadas pela jogadora Joana foram utilizadas para fazer uma denúncia para o jogo, incluindo um *print* do *ticket* que ela enviou, ou seja, o texto da denúncia em si. Com base nessas imagens, é possível perceber os ataques gratuitos que ela recebeu, pois só de cumprimentar um dos jogadores foi o suficiente para que ele mandasse indiretas para ela. Em nenhuma das imagens ela respondeu. Todas as imagens tiveram fotos e nomes dos jogadores e jogadoras apagados.

Figura 3 - Ofensa à jogadora



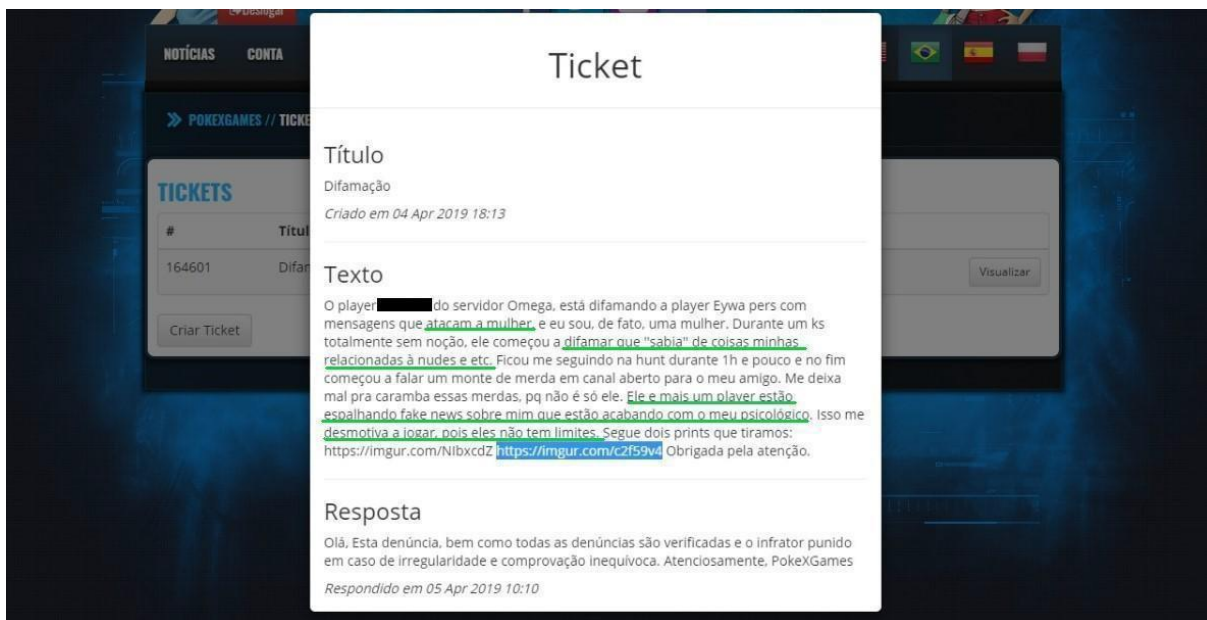
Fonte: *Print* enviado pela jogadora Joana.

Figura 4 - Conversa de um amigo da jogadora



Fonte: *Print* enviado pela jogadora Joana.

Figura 5 - *Ticket* realizado pela jogadora



Fonte: *Print* enviado pela jogadora Joana.

Suely Fragoso (2015, p.135) aborda três tipos de práticas que são consideradas disruptivas, agressivas ou que sejam inadequadas às interações *online*, as quais são divididas em *spam*, *trollagem* ou *griefing*. É comum essas práticas aparecerem combinadas, por vezes

sendo difícil distingui-las. Sendo assim, trarei uma breve contextualização de cada um desses conceitos de acordo com Fragoso (2015, p.135), iniciando com o *Spam*, que é o envio excessivo de mensagens, normalmente sendo um único texto ou frase enviado repetidamente. Esta prática é bastante conhecida dentro da PXG, inclusive existem regras que proíbem a prática por atrapalhar os outros jogadores e jogadoras. Essa prática torna-se um problema pois dificulta a interação entre outras pessoas que podem estar utilizando aquele *chat*, gerando confusão desnecessária.

Por sua vez, a *Trollagem* é uma prática mais danosa que o *Spam*, pois “consiste em provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line (fórum, lista de discussão, game) com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos impertinentes, inferiorização ou ridicularização” (FRAGOSO, 2015, p.137). No caso desta pesquisa, a *trollagem* pode ser identificada nos relatos das pessoas entrevistadas, pois nesta prática, de acordo com Fragoso (2015, p.138), é comum “ridicularizar uma pessoa, ou um pequeno grupo de pessoas, diante de uma comunidade mais ampla”. A ridicularização diante de um grande grupo de pessoas também é uma forma de violência, e no caso da *trollagem*, quando o jogador ou jogadora perde o controle e a paciência, é como se mordesse a isca e caísse na armadilha. Fragoso (2015, p.139) complementa que “a literatura elenca entre os principais motivadores da *trollagem* o divertimento, a vingança, o preconceito, a raiva e a autoafirmação”, em que os *trolls* acreditam que, independente de qual seja o resultado de suas ações, eles sempre se divertem.

O *Griefing*, de acordo com Fragoso (2015, p.141) pode ser sinônimo de problema ou irritação. É uma palavra derivada da língua inglesa em que, de acordo com os dicionários, “*grief* designa uma imensa tristeza, luto, ou a fonte desse sentimento”. Para dar sentido a essa prática, a autora explica que “nas interações *on-line*, os derivativos *griefers* e *griefing* fazem referência a esses dois sentidos, ao designar jogadores (e suas ações) que perturbam os demais, tornando desagradável, dolorosa ou até traumática a experiência de jogo” (FRAGOSO, 2015, p.141). Nesta última prática, é possível perceber maior semelhança ao que é relatado durante as entrevistas, inclusive, indo ao encontro do que Fragoso (2015) comenta sobre ser comum a junção entre as três práticas, podemos identificar tanto o *griefing* quanto a *trollagem* em nossas experiências durante o jogo. O *spam* torna-se menos agressivo, por ser proibido no jogo e fácil de ser identificado, pois qualquer tipo de mensagem enviada repetidamente pode ser razão para silenciamento da pessoa, é algo mais controlado em relação às outras práticas.

Seguindo a análise das figuras, mesmo que a jogadora tenha denunciado e utilizado

imagens como prova das ofensas que recebeu no principal canal público, chamado padrão, referente a Figura 1, e na Figura 2 as ofensas foram feitas em um canal também público, que neste caso é o *Cam* dela dentro do jogo, não teve uma resposta favorável do jogo e, possivelmente, o jogador que a ofendeu não foi punido. Na Figura 3, abaixo de seu texto para realizar a denúncia, é possível perceber a resposta automática que o jogo possui quando recebe uma denúncia, o que não traz garantia para quem denuncia.

Dentro desse contexto, as mesmas jogadoras foram questionadas sobre as regras do jogo, se deveria haver uma regra que amparasse jogadoras vítimas de violências no canal privado, pois atualmente só é válido o que é dito em canal público. Quando se lê as regras do jogo, é possível ter uma esperança de que o jogo tenha interesse em resolver os problemas de quem joga, mas não adianta mantê-las na teoria. Existe uma regra no capítulo 1, art. 1b que deixa claro que ofensas não são permitidas, mas o jogador ou jogadora que ofende através das mensagens privadas deve ser apenas ignorado ou ignorada; no capítulo 2, art. 2a, a discriminação de gênero, entre outros tipos, é expressamente proibida, mas isso se aplica aos canais públicos. Essa distinção entre os canais público e privado gera impunidade, pois os jogadores, conforme relatado pelas entrevistadas, são cautelosos e evitam ofender em locais que podem gerar algum tipo de punição, lembrando que não há uma garantia de punição até mesmo nesses canais públicos.

As três jogadoras concordam, com unanimidade, que deve haver maior atenção da PXG nesses casos. Paula explica que

a gente ali, querendo ou não, é minoria num ambiente totalmente machista, é uma coisa absurda e velho, a gente não tem amparo nenhum, a gente fica nós por nós mesmas, então eu acho que a PXG devia dar uma atenção maior nisso (...) dar uma resposta pra gente quando a gente corre atrás, quando a gente reporta, quando a gente procura um amparo (Paula, 2020).

Este comentário da jogadora é condizente com essa realidade, em que as jogadoras que estão presentes dentro do jogo são minoria e enfrentam um ambiente dominado por homens, e nós já carregamos diversos rótulos em nossa trajetória nos jogos, pois sempre temos a sensação de não pertencimento. E os pedidos não são incomuns, apenas pedimos um pouco de atenção diante das violências que sofremos nos ambientes relacionados ao jogo.

Carolina, por sua vez, concorda que deveriam ter mais atenção, mas que haja imparcialidade, para evitar que mulheres tentem burlar essa regra para se vingar de algum desafeto. A jogadora exemplifica esse benefício indevido com um caso de uma jogadora que aproveitou sua relação próxima a um GM para prejudicar um jogador que era seu desafeto,

claro que nesse caso o GM encaixou a situação em uma regra que pune quem atrapalhar um *streamer* de produzir conteúdo. Quando esse jogador foi dar KS³⁰ nessa jogadora, ela estava com a Twitch³¹ aberta, então para ela não foi difícil aproveitar isso para prejudicá-lo. Porém, destaco que no capítulo 1, art. 1r, fica esclarecido que “Jogadores que tentarem ter influência sobre o cargo do Gamemaster, se dizer amigo dele, afirmar que o conhece para abuso de poder e ação de má fé, poderá ter a conta banida permanentemente”, mas é possível perceber que as regras existem, mas nem sempre são aplicadas.

Com esse caso, fica difícil não reparar em como a equipe tem poder de solucionar ou aplicar uma punição, mas parece faltar motivações para que isso vire regra e não mais exceção. Fica uma sensação de que, quando uma violência fica escancarada a ponto de prejudicar o jogo em si, providências são tomadas, mas se isso não corre risco de atacar a reputação do jogo, não são importantes e ninguém é punido. Todas nós gostaríamos de ter a sorte de um dia conseguir que um agressor seja punido sem precisar ouvir e nos calar diante de difamações e ofensas, mas que isso aconteça antes de perdermos as esperanças na equipe do jogo, que soa tão omissa perante nossas reclamações.

4.3 PERSPECTIVAS DA EQUIPE

Entender a estrutura da equipe e como funciona através do relato de uma mulher e um homem que a compõem, é relevante para melhor compreensão desse sistema. Jéssica é uma das lideranças mais importantes da equipe de suporte e esse protagonismo feminino em um ambiente dominado por homens é importante na luta contra a dominação masculina e, principalmente, na representatividade feminina dando voz às mulheres que, neste caso, são tratadas como dominadas.

Bourdieu (2012, p.46) afirma que não devemos “eternizar a estrutura de dominação masculina descrevendo-a como invariável e eterna”. Em nosso estudo, apesar de sermos invisibilizadas em todos os lugares dentro da estrutura dos jogos, desde a equipe até a comunidade, não podemos acreditar que isso será para sempre, pois acreditar nisso nos paralisa. Como parte de uma sociedade, devemos comprovar que as estruturas de dominação “são

³⁰ Os jogadores e jogadoras chamam de KS quando outra pessoa entra em sua área enquanto você está ali, e esta pessoa “rouba” seus Pokémon e você se prejudica pois todo Pokémon que está em determinada área, quando é “morto”, tem um tempo para nascer novamente.

³¹ Twitch é um site de streaming onde diversos jogadores e jogadoras transmitem suas partidas e interagem com as pessoas que estão assistindo, podendo ser pessoas que jogam ou não.

produto de um trabalho incessante (e, como tal, histórico) de reprodução, para o qual contribuem agentes específicos (entre os quais os homens, com suas armas como a violência física e a violência simbólica) e instituições, famílias, Igreja, Escola, Estado)” (BOURDIEU, 2012, p.46). Sendo assim, devemos exaltar mulheres que ocupam cargos de liderança e elas, por sua vez, devem encorajar e abrir passagem para que outras mulheres também sejam capazes de liderar e representar.

Para realizar as entrevistas, formulei dois roteiros com questões que se encaixam de acordo com a pessoa entrevistada: jogadoras e equipe. Dentro do grupo da equipe, composta por Jéssica, Letícia e Carlos, também adaptei as perguntas. O roteiro utilizado para a entrevista com Jéssica serviu como base, através desse roteiro adaptei o que perguntaria para Letícia e Carlos.

No caso de Carlos, algumas perguntas direcionadas a um homem como, por exemplo, se já sofreu violência de gênero, não encaixam com o objetivo da entrevista e pesquisa, então ele não foi perguntado sobre isso. Em contrapartida, utilizei a conversa com ele para entender melhor a estrutura da equipe e o que ele tem feito junto à equipe para melhorar a experiência das mulheres dentro do jogo. Quanto a Letícia, foi a última entrevistada, então não faria sentido perguntar novamente sobre a equipe se eu já havia obtido as respostas com Jéssica e Carlos, e por ser mulher, realizei as perguntas relacionadas à violência de gênero.

Jéssica e Letícia foram questionadas se já perceberam algum tipo de diferença no tratamento pelo fato de serem mulheres e ocuparem cargos importantes na equipe. As mulheres no poder é uma questão significativa. Kanan (2010, p.246) expõe dados de uma pesquisa realizada pela Organização Internacional do Trabalho (OIT) sobre o tema de como as mulheres estão presentes no mercado de trabalho, mas poucas chegam a um cargo de liderança. Segundo dados levantados pela OIT, em 2006 havia 2,9 bilhões de trabalhadores no mundo, onde 1,2 bilhões eram mulheres. Não só a nível nacional, mas de forma mundial:

O número de mulheres que ocupam ou já ocuparam posições elevadas na hierarquia das organizações não é expressivo. Essa pouca expressão está associada à questão de gênero, até porque, nas organizações de trabalho, atos discriminatórios ou sexistas costumam ser velados, encobertos, escondidos e negados nas entrelinhas do que as pessoas fazem e falam (KANAN, 2010, p. 246).

Estamos em 2020, mas ainda existem semelhanças com 2006, e em meio a uma pandemia de Covid-19 e sem perspectivas de sairmos dessa crise, um estudo realizado pela Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (CEPAL), aponta que houve um retrocesso de mais de uma década em avanços da equidade de gênero no mercado de trabalho.

Segundo Alicia Bárcena (2021), agora torna-se

fundamental avançar em um novo pacto fiscal que promova a igualdade de gênero e que evite o aprofundamento dos níveis de pobreza das mulheres, a sobrecarga de trabalho não remunerado e a redução do financiamento de políticas de igualdade (BÁRCENA, 2021).

Sendo assim, “no século XXI, a atuação da mulher em vários papéis e funções é realidade comprovada; contudo, apenas algumas conseguem ocupar, no universo organizacional, posições de liderança” (KANAN, 2010, p.246), devido a essas dificuldades enfrentadas pelas mulheres em seus ambientes de trabalho, questionar as entrevistadas sobre como são suas jornadas dentro dessas equipes é relevante no processo de entender se ali existem violências de gênero.

Letícia afirma nunca ter tido problemas com isso, somente no início que algumas pessoas achavam que ela não era da equipe, mas descarta que isso tenha a ver com seu gênero. Jéssica também afirma nunca ter tido um problema assim, mas completa que “tem situações que pode acontecer de um cara dar uma cantada, aquela coisa chata né, mas no geral assim eu não sinto isso, pelo menos comigo o pessoal sempre me respeitou bastante” (Jéssica, 2020), e até mesmo a entrevistada questiona se isso está ligado à sua posição na equipe, em que “eu não sei dizer se é pela minha posição, mas nunca senti diferença de uma pessoa tratando de uma forma porque é mulher e tal” (Jéssica, 2020). A todo o momento surge essa dúvida, se ela é respeitada ou somente a respeitam por saber que ela faz parte da equipe. Ainda assim, mesmo sendo da equipe, poderiam ocorrer casos de outros membros da equipe não a respeitarem por se tratar de uma mulher no poder, mas Jéssica já descarta essa hipótese, pois afirma que ocupou um cargo em que liderava a equipe e sempre foi respeitada. Nós mulheres possuímos maior dificuldade de nos inserirmos em ambientes de trabalho, e quando conseguimos, sofremos dos mais variados ataques, em que neste caso dentro da equipe existe respeito com todos e todas, mas o ideal seria que esse respeito fosse copiado pela comunidade, respeitando as mulheres e sem as desmerecer.

Outra questão indispensável é saber quantas pessoas fazem parte da equipe da PXG e quais são os cargos, ou níveis, que existem nela. Esta pergunta somente Jéssica e Carlos responderam. São diferentes equipes que estruturam a PXG, mas a principal é a equipe de suporte formada por tutores e tutoras, e moderadores e moderadoras, em que nesta pesquisa as referências à equipe são para a de suporte. Tem a equipe de comunicação, onde Jéssica trabalha, e a equipe de GMs. Carlos, quando questionado sobre quantas pessoas estão envolvidas nessas

equipes, me indicou a Wiki PXG³², que é uma de suas principais atividades, e neste site encontrei dados mais específicos e atualizados. De acordo com a Wiki PXG, podendo variar os números, são 68 tutores e tutoras e sete pessoas que formam a equipe de GMs. Quanto às outras equipes, não encontrei muitas informações, então destaco as duas principais.

Seguindo essa questão de membros das equipes, aproveito para fazer uma ligação com a pergunta seguinte, a qual refere-se a quantas mulheres fazem parte destas equipes e quais cargos ocupam. Novamente busquei dados mais específicos através da Wiki PXG, mas tornou-se um exercício para a entrevistada e o entrevistado, de se questionarem quantas mulheres estão ali e o quanto isso pode refletir dentro do jogo. Jéssica (2020) afirma que “a realidade é que a PXG, ela tem uma persona que a maior parte é composta por homens, então a gente tem uma pequena quantidade de mulheres dentro do jogo, só que dentro da equipe ele é um pouco refletido”, quando ela trouxe esse ponto da persona da PXG, me questionei o porquê de ainda manterem só uma, considerando os altos índices de mulheres nos jogos, haveria uma necessidade de uma persona feminina, sendo possível conversar com os dois públicos sem excluir ninguém. Logo após, a entrevistada comenta também a dificuldade de encontrar mulheres dispostas a assumir um cargo de tutora, e como recai nas equipes a não identificação das mulheres, em que não se vê tantas mulheres jogando, logo faltam mulheres na equipe.

Carlos por sua vez cita Jéssica como um dos exemplos de mulheres na equipe, em contrapartida complementa que já houve mais mulheres, mas que ultimamente vem caindo a participação. O entrevistado salienta que “as de outra equipe, fora as de suporte, tem as de desenvolvimento, tem algumas outras meninas por lá, tem a equipe de designer também, acho que lá na equipe de designer são 5 ou 6 e são 4 meninas” (Carlos, 2020), ainda assim existem meninas na equipe, mas poucas vezes sabemos que estão ali presentes.

Considerando os dados que estão presentes no site Wiki PXG, na equipe de tutores são 68 pessoas, mas somente três são mulheres. Na turma de GMs, são sete pessoas e apenas duas são mulheres. Busquei pela equipe de desenvolvedores e encontrei que é formada por apenas quatro homens. Mesmo que sejam poucas mulheres que jogam PXG, e que menos ainda se propõem a fazer parte da equipe, a diferença nos números é gritante. Então é possível encontrar nesses números uma pista para a quantidade de denúncias que são ignoradas que, neste caso, quem avalia são os GMs, em que são apenas duas mulheres, contra cinco homens, que podem ter algum tipo de atitude para mudar essa realidade. Neste ponto, concordamos com Alves

³² Disponível em: <https://wiki.pokexgames.com/index.php/P%C3%A1gina_principal> Acesso em: 06 abr, 2021.

(2016) sobre a necessidade de representatividade feminina nessas equipes, em que

O potencial de avanço rumo à igualdade substantiva é maior quando as reivindicações das mulheres e dos grupos organizados com base na equidade de gênero encontram receptividade nas diversas instâncias de poder e quando existem mecanismos de consulta que permitem às mulheres articular legitimamente suas reivindicações em termos políticos. A equidade de gênero é, essencialmente, uma questão de direito humano (ALVES, 2016, p.636).

Deste modo, para que nós, mulheres, consigamos ter algum sucesso em nossas reivindicações e, no caso dos jogos, receber um retorno positivo quanto às denúncias, é necessário que cada vez mais estejamos presente em ambientes de poder, locais em que são decididas ações importantes que nos dizem respeito, mas que por vezes não sabemos sequer o que foi discutido. Precisamos de vozes femininas nos locais de decisão, como nos jogos, onde há necessidade de as mulheres ocuparem cargos de tutoras e GMs para que consigamos ser atendidas, para que saibam o que queremos e o que precisamos.

Jéssica e Carlos foram questionados se já receberam denúncias de algum tipo de violência ou sabiam de alguém que tivesse recebido. Carlos esclarece que quem recebe denúncias através de *tickets* pelo site são os GMs ou a equipe de suporte, mas considerando que a pergunta também aborda sobre alguma denúncia que tiveram conhecimento, o entrevistado afirma que

Muito pesada acho que teve um caso, não sei se é muito bom falar, mas sempre tem uns streamerzinhos que não são tão assim, e aí faz aqueles tipos de bullying, tipo vai na live da menina e conversa besteira, no mais acho que é o mais grave que já vi. E é fora do jogo por causa da stream, não é de fato no jogo (Carlos, 2020).

Apesar de ter sido um caso que ocorreu fora do jogo, as regras também são válidas em algumas plataformas que os jogadores e jogadoras usam. Uma das jogadoras comentou as ofensas que recebeu em uma *live*³³ que estava acontecendo fora do jogo e que tentou denunciar, mas não teve retorno. Jéssica por sua vez comenta que já passaram casos de misoginia para ela e que foram avaliados e que, atualmente, ela afirma que “a gente tá melhorando o atendimento, a gente tá trabalhando em melhorias pro suporte também, o que também engloba as questões de denúncia” (Jéssica, 2020), o que é um ponto muito importante para se destacar, em que surge uma esperança de saber que uma mulher está coordenando a equipe e tem como objetivo combater casos de misoginia e de racismo.

Jéssica também comenta que não costuma avaliar as denúncias de jogadores e jogadoras

³³ Transmissão ao vivo, em tradução livre.

porque não é sua função, mas quando se trata de casos que envolvam pessoa da equipe, ela interfere, principalmente se, por exemplo, foi um tutor que ofendeu, então sente-se na obrigação de desligá-lo da equipe. Considerando que a entrevistada é uma das principais líderes que, de certa forma, ocupa um cargo maior, comentei que somente aconselhar as jogadoras a ignorar o agressor, soa um pouco com impunidade, sendo que evitam ofender em canal público porque sabem das possíveis punições que podem vir a receber. De acordo com Jéssica,

eu não sei te falar como é uma investigação ali, mas resumindo assim, a gente recomenda que a pessoa abra um ticket e tal, que nem eu falo, na esfera privada se ela se sentiu ofendida pelo que aconteceu ela também pode abrir um boletim de ocorrência porque tem casos que são crimes né, então a pessoa pode abrir esse boletim. Por mensagem privada a gente recomenda que a pessoa ignore mesmo (Jéssica, 2020).

Mesmo que em casos graves a equipe se coloque à disposição para auxiliar até mesmo em boletim de ocorrência, sabemos que são poucas mulheres que denunciam para o jogo, e dentro dele a violência que ocorre com as jogadoras já é colocada como algo sem importância, quando a única atitude que deve ser tomada é ignorar. Deste modo, chegar ao ponto de denunciar formalmente à uma delegacia é quando não se tem mais controle desta situação, quando as ameaças ultrapassam o ambiente virtual e a mulher corre real risco de violência física. Eu, como jogadora, nunca denunciei uma violência à polícia por entender que eu queria que o jogador fosse punido somente dentro do jogo, pois para mim já estava de bom tamanho. Falar para uma jogadora que, se for o caso, poderá abrir um boletim de ocorrência, a meu ver, com base na minha experiência como jogadora, me sentiria incomodada. Considerando algumas experiências em outros jogos, somente não percebi violências de gênero em jogos de RPG, onde não há o modo *multiplayer*, ou seja, diferente da PokeXGames que é um MMORPG, os jogos RPG não possuem interações entre jogadores e jogadoras dentro do jogo, e mesmo assim havia casos de sexismo por parte do próprio jogo. O boletim de ocorrência possui um enquadramento penal, a punição que buscamos quando denunciemos ofensas feitas dentro ou em alguma rede social paralela ao jogo é uma punição de outra ordem, compatível às regras do jogo. Se fossem situações relacionadas à violência de gênero sistemática, assédio, invasão de dados, perseguição e ameaças, ou seja, ataques mais graves, caberia ir à uma delegacia fazer um boletim de ocorrência. Referente às solicitações das jogadoras, aplicar punições de acordo com as regras já solucionaria boa parte dos problemas, mas não todos.

A violência de gênero dentro dos jogos não é só um comentário que devemos ignorar ou um jogador que não tem o que fazer e ataca mulheres porque foi criado assim, mas essas violências são praticadas fora do jogo também. Percebemos as influências que os jogos têm em

nossas vidas, os jogadores e jogadoras realmente se sentem naquele ambiente e, diversas vezes, essa cultura está no nosso cotidiano, mas porque não aproveitar o prestígio dos jogos para, aos poucos, conscientizar a comunidade?

O último questionamento foi em relação às regras, por haver regras com punições para casos de ofensas e violências nos canais públicos, gostaria de saber o motivo de não valerem para o canal privado. Jéssica não sabe exatamente o porquê, mas acredita que devido a criptografia e a lei de proteção de dados, não é possível utilizar uma mensagem privada como prova porque, teoricamente, invade a privacidade das pessoas. Relembrando que quando acontece algo no canal público e alguém faz uma denúncia, em que *prints* são usados como prova, a equipe acessa as mensagens deste canal, que sempre são salvas, e investigam aquela denúncia para aplicar a punição. Novamente a entrevistada trouxe a questão do boletim de ocorrência que, neste caso, a vítima abre um *ticket* solicitando à equipe essas mensagens para denunciar o seu agressor. Jéssica (2020) comenta que, como equipe, “a gente tá trabalhando melhorias no suporte, a pessoa ter uma opção de bloquear, não receber essas mensagens privadas, não sei como poderia ser uma solução para isso”, então há essa preocupação da equipe e pode-se deduzir que já perceberam essa brecha, a qual possibilita qualquer pessoa ofender outra sem ser punida.

Carlos comenta os mesmos pontos que Jéssica, sobre a questão da privacidade, que somente em casos graves, como racismo, a equipe pode vir a conseguir resgatar essas mensagens para a vítima usar como prova em uma denúncia à polícia, e reforça a sugestão da equipe de ignorar o agressor. Neste caso, Carlos menciona que, se as vítimas ignoram esses jogadores no privado, eles se obrigam a xingá-las no público e assim elas conseguiriam provas, mas dentro do jogo, quando ignoramos alguém, não é possível ver nenhuma mensagem dela, tanto no canal privado quanto nos canais padrão. Deste modo, somente é possível fazer isso se tivermos alguém de testemunha e que consiga tirar *print* do que o agressor falou, caso contrário ele falará sozinho e a vítima não conseguirá prova alguma. Confirmando a atuação da equipe diante das denúncias, Carlos (2020) afirma que “todas as mensagens dos canais públicos têm um histórico, então eles puxam o histórico do cara (...), e aí eles vão confirmar se teve aquela mensagem de fato ali e aí as decisões são tomadas”. Infelizmente não se tem certeza de que realmente alguma decisão será tomada, que haverá alguma punição para esse jogador e quiçá se a denúncia será investigada.

Enquanto não se tem uma saída para que as mensagens privadas possam servir de provas

dentro do jogo, as jogadoras ficam nesse impasse, em que o jogador que as ofende poderá ser punido se elas denunciarem, mas quando denunciam dificilmente são respondidas positivamente. Percebemos através da Jéssica uma leve esperança de que a equipe esteja realmente interessada em reparar esses descuidos diante das denúncias de mulheres. Novamente é preciso destacar que a presença feminina em um cargo de poder nos dá a possibilidade de que sejamos ouvidas e representadas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi realizado no decorrer do ano de 2020, durante a pandemia de Covid-19, o que tornou mais difícil sua execução e conclusão, ao mesmo tempo evidenciou ainda mais sua importância. De acordo com a matéria do G1³⁴, dados do Ministério da mulher, da família e dos direitos humanos apontam que a pandemia de Covid-19 foi um dos fatores que causaram um aumento da violência contra as mulheres no ano de 2020. Foram registradas 105.821 denúncias, as quais podem conter mais de um tipo de violação ou crime contra a mulher. Houve também um aumento nas ocorrências registradas por delegacias virtuais, mas apesar da variedade de canais para denunciar uma agressão, nem todas as mulheres que sofrem violência denunciam.

A violência de gênero foi potencializada durante o isolamento social devido a diversos fatores, entre eles o desemprego que atingiu a todos e todas, em que mulheres perderam sua renda e ficaram mais tempo sozinhas com seus agressores, desempregadas ou trabalhando em home office, ou até mesmo casos de homens que perderam seus empregos e lidam com a frustração através da violência, entre outros.

Durante o longo caminho percorrido para finalizar esta pesquisa, não posso deixar de destacar as diversas dificuldades que um ambiente *home office*³⁵ proporciona, desde a falta de concentração até não conseguir organizar minha rotina. O isolamento social em si não afetou diretamente esta pesquisa, pois desde o início a intenção era conversar com diversas jogadoras de diversos lugares, então deveria ser de modo *online*. Neste caso, o *home office* só interferiu nas dificuldades delas em encontrarem ambientes calmos em que pudessem conversar e eu as pudesse ouvir.

Desde que iniciei esta pesquisa, me questionaram e eu também me questioneei se deveria seguir com ela, considerando que foge de assuntos diretamente referentes à minha futura profissão como publicitária, mas a todo o momento não deixei de considerá-las como consumidoras de uma marca, que no caso é a PXG. As relações de gênero têm tomado cada vez mais prioridade em minha vida, e estudá-las foi bastante incentivador para que eu aplicasse este

³⁴ Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2021/03/07/brasil-teve-105-mil-denuncias-de-violencia-contramulher-em-2020-pandemia-e-fator-diz-damarees.ghtml>> Acesso em: 16 abr, 2021.

³⁵ Durante a pandemia, o trabalho home office se popularizou e foi adotado pela maioria das pessoas que não poderiam sair de casa para trabalhar, visando manter o isolamento e evitar a transmissão de Coronavírus.

conhecimento em minha profissão.

Durante a pesquisa, é possível notar as dificuldades que giram em torno das denúncias, como a coleta de provas e a realização destas denúncias, tanto das violências geradas no ambiente do jogo, quanto em ambientes paralelos que as regras também são válidas. Existe a necessidade de se policiar para evitar ser ofendida, mas que quando ocorrem as ofensas, ter que denunciar sem expectativas de resolução, e perceber que a única coisa que realmente funciona é voltar a ter cuidado com o que fala, em como fala e com quem fala.

Um dos possíveis caminhos a seguir para o combate da violência de gênero nos jogos é através da luta para aumentar cada vez mais a presença feminina em cargos de poder dentro desse universo, sempre acreditando que a representatividade feminina é um amplificador das vozes de tantas outras mulheres e que através desse lugar de fala podemos seguir a busca por respeito no universo dos jogos.

Seguindo esta linha de representatividade feminina, questionar as regras e por quem são criadas, fiscalizadas e como são mantidas, é um fator essencial para que seja possível o entendimento da gravidade que uma situação de difamação, por exemplo, pode gerar no psicológico de uma mulher. Um dos questionamentos a serem solucionados é uma forma de conseguir usar como prova as mensagens que são enviadas em canais privados, mas antes disso, as denúncias e provas que envolvem os canais públicos devem ser resolvidas e com punições aplicadas de forma justa, tanto para quem denuncia, quanto para o agressor. Deve haver uma forma de resolver esses problemas, mas que nem eu e nem a equipe conseguimos identificá-la, mas enquanto houver interesse de encontrá-la, as perspectivas ficam positivas. Devemos destacar que esses questionamentos devem ser enfrentados dentro dos jogos e em novas pesquisas.

As violências de gênero relatadas pelas jogadoras, justificaram o porquê de seguir pesquisando sobre isso, em um mercado tão masculino, mas que apresenta números de maioria feminina, e que as mulheres não conseguem se sentir confortáveis, gera dúvidas de o porquê desta prática. Próximo à conclusão deste trabalho, li uma notícia triste que demonstra a importância de falar e combater a violência de gênero nos jogos. Uma jogadora de E-sports³⁶ foi morta a facadas por um jogador de um time adversário, a vítima se chamava Ingrid, tinha 19 anos e era conhecida como “Sol”. A reportagem foi escrita pelo G1³⁷, mas eu tive acesso à essa

³⁶ Modalidade de jogos *online*.

³⁷ Disponível em: <<https://g1.globo.com/>> Acesso em: 15 mar, 2021.

notícia através da página no Facebook “Quebrando o Tabu”³⁸, e destaco o final da legenda da postagem, em que:

O machismo no mundo dos games já é um velho conhecido. Muitas jogadoras são xingadas e ameaçadas diariamente, e esse crime ilustra bem como mulheres são vistas online: como alvos, como uma ameaça à masculinidade frágil de homens que não sabem jogar limpo e não aceitam perder nunca. Nossos sentimentos à família de Sol e nossa solidariedade a todas as mulheres da comunidade gamer que lutam por um ambiente online mais saudável, inclusivo e diverso.

Sol foi vítima de um feminicídio decorrente da violência de gênero, e nos comentários desta postagem havia diversos relatos de pessoas que conheciam alguém ou que leram algo referente às jogadoras que não se sentem seguras, em especial mulheres que jogam a mesma modalidade que Sol, e como sofrem ataques dentro dos jogos por serem mulheres.

As entrevistadas, e o entrevistado, demonstram a indispensabilidade do conhecimento sobre o que é violência de gênero e como se manifesta dentro do jogo. Reafirmo que, em casos como esse, de temas relevantes, percebo que os jogos são importantes para informar e orientar seus jogadores e jogadoras do que devemos ou não fazer, pois esse conhecimento pode ser aplicado em nosso cotidiano. As violências contra as mulheres são naturalizadas no ambiente online, então por que não combatê-las dentro dele também?

Enquanto estava elaborando esta pesquisa, comecei a jogar um outro jogo *online* chamado Genshin Impact³⁹, no qual eu entrei em dois grupos no Facebook antes mesmo de instalá-lo. Comecei a perceber, tanto nas publicações que são aceitas pelos administradores e moderadores, quanto nos comentários, diversas formas de violência, em contrapartida percebi também um movimento contra essas violências, de pessoas que não aceitam mais os comentários ofensivos colocados como meras opiniões. Essas pessoas que iam contra as ofensas, também faziam questão de denunciá-las à administração do grupo e cobrar um posicionamento que fosse contra aquilo. Infelizmente ficava por vezes perceptível que diversas publicações passavam despercebidas, ou quem as filtra fingia não ver aquilo, o que demonstra uma atitude que soa como se essa pessoa concordasse com as ofensas. Coincidentemente, surgiu um grupo desse mesmo jogo em que somente mulheres são aceitas e logo solicitei a entrada, porque até mesmo na PXG, sentia falta desse apoio entre mulheres, onde uma ajuda a outra.

Quando começamos uma jornada em um jogo, surgem muitas dúvidas sobre o que fazer

³⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/quebrandoatabu/posts/4273513266038361>> Acesso em: 15 mar, 2021.

³⁹ Disponível em: <<https://genshin.mihoyo.com/pt/>> Acesso em: 01 jul, 2021.

e como fazer com mais eficiência, sem ficarmos perdidas. No grupo geral deste jogo novo que conheci, sentia muita grosseria, ironia ou piadas em comentários de publicações em que alguém pedia uma ajuda, e isso causa receio e nos faz repensar se queremos perguntar algo ali. Logo em que fui aceita no grupo de mulheres, me senti muito acolhida, mesmo que não tivesse tirado nenhuma dúvida, percebia aquela energia de união entre as jogadoras, o que nos deixa muito confortáveis. Onde eu quero chegar é no momento em que li uma publicação de uma moça reclamando e se sentindo muito desconfortável com a sexualização de uma personagem, em que nesse jogo é bastante comum as personagens femininas possuírem corpos irreais, roupas demasiadamente justas ou curtas e, uma das piores partes, seus tons de voz que geram desconfortos, em especial quando fazem algum movimento e gemem. Nesse momento fui direto nos comentários, onde algumas jogadoras diziam que não são personagens sexualizadas, mas que essa sexualização está na cabeça de quem vê, inclusive justificavam com outras personagens do universo dos animes, em que a maior parte é assim.

Se lemos alguns comentários vindo de homens, nós até entendemos, até porque eles não passam pelas diversas violências que nós passamos diariamente, mas quando uma mulher utiliza os mesmos argumentos que homens, se tem uma dimensão desse obstáculo. Percebo que surge uma nova linha de pesquisa, em que devemos analisar esses grupos de mulheres e buscar identificar os problemas com informações e construir saídas de maneira conjunta, porque somos ensinadas em uma sociedade machista, é comum encontrarmos comentários machistas feitos por mulheres. O que não pode ser considerado normal é que nós, mulheres, sigamos repetindo esses comentários e sigamos nesse ciclo de violências.

Como mulher, jogadora, filha, neta, irmã, namorada, estudante e em todas as minhas formas possíveis dentro desta sociedade, sinto a responsabilidade de ajudar outras mulheres que, assim como fui um dia, não percebem essas violências, mas que sofrem diariamente e não conseguem combatê-las porque não conseguimos identificá-las. A todo o momento ficamos em dúvida do que fazem com a gente, se devemos denunciar ou se é possível fazer isso.

Esta pesquisa iniciou-se com incerteza, mas é finalizada com convicção e vontade de seguir em frente trabalhando com o tema de mulheres, e buscando inseri-las em minha trajetória acadêmica e profissional, aceitando a responsabilidade social e indo ao encontro de um país melhor para todos e, principalmente, para todas

REFERÊNCIAS

ALVES, José Eustáquio Diniz. Desafios da equidade de gênero no século XXI. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 24, n. 2, p. 629-638, maio 2016.

AMORIM, Thiago Botelho de. **Universo Pokémon**: jogo, imaginário, mitologia e cultura. 2016. 61 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Audiovisual e Publicidade, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

A PANDEMIA da COVID-19 gerou um retrocesso de mais de uma década nos níveis de participação no mercado de trabalho das mulheres na região. 2021. Disponível em: <https://www.cepal.org/pt-br/comunicados/pandemia-covid-19-gerou-retrocesso-mais-decada-niveis-participacao-mercado-trabalho>. Acesso em: 09 mar. 2021.

AVELAR, Michely Gomes; BARROS, Déborah Magalhães de. O ensino e línguas pelo viés funcional:: os usos de bug, buff, lag e nerf nos jogos digitais. **Caderno Seminal Digital**, Goiás, v. 33, n. 33, p. 198-227, jul. 2019. Semestral.

BÁRCENA, Alícia. A pandemia da COVID-19 gerou um retrocesso de mais de uma década nos níveis de participação no mercado de trabalho das mulheres na região. Cepal. 2021. Disponível em: <<https://www.cepal.org/pt-br/comunicados/pandemia-covid-19-gerou-retrocesso-mais-decada-niveis-participacao-mercado-trabalho>>. Acesso em: 13 mar. 2021.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

CAMPANELLA, Bruno. Por uma etnografia para a Internet: transformações e novos desafios. **Matrizes**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 167-173, jul. 2015. Semestral.

CAETANO, Mayara; FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no facebook. **Lumina**: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação, Juiz de Fora, v. 10, n. 1, p. 1-20, abr. 2017.

DE OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira. **Garotas que jogam videogame**: expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no facebook. 2014. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

FALCÃO, Thiago Pereira. **Não humanos em jogo**: agência e prescrição em world of warcraft. 2014. 332 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

FARIAS, Vicente Reis de Souza. POR QUE HÁ POUCAS MULHERES JOGANDO ONLINE?: espiral do silêncio e sexismo nos jogos online. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Artigo**. Belo Horizonte: Compós, 2018. p. 1-18.

FRAGOSO, Suely. Games online como terceiros lugares. **Fronteiras**: Estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 10, n. 1, p. 36-45, jan. 2008. Trimestral.

FRAGOSO, Suely. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. **Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 129-146, jun. 2015.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FONSECA, Livia Lenz. **GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. 2013. 113 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Ciências da Comunicação, Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez. 2017.

HINE, Christine. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. *In*: CAMPANELLA, Bruno; BARROS, Carla (org.). **Etnografia & consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2016.

KANAN, Lilia Aparecida. Poder e Liderança de mulheres nas organizações de trabalho. **Oes**, Salvador, v. 17, n. 53, p. 243-257, abr. 2010.

LESNIESKI, Marlon Sandro. A Evolução dos Jogos Online: do rpg ao mmorpg. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 9., 2008, Joaçaba. **Artigo**. Guarapuava: Intercom, 2008. p. 1-11

MENDES, Adler Ariel Moreno. O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends. **Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 39, p. 143-165, abr. 2020.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos E-Sports. **Conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 16, n. 31, p. 73-88, jan. 2017. Semestral. Universidade Caxias do Sul. <http://dx.doi.org/10.18226/21782687>.

NATANSOHN, Graciela (org.). **Internet em código feminino: teorias e práticas**. La Crujía: La Crujía Ediciones, 2013.

PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 20 7ª Edição**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>. Acesso em: 9 jul. 2020.

PUPPO, Nayana Louise Saqui; ÁVILA, Gustavo Noronha de. Violência contra a mulher nos jogos online. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 126-146, jun. 2018.

RIBEIRO, Gabriel Carvalho Branco. **O sexismo nos jogos eletrônicos: barreiras à participação feminina em league of legends**. 2019. 90 f. TCC (Graduação) - Curso de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

RODRIGUES, Letícia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero:** os tipos de feminilidade em league of legends. 2014. 171 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

SAFFIOTI, Heleieth I.B.. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. **Cadernos Pagu**, Campinas, v. 16, n. 0, p. 115-136, ago. 2001.

SOARES, Maristela da Silva. **Nós por nós mesmas:** a experiência vivida com as mulheres do Grupo Sororidade Feminina no município de Pinhais/PR. *In: SIMPÓSIO GÊNERO E POLÍTICAS PÚBLICAS*, 6., 2020, Londrina.. [S. L.]: Uel, 2021. 6 v. Disponível em: <http://anais.uel.br/portal/index.php/SGPP/article/view/1006>. Acesso em: 05 mar. 2021.

VALENTE, Jonas. **Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. 2020.** Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa#:~:text=Atualizado%20em%2026%2F05%2F2020,a%20134%20milh%C3%B5es%20de%20pessoas.&text=Conforme%20o%20estudo%2C%2074%25%20dos,Outros%2026%25%20continuam%20desconectados>. Acesso em: 18 dez. 2020.

APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM AS JOGADORAS

- Perfil sociodemográfico

1. Qual seu *nick*? Posso usá-lo para te identificar na pesquisa? Caso não queira, poderia sugerir outro?
2. Qual sua idade?
3. Mora em qual estado?
4. Qual seu estado civil?
5. Qual sua atividade profissional?
6. Qual sua formação educacional?
7. Qual tipo de conexão de internet você tem?
8. Em quais dispositivos/plataformas você costuma jogar?

- Perfil como jogadora de PokeXgames

9. Há quanto tempo você joga PokeXGames?
10. Como você conheceu o jogo?
11. Atualmente, com que frequência você costuma jogar?
12. Normalmente você costuma jogar sozinha ou pertence a algum grupo de jogadores e jogadoras?
13. Qual seu perfil como jogadora?

- Relações de gênero no jogo

14. E você prefere jogar com homens, mulheres ou é indiferente?
15. Percebe alguma diferença entre os papéis dos homens e das mulheres dentro do jogo?
16. Você costuma conversar com jogadores fora do jogo? Se sim, são homens ou mulheres?

Porque?

17. Você já se sentiu desconfortável com alguma situação que tenha ocorrido com você ou com outra jogadora dentro do jogo? Ou que seja ligada ao jogo como no grupo ou página da PXG? Porque você se sentiu assim?
18. E quando acontece uma situação desconfortável, o que você costuma fazer?
19. E você já teve alguma atitude para evitar alguma situação desconfortável? Se sim, qual?

- **Violência de gênero**

20. Na sua opinião, existe algum tipo de hierarquia entre os jogadores e jogadoras colocada por eles mesmos? Por exemplo, uma classificação de quem joga melhor, quem é suporte, quem “não tem dedo”...
21. Você já recebeu itens de jogadores ou ajuda sem pedir? Se sim, você aceitou? Qual foi sua reação?
22. Você sabe o que é uma violência de gênero? Você saberia identificar uma violência de gênero, ou seja, um tipo de violência gerada em função da condição de ser mulher?
23. Você já sofreu algum tipo de violência dentro do jogo? Se sim, que tipo de atitude você tomou?
24. Você já tentou denunciar algum tipo de violência para alguém ou para o jogo?
25. Quanto às regras do jogo, você acha que deveria ter alguma regra específica para amparar as jogadoras em casos de violência que ocorram no canal privado também?

APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM A EQUIPE

- Perfil sociodemográfico

1. Qual seu *nick*? Eu posso te identificar com ele na pesquisa? Caso não queira, poderia sugerir outro...
2. Qual sua idade?
3. Mora em qual estado?
4. Qual seu estado civil?
5. Qual sua atividade profissional?
6. Qual sua formação educacional?
7. Em quais dispositivos/plataformas você costuma jogar?

- Perfil como jogador de PokeXgames

8. Há quanto tempo você joga PokeXGames?
9. Como você conheceu o jogo?
10. Qual seu perfil como jogador?
11. Há quanto tempo você é tutor?
12. Quais são as funções de um tutor?

- Relações de gênero no jogo

13. Percebe alguma diferença entre os papéis dos homens e das mulheres dentro do jogo?
14. Quantas pessoas pertencem à equipe da PXG? Quais são os cargos ou níveis que existem na equipe?
15. E nessas equipes, saberia me dizer quantas mulheres fazem parte? E quais cargos ocupam?
16. O que precisa fazer para ser tutor ou para ocupar esses cargos?

- Violência de gênero

17. Na sua opinião, existe algum tipo de hierarquia entre os jogadores e jogadoras colocada por eles mesmos? Por exemplo, uma classificação de quem joga melhor, quem é suporte, quem “não tem dedo”...
18. Você sabe o que é uma violência de gênero? Você saberia identificar uma violência de

gênero, ou seja, um tipo de violência gerada em função da condição de ser mulher?

19. Você já recebeu denúncias de algum tipo de violência ou sabe de alguém que tenha recebido?
20. E você já foi consultado por alguém que tinha dúvidas sobre como agir em situações de violência?
21. Existem regras com punições para casos de ofensas e violência nos canais públicos, saberia explicar o motivo de não valerem para os canais privados?
22. Quanto às regras do jogo, você acha que deveria ter alguma regra específica para amparar as jogadoras em casos de violência que ocorram no canal privado também?

APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM AS MULHERES DA EQUIPE

- Perfil sociodemográfico

1. Qual seu nick? Eu posso te identificar com ele na pesquisa? Caso não queira, poderia sugerir outro...
2. Qual sua idade?
3. Mora em qual estado?
4. Qual seu estado civil?
5. Qual sua atividade profissional?
6. Qual sua formação educacional?
7. Que tipo de conexão de internet você tem?
8. Em quais dispositivos/plataformas você costuma jogar?

- Perfil como jogadora de PokeXgames

9. Há quanto tempo você joga PokeXGames?
10. Como você conheceu o jogo?
11. Atualmente, com que frequência você costuma jogar?
12. Normalmente tu joga sozinha ou pertence a algum grupo de jogadores e jogadoras?
13. Qual seu perfil como jogadora?
14. Há quanto tempo você foi tutora?

- Relações de gênero no jogo

15. E você prefere jogar com homens, mulheres ou é indiferente pra ti?
16. Percebe alguma diferença entre os papéis dos homens e das mulheres dentro do jogo?

17. Já percebeu alguma diferença de tratamento ligada ao fato de você ser mulher e ocupar um cargo alto na equipe? Comparado a homens que ocupam o mesmo cargo ou cargo mais baixos...
18. Você costuma conversar com jogadores fora do jogo? Por exemplo no whats, face, discord, pessoalmente... Se sim, são homens ou mulheres? Porque?
19. Você já se sentiu desconfortável com alguma situação que tenha ocorrido com você ou com outra jogadora dentro do jogo? Ou que seja ligada ao jogo como no grupo ou página da PXG? Porque você se sentiu assim?
20. E quando acontece uma situação desconfortável, o que você faz?
21. E você já teve alguma atitude para evitar alguma situação desconfortável? Se sim, qual?

- **Violência de gênero**

22. Na sua opinião, existe algum tipo de hierarquia entre os jogadores e jogadoras colocada por eles mesmos? Por exemplo, uma classificação de quem joga melhor, quem é suporte, quem “não tem dedo”...
23. Você já recebeu itens de jogadores ou ajuda sem pedir? Se sim, você aceitou? Qual foi sua reação?
24. Você sabe o que é uma violência de gênero? Você saberia identificar uma violência de gênero, ou seja, um tipo de violência gerada em função da condição de ser mulher?
25. Você já sofreu algum tipo de violência dentro do jogo? Se sim, que tipo de atitude você tomou?