

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

Lígia de Angelo Gilli Martins

**Um Estudo Sobre o Conflito de Gênero no Counter-Strike:
Global Offensive**

Santa Maria, RS
2019

Lígia de Angelo Gilli Martins

**Um Estudo Sobre o Conflito de Gênero no Counter-Strike: Global
Offensive**

Artigo apresentado ao Curso de Bacharelado em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Ciências Sociais**.

Orientador: Prof. Dr. Francis Moraes de Almeida

Santa Maria, RS
2019

Lígia de Angelo Gilli Martins

**Um Estudo Sobre o Conflito de Gênero no Counter-Strike:
Global Offensive**

Artigo apresentado ao Curso de Bacharelado em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Ciências Sociais**.

Francis Moraes de Almeida, Dr. (UFSM)
(Presidente/orientador)

Rodrigo Oliveira de Oliveira, Ms. (UNISINOS)

Débora Krischke Leitão, Dr^a (UFSM)

Santa Maria, RS
2019

Aos meus avós,

Waldomiro De Angelo (in memoriam),
Therezinha Odette Lucci De Angelo, Jesus
Martins Martins (in memoriam) e Nilde Gilli
Martins (in memoriam);

aos meus pais,

João Carlos Gilli Martins e Graziela Lucci
de Angelo;

ao meu irmão,

Bruno de Angelo Gilli Martins,

aos quais tanto devo,

dedico.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Santa Maria, ao Curso de Bacharelado em Ciências Sociais, assim como seu corpo docente, por oportunizarem um ensino de qualidade que, com diversidade, foi de extrema importância para o meu crescimento de conhecimento acadêmico.

Ao meu querido orientador, Francis Moraes de Almeida, pelo seu apoio e dedicação para com as orientações, foi crucial para o desenvolvimento de minha apreensão intelectual, a partir de reflexões acerca do estudo de jogos. Obrigada por compreender e apoiar minhas ideias, e pelo seu companheirismo nessa etapa da minha vida. Agradeço pela confiança em mim depositada, pela disponibilidade e pelas valiosas contribuições a este trabalho, advindas de sua orientação.

Aos meus pais e irmão que, primeiramente, priorizaram meu estudo e me ensinaram o valor do estudo. Pelo apoio em cursar Ciências Sociais e pelos conhecimentos acerca da vida acadêmica. Agradeço meu pai João Carlos Gilli Martins e irmão Bruno de Angelo Gilli Martins por apoiarem meus estudos em Ciências Sociais e, acima de tudo, dentro da temática Jogos. Seus incentivos às minhas ideias e pesquisa possibilitaram a realização desse trabalho. Em especial agradeço minha mãe, Graziela Lucci de Angelo, pelas leituras e discussões conjuntas para a realização deste trabalho. Sua ajuda nos estudos foi fundamental para a compreensão de autores e obras que compõem este trabalho. À minha vó Therezinha Odette Lucci de Angelo que, mesmo à distância, tive seu apoio e incentivo advindos pelas conversas no telefone.

Ao conjunto de amigos que compreenderam minha ausência da vida social, pelo apoio moral e incentivo para a realização deste trabalho. Por ouvirem meus desabaços e contribuírem com conselhos que levarei para a vida toda. Pelos puxões de orelha e pelas incontáveis risadas. Aos amigos que fiz jogando jogos no computador, em especial à minha amiga de longa data, Rafaela Lírio, que mesmo distante fisicamente, esteve sempre me apoiando e que juntas, construímos o clã feminino para jogos online, Girls in Charge. Sem sua amizade e nossas madrugadas jogando Call of Duty 4 no Team Speak 3, talvez eu jamais tivesse tanto gosto por pesquisar jogos online e seus jogadores. E à organização Wild Fox e-Sports pela compreensão, apoio e contribuição para a realização deste trabalho. Às amigadas que fiz dentro dessa organização, enquanto membro e parte da administração do grupo feminino. À vida, que me traz ensinamentos. Agradeço.

“Que nada nos defina, que nada nos
sujeite. Que a liberdade seja a nossa
própria substância, já que viver é ser
livre.” (Simone de Beauvoir).

Um Estudo Sobre o Conflito de Gênero no Counter-Strike: Global Offensive

RESUMO

Jogos é um objeto de estudo que, embora interessante, é muito amplo e complexo. A realização deste trabalho ocorre na direção dos estudos dos jogos online: o estudo de um desses jogos denominado Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), jogo esse do tipo Multiplayer e de First Person Shooter (FPS). Voltado para a observação de indivíduos que jogam videogames, o presente trabalho privilegia uma reflexão sobre jogadores de CS:GO, interessando o conflito entre jogadores e jogadoras nesse jogo. A partir da realização de entrevistas com jogadores de CS:GO e por meio de observação participante, este trabalho tem por objetivo principal compreender as relações de conflito que se estabelecem entre jogadores homens e mulheres no CS:GO. Partindo da afirmação de que há conflito entre homens e mulheres durante as partidas de CS:GO, este trabalho tem interesse em responder de que forma ocorre este conflito, ou seja, de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo Counter-Strike: Global Offensive.

Palavras-Chave: Jogos online. Counter-Strike: Global Offensive. Mulheres. Conflito de gênero.

A Study on Conflict in Counter-Strike: Global Offensive

ABSTRACT

Games are an object of study that, although interesting, are very broad and complex. The realization of the present study occurs in the direction of online games studies: the study of one of these games, called Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), a multiplayer and First Person Shooter (FPS) game. The present study, focused on the observation of individuals that play video games, favors a reflection on players of CS:GO, concerning the conflict between male and female players. Based on interviews with players of CS:GO and through participant-observation methodology, this work aims to understand the conflicting relations that are established between male and female players of CS:GO. Based on the affirmation that there is conflict between male and female players during matches of CS:GO, this work is interested in answering in which way these conflicts occur, that is, in which way the conflicting social relations are built between men and women in the game Counter-Strike: Global Offensive.

Key Words: Online games. Counter-Strike: Global Offensive. Women. Gender conflict.

Introdução

O tema dos jogos é um objeto de estudo que, embora interessante, é muito amplo e complexo. Existem muitos estudos e análises que abrangem essa temática como, por exemplo, os realizados por Huizinga (2004) e Caillois (1990). Através da literatura é possível verificar a existência de estudos sobre mulheres gamers como em Bristot et al. (2017), Oliveira (2014) e Fonseca (2013), para citar alguns. Dentro dessa temática ampla, há diversos tipos de jogos que podem e são estudados, tais como os jogos analógicos e online. Diferentemente dos jogos online, os jogos analógicos “geralmente são jogados em grupo, ou seja, depende da reunião de pelo menos duas pessoas com o mesmo interesse e no mesmo local físico” (Baptistella), e são conhecidos popularmente por jogos de tabuleiro e de cartas. Já os jogos online (jogos eletrônicos jogados via internet em um computador, console ou celular) podem ser classificados através das terminologias: Singleplayer, jogo eletrônico que possibilita a participação de apenas um jogador por partida, ou Multiplayer, jogo eletrônico que possibilita a participação de mais de um jogador em uma mesma partida.

É na direção dos estudos dos jogos online que me coloco a realizar este trabalho: estudar um desses jogos do tipo Multiplayer e de FPS¹ denominado Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)². Mais especificamente, este trabalho tem por objetivo principal compreender as relações de conflito que se estabelecem entre jogadores homens e mulheres no CS:GO. Partindo da constatação de que há conflito entre homens e mulheres durante as partidas de CS:GO, este trabalho tem interesse em responder de que forma ocorre este conflito, ou seja, de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CSGO. As perguntas que busco responder neste trabalho são: como ocorre o conflito de gênero no CS:GO? e de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO?

Antes do desenvolvimento do trabalho, é necessária a realização de uma retomada histórica dos *videogames* (Crawford, 2012, p.3) para a compreensão do seu surgimento e desenvolvimento. No final da década de 50 foram lançados jogos para computador,

¹ “FPS” é uma sigla para *First Person Shooter* que referencia jogos de guerra. Todo jogo de guerra é um jogo do gênero FPS que tem como objetivo a simulação de guerra.

² Counter-Strike: Global Offensive é um jogo, para computador, de simulação de guerra desenvolvido pela Valve Corporation. Será utilizada a sigla CS:GO (usado também pela desenvolvedora do jogo) para se referir ao jogo Counter-Strike: Global Offensive.

enquanto que os consoles e arcades, que popularizaram o gênero, só chegaram ao mercado nos anos 70. Após o lançamento desses jogos, segundo o site História de Tudo, os consoles foram criados, sendo Odissey o primeiro console comercializável da história do videogame, desenvolvido pela empresa Magnavox em 1972, nos Estados Unidos. Após o lançamento do Odissey, surgiu o Atari 2600 elaborado por Nolan Bushnell e lançado no Brasil em 1983. Posteriormente, a empresa japonesa Nintendo desenvolveu o console Famicom, que foi rebatizado para NES (Nintendo Entertainment System). A Nintendo lançou seu terceiro console, o Nintendo 64 (N64) em 1996, após o surgimento de alguns consoles de empresas concorrentes. Em 2000 a Sony lançou o Playstation 2, fazendo parte da penúltima geração de consoles, até a mais recente geração, que é composta por: Playstation 4, Wii U e Xbox One, das empresas Sony, Nintendo e Microsoft respectivamente.

Também é relevante acrescentar que a expansão dos videogames vem se intensificando a ponto de Crawford (2012, p.1) afirmar que a pesquisa da Entertainment Software Association (ESA 2010) sugere que mais de dois terços de todas as casas norte americanas agora “joga computador ou videogames”. Os jogos eletrônicos foram mais comercializados a partir do crescimento da indústria de games, ultrapassando a indústria cinematográfica a partir de 2016, e existem mais de 2,3 bilhões de jogadores ativos no mundo desde 2018, de acordo com a Newzoo. Nesse panorama de crescimento da indústria de games, Bristot et al. (2017) afirmam que a Pesquisa Game Brasil aponta o público feminino como maioria dos gamers, sendo 52,6% do público que joga videogames no Brasil.

Nessa instância faz-se necessário esclarecer que o presente trabalho se alinha à abordagem teórica de Crawford (2012, p.1) que privilegia uma reflexão sobre gamers e não sobre jogos de modo geral: “Este é um livro sobre videogames. Dito isto, eu enfoco especificamente aquelas pessoas que jogam videogames, suas práticas e sua cultura, bem como ferramentas teóricas que podem ser usadas para entender padrões sociais a elas associados”³. Seguindo a mesma abordagem, este trabalho é voltado para a observação de indivíduos que jogam videogames, porém mais especificamente, o CS:GO,

³ Texto original: “This is a book about video gamers. That is to say, it focuses specifically on those who play video games, their practices and their culture, as well as the theoretical tools that can be used to understand associated social patterns” (tradução da autora).

interessando o conflito entre jogadores e jogadoras presente nesse jogo, e o que alguns jogadores têm a dizer sobre tal conflito.

Para a construção de um conjunto de dados a serem analisados, entrei em um grupo do WhatsApp, da organização Wild Fox e-Sports, o chamado “principal”. Depois de dois meses encontrei nesse grupo a oportunidade de me apresentar não somente como jogadora de CS:GO, mas também enquanto pesquisadora do conflito de gênero no CS:GO. Após entrar no grupo principal, entrei também no grupo feminino, por onde combinávamos de jogar juntas. Paralelamente a isso, entrei em contato com a equipe administrativa da organização, me apresentei enquanto estudante do curso de graduação em Ciências Sociais Bacharelado pela Universidade Federal de Santa Maria e informei que estava pesquisando o conflito de gênero no CS:GO. Assim, após dois meses nesse processo de conhecer os membros efetivos e a equipe administrativa da Wild Fox, apresentei-me aos membros dos grupos enquanto provável formanda, mandei mensagem por escrito nos dois grupos me apresentando novamente, porém agora como pesquisadora.

Após me apresentar nos grupos, pedi para que quem estivesse disponível, que entrasse em contato comigo via WhatsApp, no privado, para que eu pudesse enviar algumas perguntas. Dessa forma a entrevista foi constituída por dez perguntas para as mulheres e onze, para os homens, cujo questionário pode ser conhecido posteriormente. A partir da sexta pergunta, direcionei os questionamentos de acordo com o gênero de cada indivíduo. Cinco mulheres e sete homens se disponibilizaram a responder a minha entrevista.

Este trabalho é constituído por cinco seções. Na *primeira seção* trato de uma retomada histórica sobre os consoles, os computadores pessoais e os jogos eletrônicos. Também é composta pela diferenciação entre jogos offline e online (jogos Singleplayer e Multiplayer, respectivamente), pela descrição de alguns gêneros de jogos como RPG, FPS, híbridos, Battle Royale e MMO. Já na *segunda seção* exponho as metodologias empregadas nesta pesquisa e realizo a descrição do jogo CS:GO nos modos casual e competitivo, como sendo um jogo multiplayer do gênero FPS. Na *terceira seção* descrevo minha experiência enquanto jogadora e explico de que forma ocorre a comunicação, por mensagens de voz e de texto a partir de plataformas como Discord (DS) e Team Speak 3⁴ (TS3) dos gamers. Destino, na *quarta seção*, a análise da pesquisa a partir dos dados

⁴ Essas plataformas serão explicadas detalhadamente na quinta seção.

coletados pelos interlocutores acerca do conflito de gênero no CS:GO. O jogo CS:GO torna-se algo para além de um simples jogo de entretenimento online.

1. Consoles, Computadores Pessoais e Jogos Eletrônicos

Antes de tudo, é imprescindível falar sobre a cultura gamer, mesmo que de forma sintética. Primeiro exponho minha compreensão acerca da internet, após a evolução dos consoles, dos computadores para após entrar no tema de jogos single e multiplayer. De acordo com Hine (2015) a ampliação de acesso tornou a internet mais “familiar” e “amigável”. As sugestões da autora possibilitam a compreensão da internet como um artefato cultural. Concordando com Hine (2015), as mídias digitais são ambientes propiciadores de determinadas experiências e não apenas um meio ou local. A internet é um espaço de socialização e que possibilita experimentações, como o ato de jogar videogames. Como expressam Santaella e Feitosa (2009), quando utilizo o termo “games”, estou me referindo a jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais.

Os videogames tornaram-se populares a partir dos anos 80, no Brasil. Enquanto o console fez sucesso por muitas décadas anteriores, o computador só foi popularizado a partir dos anos 90, com a chegada da internet nas casas brasileiras e com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos em computadores. A internet, que anteriormente era a chamada “discada”, desenvolveu-se até as “bandas largas” e ao que temos nos dias atuais, possibilitando download mais rápido e assim facilitando o acesso a jogos multiplayers. Importante salientar que os consoles e os computadores apresentam um extenso histórico em relação a seu desenvolvimento. Portanto, para que se desenvolva este trabalho, é importante a realização de uma contextualização histórica dos *videogames* (Crawford, 2012, p.3) a fim de compreender o seu surgimento e desenvolvimento.

Antes de tudo e para fins de classificação das diferentes modalidades de jogos existentes, adoto a proposta de Juul (2004) que, baseado em analistas clássicos da história dos jogos e da interação lúdica como Huizinga (2012) e Caillois (1990) desenvolve seus próprios conceitos de jogo.

A difusão dos *video games* deu-se inicialmente a partir do lançamento de dois jogos: Tennis for Two (1958) e Spacewar (1961). O Tennis for Two, projetado pelo físico William Higinbotham, é um jogo eletrônico que simula uma partida de tênis; foi exibido

em um osciloscópio e jogado com dois controles de alumínio. Já o Spacewar é um jogo de guerra espacial, desenvolvido pelo programador Steve Russell e alguns colegas do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), nos Estados Unidos, e jogado nos computadores DEC PDP-1.

Após o lançamento desses dois jogos, segundo o site História de Tudo, os consoles foram criados, sendo Odissey o primeiro console comercializável da história do videogame, desenvolvido pela empresa Magnavox em 1972, nos Estados Unidos, que passou a ser vendido no Brasil no final da década de setenta. Após o lançamento do Odissey, surge o Atari 2600 (considerado um símbolo cultural dos anos oitenta), que foi elaborado por Nolan Bushnell, lançado em 1978 nos Estados Unidos e, em 1983, no Brasil.

Enquanto já haviam alguns consoles lançados pelos Estados Unidos, as empresas japonesas começaram a erguer seu império de jogos (como a Nintendo e a SEGA). Em 1985 a Nintendo tentara “ressuscitar a indústria de videogames nos Estados Unidos, onde estivera morta desde o fracasso da Atari e da Mattel” (Harris, 2015, p. 29), desenvolve o console Famicom (de 8 bits), que foi rebatizado, posteriormente, para NES (Nintendo Entertainment System) e trouxe consigo jogos que se tornaram famosíssimos como *Donkey Kong* e *Mario*, por exemplo. Já a SEGA buscou concorrer com a Nintendo a partir do lançamento do *Master System*, porém, sem sucesso, lançou o *Mega Drive* (de 16 bits). Até então a SEGA tinha mais jogos, porém a Nintendo tinha melhores gráficos com o *Super NES*. Após, a Nintendo lançou seu terceiro console, o *Nintendo 64* (N64) de 64 bits em 1996, após o lançamento do *Saturn* (SEGA) de 32 bits. Em meados dos anos 2000 a Sony lançou o *Playstation* que marcou aquela geração no que se refere ao número de consoles vendidos: ultrapassou 100 milhões de consoles. Já em 2000 a Sony lançou o *Playstation 2*, fazendo parte da antepenúltima geração de consoles, até a penúltima geração, que é composta por: *Playstation 4*, *Wii U* e *Xbox One*, das empresas Sony, Nintendo e Microsoft respectivamente, e na última geração (2016) foi anunciado o Nintendo Switch, lançado no primeiro semestre de 2017.

Embora haja muitos consoles lançados na história do desenvolvimento dos videogames, porém não é o caso, neste trabalho, de falar sobre todos eles. A fim de uma maior compreensão do desenvolvimento dos videogames, torna-se necessária a exposição de algumas figuras como a primeira, quarta e quinta geração extraídas do site Gameteczone:

Figura 1: Primeira geração de consoles (1972-1977)

1º Geração (1972-1977)

Fonte: A Evolução. Disponível em: <https://www.assistenciatecnicadegames.com.br/assistencia-tecnica-conserto-video-games-antigos/index.php>.

Figura 2: Quarta geração de consoles (1987-1996)

4º Geração (1987-1996)

Fonte: A Evolução. Disponível em: <https://www.assistenciatecnicadegames.com.br/assistencia-tecnica-conserto-video-games-antigos/index.php>.

Figura 3: Quinta geração de consoles (1993-1999)

5º Geração (1993–1999)

Fonte: A Evolução. Disponível em: <https://www.assistenciatecnicadegames.com.br/assistencia-tecnica-conserto-video-games-antigos/index.php>.

Apresentado pela primeira vez em 1972, a primeira geração de consoles foi marcada pelo Magnavox Odyssey como primeiro console de jogos com sucesso, do mundo. A diferença na estrutura dos consoles da primeira e quarta geração são marcantes. Em 1990 a quarta geração foi marcada pelo lançamento do Mega Drive e do Super Nintendo. Já a quinta geração teve como console mais famoso, o PlayStation e o Nintendo 64, em 1993.

Apesar de existir uma gama enorme de vídeo games, os computadores pessoais também se fazem presentes ao tratar-se de jogos eletrônicos. Esses computadores pessoais⁵ surgiram a partir da década de oitenta, quando a IBM lançou o primeiro computador, o IBM PC 5150, voltado para escritórios e uso doméstico. Após passar de 240 mil unidades vendidas, a IBM liderou as vendas globais de computadores até 1994. Porém, houve uma geração de computadores que foram copiados a partir do modelo da IBM, e foi a partir dessa situação que as empresas Intel e Microsoft foram beneficiadas, pois a arquitetura do chip 8088 usado no IBM PC tornou-se padrão de mercado e Bill Gates forneceu um sistema operacional com uma versão do DOS para a IBM. Logo a Intel e a Microsoft passaram a vender tanto o chip quanto o sistema operacional, para concorrentes da IBM, que até hoje domina a computação pessoal em todo o mundo. Dado

⁵ História do primeiro computador pessoal da empresa IBM PC.

Disponível em: <<https://tecnologia.ig.com.br/2014-08-12/computador-pessoal-faz-33-anos-conheca-a-historia-do-ibm-pc.html>>. Acesso em: 25/10/2019.

o crescimento da concorrência e baixa porcentagem de lucro, a IBM vendeu sua divisão de computadores pessoais para a empresa Lenovo, que passou a ser a maior fabricante de computadores pessoais do mundo, nove anos depois. Até 2014 a Lenovo liderou o mercado de computadores pessoais, seguida por HP, Dell, Acer e Asus.

O desenvolvimento dos computadores pode ser compreendido a partir de quatro gerações iniciais: Na primeira geração (1951-1959) os computadores funcionavam através de circuitos e válvulas eletrônicas. Possuíam acesso restrito, eram imensos e consumiam muita energia. Já na segunda geração (1959-1965), os computadores funcionavam a partir de transistores (que substituíram as válvulas, pois estas eram muito grandes e lentas) e abriram-se as portas para a comercialização de computadores. A terceira geração (1965-1975) foi marcada pelo uso de circuitos integrados e pela dimensão menor dos computadores, assim como maior capacidade de processamento. Por último, a quarta geração (1975-até os dias atuais) possibilitou o desenvolvimento da tecnologia da informação, os computadores diminuíram de tamanho, aumentaram a velocidade e capacidade de processamento de dados.

Figura 4: Evolução dos Computadores



Fonte: Evolução dos Computadores, escrito em 2018. Disponível em:
<https://medium.com/@amarcoscrf/evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-computadores-3b54c5a116bd>.

Com o aumento da comercialização de consoles e computadores, aumento da tecnologia voltada para jogos eletrônicos e com o desenvolvimento da internet, os jogos que eram jogados por jovens na década de 90, como o jogo Super Mario Bros (1985) para NES, foram aos poucos desenvolvidos até a criação de jogos de um jogador para jogos online, onde mais de um jogador pode jogar em uma mesma partida (os chamados jogos singleplayers e os multiplayer). Os jogos eletrônicos podem ser classificados e subdivididos a partir de diversas direções como: Jogos singleplayers e multiplayer, jogos com narrativas e sem narrativas, e gêneros de jogos como RPG, FPS e híbridos, para citar

alguns. Mais especificamente em relação à presença de narrativas, Crawford (2012) afirma que tal presença continua a ser uma chave principal nos estudos de video games: “É evidente que muitos videogames não possuem uma estrutura narrativa tradicional. No entanto, vários autores sugerem que videogames podem envolver elementos narrativos ou agir como um recurso para a construção narrativa.” (CRAWFORD, 2012, p. 96).

Ainda segundo Crawford (2012) quando os jogos não apresentam uma estrutura narrativa canônica, ou seja, que não necessariamente apresentam uma sequência de início-meio-fim, muitos autores utilizam o jogo *Tetris* como exemplo de *puzzle-style games*, pois não contém uma estrutura narrativa discernível. Também há jogos que não apresentam fim, como *Space Invaders* (1978)⁶, segundo Juul (2001). Jogos do tipo singleplayer possibilitam a participação de apenas um jogador por partida, onde é possível enxergar as narrativas de forma mais evidente, pois há *cut-screen* com contextos históricos e narrativas entre os personagens do jogo. Diferentemente de jogos do tipo Multiplayer que possibilitam a participação de mais de um jogador em uma mesma partida, através da utilização da internet. Esse tipo de jogo pode apresentar um contexto histórico e uma história por trás, porém não há *cutscene* ou narrativas entre os personagens.

Apesar de existirem tipos diferentes de jogos, que é o caso dos jogos singleplayers e multiplayer, é importante discorrer sobre os gêneros pertencentes a eles. Os jogos mais comuns de serem jogados no modo multiplayer são, por exemplo, jogos pertencentes aos gêneros: luta, corrida e de guerra. A partir dos anos 2000 os jogos do gênero MMO (sigla para Massive Multiplayer Online) tornaram-se frequentes. Jogos deste gênero dependem da utilização da internet para jogar, e muitos continuam com servidores ativos até hoje como *Tibia* (1997), *Ragnarok Online* (2002) e *World of Warcraft* (2004), e que possibilitam a interação com inúmeros jogadores ao mesmo tempo. Outro gênero de jogos eletrônicos e um dos mais populares mundialmente é o RPG (Role-Playing Gaming). Esse gênero tem origem em jogos de RPG analógicos como *Dungeons & Dragons* (1977), porém, ao tratar-se de jogos eletrônicos de RPG, pode-se afirmar que eles são geralmente compostos por configurações medievais ou fantasiosos, com temas de ficção científica como *Final Fantasy* (1987), *Fallout* (1997) e *Mass Effect* (2007), para citar alguns. Atualmente existem outros gêneros de jogos eletrônicos como o *Battle Royale* e os

⁶ Lançado em 1978, *Space Invaders* foi um dos primeiros jogos de tiro com gráfico bidimensional. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/space-invaders.html>>. Acesso em: 11/05/2019.

chamados Híbridos. O primeiro consiste em uma arena com vários jogadores onde o objetivo é duelarem até que somente um jogador fique vivo (é o caso de jogos como Fortnite e PlayerUnknown's Battlegrounds – popularmente conhecido como PUBG – ambos de 2017). Já os híbridos são misturas de gêneros de jogos eletrônicos como o jogo Destiny (2014) (mistura de FPS com RPG) e Rocket League (de 2015, é um jogo com regras clássicas do futebol, porém com a utilização de carros ao invés de humanos, como no jogo FIFA). Já os FPS (First Person Shooter), de acordo com o site Canal Tech e escrito por Ultradownloads, referem-se aos jogos de guerra que, quando um jogador joga, ele controla um personagem e observa o cenário a sua frente como se enxergasse através de seus próprios olhos. O personagem do jogo carrega uma arma, geralmente na mão direita, utilizada para acertar os inimigos que aparecem em sua linha de visão. As franquias mais importantes entre os jogos de FPS são: Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor e Counter-Strike.

2. Metodologia e Descrição do CS:GO

Após a exposição das mecânicas e dos gêneros que compõem os jogos eletrônicos, torna-se necessário explicar onde o CS:GO se encaixa. O CS:GO é um jogo desenvolvido pela Valve Corporation, de tipo multiplayer, de gênero FPS, de guerra e em primeira pessoa e tem como necessidade fundamental para jogar a utilização de microfones, para a comunicação dos jogadores dos times durante as partidas.

A partir dessa necessidade do uso do microfone enquanto se joga, e do aumento das mulheres nos jogos eletrônicos como gamers (Bristol et al., 2017), é visível a comunicação entre homens e mulheres durante as partidas do jogo. Porém, essa comunicação nem sempre ocorre de forma pacífica, tornando-se possível presenciar relações de gênero conflituosas durante as partidas de CS:GO.

Nesse cenário conflituoso entre homens e mulheres no jogo CS:GO, é onde surge o meu interesse ao tema dessa pesquisa: O conflito de gênero que se estabelece em um jogo específico, o CS:GO. O problema a que eu procuro responder nessa pesquisa é: Como ocorre o conflito de gênero no CS:GO? Ou seja, de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO?

A fim de responder a esse problema, opto por realizar uma pesquisa qualitativa com enfoque metodológico a observação participante. Para isso, realizo a exposição e

análise de minha experiência enquanto gamer, assim como uma coleta e análise de dados em dois grupos do WhatsApp, através da realização de entrevistas feitas com homens e mulheres que jogam CS:GO. Esses grupos fazem parte de uma organização chamada Wild Fox e-Sports (Wild Fox). Um grupo é feminino e o outro é misto, com presença majoritária de homens. De acordo com o dono dessa organização, “a Wild Fox é uma organização de e-Sports que atua no Counter-Strike Global Offensive, que tem o intuito de fortalecer a comunidade, abrigando jogadores e seus talentos em quaisquer tipos de jogo.” É uma organização criada em nove de maio de 2018 que teve como objetivo inicial “ter um nome para mim e pra minha line representar no mundo competitivo, mas com o tempo foi tomando outro caminho, o meu desejo era criar um grupo unido, onde poderíamos compartilhar experiências, dicas, e tudo relacionado ao Counter-Strike.” Com o passar do tempo o objetivo mudou e tornou-se “uma forma de acolher as pessoas que sofriam com a toxidade em todo o jogo.” Atualmente a administração da Wild Fox é formado por quatro amigos que se conhecem de longa data em jogos online onde “todos são importantes e cada um tem o seu papel, apesar de tudo ser comandado por mim, todos exercem perfeitamente as suas funções aqui propostas.”

Para a construção de um conjunto de dados a serem analisados, entrei em um grupo do WhatsApp, da organização Wild Fox e-Sports e, após alguns dias, tomei conhecimento de que essa organização tinha cinco grupos lotados no WhatsApp, e que eu estava no quinto grupo (toda vez que um membro novo entrava no grupo, era direcionado para o quinto grupo automaticamente). Para que eu pudesse ser um membro efetivo da organização e não fosse banida do grupo (assim como muitos membros foram, por inatividade), teria que participar das conversas do grupo e assim ir “evoluindo”, de grupo em grupo, até chegar ao primeiro (o chamado principal). Esse processo durou cerca de dois meses, até que encontrei nesse grupo principal a oportunidade de me apresentar não somente como jogadora de CS:GO, mas também enquanto pesquisadora do conflito de gênero no CS:GO.

Após esses dois meses, fui convidada pelo grupo administrativo da organização a entrar em um grupo feminino, ainda no WhatsApp. Aceitei e alguns dias depois estipulamos que nós, mulheres gamers, iríamos jogar mix⁷ feminino todas as quintas-

⁷ Mix são jogos no estilo competitivo do CS:GO que permite jogar 5 contra 5 sem valer a patente oficial do jogo, que é estipulado pela Valve. É um termo utilizado pelos integrantes da Wild Fox para simbolizar um jogo competitivo, porém somente entre os membros dos grupos dessa organização e um servidor privado, pago pela própria Wild Fox.

feiras de noite, a fim de nos divertirmos juntas. Paralelamente a isso, entrei em contato com a equipe administrativa da organização, apresentei-me enquanto estudante do curso de graduação em Ciências Sociais Bacharelado pela Universidade Federal de Santa Maria e informei que estava pesquisando o conflito de gênero no CS:GO. Pedi permissão para que pudesse enviar algumas perguntas aos membros da organização, tanto do grupo principal, quanto do grupo feminino, e eles aceitaram. Assim, após dois meses nesse processo de conhecer os membros efetivos e a equipe administrativa da Wild Fox, apresentei-me aos membros dos grupos enquanto provável formanda do curso de graduação. Após essa permissão, mandei mensagem por escrito para os dois grupos me apresentando novamente, porém agora como pesquisadora.

Após me apresentar nos grupos, pedi para que quem estivesse disponível, que entrasse em contato comigo via WhatsApp, no privado, para que eu pudesse enviar algumas perguntas. Dessa forma a entrevista foi constituída de dez perguntas cujo roteiro pode ser conhecido em anexo. A partir da sexta pergunta, direcionei os questionamentos de acordo com o gênero de cada indivíduo. Cinco mulheres e sete homens se disponibilizaram para responder o meu questionário.

Portanto procuro, nessa pesquisa, analisar de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO a partir de minha experiência de campo, bem como de relatos de mulheres e homens que compõem esses dois grupos do WhatsApp.

Assim, a metodologia dessa pesquisa incluiu análise de entrevistas de mulheres e homens que fazem parte da organização Wild Fox, através do WhatsApp, para descrever as narrativas de gamers acerca do conflito entre os gêneros feminino e masculino enquanto estão jogando, utilizando o chat do jogo ou o microfone para tal comunicação. Nesse estudo, a noção de gênero é utilizada a partir da compreensão de Joan Scott (1995), que defende o termo gênero “como uma forma de falar sobre sistemas de relações sociais ou sexuais” (p. 85) e que:

“é preciso substituir a noção de que o poder social é unificado, coerente e centralizado por algo como o conceito de poder de Michel Foucault, entendido como constelações dispersas de relações desiguais, discursivamente constituídas em ‘campos de força’ sociais.” (p. 86)

Além disso, a autora explicita que a sua definição de gênero tem duas partes que são interrelacionadas, embora sejam analiticamente diferenciados, como sendo:

“(1) o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos e (2) o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder. As mudanças na organização das relações sociais correspondem sempre a mudanças nas representações do poder, mas a mudança não é unidirecional.” (p. 86)

Apesar de existir discussões acerca das inúmeras definições de gênero, para a realização deste trabalho é crucial que fique claro que o termo gênero é utilizado dentro da linha teórica associada ao sexo biológico dos seres humanos, e à definição de Scott (1995): Como uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado. Apesar da dicotomia homem e mulher esconder a diversidade de identidades e de indivíduos (pois há aqueles que não se identificam enquanto homem ou mulher), o presente trabalho segue a noção de gênero, proposto por Scott (1995), entendendo como um elemento que compõe as relações sociais, e diferenciada pelos sexos masculino e feminino. Para a realização das entrevistas, compreendo a noção de gênero a partir de perspectiva biológica, sem levar em consideração as discussões teóricas acerca dessa terminologia.

É importante destacar aqui a importância da noção de que “os usuários de plataformas digitais não se encontram mais restritos a um único ambiente”. (Leitão et al., 2017, p.43). Sendo assim, as plataformas digitais podem ser investigadas “a partir dos respectivos gêneros de vida que engendram, e que inevitavelmente passam a se apresentar como ‘naturais’ para aqueles que nelas habitam/frequentam.” (Leitão et al., 2017, p.43). Da mesma forma é possível afirmar que:

“o paralelo entre plataformas digitais e cidade torna-se crucial por razões metodológicas, pois a ciência avança também ao adaptar procedimentos, técnicas de obtenção de informações, modos de observação e atenção, formas de registro de uma área de conhecimento para outra. De fato, os estudos das/nas plataformas digitais, muito se deve aos estudos urbanos (CASTELS, 1999).” (apud Leitão et al., 2017, p.43)

Assim, Leitão et al. (2017) defendem a noção de três abordagens etnográficas para a pesquisa em ambientes digitais: as perambulações, acompanhamentos e imersões. Utilizo nessa pesquisa as *perambulações* para analisar o ambiente digital no jogo CS:GO, pois a noção de *perambulações* diz respeito à “impressão de estarmos em uma praça lotada de pessoas conversando” (Leitão et al., 2017, p.45). No jogo CS:GO as pessoas falam através do microfone e do chat de forma rápida, apresentando suas opiniões sobre vários assuntos como em um “turbilhão de fluxos urbanos das grandes cidades.” (Leitão et al., 2017, p. 45).

A observação participante, de acordo com Leitão et al. (2017), “é uma tradição disciplinar que tem sido privilegiada na maioria dos estudos sobre mídias digitais”. Para esta pesquisa não é diferente, pois tornou-se crucial no decorrer da pesquisa. Isso porque não só pesquiso nesses grupos do WhatsApp, como também faço parte do grupo pesquisado. Embora eu esteja olhando meus sujeitos de pesquisa com o viés da curiosidade e da estranheza, também sou pesquisada no sentido de que também me reconheço enquanto indivíduo pertencente ao grupo pesquisado.

Para tanto realizei uma autoanálise sobre o meu papel enquanto pesquisadora/pesquisada de forma interrelacionada, pois é necessário compreender que:

“[...] apropriar-se da cidade residia justamente no fato de não a observar de um ponto único e fixo, mas misturar-se à multidão, adentrar seus fluxos, percorrer seus trajetos, deixando-se levar por ela.” (Leitão et al., 2017, p. 51).

Dessa forma, para além de me colocar como uma observadora, eu também estou, nessa pesquisa, o tempo todo sendo observada pelos meus interlocutores e participo ativamente jogando o CS:GO com eles.

O CS:GO é um jogo online produzido pela Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment, sendo uma sequência do Counter-Strike: Source, de gênero FPS, lançado no dia 21 de agosto de 2012 para as plataformas Windows e Mac OS X na Steam (software de gestão de direitos digitais criado pela empresa Valve Corporation). O CS:GO apresenta algumas modalidades de jogo como o casual e o competitivo em que é exigido o uso de microfone (linguagem de voz) ou chat de mensagem (linguagem escrita) para que os jogadores possam jogar, mostrando a interação efetiva entre eles. Também é onde ocorre maior interação entre homens e mulheres. Importante destacar aqui a importância da comunicação para jogar CS:GO. Os acontecimentos ocorridos durante uma partida de CS:GO são muito rápidos, os jogadores precisam comunicar com rapidez e de forma clara onde ele morreu e onde pode estar o(s) adversário(s). Essa comunicação pode ser feita pelo microfone ou pelo chat do jogo, porém com o microfone a fala é mais rápida, o que colabora com o jogador que ainda está vivo na partida.

Esse jogo de certa forma se aproxima da conceituação de jogo proposta por Caillois (1958) por ser livre, incerto (seu curso e resultados não podem ser alcançados de antemão), governado por regras (onde podem ser pré-convencionadas) e fictício (que existe somente no âmbito digital). Porém se distancia dessa conceituação por ser um jogo

produtivo em relação a comércio de skins⁸. Para isso, o posicionamento de Castronova (p. 191, 2004) faz-se importante para entender a relação dos jogadores com o mercado de skins que o jogo apresenta: “para cada jogador que vê o mundo virtual como um jogo, existe outro que muito alegremente compra e vende as varas mágicas, armaduras e peças de ouro por dólares americanos no eBay”. No CS:GO isso não é diferente, pois inclusive o site The Enemy (2019) afirma que:

“o mercado de skins do CS:GO pode movimentar mais de US\$ 10 bilhões por ano e gerou uma nova cultura no universo de CS:GO: o da ostentação em torno das skins. Por trás das armas, luvas e facas com roupagens especiais, existe todo um cenário de jogadores profissionais e influenciadores que atuam para promovê-las, ou promover as lojas responsáveis por sua comercialização.” (Deolindo, 2019)

O CS:GO também se aproxima de alguns conceitos de jogos propostos por Juul (2004) quando o mesmo afirma que um jogo, para ser considerado jogo, deve: 1) ser baseado em regras; 2) ter resultados variáveis e quantificáveis; 3) ter valorizações (negativas e positivas) dos resultados; 4) envolver esforço do jogador; 5) conter vínculo emocional do jogador com o resultado; e 6) ter consequências negociáveis. Tirando o item de número 6, o CS:GO é baseado em regras elaboradas pela desenvolvedora do jogo (Valve), as partidas tem resultados variáveis (ganhar, perder ou empatar as partidas), apresenta variações dos resultados das partidas e dos progressos individuais de cada um (quantos adversários cada um conseguiu matar, quantas vezes morreu pelo adversário, por exemplo), os jogadores apresentam seus esforços para vencer as partidas, e demonstram emoções a depender do resultado das partidas.

Como é comum na maior parte dos videogames online, há várias modalidades de partida. O modo casual é um tipo de partida rápida, de aproximadamente quinze minutos no total, por outro lado há o modo competitivo, com duração de até quarenta e cinco minutos. No modo competitivo cada round tem dois minutos e vinte segundos, cada time tem dez jogadores no total, com o objetivo de ganhar a partida, chegando ao décimo sexto round⁹. Se os dois times ganharem quinze *rounds*, eles empatam o jogo (igual no

⁸ São itens do jogo que apresentam cores e formas, como uma “pele”.

Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>>. Acesso em: 13/08/2019.

⁹ Em um round um jogador pode matar até cinco jogadores (todos os jogadores) do time adversário e só pode morrer uma única vez. Se o jogador morre em um round, precisa esperar que esse round acabe e inicie outro para que possa jogar novamente. Diferentemente do termo “partida”, que é composto por todos os rounds do jogo.

competitivo). Alguns jogadores jogam no modo casual para treinar ou jogar com amigos. Já o competitivo é o modo de jogo mais conhecido do CS:GO. É um tipo de partida que exerce nos jogadores a “competição” (Huizinga, 2004) com duração de trinta a noventa minutos e cada time é composto por cinco jogadores, com time fechado ou não (pode chamar amigos e formar time para jogar, ou pode jogar com jogadores aleatórios, os chamados “randons”). Os times são designados pelo jogo a partir de patentes, para que o jogo tenha equilíbrio (iniciantes não podem jogar com profissionais, por exemplo). Uma partida desse modo de jogo é composta por trinta rounds no total, onde cada time de cinco jogadores pode fazer até dezesseis rounds. Em toda partida de CS:GO existe dois times que são separados por: terroristas e contra terroristas. O objetivo do time terrorista é avançar até a região onde é possível plantar a bomba, que é um dispositivo explosivo e também chamada de “c4” pelos jogadores. Após conseguir alcançar a região da c4 (popularmente conhecida por “bombsite” pelos jogadores) os terroristas precisam plantar a bomba e não deixar que os contra terroristas defuse a mesma. Já o objetivo dos contraterroristas é defender o bombsite dos terroristas, matar os terroristas antes que a c4 seja plantada ou antes que acabe o tempo do round. Se os dois times fizerem quinze rounds, é empate. Se um deles conseguiu chegar ao round 16, ele ganha a partida.

Para que os jogadores iniciantes possam jogar o modo competitivo somente com iniciantes, por exemplo, são utilizadas patentes para classificar o nível de cada jogador nesse modo (competitivo). A patente de cada jogador é separada, a partir do desempenho do mesmo nas partidas, medindo o número de vitórias em comparação ao de derrotas de cada equipe. Jogadores iniciantes só podem adquirir sua primeira patente após ganharem dez partidas do modo competitivo (chamado de MD10) e, para isso, é necessário que todos os jogadores contribuam para a vitória do time, fazendo o objetivo do jogo. O objetivo depende exclusivamente se o time está jogando como contra terrorista ou como terrorista. Os contra terroristas precisam defender duas áreas, matando os terroristas que encontrarem, enquanto os terroristas precisam avançar até uma dessas áreas para plantar o dispositivo explosivo. Após o time ganhar as dez partidas no competitivo, o jogador é selecionado para uma patente, significando que ele apresenta o mesmo potencial ou conhecimento que os jogadores de mesma patente. O CS:GO apresenta dezoito patentes na hierarquia onde o Prata 1 representa a patente mais baixa e o Global, a mais alta. Embora as patentes tenham nome em inglês, os jogadores brasileiros referem-se a cada uma delas com termos em português, criados por eles próprios e sem necessariamente ser

a tradução exata/literária de cada uma delas. Por exemplo: “Eu sou ak2” ao invés de “Eu sou Master Guardian II”.

Segue abaixo uma figura que mostra cada patente do CS:GO e, em seguida, uma outra figura com os nomes correspondentes às patentes apresentadas na primeira figura, com a tradução utilizada pelos jogadores de CS:GO:

Figura 5: Patentes do CS:GO



Fonte: Como funciona o sistema de patentes em CS:GO, escrito em 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/08/como-funciona-o-sistema-de-patentes-em-csgo.ghtml>.

Figura 6: Print screen de quadro que representa as patentes do jogo CS:GO

Silver I (Prata 1)	Gold Nova I (Ouro 1)	Master Guardian Elite (Ak Cruzada)
Silver II (Prata 2)	Gold Nova II (Ouro 2)	Distinguished Master Guardian (Xerife)
Silver III (Prata 3)	Gold Nova III (Ouro 3)	Legendary Eagle (Águia 1)
Silver IV (Prata 4)	Gold Nova Master (Ouro Mestre)	Legendary Eagle Master (Águia 2)
Silver Elite (Prata de Elite)	Master Guardian I (Ak 1)	Supreme Master First Class (Supremo)
Silver Elite Master (Prata de Elite Mestre)	Master Guardian II (Ak 2)	The Global Elite (Global)

Fonte: elaborado pela autora.

O modo de jogo competitivo (assim referenciado no jogo) se diferencia de todos os outros modos de jogo em função do sistema de patentes, que gera um caráter competitivo nas partidas, entre times e jogadores, incentivando-os a investir em

estratégias mais elaboradas, estudando o jogo e levando-o com seriedade. Esse modo de jogo, competitivo, gera tensão e certamente se intensifica, pois as regras do “ganhar e perder” patentes não têm o mesmo peso. Ou seja, para subir de patente, o jogador precisa ter o equivalente a cinco vitórias (ganhar cinco partidas), enquanto que para cair de patente, ele precisa perder, por exemplo, duas partidas (os jogadores só imaginam o valor de cada partida para subir ou cair de patente, mas nunca têm certeza disso, pois a Valve (desenvolvedora do CS:GO) não deixa claro o processo de soma de pontos para os jogadores desse modo de jogo), todos os jogadores precisam exercer suas funções de acordo com as estratégias estabelecidas e aceitas pelo time, não basta um jogador se esforçar para ganhar a partida. O que se espera e se exige é o comprometimento de todos os jogadores do time, e, pois, a participação de um jogador aleatório não é vista de forma positiva por ninguém, pelo fato de ele não ser conhecido naquele espaço, podendo ser visto como uma ameaça à vitória do time. Dessa forma a tensão é inerente ao sistema do modo competitivo no CS:GO.

3. A Relação Pesquisadora-Pesquisada: A Pesquisadora e Seu Papel Enquanto Gamer

Para a realização deste trabalho, tornou-se necessário situar a minha posição diante de meu objeto de pesquisa, e discorrer sobre meu papel enquanto jogadora de jogos online. Jogo CS:GO desde seu primeiro ano de lançamento (2012) e, portanto, participo ativamente do grupo de jogadores que jogam CS:GO. Enquanto jogadora de CS:GO, estou constantemente familiarizada com o jogo e com quem o joga. Tenho o hábito de jogar jogos eletrônicos desde minha infância. Com jogos eletrônicos quero dizer qualquer tipo de jogo e plataforma virtual que propicie a experiência imersiva.

Meu primeiro jogo foi *Zelda: Ocarina of Time* no console Nintendo 64; joguei alguns jogos no console Playstation 2 e aos oito anos de idade (hoje tenho vinte e três anos) já jogava *Call of Duty 2* (2005), jogo de FPS com o tema da Segunda Guerra Mundial. Apaixonei-me por jogos de guerra desde então e migrei para outros jogos até chegar no CS:GO (jogo de FPS mais jogado por mim atualmente). O *Call of Duty 2* foi o primeiro jogo online que joguei e desde então sempre tive muito contato com jogadores de diversas idades, diversos lugares do país, pois jogávamos juntos no cotidiano. Fiz amizade com muitos jogadores e ao chegar perto dos meus dez anos, já havia algumas

meninas e mulheres¹⁰ que jogavam também. Em 2006 era comum a criação de clãs para jogar campeonatos locais ou apenas para jogar juntos como forma de lazer.

Quando passei a jogar Call of Duty 4 (2007) em 2010, eu e uma amiga que conheci nesse jogo, criamos um clã feminino de jogos online chamado “Girls In Charge” que reunia mais de 500 mulheres de vários jogos de computador. O clã era organizado da seguinte forma: Eu e minha amiga éramos líderes do clã e cada jogo deveria conter pelo menos uma administradora pelas mulheres que jogassem esse jogo. Dessa forma poderíamos administrar o clã como um todo, fazíamos reuniões semanais sobre a estrutura e novidades do clã, trazíamos ideias de projetos como abertura de servidores e patrocínio de campeonatos, por exemplo. O clã deixou de existir após eu e essa amiga entrarmos na faculdade, pois não conseguimos conciliar os horários de estudo com a organização do clã, que demandava muitas horas na semana. Chegamos a nos encontrar fisicamente uma única vez em que ela veio para Santa Maria (ela mora em Saldanha Marinho – RS) com a escola dela, para o evento “Descubra” da Universidade Federal de Santa Maria. Apesar de não termos mais tempo para o clã feminino, a amizade continua até hoje, desde nossos 8 anos de idade. Uma relação social-virtual cultivada na infância a partir da tela de um computador e um jogo da Segunda Guerra Mundial.

Joguei Call of Duty 4¹¹ por alguns anos até que minha amiga e líder do clã feminino me convidou para comprar o jogo CS:GO na plataforma Steam¹². Até então somente havia ouvido falar no jogo, porém nunca havia tido qualquer contato com ele. Comprei o jogo na Steam e quando comecei a jogar, percebi o vasto público feminino presente no jogo. Apesar de ser um jogo de FPS, muitas mulheres jogam, pois é um jogo que ocupa pouca memória para instalar, que não exige um computador caro e que, portanto, qualquer gamer com um computador pode jogá-lo.

Encontrava, em toda partida que eu jogava, ao menos uma mulher jogando, porém, poucas mulheres falavam no voip (microfone) do jogo e muitas utilizavam nomes e fotos masculinos ou sem conotação a gênero. Após anos jogando CS:GO, em 2017 iniciei essa pesquisa e, para realiza-la, entrei na organização Wild Fox e-Sports no final de 2018. Em

¹⁰ Utilizo “meninas e mulheres” para diferenciar faixa etária e deixar claro a existência de jogadoras menores de idade nos jogos online.

¹¹ É o quarto jogo da saga Call of Duty desenvolvido pela empresa Activision.

¹² Steam é um software de gestão de direitos, criado pela Valve Corporation, de plataformas digitais como jogos e aplicativos de computador. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Steam>. Acesso em: 13/08/2019.

2019 fui convidada pela equipe administrativa a entrar no grupo feminino de mesma organização, chamada Wild Fox Girls. Ao entrar nesse grupo conheci algumas mulheres que jogam CS:GO, jogávamos juntas todas as quintas-feiras. Após alguns meses como membro efetivo dessa organização, fui convidada pela administradora da Wild Fox Girls a compor a equipe administrativa do grupo feminino. Aceitei e posteriormente participei de um campeonato feminino de Counter-Strike: Global Offensive, denominado Ultraviolent. Joguei em um time feminino à parte dessa organização, chamado Safe Girls.

O jogo CS:GO permite o uso de microfone e chat de mensagem para que os jogadores possam exercer a comunicação durante as partidas online. Isso ocorre, pois, o jogo propicia estilos distintos de partidas. Eles exigem interação entre os jogadores de cada time, para que possam alcançar o objetivo do jogo, vencer as partidas. Após a maioria morrer em um round, todos os jogadores conversam ao mesmo tempo sobre onde poderia estar o adversário ou para ajudar quem está jogando (porém, é possível falar sobre o que você quiser enquanto está morto e esperando o final daquele round), apesar das raras exceções nas quais todos, ou a maioria, entendem que é necessário que se faça silêncio para que o jogador do seu time, que está vivo (ainda jogando a partida), possa escutar os passos dos adversários a fim de localizá-los e matá-los. Quando um jogador morre, é comum vê-lo enviando mensagens no chat do CS:GO a fim de ajudar seu companheiro de equipe onde pode estar o(s) adversário(s), o que todos que jogam esse jogo chamam de “calls” ou a expressão “passar a call”. Esse “passar a call” pode ser via chat ou por voz, desde que não atrapalhe quem ainda está jogando o round.

Em outros casos, os jogadores podem utilizar programas de comunicação de voz, tais como Discord¹³ e TeamSpeak 3¹⁴, a depender da preferência individual ou do time fechado, de partidas competitivas, para jogar ou treinar (alguns times jogam no modo competitivo como forma de treinamento para futuros campeonatos). Apesar de existirem esses programas que auxiliam na comunicação entre os jogadores de cada time, analiso nesse trabalho somente o microfone e o chat de mensagem que o jogo disponibiliza, pois, programas como TeamSpeak 3 e Discord são utilizados, geralmente, por amigos e

¹³ Discord é um software destinado a gamers para se comunicarem enquanto jogam online. Essa plataforma permite chats por voz e por texto em salas privadas e em servidores de grupos e clãs. Disponível, de graça, para Windows, Mac OS, Android, iOS e também pode ser acessado pela web. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Discord>. Acesso em: 20/08/2019.

¹⁴ TeamSpeak 3 é um programa que permite a comunicação de gamers, com a possibilidade de criar salas de bate-papo de áudio somente com os gamers de um mesmo grupo. Disponível para Windows, Mac, Linux, Android e iOS. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/TeamSpeak>. Acesso em: 20/08/2019

conhecidos de um jogador. Também porque é preciso baixar esses programas e nem todos os jogadores de CS:GO usam esses programas (por ter uma conexão ruim ou limitada, por conta do tamanho dos programas ou por falta de processamento de seus computadores pessoais por exemplo). No jogo CS:GO, e em todos os modos que este jogo disponibiliza, os jogadores do mesmo time podem usar o microfone e o chat de mensagem para comunicação, enquanto que para um jogador comunicar-se com um outro do time adversário, ele somente pode usar o chat de mensagem.

4. Estudo do Conflito de Gênero no CS:GO

De acordo com Bristot et al. (2017), sejam como jogadoras, desenvolvedoras ou personagens, as mulheres fazem parte do universo dos games. Afirmam ainda que, apesar do preconceito e estereótipo negativos dentro dos games, as mulheres lutam constantemente por reconhecimento enquanto gamers, termo utilizado por esses autores para referir-se a todas as pessoas que jogam algum jogo eletrônico, e lutam por representatividade dentro deles. A definição de feminino e masculino é apresentada por alguns indivíduos como relacionada a somente diferenças biológicas, embora, segundo Bristot et al. (2017) muitos estudos apontem a identidade de gênero como intrínseco aos comportamentos masculinos e femininos ligados a criações culturais.

Atualmente há pesquisas que afirmam que as mulheres são maioria no público gamer, como é o caso do estudo de Bristot et al. (2017) e do site Versus, que apontam as mulheres como maioria entre gamers no Brasil pelo quarto ano consecutivo, ambos a partir da Pesquisa Games Brasil (de 2016 e 2019, respectivamente).

Na publicação de 20 de junho de 2019, o site Versus apresenta uma série de informações ligadas ao aumento do público feminino entre os gamers do Brasil. Dos 3.251 indivíduos entrevistados na Pesquisa Games Brasil 2019, 53% são do gênero feminino e 47% do masculino:

Figura 7: Imagem da Pesquisa Games Brasil do ano de 2019 demonstra o percentual de mulheres e homens entre os gamers.



Fonte: Mulheres são maioria entre gamers no Brasil pelo 4º ano consecutivo, indica pesquisa, escrito em 20 de junho de 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-no-brasil-pelo-4o-ano-consecutivo-indica-pesquisa>.

Figura 8: Imagem da Pesquisa Games Brasil de 2019. Demonstra o percentual de mulheres em diferentes plataformas.



Fonte: Mulheres são maioria entre gamers no Brasil pelo 4º ano consecutivo, indica pesquisa, escrito em 20 de junho de 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-no-brasil-pelo-4o-ano-consecutivo-indica-pesquisa>.

O CEO, Guilherme Camargo, da empresa Sioux Group (uma das responsáveis por angariar os dados da Pesquisa Games Brasil) afirma que “até o início dos anos 2000, [a indústria dos games] era um mercado voltado para o público masculino, isso começou a mudar em 2006, com a chegada de consoles como o Wii, que não apostava em uma imersão em questão de gráficos, mas investia em uma experiência social”. (Camargo, CEO da Sioux Group). Camargo deixa claro que o público masculino era o público alvo da indústria de videogames até começo dos anos 2000, que este panorama passou a mudar

após a chegada de consoles como o Wii, como se as mulheres não jogassem jogos competitivos até então.

Porém, apesar do constante crescimento do público feminino, o referido CEO informa que entre outros fatores, o crescimento “está ligado à ascensão do mercado mobile e ao uso de smartphones para ocupar o tempo livre” na utilização de redes sociais ou, no caso do tema da pesquisa, para jogar. A partir da publicação do site Versus, sabe-se que a ascensão do público feminino enquanto gamer deu-se a partir da utilização dos smartphones, que permitem jogar em qualquer lugar e a qualquer momento. O que não demonstra crescimento de mulheres gamers em jogos como o CS:GO e ainda mais, não demonstra o reconhecimento dessas mulheres nos jogos eletrônicos. Elas podem ser somente reconhecidas como o maior público consumidor de jogos mobile, para smartphone, a partir dessas pesquisas. Porém Bristot et al. (2017) afirmam que o aumento de interesse em jogos eletrônicos “por parte das mulheres pode ser explicado pelo maior contato delas com a tecnologia” (p. 864), e que as mesmas apresentam um maior interesse em jogos competitivos e violentos, como os FPS. Já eu acredito na existência de um conjunto de fatores que possibilitaram o aumento no interesse das mulheres para jogar jogos competitivos e de FPS, como maior contato com os videogames de modo geral e a ideia de que mulheres também podem gostar de jogos de guerra e competitivos.

Embora o público gamer feminino esteja crescendo ao longo dos anos, o “preconceito e o assédio ainda afastam muitas mulheres dos games” (Bristot et al., 2017, p. 864). Para uma mulher, se assumir gamer é:

“[...] ter que provar constantemente que é uma boa jogadora. É ter que conhecer inúmeros jogos e provar que joga horas a fio. Assim como os homens, as mulheres querem apenas se divertir, competir ou relaxar sem provocar nenhum estranhamento, discriminação, ofensa ou assédio.” (Bristot et al., 2017, p. 864).

Para a construção do corpus para a realização desta pesquisa realizei entrevistas que ocorreram no período de abril e maio de 2019. As perguntas e transcrições das entrevistas vão ficar em anexo no final do trabalho. As perguntas elaboradas para a entrevista permitem obter informações centradas em dois tópicos principais: (1) o modo como os gamers se comunicam durante as partidas; (2) informações voltadas para o tema do trabalho, o conflito de gênero no CS:GO.

Concordando com a afirmação de que “jogos também são meios de comunicação e extensões dos próprios indivíduos” (Oliveira et al., p.1, 2014), com relação as perguntas

da entrevista, quando perguntado se faz uso do microfone e chat do CS:GO, ou se utiliza o Discord e/ou Team Speak3, as respostas obtidas no grupo dos homens demonstraram que todos utilizam o microfone do seu computador pessoal e ninguém utiliza apenas o chat de mensagem do jogo. Com exceção de um, todos utilizam o chat e o microfone para comunicar-se com os demais jogadores, apesar de que todos utilizam programas de voz como o TS3 e o Discord. Dos sete entrevistados, cinco preferem utilizar o Discord, dois preferem o microfone do jogo e somente um prefere o chat de mensagem. Somente um afirma preferir o chat por ser prático. Percebi que nesse grupo existe uma regularidade ao tratar-se de comunicação durante as partidas, no qual cinco preferem utilizar o Discord e somente alguns afirmam ser mais prático o chat e o microfone do jogo.

Já as mulheres afirmam que todas utilizam o microfone de seu computador pessoal, o chat do jogo e programas de voz como o TS3 e o Discord. Existe aqui uma regularidade maior do que no grupo dos homens. Acredito ser importante destacar que o chat e o microfone do jogo foram citados somente uma vez cada um. Os programas de voz foram predominantes nas respostas das mulheres. O que leva a pensar que elas utilizam mais os programas de voz e conseqüentemente que se comunicam mais entre amigos e conhecidos do que com *randons*¹⁵ do jogo. De forma geral percebi que existe uma padronização dos meios de comunicação utilizados tanto por homens quanto por mulheres, sendo o Discord de maior utilização.

O segundo tópico é constituído por seis perguntas dirigidas aos homens e cinco dirigidas às mulheres. Essas perguntas não são as mesmas, porém todas convergem no sentido de buscar informações acerca do tema desse trabalho.

Com relação às questões do segundo tópico, a leitura das respostas permitiu entender que, no grupo dos homens, ninguém afirmou ser preconceituoso em relação à mulher em partidas do CS:GO e nenhum deles acredita que as mulheres “jogam mal por serem mulheres”. Dos sete entrevistados, seis conhecem homens que consideram que mulheres jogam mal somente por serem mulheres. A maioria já viu mulheres sendo ofendidas por homens durante partidas de CS:GO. Quando perguntados sobre a reação que teriam ao presenciar agressão verbal contra mulheres no jogo, três disseram que expulsariam e cinco pediriam para as mulheres mutarem o(s) agressor(es).

Existe uma regularidade nas respostas dos homens que afirmam não ser preconceituosos em relação às mulheres no jogo, porém conhecem e presenciam a

¹⁵ Random: pessoas que são desconhecidas e definidas aleatoriamente como membros do time no jogo CS:GO.

existência de ação preconceituosa, realizada por outros homens durante as partidas. Ou seja, se existe o preconceito, ele não está presente nos entrevistados, apesar de que a maioria aponta os homens como agentes de agressão verbal. Quando perguntados: Se você visse uma mulher se sentindo desconfortável com alguém na partida, sendo ofendida por exemplo, qual seria a sua atitude perante essa situação? Qual é a sua opinião? Todos os homens entrevistados não se mostram passivos em relação ao que fariam se presenciassem uma agressão verbal durante as partidas, talvez como forma de justificar que não são preconceituosos em relação às mulheres, por exemplo:

“eu tentaria expulsar a pessoa da partida (que estava ofendendo) se não conseguisse, iria pedir para a pessoa mutar ela e denunciar a pessoa por chat de voz ofensivo e antijogo.” (Entrevistado 1)

“Cara essa é uma pergunta muito difícil, eu tentaria ajudá-la, chamaria ela pro meu discord, diria a ela pra mutar todos da partida, mas hoje em dia, até quem não faz nada sofre pelo que os outros fazem, existe uma linha muito tênue entre gentileza e o ‘se aproveitar da situação’, então na medida do possível e respeitando os limites dela eu traria ela pra perto de mim naquele momento porque eu sei que não julgaria ela e pelo menos até aquela partida acabar ela estaria tranquila, mas muitas mulheres por já terem sofrido algum tipo de abuso, não acreditam que algum homem possa ter tal atitude com ela sem que esteja com uma segunda intenção.” (Entrevistado 6)

Quanto às perguntas dirigidas às mulheres, em especial a segunda pergunta: Você já sofreu ou presenciou algum tipo de preconceito durante as partidas? Machismo, LGBTfobia, racismo, xenofobia, etc.? Responda sim ou não. Após, explicita quais e como ocorreu? Disserte sobre isso, se possível. As respostas levam a perceber que todas já foram ofendidas através de xingamentos e assédios: “Já, nenhum garoto é receptível ao notar que você é uma garota. Te xingam ou te assediam.” (Entrevistada 2); “Sim, costumam pedir redes sociais e assediar... às vezes quando ignorados, se tornam agressivos e começam a ofender verbalmente.” (Entrevistada 3); “Sim, a maioria das vezes, me xingando ou dando em cima.” (Entrevistada 4).

Apesar de todas sofrerem algum tipo de preconceito durante as partidas tais como racismo, xenofobia, LGBTfobia e xenofobia, de acordo com suas respostas, o machismo prevalece. Porém, muitas relatam já terem sofrido vários tipos de agressões verbais, como:

“Sim, machismo acontece muito. Uma das frases que mais ouço é ‘vai lavar a louça’, mas eu já não me importo mais. LGBTfobia

também. Acontece comigo por ter a voz mais grossa, já chamam de ‘travesti’. Ou quando eles querem entrosar e não utilizo o microfone, falam ‘deve ser traveco’. Tenho amigas transgênero e infelizmente elas têm medo de utilizar o microfone no jogo pelas ofensas que podem sofrer. Racismo acontece direto, principalmente por jogadores argentinos, de chamar os brasileiros de macacos. Inclusive já sofri racismo em jogo, onde um jogador me chamou de ‘preta imunda’ por causa da minha foto de perfil.” (Entrevistada 3)

Todas já viram outras mulheres sendo ofendidas, e todas já ouviram de homens que as mulheres “jogam mal por serem mulheres” em partidas do CS:GO:

“Sim, inclusive aconteceu dentro de uma organização que participo, onde um ex treinador estava em partida com outras meninas no time, e uma delas comentou sobre o baixo nível de habilidade de uma jogadora nova, e ele respondeu: ‘É porque é mulher’.” (Entrevistada 3)

Quando perguntadas se já passaram por constrangimentos durante as partidas, algumas afirmaram positivamente e uma respondeu:

“Em diversas partidas os garotos ao virem que tem uma menina jogando com eles, xingam de todas as formas possíveis, chamando de vadia, com assédios e discursos machistas, muitos tem ódio por apenas ser mulher.” (Entrevistada 2)

Existe uma regularidade no grupo das mulheres em relação à presença de ofensas verbais sofridas por elas, mais predominantemente do machismo que se traduz em xingamentos como “‘Cala a boca’, ‘Vagabunda’, ‘Vai lavar a louça’, ‘Aqui não é o seu lugar, você não pertence a esse lugar’ e ‘Você merece ser estuprada por estar aqui’.” (Entrevistada 1). É interessante observar, entretanto, que uma das entrevistadas se posiciona como uma pessoa que “afronta” as agressões recebidas, diferentemente das outras que não deixam claro se afrontam as agressões recebidas:

“Grande parte das pessoas que tem essas atitudes infelizes fazem por atenção, procurando um palco, sempre aproveitei o foco e inverti os papéis, fiz deles os palhaços. Nunca deixei que isso me fizesse desistir de jogar ou que me afetasse dentro ou fora do jogo, poderia dizer que isso me deixou mais determinada ainda e que se não fosse por tudo isso eu não teria ido tão longe dentro do jogo. Nunca respondi a essas agressões no mesmo nível, sempre fiz com muita cautela e classe, sendo coerente com meus ideais e tratando de cada situação como eu acho que deveria ser tratado. Algumas coisas não valem a pena também. Poderia dizer que nunca me senti constrangida, mas que já constrangi muita gente.” (Entrevistada 1)

A fala dessa entrevistada reforça a posição de Bristot et al. (2017, p. 862) que afirma a presença do preconceito e estereótipo negativos dentro dos games, e a constante luta das mulheres por reconhecimento enquanto gamers. Enquanto a entrevistada 1 demonstra enfrentar o público masculino (“Poderia dizer que nunca me senti constrangida, mas que já constrangi muita gente”), as outras entrevistadas, embora não deixem explícito se afrontam ou não, mas o fato delas jogarem e ocuparem aquele espaço, a despeito das adversidades, é uma demonstração de enfrentamento, fato este corroborado pela posição de Bristot et al. (2017): elas garantem representatividade e, com isso, representam uma forma de luta “por reconhecimento como gamers e representatividade dentro do jogo”.

A leitura das respostas dos dois grupos de entrevistados demonstra que enquanto os homens dizem não serem preconceituosos em relação às mulheres no jogo, embora a maioria reconheça que há homens que ofendem mulheres no CS:GO, em contrapartida, todas as mulheres entrevistadas relatam sofrer algum tipo de preconceito por parte de homens durante as partidas.

Apesar da marginalização (Crawford, 2012, p.53) sofrida pelas mulheres gamers, algumas insistem em garantir um espaço para se divertir, competir ou relaxar sem provocar ofensa ou assédio (Bristot et al., 2017, p, 864).

Retomando as perguntas de pesquisa deste trabalho apresentadas inicialmente: Como ocorre o conflito de gênero no CS:GO? e de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO?, posso afirmar, após análise das entrevistas, que a leitura do material coletado confirma a existência de um conflito entre gêneros (Joan Scott, 1995) e se manifesta através da ofensa, do assédio, das várias formas de preconceito (machismo, LGBTfobia, xenofobia, racismo), da agressão verbal através de palavrões (como “Vagabunda”), seja a partir de frases imperativas (como “vá lavar a louça” e “Cala a Boca”), que expõem não somente relações sociais baseadas entre os sexos, mas principalmente as relações de poder entre os gêneros (Joan Scott, 1995).

Portanto as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO se constroem pela comunicação verbal entre os gamers, via utilização do instrumento microfone, comunicação essa carregada de sentidos construídos socialmente, dentre os quais se faz presente a marginalização das mulheres gamers. “Os games não são livres de

conteúdo ideológico e refletem muito como a sociedade se organiza” (Bristot et al., 2107, 863).

Considerações Finais

As pesquisas sobre o crescimento no percentual de mulheres no público gamer, como é o caso da Pesquisa Games Brasil de 2016 e 2019, indicam que dos 3.251 indivíduos entrevistados em 2019, 53% são do gênero feminino e 47% do masculino. O CEO da Sioux Group informou que o crescimento das mulheres entre os gamers “está ligado à ascensão do mercado mobile e ao uso de smartphones para ocupar o tempo livre” na utilização de redes sociais ou, no caso do tema da pesquisa, para jogar, como se as mulheres não jogassem jogos competitivos até então. A publicação do site Versus não demonstra o crescimento de mulheres gamers em jogos como o CS:GO e ainda mais, não demonstra o reconhecimento dessas mulheres nos jogos eletrônicos. Elas podem ser somente reconhecidas como o maior público consumidor de jogos mobile, para smartphone, a partir dessa pesquisa. Ignora um conjunto de fatores que possibilitam o aumento no interesse das mulheres para jogar jogos competitivos e de FPS, como maior contato com os videogames de modo geral e a ideia de que mulheres também podem gostar de jogos de guerra e competitivos.

As perguntas elaboradas para a entrevista permitiram obter informações centradas em dois tópicos principais: (1) o modo como os gamers se comunicam durante as partidas; (2) informações voltadas para o tema do trabalho, o conflito de gênero no CS:GO. A partir das entrevistas realizadas com os homens, notou-se uma regularidade em relação a todos utilizarem o microfone do seu computador pessoal e nenhum utilizar apenas o chat de mensagem do jogo. Com exceção de um homem, todos utilizavam o chat e o microfone para comunicar-se com os demais jogadores, apesar de que todos utilizavam programas de voz como o TS3 e o Discord.

As respostas das mulheres, neste primeiro tópico, também tiveram alguns exemplos como todas utilizarem o microfone de seu computador pessoal, o chat do jogo e programas de voz como o TS3 e o Discord. Os programas de voz foram predominantes nas respostas das mulheres, o que leva a pensar que elas utilizavam mais os programas de voz e conseqüentemente que se comunicavam mais entre amigos e conhecidos do que com randons do jogo.

O segundo tópico foi constituído por seis perguntas dirigidas aos homens e cinco dirigidas às mulheres. Essas perguntas não são as mesmas, porém todas convergem no sentido de buscar informações acerca do tema desse trabalho. Nesta etapa da entrevista, foi interessante perceber que dos sete homens entrevistados, seis conheciam homens que consideram que mulheres jogam mal somente por serem mulheres. Existe uma regularidade nas respostas dos homens que afirmavam não ser preconceituosos em relação às mulheres no jogo, porém conheciam e presenciavam a existência de ação preconceituosa, realizada por outros homens durante as partidas. Ou seja, se existe o preconceito, ele não estava presente nos homens entrevistados, apesar de que a maioria apontava os homens como agentes de agressão verbal.

Já as respostas das mulheres no segundo tópico da entrevista revelaram que todas já foram ofendidas através de xingamentos e assédios. Apesar de todas sofrerem algum tipo de preconceito durante as partidas tais como racismo, xenofobia, LGBTfobia e xenofobia, de acordo com suas respostas, o machismo prevaleceu. Todas já viram outras mulheres sendo ofendidas, e todas já ouviram de homens que as mulheres “jogam mal por serem mulheres” em partidas do CS:GO. Existiu uma regularidade no grupo das mulheres em relação à presença de ofensas verbais sofridas por elas, mais predominantemente do machismo que se traduz em xingamentos como “‘Cala a boca’, ‘Vagabunda’, ‘Vai lavar a louça’, ‘Aqui não é o seu lugar, você não pertence a esse lugar’ e ‘Você merece ser estuprada por estar aqui.’” (Entrevistada 1).

A partir das perguntas elaboradas para a realização deste trabalho: como ocorre o conflito de gênero no CS:GO? e de que forma se constroem as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO?, posso afirmar, após análise das entrevistas, que a leitura do material coletado confirma a existência de um conflito entre gêneros que se manifesta através da ofensa, do assédio, das várias formas de preconceito (machismo, LGBTfobia, xenofobia, racismo), da agressão verbal através de palavrões (como “Vagabunda”), seja a partir de frases imperativas (como “vá lavar a louça” e “Cala a Boca”), que expõem não somente relações sociais baseadas entre os sexos masculinos e femininos, mas principalmente as relações de poder entre os gêneros pesquisados.

Portanto as relações sociais conflituosas entre homens e mulheres no jogo CS:GO se constroem pela comunicação verbal entre os gamers, via utilização do instrumento microfone, comunicação essa carregada de sentidos construídos socialmente, dentre os quais se faz presente a marginalização das mulheres gamers. “Os games não são livres de

conteúdo ideológico e refletem muito como a sociedade se organiza” (Bristot et al., 2107, 863).

O trabalho que realizei consiste em uma reflexão sobre o conflito de gênero no jogo multiplayer, e de primeira pessoa (FPS), denominado CS:GO. Para a realização desse trabalho, atuei como jogadora por um determinado tempo, inseri-me em dois grupos do WhatsApp (de uma mesma organização, a Wild Fox e-Sports) e após dois meses me apresentei enquanto pesquisadora do tema deste trabalho: tanto para a equipe administrativa da Wild Fox quanto para os membros dos grupos, a fim de buscar compreender de que forma ocorre o conflito de gênero no CS:GO.

Já sabia da existência do conflito de gênero no jogo Counter-Strike: Global Offensive por ser uma mulher gamer que há anos já vinha tendo a experiência de jogar este jogo com homens e mulheres. Além disso, pelas leituras realizadas para elaboração deste trabalho, consegui ampliar as informações quanto à presença de conflitos em jogos eletrônicos, em Crawford (2012) e em Bristot et al. (2017) para citar alguns. A análise dos dados das entrevistas confirma esses conflitos de gênero e me faz conhecer como se materializa esse conflito. A pesquisa me levou a saber que há várias formas de se materializar esse conflito seja através da ofensa, do assédio e das várias formas de preconceito que as mulheres entrevistadas citam, sendo o machismo o predominante. Percebo que, apesar das mulheres gamers falarem que são ofendidas pelos homens nas mais diversas situações, os homens gamers entrevistados foram unânimes ao não se considerarem preconceituosos, mesmo sabendo que homens ofendem as mulheres durante as partidas de CS:GO. A fala de algumas mulheres também revela que elas não se colocam numa posição totalmente passiva perante as ofensas verbais sofridas por homens, pelo contrário, uma delas enfrenta diretamente enquanto as demais enfrentam ocupando esses espaços, ou seja, jogando, e não desistindo de jogar.

REFERÊNCIAS

Livros e trabalhos acadêmicos:

BRISTOT, Paula Casagrande.; POZZEBON, Eliane.; FRIGO, Luciana Bolan. **A representatividade das mulheres nos games**. XVI SBGames. Paraná: Curitiba, [s.n], 2017.

CRAWFORD, Garry. **Video Gamers**. New York: Routledge, [s.n], 2012.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Portugal: Lisboa, [s.n], 1990.

CASTRONOVA, Edward. **The Right to Play**. New York Law School Law Review, v. 49, n. 1, 2004.

FONSECA, Lívia Lenz. **GamerGirls: As mulheres nos jogos digitais sob influência feminina**. Rio Grande do Sul: São Leopoldo, [s.n], 2013.

HINE, Christine. **Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday**. Huntingdon, GBR: Bloomsbury Publishing, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Perspectiva S.A. [S.1.:s.n.], 2004.

JUUL, Jesper. **Introduction to Game Time**. In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 131-142, 2004.

LEITÃO, Débora K.; GOMES, Laura Graziela. **Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões**. Revista Antropolítica, n. 42. Rio de Janeiro: Niterói, p. 41-65, 2017.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Garotas que jogam videogame: Expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no facebook**. Rio Grande do Sul: São Leopoldo, 2014.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCOTT, Joan. **Gênero: Uma categoria útil de análise histórica**. Educação e realidade. [S.1.:s.n.], 1995.

Sites:

Designing Games. **Analógico X Digital**, 2012.

Disponível em: <<https://designinggames.wordpress.com/industria-dos-jogos/jogos-de-tabuleiro/analogico-x-digital/>>. Acesso em: 18 jun. 2019.

IG. **Jogos Online**: de Doom ao LOL.

Disponível em: <<https://www.ig.com.br/tudo-sobre/jogos-online/>>. Acesso em: 21 jun. 2019.

TWJogos. **Tudo Sobre Jogos Eletrônicos**, 2108.

Disponível em: <<https://twjogos.blogspot.com/2011/12/o-que-e-single-player.html>>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Tendências Digitais. **Multiplayer**, 2018.

Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/multiplayer-local-ou-online-67c5ed14837f>>. Acesso em: 28 jun. 2019.

História de Tudo. **História do Videogame**, 2015.

Disponível em: <<https://www.historiadetudo.com/videogame>>. Acesso em: 07 set. 2019.

Valor Investe. **Brasil é o 13º Maior Mercado de Games do Mundo e o Maior da América Latina**. São Paulo, 2109.

Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>>. Acesso em: 28 jul. 2019.

G1. **Mulheres São 52,6% do Público que joga games no Brasil, diz Pesquisa**. São Paulo, 2106.

Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 30 agosto 2019.

Confederação Brasileira de eSports. **Cultura Gamer no Brasil**, 2017.

Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/cultura-gamer-no-brasil/>>. Acesso em: 06 out. 2019.

GameTeczone. **A Evolução**.

Disponível em: <https://www.assistenciatecnicadegames.com.br/assistencia-tecnica-conserto-video-games-antigos/index.php>. Acesso em: 05 nov. 2019.

IG. **Computador pessoal faz 33 anos. Conheça a história do IBM PC**, 2104.

Disponível em: <<https://tecnologia.ig.com.br/2014-08-12/computador-pessoal-faz-33-anos-conheca-a-historia-do-ibm-pc.html>>. Acesso em: 25/10/2019.

Medium. **A Evolução dos Computadores**, 2015.

Disponível em: <<https://medium.com/@amarcoscrf/evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-computadores-3b54c5a116bd>>. Acesso em: 22/08/2019.

TechTudo. **Relembre este Clássico do Atari direto no seu navegador**, 2011.

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/space-invaders.html>>. Acesso em: 11 maio 2019.

CanalTech. **O que é FPS – First Person Shooter?**

Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/O-que-e-First-Person-Shooter/>>. Acesso em: 03 dez. 2019.

Com Ciência. **Cultura e biologia influenciam gênero, mas é a ética que deve impulsionar debate**, 2017.

Disponível em: <<http://www.comciencia.br/cultura-e-biologia-influenciam-genero-mas-e-a-etica-que-deve-impulsionar-debate/>>. Acesso em: 06 dez. 2019.

Steam.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Steam>>. Acesso em: 13 agosto 2019.

Discord.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Discord>>. Acesso em: 20 agosto 2019.

TeamSpeak.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/TeamSpeak>>. Acesso em: 20 agosto 2019.

Versus. **Mulheres são maioria entre gamers no Brasil pelo 4º ano consecutivo, indica pesquisa**, 2019.

Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-no-brasil-pelo-4o-ano-consecutivo-indica-pesquisa>>. Acesso em: 15 agosto 2019.

Jogos:

Oficina da Net. **FPS, MOBA, RPG, MMO: Entenda os Principais Gêneros de Jogos**, 2109.

Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/games/27221-fps-moba-rpg-mmo-entenda-os-principais-generos-de-jogos>>. Acesso em: 10 set. 2019.

Tibia. What is Tibia?

Disponível em: <https://www.tibia.com/abouttibia/?subtopic=whatistibia>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Level Up. Ragnarok.

Disponível em: <<https://levelupgames.uol.com.br/levelup/jogos-online/jogos-de-mmorpg/ragnarok.lhtml>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

TechTudo. **World of Warcraft: faça download e jogue o RPG mais famoso do mundo**, 2015.

Disponível em: < : <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/world-of-warcraft.html>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Ludopedia. Dungeons & Dragons

Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-new-easy-to-master-dungeons-dragons>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Exame. **Revisite a história da série Final Fantasy**, 2016.

Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/revisite-a-historia-da-serie-final-fantasy/>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

TechTudo. **Fallout**: Confira curiosidades da franquia de RPG da Bethesda, 2109.

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/07/fallout-confira-curiosidades-da-franquia-de-rpg-da-bethesda.ghtml>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

TechTudo. **Mass Effect completa cinco anos, conheça a história da saga**, 2012.

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/11/mass-effect-completa-cinco-anos-conheca-historia-da-saga.html>>. Acesso em: 07/12/2019.

Estadão. **Tudo o que você precisa saber sobre Fortnite, o novo game do momento**, 2018.

Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/games,tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-fortnite-o-novo-game-do-momento,70002266004>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Olhar Digital. **O que é “PUBG”, o jogo que tem deixado “LoL” e “Dota” para trás**, 2017.

Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/o-que-e-pubg-o-jogo-que-tem-deixado-lol-e-dota-para-tras/70893>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Quadrinhopole. **A história de Destiny**, 2017.

Disponível em: <<https://quadrinhopole.com/2017/08/31/a-historia-de-destiny/>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

TechTudo. **Review Rocket League**, 2015.

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/review/rocket-league.html>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

EA. **Jogos de Fifa**.

Disponível em: <<https://www.ea.com/pt-br/games/fifa>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Fnac. **Call of Duty: A história até agora**, 2106.

Disponível em: <<https://www.fnac.pt/Call-of-Duty-A-historia-ate-agora/cp54/w-4>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

Battlefield Brasil. **Série Battlefield – A história até aqui**, 2015.

Disponível em: <<https://www.battlefieldbr.com/2015/07/serie-battlefield-historia-ate-aqui.html>>. Acesso em 07 dez. 2019.

Análise Saga Medal of Honor, 2103.

Disponível em: <<http://aplaceofgames.blogspot.com/2013/02/saga-medal-of-honor.html>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

The Enemy. **Mercado de Skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano**, 2019.

Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>>. Acesso em: 13 agosto 2019.

TechTudo. **A história de Counter-Strike**, 2011.

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

ANEXO A – Entrevistas

A entrevista é composta por dez perguntas para as mulheres e onze perguntas para os homens, dividido em dois tópicos, o primeiro é formado de cinco perguntas referentes à comunicação, iguais para os grupos de homens e mulheres entrevistados. São elas:

- 1) Você utiliza microfone para comunicar-se por voz com os demais jogadores numa partida?
- 2) Você utiliza apenas o chat (mensagem de texto) para comunicação no jogo?
- 3) Você utiliza os dois meios de comunicação propostos pelo jogo? Chat + microfone?
- 4) Você utiliza ou já utilizou programas para comunicação de voz como Team Speak 3 ou Discord para jogar com seus amigos?
- 5) Quais você acha melhor para comunicar-se com seus companheiros de equipe numa partida: Chat do jogo, mensagem de voz no jogo, Team Speak 3 ou Discord? Porque? Disserte sobre.

Já o segundo tópico é constituído por seis perguntas dirigidas aos homens e cinco dirigidas às mulheres. Essas perguntas não são as mesmas, porém todas convergem no sentido de buscar informações acerca do tema desse trabalho. As perguntas a seguir dirigem-se ao grupo dos homens:

- 1) Você já fez ou falou algum ato de preconceito contra uma mulher durante uma partida?
- 2) Você considera que as mulheres “jogam mal por serem mulheres”?
- 3) Se não, conhece homens que consideram isso? São seus amigos, familiares ou conhecidos? Se possível, disserte sobre.
- 4) Você já presenciou mulheres sendo ofendidas durante uma partida no CS:GO?
- 5) Se sim, quando foram ofendidas, foi por um homem ou por uma mulher? E porquê? Você conhecia a mulher que foi ofendida ou a pessoa que ofendeu? Se puder, fale sobre isso.
- 6) Se visse uma mulher se sentindo desconfortável com alguém na partida, sendo ofendida por exemplo, qual seria a sua atitude perante essa situação? Qual a sua opinião?

As próximas perguntas foram dirigidas às mulheres:

- 1) Algum homem já veio conversar, por voz, com você durante a partida? Se sim, o que foi dito pra você? Disserte sobre, se possível.

- 2) Você já sofreu ou presenciou algum tipo de preconceito durante as partidas? Machismo, LGBTfobia, racismo, xenofobia, etc.? Responda sim ou não. Após, explicita quais e como ocorreu? Disserte sobre isso, se possível.
- 3) Poderia descrever alguma situação de constrangimento que passou durante uma partida?
- 4) Se nunca passou por uma situação de constrangimento ou foi insultada por alguém no jogo, já presenciou alguma mulher sendo ofendida durante as partidas? Responda sim ou não e, se possível, disserte sobre.
- 5) Já ouviu ou leu que você ou alguma mulher joga mal “por ser mulher”? Se puder, escreva sobre isso.