

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

LARISSA DHYOVANNA GUIMARÃES SANTOS

MULHERES E *GAMES*:

UM ESTUDO SOBRE A OBJETIFICAÇÃO DAS MULHERES NOS JOGOS
ELETRÔNICOS

Uberlândia

2021

LARISSA DHYOVANNA GUIMARÃES SANTOS

MULHERES E *GAMES*:

UM ESTUDO SOBRE A OBJETIFICAÇÃO DAS MULHERES NOS JOGOS
ELETRÔNICOS

Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção da graduação de bacharel e licenciatura em Ciências Sociais, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Rafaela Cyrino.

Uberlândia

2021

LARISSA DHYOVANNA GUIMARÃES SANTOS

MULHERES E *GAMES*:

UM ESTUDO SOBRE A OBJETIFICAÇÃO DAS MULHERES NOS JOGOS
ELETRÔNICOS

Monografia apresentada ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção da graduação de bacharel e licenciatura em Ciências Sociais, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Rafaela Cyrino.

Uberlândia, 15 de Janeiro de 2021.

Prof^a. Dr^a. Rafaela Cyrino

Prof^a. Dr^a Patrícia Vieira Trópia

Prof^a. Dr^a Adriana Alves da Silva

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Márcia, José e Jeferson e meu irmão Wender, por nunca medirem esforços em proporcionar o melhor para mim, por todo o apoio e dedicação ao longo dos anos. Aos meus amigos Rannea, João Lázaro, Athila, Jhonatan e Bruno por me apoiarem desde o início. E as amigas que fiz durante a graduação, Priscila e Amanda, por dividirem comigo os momentos de angústia e de felicidade que a faculdade nos trouxe.

Aos meus professores, por todo o conhecimento e ajuda compartilhados durante a graduação. A Rafaela, por quem alimento grande admiração e desde o início esteve presente e disposta a contribuir com o trabalho.

Por fim, dedico a todas as mulheres que contribuíram para a construção desse trabalho, que estiveram dispostas a falar sobre situações, por vezes, tão desagradáveis.

RESUMO

Diante da expansão do mercado de jogos eletrônicos estes, concebidos socialmente como parte do universo masculino, passam a atrair cada vez mais mulheres. A presente pesquisa tem como objetivo analisar o processo de apropriação e objetificação sofrido pelas mulheres ao encontrarem-se diante de um cenário altamente masculinizado como o mundo dos jogos eletrônicos. A pesquisa não tem como objetivo apenas analisar a representatividade das mulheres, mas principalmente mostrar como as relações de poder patriarcais, as quais possuem uma base material e ideológica, estão presentes em diversos ambientes, incluindo os espaços cibernéticos. Expõe-se ao longo de todo o texto, as formas de objetificação tanto das mulheres enquanto personagens como enquanto jogadoras, e também as nuances do processo de apropriação do tempo, do trabalho e da sexualidade das mulheres.

Palavras-chave: mulheres; jogos eletrônicos; *games*; feminismo; objetificação; apropriação.

ABSTRACT

In view of the expansion of the electronic games market, these, socially conceived as part of the male universe, start to attract more and more women. This research aims to analyze the process of appropriation and objectification suffered by women when they find themselves facing a highly masculinized scenario such as the world of electronic games. The research does not aim only to analyze the representativeness of women, but mainly to show how patriarchal power relations, which have a material and ideological basis, are present in several environments, including cyber spaces. Throughout the text, the forms of objectification of women both as characters and as players are exposed, as well as the nuances of the process of appropriation of time, work and women's sexuality.

Key words: women; electronic games; games; feminism; objectification; appropriation

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arcades (Fliperamas)	43
Figura 2 - Perfil do <i>gamer</i>	47
Figura 3 - Princesa Peach	54
Figura 4 - Miss Fortune	55
Figura 5 - Rape Day	61

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Personagens femininos	49
Tabela 2 - Palavras associadas ao gênero	50
Tabela 3 - Machismo nos jogos eletrônicos	50
Tabela 4 - Agressão nos jogos	51
Tabela 5 - Acusação de não serem boas jogadoras	52
Tabela 6 - Utilização de nicknames e/ou personagens masculinos	58
Tabela 7 - Situações de machismo nos jogos	59

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FPS (First Person Shooter), "Tiro em primeira pessoa"

GG - Good Game, "bom jogo"

MMO - Massive Multiplayer Online

MMOGs - Multi massive online games

MOBA - Multiplayer Online Battle Arena

Noob - New boy

RPG - Role Playing Game

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. Objetificação das mulheres	13
1.1 A apropriação e a objetificação das mulheres	13
1.2 Dimensões da apropriação das mulheres pelos homens	20
1.3 A objetificação das mulheres na mídia, nos esportes e na política	24
2. Games: coisa de menino?	30
2.1 Socialização de gênero.....	30
2.2 Brinquedo de menino e brinquedo de menina?.....	35
3. O universo dos jogos eletrônicos e o processo de objetificação das mulheres	42
3.1 A indústria dos jogos eletrônicos.....	42
3.2 A pesquisa com as mulheres <i>gamers</i>	47
4. Considerações finais	64
5. Referências	67
6. Anexo I - Formulário de pesquisa	70

INTRODUÇÃO

A tecnologia tem ocupado cada vez mais espaço no cotidiano dos indivíduos, sendo o Brasil o segundo país em que as pessoas passam mais tempo conectadas à internet, em média, nove horas e vinte e nove minutos por dia, somando 145 dias inteiros conectados à internet por ano. A tecnologia e a internet permitiram que houvesse a aproximação dos jogos eletrônicos a um público cada vez maior, principalmente nas gerações mais jovens. A indústria dos jogos eletrônicos cresce a cada ano, e no ano de 2020, devido a pandemia de COVID-19, pessoas de diversos países passaram mais tempo utilizando computadores e vídeo *games* do que o habitual.

Os *games* passaram a se popularizar a partir da década de 70 e, desde então, o empenho na produção de jogos com melhor jogabilidade, gráficos e enredo aumenta cada vez mais. Os jogos passaram a ser uma das formas de conexão entre pessoas de diversas regiões do mesmo país e até mesmo de países distintos. Em um primeiro momento, os jogos foram produzidos com o foco voltado ao público masculino e, de fato, alguns anos atrás o maior público consumidor de consoles e jogos eram os homens. Entretanto, esse cenário muda a cada dia, pois as mulheres passam a ocupar gradativamente o universo dos jogos, sejam elas como consumidoras, criadoras de conteúdos ou profissionais.

Mesmo com o aumento do número de mulheres nesse espaço, a ideia de que vídeo game é um tipo de "brinquedo" de meninos faz com que as mulheres que adentram esse ambiente passem por diversas situações com a finalidade de mostrar que aquele não é um espaço destinado ao público feminino. Devido ao fato de ser uma forma de entretenimento voltado aos homens, na maioria das vezes as personagens femininas presentes nos jogos são criadas a partir de um processo que as torna agradável aos olhos de tal público por meio da hiperssexualização e da objetificação.

Quando mulheres passam a serem vistas como jogadoras, ocupando um espaço até então masculinizado, os episódios de agressão e assédio contra as mesmas ocorrem de forma um tanto quanto frequente. Por medo de situações como essas, muitas jogadoras optam por esconderem sua identidade, não utilizarem de recursos nos jogos como o microfone, para que os outros jogadores do grupo não a reconheçam enquanto mulher, e até mesmo recorrerem de outros mecanismos para serem identificadas como homens.

Para entender melhor este processo, este estudo está dividido em três partes:

Na primeira tratarei sobre a apropriação e objetificação das mulheres a partir de referências teóricas ancoradas no feminismo materialista. A mulher sempre foi vista, e é ainda hoje, como aquela que possui uma essência que a caracteriza como gentil, delicada, meiga, muitas vezes justificada à biologia e à ideia de que a mulher é um ser advindo da natureza. Ela seria naturalmente assim. As mulheres nunca são tidas como referências, elas são mais ou menos do que os homens, o que criou a teoria do segundo sexo, de que a mulher é o "outro". A partir do "outro" é iniciado o processo de apropriação. O sexo feminino tem sua individualidade constantemente apropriada, tornando-as nada mais do que propriedade dos homens, os quais já são proprietários de si mesmos. A apropriação reduz a mulher ao estado de objeto, assumindo a forma material das relações de poder patriarcais.

Em um segundo momento, aplico os estudos acerca da socialização de gênero com a finalidade de demonstrar como, a partir da infância, há a separação das diferenças comportamentais desejáveis para meninos e meninas, e assim, a imposição das marcas de gênero sob as crianças. Tal separação ocorre desde o início, na família e passa a refletir em diversos âmbitos da vida em sociedade. Nas crianças, é possível analisar com clareza a distinção entre brinquedos de menino e brinquedos de meninas. As meninas são orientadas a brincarem com objetos que fazem alusão à vida doméstica. Enquanto os meninos são destinados ao mercado de trabalho, a serem corajosos e aventureiros. Cria-se aqui, a ideia de que os jogos eletrônicos são destinados à meninos, que eles podem ser excessivamente violentos para as meninas e quando elas têm acesso aos jogos, são feitos especificadamente para o público feminino, como jogos de culinária, de cuidados com a família, beleza.

Por fim, realizo a análise da pesquisa feita por meio de um formulário online, com 144 jogadoras, visando explorar como os aspectos descritos nos outros dois capítulos, fazem-se presentes a partir do momento em que as mulheres decidem ocupar um espaço destinado ao público masculino, como os jogos eletrônicos. A partir dessa pesquisa, é possível analisar por meio dos relatos das entrevistadas, diversos tópicos presentes, tanto nas teorias feministas abordadas, quanto naquelas acerca da socialização de gênero, os quais ajudam a compreender os processos de objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos

CAPÍTULO 1

1. Objetificação das mulheres

Neste capítulo, apresentarei a noção de objetificação das mulheres resultante de uma série de processos sociais e históricos, considerando as autoras Simone de Beauvoir, Collete Guillaumin, Monique Wittig e Danièle Kergoat. As autoras em questão foram escolhidas para o conjunto da monografia devido à importância de suas teses no feminismo materialista, corrente feminista que surgiu nos anos 80 e que oferece noções fundamentais para a compreensão da problemática levantada por esta monografia.

O objetivo do capítulo é apontar características do processo de objetificação feminina e compreender a maneira pela qual esta se efetiva na sociedade, a partir da análise da presença feminina em alguns espaços em que este processo pode ser melhor observado, como na mídia, na política e nos esportes. Os principais conceitos abordados no capítulo serão o de apropriação das mulheres e o da ideologia da natureza, os quais encobrem as dimensões materiais e ideológicas do processo. Estes conceitos serão explicados posteriormente com a intenção de se obter uma melhor compreensão sobre o processo de objetificação das mulheres e sobre a construção social destas como o segundo sexo, um sexo voltado não para si mesmo, mas para os outros.

1.1 - A apropriação e a objetificação das mulheres

Para realizar a construção teórica que o presente capítulo propõe, de início é necessário a utilização da importante autora Simone de Beauvoir considerada precursora do feminismo moderno por suas teses ditas revolucionárias. Beauvoir buscou explorar ideias como o da "essência feminina", além de propor a ruptura de mitos advindos da biologia como forma de justificativa para a subordinação feminina. Segundo Beauvoir as mulheres são consideradas o "segundo sexo" devido a processos sociais e históricos e não por características biológicas. A crítica à teoria essencialista ocorre pois a ideia de essência feminina (que seria inerente a todas as mulheres) cria uma série de limitações sociais e políticas às mulheres.

Uma das teses para a construção da ideia de essência feminina é a partir da Biologia. Beauvoir propõe a tese de que a opressão das mulheres na sociedade se vinculada à ideia, socialmente construída, de que as mulheres possuem uma essência feminina, vinculada à biologia. A autora não nega que exista de fato diferenças biológicas entre as mulheres e os

homens, mas que os mitos criados baseados nestas diferenças biológicas não são o suficiente para confirmar a subordinação das mulheres na sociedade. O fato de as mulheres serem diferentes biologicamente dos homens não explica sua permanência na vida doméstica, na clausura da vida privada e às circunstâncias que impedem que as mulheres transcendam tal qual os homens.

A partir da psicanálise, Beauvoir analisa os discursos dos psicanalistas Freud e Adler quando estes se referem às mulheres. Beauvoir contesta vários aspectos destas teorias, chamando a atenção para o fato de que estas teses foram escritas por homens em um dado contexto histórico buscando entender as mulheres. Para uma sociedade androcêntrica que tem como referente os valores e atributos associados aos homens, como a virilidade, os atributos associados às mulheres, como a feminilidade, são depreciados. A psicanálise considerava, a partir da biologia, que as mulheres possuíam um destino, que estavam condicionadas a se comportarem de determinada forma. A maior crítica de Beauvoir à psicanálise refere-se ao fato de que esta, segundo a autora, desconsiderou o social e biologizou as mulheres. A crítica de Beauvoir ao essencialismo e à hierarquia entre os sexos será retomada pela autora Colette Guillaumin sobre a apropriação das mulheres, vista à seguir.

Quanto à teoria materialista proposta por Engels, a crítica de Beauvoir advém da concepção da autora de que os fatores econômicos e materiais não eram suficientes para explicar a submissão das mulheres. Entretanto, a autora destacou que o trabalho era um dos meios pelo qual as mulheres poderiam ser inseridas no âmbito econômico e, conseqüentemente, na vida social, de forma ativa no modo de produção da sociedade, afirmando.

Se queremos ser independentes, o importante é ter uma profissão: esta é uma condição imprescindível. O trabalho não é uma panacéia. Sei muito bem que o trabalho, como é hoje, tem dois lados: um alienante e outro libertador que, por consequência, as mulheres têm frequentemente de escolher entre duas alienações: a do trabalho e a doméstica. Contudo, o trabalho não é apenas uma panacéia mas é, apesar de tudo, a primeira condição para a independência. (BEAUVOIR, 1985, p. 52).

Engels explica a dominação dos homens sobre as mulheres a partir da mudança no modo de produção originalmente comunista, com o surgimento da propriedade privada e da sociedade de classes. Beauvoir utilizou como referência a obra "A origem da família" de Engels, a qual destaca as transformações no modo de produção que ocorreram a partir das sociedades pré-históricas e que mudaram completamente a relação entre os homens e as mulheres. Mesmo com as mudanças tecnológicas que possibilitaram um maior domínio sobre

a natureza, era necessário supor alguma característica a mais para que fosse possível compreender a submissão da mulher.

Se a relação original do homem com seus semelhantes fosse exclusivamente uma relação de amizade, não se explicaria nenhum tipo de escravização: esse fenômeno é consequência do imperialismo da consciência humana que procura realizar objetivamente sua soberania. Se não houvesse nela a categoria original do Outro, e uma pretensão original ao domínio sobre o Outro, a descoberta da ferramenta de bronze não poderia ter acarretado a opressão da mulher. (BEAUVOIR, 1970, p. 77-78).

A noção das mulheres como segundo sexo é um ponto de encontro entre Beauvoir e a socióloga francesa Colette Guillaumin. Guillaumin (2014) relatou que as mulheres não são pontos de referência, elas são sempre tratadas como "o outro". Segundo a autora, as mulheres passam por um processo de apropriação legitimado pela ideologia da natureza. A apropriação da individualidade das mulheres é nomeada por Guillaumin como "sexagem". Neste processo os homens, já proprietários de si mesmos, adquirem a individualidade material das mulheres, tornando-as sua propriedade. A apropriação acontece desde gestos até hábitos verbais, mesmo que possa variar conforme características específicas como a idade e nível de renda. A mulher é reduzida ao estado de objeto a partir da apropriação, e a naturalização se encarrega da forma ideológica que essa relação assume.

Guillaumin considera homens e mulheres como classes sexuais. Isto é, os homens (classe dominante) se apropriam do tempo, da sexualidade, do trabalho, da classe das mulheres (classe dominada). A partir desta definição os homens e mulheres são tratados como grupos sociais e não naturais, com interesses antagônicos. A apropriação segundo Guillaumin, é o principal tema em quaisquer discussões sobre "classes de sexo". Um dos meios de apropriação nas relações de sexo é a física, pois compreende-se a tomada de posse da força de trabalho feminina e, a partir disso, é possível observar a apropriação material do corpo. Nas relações de sexagem, a apropriação possui características particulares: a apropriação do tempo, dos produtos do corpo, a obrigação sexual e a ocupação física dos membros inválidos do grupo, que serão explicadas posteriormente.

A apropriação é legitimada a partir da ideia de existência de um "substrato corporal", biológico, que é, de alguma forma, a "causa" da apropriação das mulheres. Guillaumin cita que "a apropriação material do corpo produz uma interpretação "material" das práticas" (GUILLAUMIN, 2014, p. 66). Dentre elas está a conversão do objeto para fora das relações sociais.

Guillaumin acreditava que a dominação das mulheres poderia ser divididas em dois diferentes campos.

Dois fatos dominam a apresentação a seguir. Um fato material e um fato ideológico. O primeiro é uma relação de poder (e digo mesmo “relação”, e não “o” poder...): o ato de força permanente que é a apropriação da classe das mulheres pela classe dos homens. O outro é um efeito ideológico: a ideia de “natureza”, esta “natureza” que supostamente explica o que seriam as mulheres. (GUILLAUMIN, 2014, p. 31).

A dominação também é vista como consequência das características físicas daqueles que são apropriados, de forma semelhante à consideração de Simone de Beauvoir sobre a criação da essência feminina a partir da biologia, e da ideologia da natureza descrita por Guillaumin. Existe nesse sentido o conceito de "coação natural e evidência somática". As características físicas da classe dominada parecem ser a causa da dominação.

A classe proprietária constrói, sobre as práticas impostas à classe apropriada, sobre o seu lugar na relação de apropriação, um enunciado de coação natural e de evidência somática. “Uma mulher é uma mulher porque é uma fêmea”, asserção cujo corolário, sem o qual ele não teria nenhuma significação social, é “um homem é um homem porque é um ser humano”. (GUILLAUMIN, 2014, p. 67)

Outra autora que busca mostrar como a naturalização da dominação dos homens sobre as mulheres é construída socialmente a partir da ideia da diferença sexual, é a autora Monique Wittig. A autora busca fazer uma ligação entre a perpetuidade dos sexos e a perpetuidade dos escravos para realçar que em ambos os casos, os "mestres" justificam as divisões presentes na sociedade como resultado das diferenças naturais. No caso do sexo existe apenas o sexo oprimido e o sexo que oprime. De acordo com a autora é a opressão que cria o conceito de sexo, dizer que o sexo cria a opressão se assemelharia a dizer que a causa da opressão viria dos fatores naturais.

Segundo Wittig, a categoria de sexo está diretamente ligada à categoria política que estabelece a sociedade como heterossexual. Por isso, ela não se refere a indivíduos e sim as relações entre homens e mulheres, uma vez que tais relações resultam nos homens e mulheres. Como afirmou Simone de Beauvoir: não se nasce mulher, torna-se mulher. A categoria de sexo portanto, vai tratar como natural a relação heterossexual (na qual a sociedade se baseia), e submete as mulheres à "heterossexualização" e à permanência numa economia heterossexual. A categoria do sexo é o que cria a obrigação das mulheres de serem responsáveis pela reprodução da sociedade heterossexual. É a partir da reprodução onde se começa a constituir o sistema de exploração em que a heterossexualidade se baseia economicamente. A criação dos filhos e a responsabilidade com as questões domésticas são

"naturalmente" associadas as mulheres, e a partir disso o trabalho feminino é apropriado pelos homens.

Wittig afirma que a categoria do sexo é uma categoria totalitária, que possui diversos meios para o enraizamento no pensamento da sociedade e na produção mental e por isso torna-se tão difícil pensar de outra forma. A autora considera que é necessário que haja a anulação da ideia de sexo como realidade sociológica para que as mulheres passem a existir como seres sociais.

A categoria de sexo é a categoria que institui a escravidão para mulheres. Como acontecia para negres escravizadas, ela funciona através de uma operação de redução, ao tomar a parte pelo todo – uma parte (cor, sexo) através da qual todo grupo humano tem que ser esquadrihada. Note que em assuntos civis a cor tanto quanto o sexo ainda devem ser "declarados". Entretanto, por causa da abolição da escravidão, a "declaração" da "cor" é agora considerada discriminatória. Mas isso não é verdade para a "declaração" do "sexo" que nem mesmo as mulheres sonham em abolir. Eu digo: já é tempo de fazê-lo. (WITTIG, 1992, p. 23).

A apropriação da individualidade das mulheres tem como base de legitimação o discurso da Natureza. O discurso da Natureza mostra como as mulheres, além de serem tratadas materialmente como coisas, passam também a serem tratadas como coisa no domínio mental. A apropriação contém uma visão muito utilitarista, um objeto (neste caso, as mulheres) permanece em seu lugar e está sempre à disposição para desempenhar a função para a qual foi destinada. O discurso da natureza é fundamentado na ideia de que as mulheres são seres naturais, imersas e conduzidas pela Natureza. Ou seja, estas são consideradas "coisas vivas".

Segundo Guillaumin, para que a ideologia da Natureza seja reforçada o grupo dominante, no caso os homens, utiliza-se de 3 aspectos para a materialização do grupo dominado. Os três aspectos tratam-se de: 1) o estatuto de coisa, no qual os apropriados são considerados de fato propriedades naturais; 2) o pensamento de ordem, que justifica a partir de um sistema finalista e teológico que pode ser resumido à ideia de que sendo as coisas como elas são, alguns grupos tendem a apropriar-se de outros grupos para o funcionamento correto do mundo, e é necessário a permanência desse processo para que não exista a desordem; 3) o "naturalismo", que afirma que o "estatuto de um grupo humano, assim como a ordem do mundo que o constituiu enquanto tal, é programado a partir do interior da matéria viva."

(GUILLAUMIN, 2014, p. 73). A partir disso, cria-se a ideia de que as ações de um grupo específico são naturais e não consequência das relações sociais vividas.

De acordo com a ideologia da Natureza, as mulheres são de uma natureza particular, são naturalmente específicas e não socialmente. O discurso da Natureza irá sempre tomar como referência normativa os dominantes, e nunca os dominados. Ou seja, se as mulheres enquanto classe são dominadas, isso é consequência da falta de semelhança das mulheres para com os homens. As mulheres não são termos de referência, elas são "mais" ou "menos" referentes a outros sujeitos. Guillaumin apresenta a concepção de que o grupo dominante quer que as mulheres sejam consideradas como o grupo diferente, pois os dominantes não aceitam as semelhanças, sendo esse exatamente o conceito de segundo sexo de Beauvoir.

Se as mulheres são dominadas, é porque elas “não são semelhantes”, é porque elas são diferentes, delicadas, bonitas, intuitivas, não razoáveis, maternas, é porque não têm músculos, porque não têm temperamento organizador, porque são um pouco fúteis e porque não veem nada além do próprio nariz. E tudo isso acontece porque elas têm evidentemente o cérebro menor, o impulso nervoso mais lento, hormônios diferentes que causam instabilidades, porque pesam menos, têm menos ácido úrico e mais gordura, porque correm mais devagar e dormem mais. (GUILLAUMIN, 2014, p. 79).

Estas questões teóricas levantadas por Guillaumin já tinham sido levantadas, de alguma forma, por Beauvoir em “O segundo sexo” quando a autora buscou analisar o que significa, socialmente, ser mulher. Do ponto de vista social a "mulher" é concebida como uma categoria dotada de singularidade. Entretanto as categorias sociais feminina e masculina se diferem, socialmente, em termos valorativos, pois a sociedade patriarcal tomou como referência normativa a categoria masculina, tornando-a positiva, e considerou o feminino como uma categoria negativa, entendendo-se que ser mulher é ser um "não-homem".

Assim como para Guillaumin, para Beauvoir o homem é considerado sujeito e a mulher é considerada objeto. Consequentemente a mulher é vista como "o outro", o que traz uma perda da identidade social e pessoal. O feminino é limitado pelo conjunto do patriarcado, é o pensamento da classe dominante que define o que é ser mulher e o que é feminilidade. A negação da autonomia da mulher significa também negar os direitos que a caracterizam como cidadã e indivíduo, ou seja, todas as atribuições que diferenciam uma pessoa de uma coisa. Embora os homens brancos possuam uma hegemonia de pensamento e escreveram sobre os negros trazendo também a ideia do negro como o outro, muitas vezes os negros não vão se enxergar como o outro. Essa característica também ocorre com os judeus. Beauvoir utiliza

desses exemplos para mostrar que com a mulheres não existe tal reciprocidade porque as próprias mulheres se enxergam como o outro.

A autora Monique Wittig também disserta sobre a obtenção de pensamento pela classe dominante. Os dominantes possuem o poder material e, conseqüentemente, a força intelectual dominante. O pensamento baseado na diferença é o pensamento da classe dominante, da dominação. Sendo assim, o pensamento de dominação (quanto ao sexo) cria uma série de exigências que formam a ideia de que antes de qualquer pensamento ou ordem social, existem as diferenças naturais, biológicas, genéticas, hormonais, que terão conseqüências sociológicas diretas. As relações devem ser tratadas como relações de ordem natural, e não de ordem social.

Segundo Wittig (1992, p. 15 e 16):

A categoria de sexo não existe a priori, antes de qualquer sociedade. E como categoria de dominação ela não pode ser um produto da dominação natural, mas da dominação social das mulheres por homens, porque só existe dominação social.

Beauvoir busca compreender por que as mulheres aceitam a própria submissão e o por que do entendimento que o homem é o sujeito e elas são o objeto. A primeira circunstância é de que as mulheres não possuem um meio concreto para se constituir como unidade e, a partir disso, se afirmar para, por fim, se opor. As mulheres não se vêem como unidade por estarem dispersas entre os homens. A segunda explicação seria de que não há um momento, um começo ou uma gênese da opressão feminina pois as mulheres nunca foram colocadas como referência. Porém, a opressão sempre esteve e está presente. Por fim, Beauvoir acredita que é confortável ser o outro. O caminho da liberdade gera angústia, e por isso muitas vezes as mulheres se comprazem a ser o objeto.

Para Guillaumin a ideologia da Natureza concede ao grupo dos dominantes toda a conduta e possibilidade de conduta política. Qualquer iniciativa política vinda dos apropriados será não só rejeitada ou reprimida, mas será reprimida com a justificativa de que tal luta não passa de um mecanismo natural, sem significação política. Portanto, não é que as mulheres não consigam se organizar como seres políticos e dotados do sentimento de unidade, mas sim que as medidas tomadas pela classe das mulheres são desvalorizadas pois elas são inseridas socialmente em uma classe subordinada.

1.2 -Dimensões da apropriação das mulheres pelos homens

Para Wittig o contrato de casamento pode ser utilizado para a compreensão da apropriação da classe das mulheres pela classe dos homens. Para a autora, o contrato marital se assemelha ao contrato de trabalhador e o patrão. O contrato entre um homem e uma mulher é em princípio para a vida toda e só pode ser quebrado mediante a lei (divórcio). O contrato de casamento não inclui somente a obrigação doméstica, mas também a obrigação sexual, a coabitação, entre outros. Ou seja, o casamento em suas próprias características é o sinônimo de "uma rendição da mulher de sua corporeidade a seu marido" (WITTIG, 1992, p. 19). Por mais que existam leis em relação a violência doméstica, esta rendição pode ser vista como um fator limitador à atuação da polícia em casos de violência doméstica. Sendo assim, apesar da existência de leis que criminalizam atos violentos praticados por homens contra mulheres, isto não significa que, em casos de violência doméstica, ocorra, de fato, a intervenção da polícia, já que a mulher ainda não é vista como um cidadão comum protegido pela lei, e sim como propriedade, de responsabilidade de seu marido.

A apropriação do tempo, segundo Guillaumin também pode ser exemplificado a partir do contrato feito no casamento. A mulher passa a ser encarregada da faxina, de cuidar das crianças, dos trabalhos domésticos em geral, sem que haja qualquer contrapartida monetária. Entretanto, isso não ocorre somente a partir do contrato de casamento, e sim do grupo das mulheres como um todo, já que mesmo sendo mães, irmãs, filhas etc., as mulheres ficam quase sempre com a atribuição do trabalho doméstico.

Tudo se passa como se a esposa pertencesse em nua-propriedade ao esposo e a classe das mulheres pertencesse em usufruto a cada homem e, particularmente, a cada um que tenha adquirido a utilização privada de uma delas. (GUILLAUMIN, 2014, p.35)

Guillaumin sustenta que existem cinco meios de apropriação da classe das mulheres: o confinamento no espaço, a apropriação dos produtos do corpo, o uso físico sexual, a ocupação física e a apropriação da individualidade. Quanto ao confinamento no espaço, este também pode ser explicado a partir da questão do casamento. A interiorização do confinamento da mulher pode ser abordada de duas formas: a partir do adestramento positivo e do adestramento negativo. O adestramento positivo consiste na ideia de que o lugar da mulher é sua casa pois a mesma é insubstituível, é ela que cuida da casa e dos filhos e só ela tem capacidade para tais tarefas. Já o adestramento negativo é fundamentado por meio de ordens e amedrontamento. A mulher pode ter permissão para fazer compras ou buscar os filhos na escola, mas qualquer outra atividade que não seja voltada para a manutenção do lar pode ser passível de punições e ameaças.

Quanto à apropriação dos produtos do corpo, proposto por Guillaumin, este é constatado devido ao fato de que o número de filhos em um casamento não é submetido ao contrato, e a mulher deve, supostamente, acatar aos desejos do marido quanto à quantidade de filhos. Além disso, a impossibilidade do aborto, em muitas sociedades, mostra que as mulheres não possuem o direito de decisões no que se refere a seus corpos. Já a obrigação sexual trata-se do uso físico, de uma forma um tanto quanto simplificada: do uso sexual.

Para a autora, o uso físico sexual possui duas formas principais: aquela que existe por um contrato não-monetarizado (casamento), e aquela que é diretamente monetarizada (prostituição). Aparentemente são opostas, contudo, uma confirma a outra para expressar a apropriação da classe das mulheres. Enquanto na prostituição há a mensuração do uso físico, ou seja, é diretamente monetarizado, e possui como característica o uso físico com a finalidade unicamente sexual, no casamento o uso físico é utilizado de todas as formas possíveis dentre as quais encontra-se a relação sexual, e pode se tornar até mesmo obrigatória no contrato de casamento.

Quanto à ocupação física dos membros do grupo, esta abrange a redução das mulheres à condição de ferramentas cumprindo algumas tarefas que não necessariamente pressupõem relação direta e pessoal com os indivíduos que recebem o manejo de seus corpos. Entretanto, somente as mulheres garantem a manutenção corporal, material e afetiva dos atores sociais. Tais tarefas podem estar, ou não, fora do contrato salarial. Nesse caso, pode-se citar exemplos como o das freiras que são designadas à cuidar de enfermos, mulheres que se dedicam ao trabalho de cuidadora muitas vezes considerado como uma área de atuação majoritariamente feminina, entre outros.

A apropriação sobre a individualidade inicia-se a partir da manutenção material física, que é evidenciada na disponibilidade permanente para servir ao outro. O tempo disposto pela classe feminina é absorvido em sua totalidade. As mulheres precisam sempre dispor seu tempo em função das crianças, do marido, do pai. A apropriação material está diretamente ligada à desposseção da autonomia mental de si mesmas.

O confronto com a apropriação material é a desposseção da sua própria autonomia mental; a qual é mais brutalmente expressa no encargo física dos outros dependentes do que em qualquer outra forma social que a apropriação tome: quando somos apropriadas materialmente, somos despossuídas mentalmente de nós mesmas. (GUILLAUMIN, 2014, p. 47).

Guillaumin, cita, ainda, alguns meios de apropriação da classe das mulheres: o mercado de trabalho, o confinamento no espaço (citado anteriormente), a demonstração de força, o constrangimento sexual, o arsenal jurídico e o direito consuetudinário. A força de trabalho também é um dos campos onde se observa o processo de apropriação pois as mulheres são não-vendedoras de sua força de trabalho. O trabalho doméstico realizado dentro do casamento tem como particularidade ser um trabalho não-pago, pois é adquirido em sua totalidade. A venda ou troca de bens, especificadamente a força de trabalho, estabelece a afirmação da propriedade de si mesmo. A ideia de que as mulheres pertencem aos grupo dos homens assim como os escravos pertenciam aos seus senhores, está tão enraizada no cotidiano que muitas vezes sequer é questionada, ou não há incômodo algum diante disso. Além disto, não há para as mulheres o mesmo espaço no mercado de trabalho se comparado ao espaço destinado aos homens. Em primeiro lugar pois o salário feminino é em média dois terços do salário masculino. Além disso, a taxa de desemprego entre as mulheres é mais alta do que entre os homens.

O arsenal jurídico e o direito consuetudinário baseiam-se na inexistência da mulher como sujeito. As decisões de todos os tipos, sejam de posse de bens, dos filhos etc., é invariavelmente masculina, principalmente se a mulher está sujeita ao contrato do casamento. Neste sentido, é possível observar a tradução ao fato de que as mulheres não possuem a propriedade nem de si próprias, nem de seus bens materiais.

Assim como Guillaumin abordou a falta de espaço para o mulher no mercado de trabalho, a autora Danièle Kergoat disserta sobre a divisão sexual do trabalho. Tal divisão é a consequência das relações sociais de sexo. A principal característica da divisão sexual do trabalho é a prioridade dada aos homens à esfera produtiva enquanto as mulheres seriam responsáveis apenas pela esfera reprodutiva. Como resultado, os homens detém as funções de maior valor social na sociedade.

De acordo com Kergoat (2009), a divisão sexual do trabalho é fundamentada em dois princípios: o princípio de diferenciação, que se refere ao fato de que existem tipos de trabalho destinado aos homens e tipos de trabalhos específicos destinados às mulheres; e o princípio da hierarquia, trazendo a ideia de que o trabalho dos homens é mais importante do que o trabalho realizado pelas mulheres.

Por fim, torna-se importante abordar algumas dimensões centrais do processo de apropriação das mulheres que interessam particularmente a este estudo: a sexualidade, a inteligência e a intuição

De acordo com Guillaumin:

A sexualidade é o domínio em que a objetificação das mulheres é a mais visível, até mesmo para uma observação descuidada. A mulher-objeto é um *leitmotiv* dos protestos contra certas formas de literatura, de publicidade, de cinema etc., em que ela é apreendida como objeto sexual; “mulher-objeto” significa de fato “mulher-objeto sexual”. (2014, pág. 69).

Uma das hipóteses é de que o grupo dominante concede às mulheres uma função central: a função sexual. A representação da sexualidade das mulheres é tida de duas formas: ou as mesmas não possuem sexualidade alguma, ou são o próprio sexo. Quando a sexualidade das mulheres é tratada como inexistente as mulheres são vistas como se não tivessem desejos sexuais, como se fossem assexuadas. A segunda forma proposta é de que as mulheres são o sexo. De acordo com esta concepção naturalista, as mulheres são o sexo, mas não o possuem, ao contrário dos homens. Quando há em qualquer mulher a autonomia do funcionamento sexual, ela é tratada como "um sexo devorador", como uma ameaça.

Segundo Monique Wittig a categoria do sexo consegue transformar parte da população em seres à disposição da sexualidade dos homens, tidos como sexuais. As mulheres são vistas sempre como sexualmente disponíveis para os homens, não importa onde estejam, seus corpos devem estar sempre visíveis. Entretanto, apesar de serem vistas como seres sexuais, as mulheres são invisíveis como seres sociais. As mulheres não são pensadas fora da categoria de sexo, elas são o próprio sexo.

O constrangimento sexual, citado anteriormente como uma das formas de apropriação, é um dos principais meios utilizados pela classe dos homens para subjugar a classe das mulheres, e, ao mesmo tempo, é um reflexo do direito de propriedade sobre esta classe. O constrangimento sexual se dá por meio do estupro, esgotamento, da paquera, entre outros. A mulher não apropriada por meio do contrato de casamento passa a ser uma espécie de objeto de disputa.

Um outro domínio em que podemos observar o processo de apropriação das mulheres é no discurso dominante sobre as particularidades da inteligência feminina. De acordo com a ideologia da natureza, a inteligência das mulheres é vista como uma inteligência específica, uma inteligência de coisa. As mesmas não são autoras do controle do cérebro e, por isso, não

é reconhecido, nestas, o senso de lógica. A inteligência das mulheres é considerada uma inteligência "prática". De acordo com este discurso, a intuição seria uma das características significativas em relação às especificidades da classe das mulheres. Quando se trata da classe dominante ela é chamada de "inteligência dedutiva", mas quando se trata das mulheres é considerada como intuição, perdendo sua característica intelectual e adquirindo característica metafísica. A postura dos dominantes leva a ver os dominados como matérias compostas de várias características espontâneas. Afinal, apenas os dominantes possuem ações que não são feitas espontaneamente.

A vertente feminista/materialista que trata da opressão contra as mulheres compreende o equívoco da ideia de que as mulheres são um "grupo natural". A divisão em relação aos homens é ação política e ideológica pois a manipulação está presente não só no corpo das mulheres, como na mente. A ideia de natureza torna-se tão distorcida que a opressão parece ser uma consequência de fatores naturais e biológicos. A análise materialista busca um questionamento que está envolto na percepção de que não existe um grupo natural, como também a mulher como indivíduo é apenas um mito. Neste caso, a teoria de Simone de Beauvoir faz-se importante, já que a mesma afirmou que não se nasce mulher, mas torna-se uma mulher. Não existem destinos econômicos, psicológicos ou biológicos que definam o papel da mulher na sociedade, mas é a civilização que o cria e o define.

1.3 - A objetificação das mulheres na mídia, nos esportes e na política

Após termos abordado, de um ponto de vista materialista, o processo de apropriação e objetificação das mulheres pela classe dos homens, torna-se importante apresentarmos estudos que evidenciam a ocorrência deste processo na mídia, nos esportes e na política. Entretanto, alguns estudos disponíveis sobre o processo de objetificação das mulheres, geralmente, não abordam o fenômeno em suas bases materiais, possuindo portanto, um viés sobretudo idealista.

No artigo "Contornar-se e contorcer (-se): Contorcionismos na objetificação das mulheres em contextos políticos pelos médias portuguesas", os autores Sara Moreira, Sara Magalhães e Conceição Nogueira (2017) discutem as representações midiáticas das mulheres que ocupam cargos políticos. As autoras observam que, mesmo que a Lei de Paridade (Lei Orgânica nº. 3/2006) busque estabelecer uma quantidade mínima de participação feminina no cenário da política Portuguesa, isso não significa que a representação dessas mulheres na mídia mude frente às desigualdades de gênero.

Quando se trata de objetificação, é comum observar a redução de um indivíduo com consciência e emoções a um objeto que está a disposição de outros. As mulheres são vistas com mais frequência na situação de objetificação, e muitas vezes o valor das mulheres passa a ser diretamente ligada à sua aparência física. Entretanto, a objetificação não se refere apenas ao caráter sexual, ela pode se basear na própria existência feminina, na experiência de ser mulher.

De acordo com as autoras Sara Moreira, Sara Magalhães e Conceição Nogueira, normalmente a objetificação passa a tratar a mulher como um mero objeto de caráter sexual e/ou reduzindo-a a um objeto de troca. Assim sendo, a objetificação pode, por meio dos mídias informativos, difundir a visão essencialista e tradicional da construção de gênero, reforçando ainda mais as desigualdades das relações de poder entre homens e mulheres. Os estereótipos de gênero são reforçados fazendo com que o público facilmente absorva as representações mostradas pelos meios de comunicação. Não podemos nos esquecer, entretanto, que este processo de objetificação descrito pelas autoras possui uma base material e que tais “representações de gênero” a que as autoras se referem não possuem “vida própria” mas encontram-se interligadas a processos de exploração material concreta.

No jornalismo esportivo, a objetificação muitas vezes é a de ressaltamento de características físicas das atletas, e de terceirização da objetificação, pois há sempre um público encantado com as atletas, e os jornalistas se afastam da responsabilidade do que foi dito nas matérias. Além disso, outra característica comum é a desvalorização dos resultados das atletas. Performances ruins ou medianas não importam, já que as atletas são agraciadas pela beleza, o que distrai e importa ao público. Em muitas matérias, as atletas são colocadas em uma forma de "cardápio" à disposição de quem queira ver as mais belas competidoras.

O "ponto em comum" nos exemplos de objetificação nas mídias, no esporte e na política é que a presença feminina está sempre ligada ou subjulgada a uma presença masculina seja com um cargo superior ou igual ao da mulher em questão. Assim como descrito por Simone de Beauvoir, a mulher é o segundo sexo, o outro. Ela é submetida à figura masculina. A figura masculina neste caso é considerada de maior importância do que a feminina. Seja no âmbito da política ou dos esportes, as mulheres sempre vão estar sujeitas ao processo de objetificação.

Assim como na política, uma das principais evidências do machismo no meio esportivo é a de que os esportes sempre foram um local de maior prevalência masculina. Por

vezes as mulheres foram proibidas nos esportes competitivos ou sentiram como é ser considerada apenas um elemento estético no meio em questão. As mulheres são vistas historicamente, em posições de inferioridade e fragilidade, por isso são vítimas constantes de questionamento quanto a estética, aos corpos musculosos, e até mesmo insinuações sobre sua sexualidade.

A competência das mulheres é um assunto colocado em questão quando as mesmas ocupam cargos políticos. Nesse caso existem três maneiras de abordagem: a surpresa em relação a competência, a subvalorização da competência e o reconhecimento da competência. Quanto à surpresa da competência o discurso revelado é o de surpresa quanto à capacidade das mulheres na política. Na subvalorização da competência são destacadas algumas características às quais não são esperadas nas mulheres. E por fim, o reconhecimento da competência está ligado à exaltação de um profissionalismo, mas articulado à surpresa quanto a competência. Como citado anteriormente, a autora Danièle Kergoat descreveu o fenômeno de divisão sexual do trabalho. Baseado no princípio da diferenciação, existem trabalhos para as mulheres e trabalhos para os homens. No momento em que as mulheres assumem cargos tidos como masculinos, sua competência é constantemente colocada à prova. Além disso, a ideologia da natureza trata de questões como a construção do conceito de qualificação. Os homens possuem qualificação, enquanto as mulheres possuem dons.

A exigência dos cargos também é um dos aspectos de objetificação na política, mediante a ideia de que existiria uma capacidade ou incapacidade, (sexualmente atribuída) de lidar com as exigências do cargo. A capacidade das mulheres para o exercício dos cargos políticos é frequentemente colocada à prova. A visibilidade dos cargos está ligada à ideia de que a presença mediática dessas mulheres não são resultantes do sexo, mas sim da saliência do cargo que as mesmas ocupam, sendo consideradas "os rostos" dos gabinetes ministeriais, de partidos ou de cargos políticos.

No esporte, uma das situações recorrentes que evidencia este processo de objetificação das mulheres é em relação às bandeirinhas. Uma reclamação frequente das mesmas é a de que elas ouvem constantemente que "mulher não sabe o que é impedimento", e por isso não podem ser juízas de jogos de futebol ou bandeirinhas. Aqui é possível observar a ideia da falta de capacidade e de inteligência feminina. Como citado anteriormente, segundo a ideologia da Natureza as mulheres são tidas como incapazes de desenvolver a lógica e o controle do cérebro, por isso sua inteligência é prática, é uma inteligência de coisa. As mulheres na

política que são muitas vezes consideradas incapazes de exercer cargos políticos, ou as bandeirinhas consideradas incapazes de aprender as regras do futebol estão diretamente subjugadas ao discurso da ideologia da natureza quanto à uma inteligência prática, intuitiva, pouco racional.

No caso da política, ocorre geralmente a atribuição de responsabilidade aos insucessos das mulheres ao fator biológico. Ou seja, a incapacidade de representação de cargos políticos ocorreria devido ao fato de serem mulheres. Outro discurso frequente é o que foca na vida pessoal das mulheres que ocupam cargos políticos, visando sua desvalorização e descredibilização profissional. Neste caso é colocado um imenso contraste entre vida profissional e elementos considerados como "femininos". A necessidade de ressaltamento da essência feminina está presente nesta situação.

Portanto, é possível observar que as peças midiáticas tendem a realçar a assimetria de gênero, utilizando de representações objetificadas das mulheres em questão. As mulheres que possuem cargos políticos são constantemente inviabilizadas pela mídia, que busca reforçar construções sociais estereotipadas do que é classificado como feminino e masculino.

Quanto à objetificação das mulheres no jornalismo esportivo, além de um espaço limitado para a cobertura de modalidades femininas, é ainda observado um posicionamento machista que muitas vezes transforma as mulheres em objetos sexuais nos noticiários. Como vimos, uma das formas de objetificação das mulheres baseadas nas teses de Guillaumin é quanto a sexualidade. As mulheres são as possuidoras da função sexual, ou elas são o próprio sexo ou não tem sexualidade.

De acordo com Gabriel de Moraes Vieira (2016), quando se trata de erotização nos esportes, o surfé é um dos âmbitos que mais se observa esta erotização. As mulheres possuem inúmeras dificuldades a mais que os homens para conseguirem patrocinadores, pois além de precisarem ser grandes atletas, ainda é necessário estar dentro do estereótipo da "menina de praia" (com um corpo bonito, loira e dourada). O apelo à sensualidade das atletas traz uma mensagem clara no meio dos esportes: um atleta (homem) precisa ser bom no que faz para conseguir êxito, enquanto uma atleta (mulher) precisa ser boa e bonita. Os concursos de beleza também encontram abrigos nas notícias esportivas. Além da atleta mais bonita, existe também a disputa pelo prêmio de "torcedora-musa" de cada equipe do futebol brasileiro. É possível acompanhar também concursos como "musa do Brasileirão", "Belas da torcida", entre outros.

Esta realidade confirma as discussões realizadas anteriormente sobre a sexualidade como terreno da dominação dos homens sobre as mulheres. Quando as atletas e torcedoras são submetidas apenas ao âmbito da beleza é devido ao fato de que a classe dominante atribui às mulheres a função sexual. Entretanto, de acordo com Guillaumin, elas não possuem sexualidade, elas são especificadamente o sexo.

Em outros esportes como o futebol, as atletas são constantemente assediadas com acusações de "pouca feminilidade". As atletas do futebol feminino chegaram até mesmo a passar por uma série de medidas, como a de trazer shorts mais justos para os uniformes, como meio de popularização da modalidade feminina. Em outros casos, existem campeonatos ao redor do mundo em que mulheres praticam esportes de *lingerie* ou seminuas, visando o entretenimento masculino. Assim como descrito por Wittig, as mulheres precisam estar sempre disponíveis aos homens e seus corpos sempre visíveis. Guillaumin, também disserta sobre o constrangimento sexual, como ele é um dos principais meios utilizados pela classe dos homens para subjugar a classe das mulheres, e, ao mesmo tempo, é um reflexo do direito de propriedade sobre esta classe.

De acordo com o autor Vieira (2016), quando as mulheres são vistas como elementos decorativos, elas precisam estar encaixadas em uma série de requisitos para o entretenimento, como estar sempre sorrindo, caminhar em grupo, atrair os olhares de quem assiste. Neste caso não é difícil perceber que as mulheres estão presentes ali com a finalidade de serem subservientes aos homens, pois elas precisam usar roupas justas, transparecer leveza e mesmo que escutem desaforos de alguém, elas mantêm o sorriso no rosto.

Muitas vezes o jornalismo esportivo traz consigo a banalização de discursos que contribuem para a opressão feminina. Fazer com que as mulheres sejam alvos de comentários sexuais e de atitudes machistas é uma característica enraizada no jornalismo esportivo, já que os jornalistas sabem que dificilmente sofrerão represália de seus companheiros de equipe ou chefia. Ademais, até mesmo as jornalistas esportivas sofrem com o assédio constante no meio esportivo.

A objetificação das mulheres estaria atribuída portanto, a uma série de processos sociais e históricos. A objetificação muitas vezes é justificada a partir de biologia, da ideia de que as mulheres possuem essência feminina, e também à ideologia da Natureza, que considera as mulheres como "coisas vivas". Os processos de objetificação podem ser vistos de diversas formas, desde a apropriação do tempo, da sexualidade, do trabalho, entre outros meios citados

durante o capítulo. Assim como foi exposto durante este capítulo, a objetificação das mulheres está presente em diversos âmbitos. Tal fato não é diferente nos *games*¹ e no cenário de *Esports*², locais que são concebidos como naturalmente masculinos, sendo ocupados, de fato, em sua maioria por homens.

¹ Utilizado para referência aos jogos eletrônicos no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (*joysticks*) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor.

² Esporte eletrônico, ciberesporte ou esports, são alguns dos termos usados para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais.

CAPÍTULO 2

2. *Games*: coisa de menino?

Neste capítulo pretendo acionar abordagens teóricas que permitam compreender a construção social dos *games* como "coisa de menino". Com isto pretende-se tanto desnaturalizar essa associação entre *games* e homens quanto mostrar de que forma esta associação expressa relações sociais hierárquicas e assimétricas entre os sexos. Farei uma análise sobre a socialização de gênero utilizando as autoras Daniela Finco, Guacira Louro e Jucélia Ribeiro. O objetivo é analisar a criação de dois mundos distintos: o das meninas e o dos meninos. A distinção inicia-se no âmbito da família, visto que é a primeira instituição a qual as crianças têm contato, e depois passa a ocorrer também na escola. Será discutido como gestos e costumes presentes no cotidiano do ambiente familiar e escolar podem carregar estereótipos que exercem influência na construção da ideia do que é feminino e o que é masculino das crianças, influenciando nas escolhas

Além disso há como finalidade analisar a relação de meninos e meninas a partir dos jogos e brincadeiras presentes nesse ambiente de tamanha importância para as crianças. A partir disso, é possível perceber alguns aspectos que influenciam e definem os estereótipos de "brinquedos de menino e brinquedos de menina", que estão presentes não só nos brinquedos infantis, mas também nos jogos eletrônicos, separando as categorias de jogos de meninos e meninas que tendem a reforçar a polarização dos gêneros. Trata-se, portanto, de uma sexualização social de jogos e brincadeiras, sexualização esta que, ao categorizar os jogos que seriam típicos "de meninos" e os jogos que seriam típicos "de meninas", cria não só barreiras de acesso, mas expõe os supostos "transgressores" a agressões e represálias.

2.1 - Socialização de gênero

As marcas de gênero vão sendo impostas em meninos e meninas desde muito cedo. Uma das primeiras instituições que fazem essa diferenciação é a família. Existe uma expectativa sobre como é ser menina ou menino desde o útero da mãe. Ao nascer, o bebê, em geral já encontra um protótipo de educação sexuada, ou seja, os pais já traçaram um modelo de educação para o menino e outro para a menina. As expectativas sobre as diferenças de comportamento desejável para os meninos e meninas, que são justificadas por fatores biológicos, acabam fazendo com que as crianças experimentem diferentes vivências corporais.

Então, o comportamento infantil passa a ser adestrado logo nas primeiras idades, mas se intensifica quando chega a faixa etária dos 7 aos 14 anos, sobretudo em relação ao corpo e conduta das meninas... Ainda que todos se considerem parentes em algum grau, há uma preocupação constante na comunidade com as fofocas que podem comprometer a conduta adequada e a sexualidade de meninos e meninas. (RIBEIRO, 2006, p. 155-156).

Os corpos de meninos e meninas passam, desde muito cedo, por processos sutis de sexuação. É a partir desse processo que se repete no cotidiano que a agressividade da menina deve ser desestimulada para que esta possa desenvolver aspectos tidos como características femininas como a delicadeza e organização; enquanto para o menino o processo é contrário, baseando-se na atribuição de tarefas dinâmicas e na privação de afetividade. Durante seus estudos, Beauvoir analisou os movimentos que o sujeito realiza para constituir-se soberano de sua existência, chegando a conclusão de que existem dois estados do sujeito: a transcendência e a imanência. A transcendência é movimento de superação do estado inicial, é quando o sujeito assume um estado de liberdade. Já na imanência não ocorre a superação do estado inicial, não há o exercício da liberdade e, a imanência pode ser resultado de uma opressão ou pode ser realizada como escolha. Segundo a autora, embora a mulher esteja sempre presente no convívio social (como "o outro") ela está fadada a imanência principalmente devido ao fator biológico relacionado a gestação e ao cuidado dos filhos, mas também devido a fatores socialmente construídos como a ideia de essência feminina.

Uma das instituições de distinção tidas como mais natural é a linguagem. É ela que está à frente da comunicação e que faz parte da maioria das nossas práticas. Além de ser uma forma de expressão de relações, poderes, lugares, a linguagem também os institui, além de produzir, ela fixa as diferenças e expressa relações de poder. Um dos exemplos mais comuns dessa distinção hierárquica é a utilização do plural masculino em uma sala cheia de mulheres mesmo quando existe apenas um único homem presente. Esta predominância do gênero gramatical masculino, confirma a concepção de Simone de Beauvoir de que a mulher é constituída socialmente como "o outro", ela nunca é tida como referência mesmo quando está, numericamente, em maioria.

A escola possui um papel importante quanto ao cuidado e educação do corpo das crianças, determinando o que é normal e anormal. Neste contexto, o corpo é considerado um objeto da cultura e por isso, existe uma construção social do corpo feminino que difere da construção do corpo masculino. As práticas dessa construção social podem ocorrer de formas

diferenciadas como na linguagem e no comportamento. Para a construção do capítulo, a autora utilizada, Guacira Louro, indica as distinções feitas pela escola em relação aos sujeitos, que variam desde a classe social, a idade, religião, e também ao sexo. Assim como na família existe uma educação para meninos e meninas, o mesmo ocorre na escola.

A teoria foucaultiana pode ser atribuída também ao âmbito escolar, a "fabricação" dos indivíduos é "continuado e geralmente muito sutil, quase imperceptível" (Louro, 2003, p.63). É o processo de naturalização, de práticas cotidianas que devem tornar-se alvos de atenção. Ou seja, é necessário uma análise mais profunda de situações como quando é visto como "natural" que os meninos e as meninas se separem nas filas das escolas ou quando os meninos e meninas desenvolvem diferentes aptidões relacionadas às características socialmente construídas de cada gênero, por exemplo, as meninas possuem mais habilidade com leitura e os meninos com os esportes.

É indispensável a compreensão de que as marcas inscritas nos corpos dos indivíduos são produzidas ao longo da vida mediante processos culturais, não se trata de marcas naturais. Os estereótipos de comportamento muitas vezes são reforçados na educação Infantil a partir de pequenos gestos, mesmo que ocorram inconscientemente. Quando uma professora elogia uma menina por sua meiguice ou busca justificar a falta de capricho de um menino, é uma forma simples e cotidiana de diferenciação de comportamentos devido ao gênero.

Nas práticas escolares, um estudo realizado por Valerie Walkerdine (apud 1995, p. 214) mostrou que quando as meninas obtinham resultados contrários aos esperados para o seu sexo, como notas superiores em Matemática, elas eram vistas como "muito esforçadas". Já os meninos que não tinham bom aproveitamento escolar nesta disciplina não eram tratados como se não fossem inteligentes, mas a justificativa era de que os meninos possuem muita energia, não conseguem ficar quietos e, conseqüentemente, não conseguem se concentrar. Segundo Walkerdine, não era suposto que as meninas tinham "potencial" para serem bem-sucedidas em matérias como matemática, e muito menos ocorria a utilização de adjetivos como "brilhante" para se referir a elas. O bom desempenho das meninas em tais matérias escolares era considerado consequência de muito esforço e o seguimento das normas da escola.

A surpresa ou estranhamento ao fato de que meninas sejam boas em matérias tidas como especialidade dos meninos, como Matemática, reflete a teoria de Guillaumin (2014) de que existe uma ideologia da natureza que legitima a opressão das mulheres e esta ideologia opera realizando uma série de distinções sexuais. Estas distinções entre os sexos, socialmente

criadas, longe de serem meras distinções servem para legitimar a supremacia dos homens e justificar o lugar subalterno atribuído às mulheres. A ideologia da natureza irá reforçar a ideia de que as mulheres são de uma natureza particular, naturalmente específicas e não socialmente. Um dos domínios desta ideologia é a distinção entre a inteligência de homens e de mulheres. A inteligência dos homens é concebida socialmente, ela é caracterizada como uma inteligência lógica, conceitual. Já a inteligência das mulheres é a inteligência prática, de coisa.

No campo da inteligência, dá-se o mesmo: a inteligência "específica" das mulheres é uma inteligência de coisa. Sendo supostamente distantes naturalmente da especulação intelectual, elas não são criadoras no domínio do cérebro e, tampouco, se lhes reconhece um senso dedutivo, de lógica. (GUILLAUMIN, 2014, p. 69).

A diferenciação da inteligência de homens e de mulheres não trata-se de uma simples representação social, de um simples estereótipo. Ocorre a relação da construção sexuada das inteligências supostamente distintas com a hierarquia entre os sexos, pois, no mercado de trabalho, a inteligência valorizada será a lógica e não a inteligência de coisa. As mulheres possuem uma inteligência específica, prática, uma inteligência de coisa, por isso não é esperado que elas possuam êxito em matérias escolares como estas. Os estereótipos de comportamento muitas vezes são reforçados na educação infantil a partir de pequenos gestos, mesmo que ocorram inconscientemente. Quando uma professora elogia uma menina por sua meiguice ou busca justificar a falta de capricho de um menino, é uma forma simples e cotidiana de diferenciação de comportamentos devido ao gênero.

A constituição da construção social de corpos sexuados pode parecer implícita, mas as aulas de Educação Física no ambiente escolar deixam a situação mais aparente. Nessa disciplina a justificativa de origem biológicas (da "natureza") faz com que haja a separação de turmas femininas e masculinas, além das atividades oferecidas aos meninos serem diferentes daquelas oferecidas às meninas. A ideia predominante é de que as meninas são fisicamente menos capazes do que os meninos. Em seus estudos e durante a docência, Jocimar Daolio observou que as meninas possuíam o hábito de se chamarem de "antas" ao não conseguirem realizar as atividades nas aulas de Educação Física da mesma forma que os meninos realizavam. Tal reação observada, demonstra a ideia de inferioridade motora das meninas em comparação com a dos meninos.

Outro exemplo citado por Daolio é o de uma garota que pareceu sentir nojo do próprio

corpo depois de perceber que encontrava-se suada após as aulas, pois ela se esqueceu da condição de mulher que fora socialmente construída, de que ela deve permanecer limpa e cheirosa, e quando lembrou-se deste padrão social, a mesma demonstrou uma reação de repulsa. Conseqüentemente, costuma ser negado que as meninas pratiquem atividades físicas tidas como masculinas, e na melhor das hipóteses, tais atividades passam por ajustamentos e a criação de diferentes regras para a adequação à "debilidade" feminina.

Novamente a ideia que se consagra é de que o feminino é uma espécie de desvio construído a partir do masculino tido como referência. Como citado no capítulo 1, em sua tese, Beauvoir empenhou-se a criticar a essência feminina explicada pela Biologia, a ideia de que as mulheres seriam inferiores devido a fatores biológicos, a diferenças existentes no corpo dos homens e das mulheres. Beauvoir prevera a diferenciação entre macho e fêmea, e homem e mulher. Macho e fêmea são definições derivadas de características biológicas, em que a palavra "fêmea" pode ser utilizada como insulto, não devido ao fato de que enraíza a mulher na natureza, mas porque a confina em seu sexo. Enquanto a utilização do "macho" não é motivo de vergonha, e sim de orgulho. Já a definição de homem e mulher é uma construção social.

Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam o feminino. Somente a mediação de outrem pode constituir um indivíduo como o Outro. (BEAUVOIR, 1967, p. 9).

Além da diferenciação de gênero, a Educação Física pode ser um âmbito de preocupação quanto à sexualidade das crianças. Estudiosos que dedicaram-se ao estudo das masculinidades, consideraram que o esporte é um fator de grande importância na "existência masculina". O esporte para os homens é tido como algo natural, quase instintivo. E a falta dessa prática poderia tratar-se de um indicador de que algo está errado. "Vela-se para que o menino constantemente dê demonstrações de virilidade, mostrando, inclusive, que não é "viado", que compartilha as proezas do mundo masculino." (RIBEIRO, 2006, p. 1154). Para as meninas, a preocupação com a sexualidade nas aulas de Educação Física faz com que as professoras e professores evitem atividades com muito "contato físico" ou certa quantidade de "agressividade".

Como justificativa há a ideia de que essas atividades vão contra a feminilidade e contra o ideal feminino heterossexual, ligado à delicadeza, passividade e fragilidade. Além

dos argumentos de que as meninas podem machucar os seios ou os órgãos reprodutores. Esse argumento cria a ideia de que as meninas devem proteger seus corpos e habitar em um espaço corporal extremamente limitado. Assim como ressaltado por Wittig, a categoria do sexo está diretamente ligada à categoria política que sempre estabeleceu a normalidade nas relações heterossexuais. A sociedade até mesmo durante as aulas no ambiente escolar, mesmo que de forma implícita, submete às mulheres a "heterossexualização" pois essa é a relação normal e padrão. Além de reforçarem a ideia da essência feminina, de que para que as meninas sejam de fato mulheres, elas precisem demonstrar características ligadas à feminilidade, como a delicadeza.

A diferenciação social da sexualidade de meninos e meninas expressa como a sexualidade é valorizada para os homens e domesticada para mulheres, que não podem experimentar uma sexualidade autônoma, própria, mas apenas àquela inserida na relação de apropriação com os homens. "No rapaz, os impulsos eróticos só confirmam o orgulho que tira de seu corpo: neste ele descobre o sinal de sua transcendência e de seu poder. A moça pode conseguir assumir seus desejos mas eles permanecem o mais das vezes vergonhosos." (BEAUVOIR, 1967, p. 70).

Todos os fatores e situações citadas no presente capítulo são formas de iniciação das diferenças entre os mundos de meninos e meninas ao quais, muitas vezes são apresentados de formas totalmente dicotômicas. Os comportamentos e preferências são frequentemente apresentados de forma polarizada para as crianças, criando a ideia de que homens e mulheres possuem diferenças de comportamento, de atitude, e de desejo. Essa diferenciação refletirá no universo das brincadeiras entre meninos e meninas, e também nos jogos eletrônicos, que cada vez mais reúne jogadores de ambos os sexos.

2.2 - Brinquedo de menino e brinquedo de menina?

Na relação entre crianças é possível observar que os estereótipos dos papéis sexuais são construídos culturalmente. É, entre outros, a expectativa dos adultos em relação ao comportamento feminino e masculino que molda o comportamento das crianças. As brincadeiras entre meninos e meninas tornam-se importantes para que uma relação não hierárquica entre o sexo seja construída desde a infância. É a partir do momento em que as crianças têm a oportunidade de brincar juntas que as mesmas passam a resistir aos padrões pré-estabelecidos e por consequência se relacionarem de forma diferente a que a sociedade impõe.

Segundo Finco (2004), após a análise de sua experiência na EMEI (Escola Municipal de Educação Infantil) levando em consideração as situações observadas durante as brincadeiras coletivas entre meninos e meninas, quando as crianças possuem a oportunidade de brincar juntas elas o fazem sem menosprezar papéis considerados femininos ou masculinos. Meninos e meninas brincavam juntos de casinha, salão de beleza, massinha, polícia e ladrão etc., sem constrangimentos. As brincadeiras entre meninos e meninas mostraram que as crianças não possuem práticas sexistas, tais práticas são aprendidas durante o desenvolvimento.

As diferenças sociais e culturais entre os sexos estão presentes no cotidiano, em pequenos gestos e reações naturalizadas pois já estão interiorizadas no processo educacional. Desde muito jovens as crianças passam pelo processo de construção social das diferenças. Um exemplo cotidiano é observado quando os pais, familiares e amigos, ao presentear os meninos, é comum que eles recebam carrinhos de corrida, aviões, bola etc. Enquanto para as meninas, são destinadas bonecas, brinquedos que simulam utensílios domésticos. Há aqui a construção da preferência, os adultos estão fazendo escolhas no lugar das crianças. Como forma de exemplo Belotti (apud, 1975) utiliza o exemplo dos jogos, a autora afirma:

Quando os adultos afirmam que a própria criança faz suas opções a respeito dos jogos, não refletem que, para manifestar preferências por este ou aquele jogo, deve a criança ter aprendido os jogos com alguma pessoa. E esta já fez uma opção em lugar da criança, no âmbito das possibilidades que se oferecem, ou seja, do material para jogar, encontrável e disponível. Numa palavra, jogos e brinquedos são frutos de uma determinada cultura em cujo âmbito se pode fazer escolhas aparentemente amplas, mas na realidade bastante limitadas. (2004, p.71 apud BELOTTI, 1975).

A diferenciação entre os sexos aparece de forma clara na infância quando trata-se dos brinquedos. De certa forma existem os brinquedos "neutros", que podem ser usados por meninos e meninas sem constrangimentos como quebra-cabeças, jogos de encaixar, entre outros. Quando refere-se a brinquedos em que pode-se identificar a destinação para o sexo, para as meninas existe uma enorme variedade de brinquedos que atribui à vida materna e doméstica como bonecas, utensílios de cozinha, eletrodomésticos etc. Quanto aos meninos o caminho é totalmente contrário, os brinquedos baseiam-se em todos os tipos de meios de transporte e armas de diversas categorias. Tal fato não se difere nos jogos eletrônicos, os jogos destinados aos meninos instigam a ação, são jogos tidos como mais "violentos", como jogos de luta, de tiro etc., já para as meninas os jogos são destinados a vida doméstica, como

jogos de cuidar de crianças, de cozinhar, de vestir, sempre caracterizados pelo uso da cor rosa.

Assim sendo, os meninos são treinados para o mundo do trabalho a partir de seus brinquedos que estimulam a coragem e competitividade, enquanto os brinquedos das meninas são reproduções do mundo doméstico. As meninas são preparadas desde a infância para a maternidade pois o corpo da mulher sempre foi associada à criança. A boneca portanto, passa a ser símbolo de um ciclo naturalizado que fará parte da vida mulher e, mesmo que não faça, ela já é preparada desde a infância.

Varia a pele, a condição, mas a alma da criança é a mesma – na princesinha e na mendiga. E para ambas é a boneca o supremo enlevo. Dá a natureza dois momentos divinos à mulher: o momento da boneca – o preparatório e o momento dos filhos – definitivo. Depois disso está extinta a mulher. (2004, p. 74 apud LOBATTO, 1923, p. 254).

Uma das questões vinculadas aos brinquedos oferecidos para as meninas que podem influenciar em suas identidades é a idealização da vida doméstica, da família. Muitas vezes os brinquedos com essa representação possuem uma carga positiva e buscam passar a ideia de prazer quanto à ideia de cuidar da casa, dos filhos, de submeter-se a produtos para obter uma beleza padronizada, sem levar em consideração os conflitos, violências e competições que podem existir no âmbito da vida privada. Inicia-se assim a preparação para a apropriação do tempo, do trabalho doméstico e da sexualidade das mulheres (Guillaumin, 2014), a mulher passa a ser "treinada" para a vida doméstica, para uma vida dedicada ao cuidado da casa, da família, dos filhos. Enquanto, no caso dos homens, a preparação da vida adulta volta-se para a conquista da rua, do espaço público, do trabalho etc.

As indústrias que produzem brinquedos sabem que os adultos possuem de forma clara a diferenciação entre brinquedos para meninas e brinquedos para meninos, e na maioria dos casos, não existe espaço para concessões e escolhas diferentes dos padrões socialmente impostos. Segundo Finco, meninos e meninas passam a reconhecer os brinquedos tidos como "certos" após a recusa de suas escolhas por brinquedos "errados". Ou seja, as crianças são influenciadas a possuírem certas preferências e gostos.

Tratam-na como uma boneca viva e recusam-lhe a liberdade; fecha-se assim um círculo vicioso, pois quanto menos exercer sua liberdade para compreender, apreender e descobrir o mundo que a cerca, menos encontrará nele recursos, menos ousará afirmar-se como sujeito; se a encorajassem a isso, ela poderia manifestar a mesma exuberância viva, a mesma curiosidade, o mesmo espírito de iniciativa, a

mesma ousadia que um menino. (BEAUVOIR, 1967, p. 22).

Os brinquedos também são uma forma de produção da feminilidade e da masculinidade nas crianças. Desde muito cedo, as meninas adquirem um modelo de beleza que é aprendido desde a infância, além das mesmas receberem elogios quando estão limpas, perfumadas, possuem cabelos longos etc. Os brinquedos destinados às meninas as ensinam a serem bonitas. O reflexo na vida adulta é o de que as mulheres possuem quase que um dever de beleza, é essa beleza que torna-se, socialmente, um dos "poderes" de uma mulher, já que ela pode obter mais reconhecimento ao se encaixar nos padrões de beleza socialmente construídos.

Um exemplo comum dos marcadores de brinquedos destinados às meninas é a boneca Barbie. A boneca vende a ideia de um padrão único e correto de mulher, onde a magreza e a busca pela beleza são a esperança de superação da vida doméstica e inserção no mundo público. Os modelos de feminilidade transmitidos pelos brinquedos são um dos meios de compreensão sobre como se produzem os modos em que mulheres e meninas são estimuladas a controlarem e submeterem seus corpos a um constrangimento em busca de um padrão único de beleza e feminilidade.

Com o surgimento de novas tecnologias, os vídeos *games* passaram a ser uma mídia em expansão constante que conquista novos jogadores cada vez mais. Entretanto, esse meio de entretenimento continua sendo voltado para o público masculino mesmo com o crescimento do número de jogadoras. Diversas explicações são usadas como forma de justificar o afastamento das mulheres dos jogos eletrônicos. Alguns fazem referência ao fato de que as mulheres têm preferências diferentes dos homens, as quais não são contempladas pelos jogos atuais, outras levam em conta os fatores sociais que reforçam a ideia de que vídeo *games* são brinquedos para meninos, e fatores biológicos que ressaltam a diferença de habilidade entre os gêneros.

Em pesquisas direcionadas ao perfil dos *gamers* brasileiros e também pesquisas mais específicas sobre a ocupação das mulheres nesse espaço, é possível observar uma presença mista, e cada vez maior das mulheres como jogadoras. Entretanto, mesmo que haja esse aumento do número de jogadoras, ainda é comum que os jogos eletrônicos sejam associados ao universo masculino. Além disso, o aumento de mulheres neste ramo fez com que fosse observado uma nova característica: o perfil das mulheres são, em sua maioria, de jogadoras

casuais; enquanto os homens estão mais engajados em carreiras profissionais, tornando os jogos uma profissão.

A pesquisa "Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs" de Iverlise Fortim e Carolina Grando buscou explorar um gênero específico de jogos, os MMOGs (*Multi massive online games*) em que a participação feminina parece ser maior, mesmo que ainda seja bem pequena. Por ser um ambiente predominantemente masculino, o fato de existirem jogadoras pode causar espanto e diversas reações. Entre as reações mais comuns está a desconfiança de que a pessoa seja realmente uma mulher, isso ocorre porque existem casos de "shemales", homens que se passam por mulheres para obter benefícios de outros jogadores como, por exemplo, presentes que são comprados dentro dos jogos.

Outra reação é a agressão, já que aquele lugar é considerado como não apropriado para as mulheres. As agressões variam desde alegações de que as mulheres não têm competência suficiente para estar ali e por isso não sabem jogar, e até mesmo referem-se a conteúdos sexuais. Neste contexto, observa-se duas características da apropriação das mulheres (GUILLAUMIN, 2014) : a atribuição às mulheres de uma inteligência de coisa, e o constrangimento sexual com a finalidade de demonstrar certo direito sobre os corpos das mulheres.

Um relato comum das jogadoras é que as mesmas são convidadas, e por vezes obrigadas, a ingressarem em relacionamentos amorosos com outros avatares. As jogadoras parecem representar uma potencial parceira para relacionamentos amorosos, tanto online quanto offline. As reações das jogadoras nesses casos se diferem de duas formas: algumas jogadoras sentem-se desconfortáveis pois entendem que estão naquele ambiente para jogar e não para buscar parceiros, e outras se sentem bem pois são "paparicadas" pelos jogadores. As mulheres nesse caso, passam por situações de assédio sexual, trata-se de uma forma de colocar a mulher em um local de "servidora", como se ela devesse estar em disponibilidade para os homens e, este é lugar supostamente natural que ela ocupa. Assim sendo, as mulheres são desqualificadas enquanto jogadoras.

Há um estranhamento desses sujeitos quando uma menina prefere brincar e/ou jogar com os meninos em brincadeiras consideradas masculinas, ou quando um menino prefere estar no grupo de meninas para brincar de boneca ou algo semelhante. "É provável que para algumas crianças — aquelas que desejam participar de uma atividade controlada pelo outro

gênero — as situações que enfatizam fronteiras e limites sejam vividas com muita dificuldade." (LOURO, 2003, p. 79). A interação que ultrapassa as fronteiras de gênero pode tanto reduzir o sentido de diferença, como pode também aumentar as limitações e distinções.

A pesquisadora também registra que muitas dessas atividades de fronteira (borderwork) são carregadas de ambigüidade, têm um caráter de brincadeira, de humor. No terreno das relações de gênero, é possível observar muitas vezes essa característica mais "frágil" ou frouxa", que permite, àqueles/as que se vêm questionados numa situação de contato ou cruzamento das fronteiras, o uso da justificativa: "nós só estávamos brincando"! (LOURO, 2003, p. 79).

A expectativa que os adultos têm quanto ao comportamento das crianças é uma grande influência para a constituição de suas preferências, atitudes e comportamentos sexuais. O gênero é baseado nas relações sociais que constituem a definição do que é ser feminino e o que é ser masculino, é ele que põe "em xeque o caráter 'natural' do feminino e do masculino, o conceito indica um processo, uma ação, um investimento para 'fazer' um sujeito 'de gênero'" (LOURO, 2002, p. 229). Assim sendo, o conceito de gênero ajuda na desconstrução do antagonismo feminino/masculino.

Para ultrapassar as caracterizações dicotomizadas, é preciso analisar que muitas das observações, sejam elas advindas do senso comum ou de pesquisas, baseiam-se em concepções de dois polos tidos como opostos: o masculino e o feminino. A dicotomia no que trata-se da sexualidade é também restritamente heterossexual. Conseqüentemente, os sujeitos ou comportamentos que não estejam dentro destes padrões são tratados como desvios ou sequer são percebidos. Mesmo com a imposição de padrões a serem seguidos, quando as crianças possuem oportunidade elas também conseguem ressignificar a cultura na qual estão inseridas. Não existem fronteiras nas brincadeiras, as crianças brincam com o que lhe dão prazer e escolhem o papel que irão desempenhar sem se importarem com os papéis sociais impostos pelos adultos.

Alguns estudos têm se preocupado em como a escola opera na produção e lida com a sexualidade de meninos e meninas. "[...] analisando a formação de estudantes masculinos em algumas escolas secundárias, apontou 'formas contraditórias de heterossexualidade compulsória, misoginia e homofobia' " (LOURO, 2003, p. 82). Nesse contexto, as mulheres e os gays são considerados para os meninos como "o outro", e por isso eles deveriam se afastar o máximo possível de características como a de feminilidade e de homossexualidade.

Todas as crianças que parecem transgredir a normalização de gênero provavelmente passarão por diferentes situações de anulação de seus desejos pois é ensinado a elas que seus desejos não são normais e que não devem ser expressados. A partir desse momento, essas crianças aprendem as lições de silenciamento e dissimulação, tornando normal o fato de que é possível esconder parte do capital sexual das pessoas.

Na coleta de dados realizados na pesquisa "Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs", feito com 120 jogadoras. A utilização de avatares masculinos foi identificado em 11% das jogadoras. As explicações variam desde a preferência por esses avatares, até uma forma de estratégia de omissão ao fato de serem mulheres (menos frequente). A escolha por personagens masculinos, trata-se portanto de um reflexo da transgressão das jogadoras, que decidiram ocupar um espaço tido como masculino e, muitas vezes, aderem a recursos como este para que não sofram algum tipo de ataque devido ao fato de serem mulheres.

No caso das comunidades *gamers*, objeto desse estudo, as atitudes inadequadas vindas dos jogadores cria empecilho para o crescimento do número de jogadoras nas comunidades. As mulheres estão cada vez mais inseridas no universo dos jogos eletrônicos, elas ultrapassam a fronteira socialmente concebidas para o seu sexo, o que causa estranhamento e inúmeras reações. O universo dos *games* passa a ser mais um dos lugares em que as mulheres buscam seu espaço e encontram diversas dificuldades devido à percepção de que os ambientes de meninos e meninas são separados, e não possuem qualquer tipo de vinculação.

CAPÍTULO 3

3. O universo dos jogos eletrônicos e o processo de objetificação das mulheres

Após a discussão teórica dos dois primeiros capítulos sobre teses do feminismo materialista e a socialização de gênero, este capítulo irá analisar a pesquisa feita para o desenvolvimento do estudo. Mesmo com o constante crescimento do público feminino no mundo dos jogos eletrônicos, as mulheres ainda não se tornaram o público alvo das empresas desenvolvedoras de jogos e, por isso, aquelas que almejam adentrar esse universo, ainda passam por uma série de casos de objetificação. A objetificação das mulheres é feita desde a estereotipação e hiperssexualização das personagens presentes nos *games*, até no contato das jogadoras com outros jogadores, que constantemente passam por episódios de agressão e assédio.

Durante a realização deste estudo, foi possível obter acesso a diversas pesquisas que comprovam a sexualização dos *games*, visto socialmente como um universo masculino e machista. Geralmente estas pesquisas atestam a pouca representatividade das mulheres nos *games* e se situam no campo das representações sociais. Ou seja, elas mostram como as mulheres são representadas nos *games*. Entretanto, o objetivo do presente estudo, é analisar a questão das mulheres *gamers* como expressão do processo de apropriação das mulheres, além de buscar compreender como os jogos são um reflexo efetivo da sociedade expressando relações de poder patriarcais entre homens e mulheres. Para a orientação do percurso realizado nesta pesquisa, foram utilizadas teorias fundamentadas no feminismo materialista e teorias a respeito da socialização de gênero.

Esta pesquisa foi motivada depois da observação de vários casos de machismo contra jogadoras, desde jogadoras casuais até aquelas que jogam competitivamente, por parte da comunidade *gamer*. Além do incômodo vivenciado, não só como pesquisadora, mas também como jogadora, pela representação estereotipada e hiperssexualizadas das mulheres nos jogos, mesmo quando elas possuem certo protagonismo. Primeiramente, irei fazer uma breve exposição sobre a expansão da indústria de jogos eletrônicos e, depois, apresentarei a pesquisa realizada com as mulheres *gamers* bem como a análise dos resultados, à luz do referencial teórico desenvolvido nos capítulos anteriores.

3.1 - A indústria dos jogos eletrônicos

Em suas origens, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos esteve essencialmente ligado ao exército norte americano. Em um primeiro momento, durante a II Guerra Mundial, ocorreu o desenvolvimento de um jogo que simulava um conflito com a União Soviética, em que o objetivo era acertar os alvos com feixes. A preocupação da época era acerca da implementação de tecnologias militares, e assim permaneceu até 1970. No primeiro momento da propagação dos jogos, os mesmos eram vistos como *hobbie* dos cientistas da computação. Assim, nos anos 70, empresas como a Atari Inc., passaram a produzir e comercializar jogos destinados a locais onde haviam máquinas de uso coletivo, conhecidos como *arcades*, em que as pessoas jogavam em troca de moedas.

Figura 1: Arcades (Fliperamas)



Fonte: Médium - Mazin Hussain⁴

Também na década de 70, passam a ser comercializados os primeiros consoles domésticos de videogame. O primeiro deles possuía o nome de Magnavox Odyssey, e a partir dele, foi possível que as pessoas comprassem seus videogames e os utilizassem em casa, com a ajuda de um monitor de televisão. Desde então, o mercado dos jogos eletrônicos vem se desenvolvendo cada vez mais, e alcançando um público maior a cada ano.

O mercado de entretenimento tem sido dominado pela indústria dos *games*, ultrapassando até mesmo a indústria cinematográfica. Relatórios da *Entertainment Software Association* mostraram que em 2015 a indústria de *games* movimentou em média US\$ 22.41 bilhões apenas nos Estados Unidos, superando as indústrias do cinema e da música no país. O

⁴ <https://medium.com/super-jump/how-arcades-have-evolved-to-survive-4f4164ce8259>

custo de produção de um jogo como " *Grand Theft Auto V*" é equivalente ao de grandes produções *hollywoodianas* (US\$ 226 milhões). As vendas do jogo GTA V, somaram 80 milhões ao redor do mundo, o que gerou um lucro de 2 bilhões de dólares. Durante o isolamento social causado pela pandemia, a indústria dos *games* cresceu ainda mais, chegando a uma quantia recorde de US\$ 120,1 bilhões⁵.

Entretanto, o poder da indústria de *games* não está limitado apenas ao econômico, mas também na importante performance social e cultural da sociedade contemporânea. Numa plataforma de jogos eletrônicos os indivíduos possuem a permissão para expressarem suas identidades de diferentes formas. A influência dessa indústria no tecido sociocultural indica que o consumo de *games* é uma prática complexa que permite a seus consumidores variadas formas de entrelaçar suas experiências reais e digitais.

A sociedade contemporânea disponibiliza variadas formas de inserção dos indivíduos nos espaços, sejam eles geográficos ou virtuais. Os jogos eletrônicos são uma dessas possibilidades para a imersão em um universo de histórias, na invenção de caminhos e cenários, além da interação com outras pessoas. Os *games* fazem parte de uma mídia que chama a atenção da denominada "Geração @", assim como estimulam a criação de comunidades virtuais próprias às discussões voltadas para diversos âmbitos dos jogos. A geração @, também conhecida como geração Z, trata-se da categorização para aqueles que já cresceram em um ambiente em que a vida virtual faz parte do seu cotidiano, os nascidos entre 1995 e 2010, atualmente com idade entre 11 e 26 anos. A principal característica da geração @ é o acesso universal às tecnologias de informação e comunicação.

Para Rheingold (1997), as comunidades virtuais são agregados sociais que surgem a partir da rede internet e que congregam um número significativo de pessoas, as quais levam adiante alguma discussão pública durante um certo tempo e entrelaçados por sentimentos humanos, as quais fortalecem e formam redes de relações pessoais no ciberespaço. (ALVES; HETKOWSKI, 2007, p. 2)

Os jogos digitais tratam-se de uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões. É importante ressaltar que a internet permite a conexão de pessoas do mundo todo, e isso é uma das principais características para o desenvolvimento do universo dos *games*. Um dos locais de mais fácil observação desse fenômeno é na linguagem. Os *games* possuem uma

⁵ Indústria de games movimentou mais de US\$120 bilhões em 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>>. Acesso em: 08/01/2021.

linguagem própria que muitas vezes ultrapassa as telas do computador/televisão/celular e chega à vida cotidiana dos jogadores. Nessa relação, o inglês torna-se a principal forma de comunicação entre os jogadores, contando também com a utilização de gírias, abreviações e expressões específicas de cada jogo. Por exemplo, é comum que ao final de jogos em equipe, os jogadores enviem mensagens no chat como "GG" que significa "good game" ou "bom jogo", ou quando alguém é novo em um jogo e ainda não compreende quais são as regras e a forma de jogar, essa pessoa é chamada de "noob", expressão a qual tem origem em "new boy", aquele que "acabou de chegar". Mesmo com a utilização de diversas expressões em inglês, é muito comum, que a linguagem do jogo saia da plataforma que o jogador utiliza e passe a fazer parte do vocabulário cotidiano dos *gamers*, sejam eles meninos ou meninas.

Em 2016 a Pesquisa Game Brasil buscou apontar o perfil do *gamer* brasileiro e, pela primeira vez, foi identificado o público feminino como maioria. Após a divulgação da pesquisa, houve grande repercussão nas mídias sociais com discussões se realmente existia essa grande quantidade de mulheres que se interessam por jogos eletrônicos, e se elas poderiam ser consideradas "*gamers* de verdade". Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) consideraram que durante muito tempo ocorreu o questionamento do motivo pelo qual as mulheres não jogavam, o qual foi justificado principalmente de 3 formas: por questões biológicas, pois as mulheres não teriam a mesma capacidade intelectual que os homens para certas atividades; por questões sociais que definem que as diferenças de gênero são socialmente construídas; e por fim, devido à falta de representatividade feminina nos *games*.

Louro e Finco, dissertaram sobre a construção da ideia de que existem brinquedos feitos para meninas e brinquedos feitos para meninos. As marcas de gênero são impostas desde muito cedo, na família, na escola, e nos *games* este aspecto não seria diferente. As empresas produtoras de jogos eletrônicos tiveram durante um longo tempo o público masculino como alvo para possíveis consumidores devido ao pensamento de que vídeo *games* são uma forma de entretenimento destinado aos meninos. E, quando as meninas passaram a serem representadas, os jogos estavam carregados de estereótipos, principalmente aqueles que dizem respeito à idealização da vida doméstica e a apropriação do corpo das mulheres.

A sociedade criou e instituiu valores que geraram a diferenciação de "coisas para meninos" e "coisas para meninas". Isso não acontece apenas com brinquedos infantis, mas os próprios *games* passaram por essa diferenciação no início da década de 80, quando o público alvo era o masculino. A inserção do público feminino foi feito de forma estereotipada.

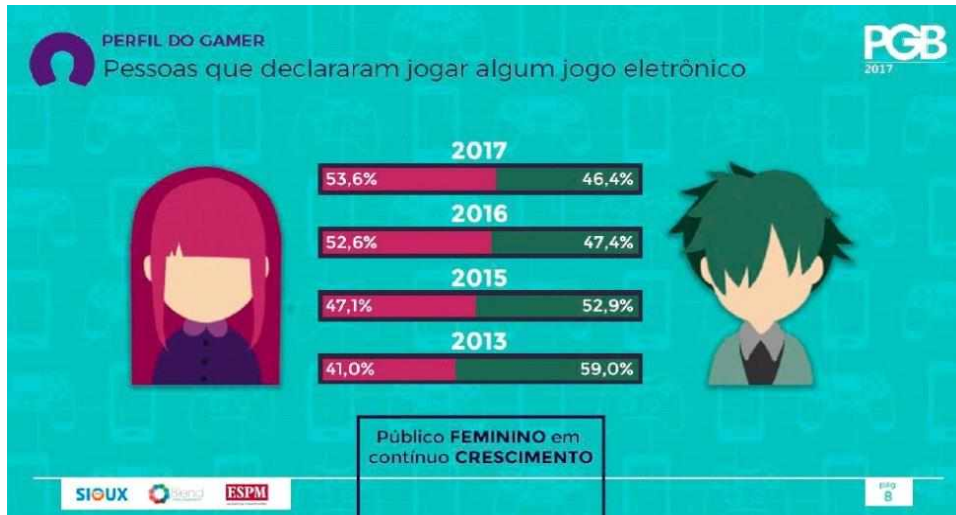
Um dos primeiros jogos utilizados para traçar o público feminino foi "Pac-Man", em que a ideia para o desenvolvimento do jogo veio da percepção de que mulheres e crianças gostam de comer. Posteriormente, houve a criação da Ms. Pac-Man, que traria consigo o romance com Pac-Man, instituindo a preferência das mulheres por romances. Na década de 90 surgiram os "*pink games*" que representavam atividades estereotipicamente femininas, como os jogos de vestir "Barbie Fashion Design". Jogos eletrônicos assim, acabam por reforçar a ideia de que existem jogos específicos para meninos e jogos específicos para meninas, ignorando as preferências em comum entre os dois gêneros.

Já em 2017 a Pesquisa Game Brasil mostrou que a presença feminina nos *games* chegou a 53,6%, sejam elas como jogadoras, desenvolvedoras e/ou protagonistas, contrariando a ideia de que o espaço dos jogos eletrônicos é majoritariamente masculino. Entretanto, é possível observar, tanto na Pesquisa Game Brasil, quanto na coleta de dados feita durante a construção da presente pesquisa, que em sua maioria, as mulheres optando por não ocupar o cenário como jogadoras profissionais. Entretanto, na pesquisa desenvolvida para este trabalho, foi constatado que 54,9% das entrevistadas jogam, em média, de 5 a 7 vezes por semana, o que não pode ser considerado apenas como uma jogadora casual. Portanto, vale colocar em questão a interferência nas respostas a partir da forma em que as perguntas são feitas, visto que as mulheres podem ser condicionadas a não se verem como jogadoras profissionais ou que almejam engajar carreira profissional nesse meio.

O crescimento do interesse das mulheres pelos *games* fez com que aumentasse também o número de pesquisas e discussões, tanto em âmbito acadêmico como no social, sobre aspectos como o tratamento recebido por meninas na comunidade *online* ou sobre a representação das mulheres dentro dos jogos. Mesmo com esse aumento, as percepções acerca das mulheres permanecem sendo distorcidas.

Como exemplo desta estagnação, na série de vídeos '*Tropes vs Women in Video Games*' Anita Sarkeesian problematiza recursos narrativos utilizados que contribuem para isto como a figura da 'Donzela em Perigo', o uso da 'Mulher como Decoração' ou a comparação de trajes de batalha masculino e feminino em jogos de fantasia em 'Lingerie não é armadura'. (BATISTA; COSTA; LORENZ, 2017, p. 4).

Figura 1: Perfil do gamer



Fonte: Pesquisa Game Brasil 2017

3.2- A pesquisa com as mulheres gamers

Para a coleta de dados da pesquisa a qual foi tida como referência para este capítulo, foi utilizado um formulário online, destinado exclusivamente a mulheres que são jogadoras, que foi organizado com trinta e cinco questões, abertas e fechadas. Um dos principais fatores para que a pesquisa fosse feita por meio de formulário online foi a pandemia da COVID-19, impossibilitando o contato presencial com as entrevistadas. A metodologia de pesquisa baseada em uma análise tanto quantitativa, quanto qualitativa, foi escolhida para que houvesse a obtenção do maior número de entrevistadas possível durante o período em que o formulário esteve online, contando com resultados estaticamente válidos, mas também buscou adquirir relatos pessoais das jogadoras, como os seus jogos preferidos, as opiniões sobre personagens femininas e casos de machismo dentro dos jogos. O formulário foi construído baseado na elaboração de questões que fossem de maior interesse para a pesquisa e, a partir da leitura, contou também com o apoio de artigos e pesquisas que abordavam assuntos semelhantes ao da inserção das mulheres nos jogos eletrônicos.

As questões variaram desde a faixa etária das jogadoras, até perguntas mais específicas, como exemplos de personagens hiperssexualizadas e relatos de machismo dentro dos *games*, as quais serão comentadas posteriormente. O formulário foi enviado para receber respostas no dia 10 de Setembro de 2020 e permaneceu online durante duas semanas. Nesse período a participação foi de 144 jogadoras. Antes da análise dos dados, é necessário ressaltar que o resultado obtido, entretanto, pode ter sido influenciado devido ao fato do formulário ter

sido enviado a um ciclo de contatos com pessoas de comunidades específicas, das quais a pesquisadora participa. Destaca-se que o anonimato foi um dos meios utilizados para que as jogadoras se sentissem à vontade para relatarem suas experiências dentro dos jogos. Portanto, seus depoimentos serão nominados apenas como "Participante" e um número de diferenciação entre os formulários.

No que se refere ao perfil dos participantes destaca-se que a faixa etária das jogadoras se situa entre jogadoras menores de 19 até 29 anos: 96,5%. Essa grande porcentagem numa faixa etária mais jovem, está inserida na geração @, naqueles que já nasceram com a tecnologia presente em seu cotidiano, e que aparentemente possuem mais acesso ao mundo dos *games*. Como citado, a maioria das jogadoras parecem ser jogadoras não ocasionais (55% jogam de 5 a 7 vezes por semana).

Para a análise quanto aos jogos, foram escolhidos as categorias mais populares nos jogos eletrônicos, para que seja de fácil compreensão para as jogadoras ao citarem seus jogos preferidos e aqueles que são considerados mais masculinos ou femininos. Os quatro principais tipos de jogos identificados na pesquisa foram: MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), MMO (Massive Multiplayer Online), RPG (Role Playing Game) e FPS (First Person Shooter). Todos os tipos de jogos mais citados são jogados em duplas ou times, exceto RPG, que fica à escolha do jogador.

Nos resultados da pesquisa, 51,4% das jogadoras alegaram jogar participando de grupos ou times. Além disso, 96,5% das jogadoras consideraram o ambiente de jogos machista e, ao citarem os jogos em que já sofreram algum tipo de agressão, 43% citaram o jogo League of Legends, um jogo categorizado como MOBA, e 29% citaram jogos de FPS em geral. Os jogos de FPS carregam o imaginário de que são mais masculinos, devido ao fato de serem jogos de tiros. Em ambas as categorias de jogos citados, as mulheres entram em contato com os homens, passando a serem vulneráveis a situações de discriminação, assédio e agressão.

Entre os jogos preferidos citados pelas jogadoras entrevistadas, 13% alegam que seu jogo preferido é League of Legends, e 15% citaram jogos de FPS no geral como Valorant, Free Fire, Overwatch. Os jogos preferidos das jogadoras também são aqueles citados como os jogos em que as mesmas sofreram algum tipo de agressão. Isto indica que estes jogos são dominados pelos homens e que estes exercem o seu domínio através de uma série de mecanismos e estratégias para desqualificar as jogadoras, amedrontá-las, agredi-las. A

tentativa de expulsão das mulheres dos *games* vem acompanhado, com frequência, da tentativa de reenviá-las para aquele que seria “o seu lugar”: o ambiente doméstico, onde supostamente realizariam a sua natureza de mulher. Como proposto por Guillaumin a partir da ideologia da Natureza, a qual as mulheres são reduzidas ao estado de objeto e conduzidas pela natureza que as coloca prioritariamente na vida doméstica. Alguns relatos das entrevistadas demonstram esse fato: " Disseram pra eu ir lavar louça ao invés de jogar" (Participante 1), "lugar de mulher é arrumando casa" (Participante 2).

Na pesquisa desenvolvida, as respostas evidenciaram que do total de 144 respostas, 47,9% das mulheres possuem preferência por jogos que possuem personagens/avatars femininos. Os avatares ou personagens, são definidos como a representação dos jogadores no universo digital. Antes do início do jogo, as jogadoras escolhem o personagem que irá representá-las no jogo.

Tabela 1: Personagens femininos

Preferência por personagens femininos	Nº	% total
Sim	69	47,9%
Não	17	11,8%
Pra mim é indiferente	58	40,3%
Total	144	100%

Fonte: Elaboração própria (2020)

Dentro das 69 respostas para a pergunta de qual seria a motivação dessa preferência, o sentimento de representação foi citado em 34% das respostas, a identificação em 24%, estética em 17% e empoderamento em 8%. "Pois gosto de ver e sentir que há personagens fortes além de masculinos, mulheres também podem ser fortes!" (Participante 3). A busca pelo empoderamento presente na fala das jogadoras demonstra o reflexo das relações de poder, de uma luta em busca da ressignificação do universo dos *games*. Além disso, a representatividade é um fator importante que leva ou não a adesão das mulheres aos jogos, pois muitas vezes é apresentado uma falsa representatividade das personagens. A maioria dos personagens protagonistas são personagens masculinos, conseqüentemente, quando as mulheres aparecem elas estão em segundo plano. Percebe-se, portanto, a ideia acerca do conceito do segundo sexo, em que os homens são sempre tidos como referencial e as mulheres são tidas como "o outro", trazendo a perda da identidade social e pessoal. A falta de

representatividade está também presente na aparência física e no comportamento, a maioria das personagens possuem corpos extremamente estereotipados.

A maioria considera que o mercado de *games* segrega sexualmente e que os jogos concebidos para o público feminino são concebidos de forma diferente dos jogos concebidos para o público masculino. "Joguinhos bobos de culinária, maquiagem e outras coisas extremamente sexistas. Jogos realmente interessantes com mais ação são sempre pensados pro público masculino, desde o início." (Participante 4). A tabela a seguir marca as palavras utilizadas pelas entrevistadas para manifestar como existe a diferenciação de jogos para o público feminino e masculino, demonstrando a dicotomia social dos sexos expressa no universo dos jogos.

Tabela 2: Palavras associadas ao gênero

Feminino	Masculino
Moda, estilo, rosa, maquiagem, culinária, namoro, bebês, bonecas, amor, casuais, Barbie, emocionais, manicure, salão, administrar, princesas, decoração, beleza, infantis, romance	Violência, virilidade, sexualização, força, batalha, aventura, tiro, competitivo, ação, futebol, militar, corrida, estratégia, líder, agressivo, lutas

Fonte: Elaboração própria (2020)

A pesquisa evidenciou que a ampla maioria das mulheres *gamers* (96,5%) consideram o ambiente dos *games* machista. E 87,5% relataram já terem sido tratadas de forma diferente por serem mulheres. O machismo nos jogos pode ser expresso de várias formas, uma delas é a partir do tratamento diferenciado quando existe a revelação do gênero da jogadora. "Simplesmente o fato de ser (mulher), como se isso me tornasse menos capaz ou menos apta a jogar em determinada posição." (Participante 5).

Tabela 3: Machismo nos jogos eletrônicos

Universo dos <i>games</i> ser machista	Nº	% total
Sim	139	96,5%
Não	3	2,1%
Não sei	2	1,4%
Total	144	100%

Fonte: Elaboração própria (2020)

A expressão do machismo também está presente nas agressões contra as jogadoras. 51,4% das jogadoras disseram já terem sido agredidas durante um jogo devido ao fato de serem mulheres. Das 67 respostas citando os jogos em que isso ocorreu, 43,2% citaram o jogo League of Legends e 29,8% citaram jogos de FPS no geral.

Por mais que eu saiba jogar bem, e esteja "carregando" a partida, já tive o "privilégio" do meu time inteiro desistir de jogar só para eu perder e todos me reportaram ao final da partida. Eles falavam que não jogavam com mulheres e me xingavam sem motivo. Eu mutei todos, mas fui banida no jogo pelas denúncias deles. Mesmo correndo atrás com a empresa desenvolvedora do jogo, a própria desenvolvedora tem casos de processos misóginos, e arquivou minha solicitação de retirada de banimento. Tive que reconquistar todos os meus objetivos. (Participante 6).

Tabela 4: Agressão nos jogos

Casos de agressão	Nº	% total
Sim	74	51,4%
Não	44	30,6%
Não me recordo	26	18,1%
Total	144	100%

Fonte: Elaboração própria (2020)

Grande parte das justificativas dadas para legitimar a expulsão das mulheres, está vinculada à ideologia da natureza. A partir dela, as mulheres são vistas como seres de uma natureza particular, o que Guillaumin define como "coisas vivas", que definiria o que seriam as mulheres e os ambientes que elas podem ou não ocupar. "Eles insinuavam serem melhores por serem homens e que mulheres nunca seriam tão boas pois aquele não era o "lugar" delas." (Participante 7).

75% das entrevistadas relataram que já foram acusadas de não serem boas jogadoras por serem mulheres. A questão seguinte perguntava quais falhas foram atribuídas ao fato das jogadoras serem mulheres. Das 93 respostas, 41,9% foram de ofensas relacionadas ao gênero, e 26,8% foram devido a uma suposta falta de habilidade. "A maioria das comunidades de *games* são preconceituosas com as mulheres, sempre colocam nossa habilidade como inferior, mesmo que neguem isso." (Participante 8). Uma das principais dimensões da

apropriação das mulheres descrita por Guillaumin, está baseada na questão da construção social da inteligência masculina e feminina. A inteligência das mulheres é vista como uma inteligência de coisa, uma inteligência prática. Portanto, as mulheres não possuiriam o mesmo senso de lógica que os homens e por isso, supostamente, elas não disporiam das mesmas habilidades que os homens enquanto jogadoras. "Por ser carregada no time, mulher não pode jogar nada, automaticamente por ser mulher não ter habilidades o suficiente pra jogar tal jogo" (Participante 9).

Tabela 5: Acusação de não serem boas jogadoras

Acusações associadas ao gênero	Nº	% total
Sim	108	75%
Não	28	19,4%
Não sei	8	5,6%
Total	144	100%

Fonte: Elaboração própria (2020)

Guillaumin ainda apresenta em seu conceito de apropriação, diferentes dimensões dessa apropriação. A apropriação do tempo disposto pelas mulheres é absorvido em sua totalidade. A mulher seria encarregada dos trabalhos domésticos e com o cuidado das crianças, a partir da dedicação de seu tempo à vida privada. A apropriação por meio do trabalho está vinculada à ideia de que as mulheres são não-vendedoras de sua força de trabalho, pois o trabalho doméstico tem como particularidade ser um trabalho não-pago. Kergoat também dissertou acerca da prioridade dada aos homens estar ligada à esfera produtiva, enquanto as mulheres estariam ligadas à esfera reprodutiva.

Alguns relatos de participantes da pesquisa explicitam este processo de desqualificação das mulheres *gamers*: "(...) que mulher não deveria jogar, e estar em ambiente doméstico" (Participante 10); "Um cara me criticou por jogar mal com determinado personagem e disse que mulher só presta na boca do fogão, tbm ja teve assedio por conta do meu nick mas não chegou a ser nada absurdo" (Participante 11); "Estava jogando LoL e o meu time começou a me chamar de puta, falando que eu tinha que pilotar fogão e começou a rir da minha cara por qualquer coisa, foi um dos piores dias. Desisti de jogar por um tempo, mas não deixei que aquilo me abalasse." (Participante 12).

Como dito no primeiro capítulo, uma das dimensões centrais no processo de apropriação das mulheres é a sexualidade. A apropriação da sexualidade das mulheres é uma das formas de apropriação mais visíveis, pois é a partir dela que as mulheres são objetificadas

de forma mais clara. Tal apropriação acontece de duas formas: em uma a mulher não possui sexo e na outra ela é o próprio sexo. Na primeira, as mulheres são vistas como se fossem assexuadas, elas não possuem sexo ou desejos sexuais. Já na segunda forma de apropriação da sexualidade, as mulheres são o próprio sexo, muitas vezes a imagem delas é associada a ideia do "sexo devorador". Ou seja, a mulher não possui sexualidade alguma ou é tida como o próprio sexo, mas estão sempre relacionadas à questão sexual. A sexualidade das mulheres não lhe pertence, ela pertence aos homens, de uma maneira geral. O relato de uma das participantes da pesquisa corrobora esta dupla forma de se representar a sexualidade feminina: "Infelizmente o cenário *gamer* é muito machista. Ou a mulher é tratada como uma deusa ou uma vadia." (Participante 13).

A sexualidade é o domínio em que a objetificação das mulheres é a mais visível, até mesmo para uma observação descuidada. A mulher-objeto é um leitmotiv dos protestos contra certas formas de literatura, de publicidade, de cinema etc., em que ela é apreendida como objeto sexual; "mulher-objeto" significa de fato "mulher-objeto sexual". E, se este é, de fato, o único domínio em que o estatuto das mulheres como objeto é socialmente conhecido, esse estatuto continua a ser, em grande medida, considerado como metafórico: apesar de conhecido, não é reconhecido. (GUILLAUMIN, 2014, p. 69).

Foi perguntado às jogadoras se elas acreditavam existir personagens femininos estereotipados, aquelas que utilizam elementos que remetem à figura feminina, como laços, saltos, cores rosas etc., e 88,9% disseram existir tais personagens. Entretanto, nas 76 respostas que citavam exemplos dessas personagens, houve uma superposição da resposta, pois haviam mais personagens hiperssexualizados dentro dos exemplos. Esta superposição mostra justamente que existem duas formas de se expressar a sexualidade feminina: ou como uma figura feminina (assexuada) ou como hiperssexualizada (a mulher como o próprio sexo). Quando as personagens jogáveis são hiperssexualizadas, estereotipadas ou tratadas como objetos, é possível observar a teoria de apropriação da sexualidade das mulheres.

Dentre as respostas de personagens estereotipados, a Princesa Peach apareceu com mais frequência, somando um total de sete vezes. A princesa foi criada no primeiro jogo (Super Mario Bros. em 1985) com a finalidade de ser a princesa em apuros, e continuou exercendo esse papel desde então. Peach é princesa do fictício Reino dos Cogumelos e diversas vezes interpreta o papel de princesa em apuros, a qual é salva constantemente por Mario, personagem principal do jogo e aquele por quem Peach é apaixonada. Peach tem sua personalidade marcada por características como dócil, pura, elegante e gentil. Em sua

aparência, a personagem costuma ter cabelos longos e loiros, olhos azuis, e usa sempre roupas cor de rosa com mangas curtas bufantes.

Figura 2: Princesa Peach (Super Mario Bros)



Fonte: Super Mariowiki⁶

Posteriormente, 93,8% das jogadoras disseram existir personagens hiperssexualizados. Dentre os 91 exemplos, a personagem Miss Fortune do jogo League of Legends ocupou 21,9% das personagens mais citadas. Na história da personagem, durante sua infância Sarah Fortune vivia com seus pais em uma ilha isolada do local fictício chamado "Águas de Sentina". Sua mãe, Abigale, era uma famosa forjadora de armas de fogo, e por isso Sarah cresceu a partir dos ensinamentos de sua mãe quanto à fabricação de armas de fogo. Certo dia, um dos ladrões de Águas de Sentina, conhecido como Gangplank, exigiu um par de pistolas Fortune, e com relutância um acordo foi feito para que Gangplank retornasse em um ano. Passado esse tempo, o personagem voltou para buscar as pistolas mas não pretendia pagar por elas. Após uma desavença ocorrida entre mãe de Sarah e Gangplank, o ladrão matou Abigale e seu marido e colocou fogo na oficina em que as armas eram forjadas. Após sair do local, o ladrão quebrou as armas e as jogou no chão, pedaços os quais Sarah conseguiu recuperar ao sair da oficina em chamas. Depois disso, Sarah estava decidida a se vingar de Gangplank, e essa foi sua motivação para refazer as últimas pistolas gêmeas que sua mãe havia forjado e tornar-se uma caçadora de recompensas até o momento que encontraria Gangplank para vingar a morte de seus pais. É a partir disso que a personagem passa a ser conhecida como "Miss Fortune", reconhecida por sua aparência e impiedade.

⁶ https://mario.fandom.com/pt/wiki/Princesa_Peach

Sarah foi descrita em um primeiro momento como uma menina de cabelo cor de palha, quase loiro. Mas durante o episódio de morte de seus pais, o cabelo da menina foi manchado de vermelho por sangue, cor que permaneceu desde então. Na representação estética no jogo e imagens da personagem, ela é vista como uma espécie de pirata, imagem a qual se assemelha ao local de sua origem, mas sempre vista com roupas curtas e salto alto. Entre os feitos realizados por Miss Fortune, ela ficou conhecida por matar homens conhecidos por abusar e ferir mulheres. Mesmo após conseguir a vingança que planejou por anos, Miss Fortune não estava satisfeita e por isso seguiu matando outros capitães leais à Gangplank. Uma de suas falas mais conhecidas no jogo League of Legends é "ruiva e fatal". Miss Fortune é a representação da personagem que precisa de motivos excepcionais para que uma mulher seja a protagonista de sua história. Ela não é vista como uma menina naturalmente aventureira e corajosa, ela adquire essas características após o incidente da morte de seus pais.

Quanto aos jogos em que as personagens são tratadas como coisas ou objetos, 56,3% das mulheres disseram existir. Dos 40 exemplos citados, o jogo League of Legends foi destacado em 17,5%.

Figura 3: Miss Fortune (League of Legends)



Fonte: Lol Stats⁷

Um dos comportamentos mais comuns nas personagens nos jogos é ser completamente submissa ao personagem masculino que é representado como o herói da

⁷ http://lol-stats.net/es_ES/posts/miss-fortune-concept-11858

história, enquanto a mulher possui pouco desenvolvimento narrativo. Por vezes, ela ainda é tratada como o motivo da imersão na história, ou seja, dando ação à fórmula "salve a princesa". Peach é a representação da teoria de Guillaumin de uma mulher que não possui sexo e o reflexo da princesa que precisa ser salva por um herói. Além disso, sua personalidade e aparência se assemelha a ideia de essência feminina desenvolvida por Beauvoir, em que a mulher é vista como essencialmente gentil e delicada. Quando uma personagem feminina está presente como protagonista, na maioria das vezes motivada por fatores externos, ela ainda corre o risco de ser estereotipada e passar a ser apenas um agrado aos olhos do público masculino, como aconteceu com a personagem Miss Fortune.

A imagem da mulher nos jogos passa a ser hiperssexualizada, possuindo seios volumosos e pernas grossas mas sendo magra, acima de tudo, mostrando curvas irreais em suas poucas roupas. Uma das participantes comenta:

Falando precisamente de LoL: Kai'sa, uma personagem que teve sua aparência destruída, comida pelo vazio (de acordo com a história) tem uma aparência belíssima (não faz sentido). Caitlyn, uma personagem que é uma policial, que deveria usar vestimentas apropriadas, usa uma mini-saia (?); Ashe, é uma rainha de uma região muito fria, tipo sei lá o polo norte, o normal seria usar vestimentas que aquece, mas usa um minivestido (?). Mas assim, a maioria das campeãs possuem pouca roupa e um rosto parecido, magra e com grandes seios. (Participante 14).

Outro aspecto importante desta discussão é o objetificação da imagem da mulher, quando a aparência torna-se mais relevante do que os aspectos que a definem como indivíduo fazendo com que ela não seja tratada como pessoa e sim como um objeto. A objetificação feminina não é feita apenas através de personagens, mas também através dos NPCs (personagens não jogáveis), personagens que não podem ser controlados pelo jogador, que são exploradas por uma sensualidade abusiva e tratadas como objetos sexuais descartáveis na narrativa.

De acordo com Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), existem cinco características para a identificação da objetificação das mulheres nos *games*. A primeira delas é a "instrumentalidade", em que a personagem é usada como instrumento por outro personagem e só existe na presença dela. Depois há "mercantilização", em que a mulher é tratada como objeto e serve como moeda de troca ou mercadoria. A "permutabilidade", ocorre quando a personagem pode ser trocada por outra ou por outro objeto e essa ação não causa nenhum tipo

de alteração ou gere perda da narrativa. A "violabilidade" trata-se de quando o game permite que o jogador viole e/ou abuse sexualmente de uma personagem, as vezes até mesmo gerando algum tipo de recompensa. Por fim, a "descartabilidade" faz referência a quando as personagens podem ser facilmente descartadas, estando presentes apenas para satisfazer o desejo dos jogadores.

Alguns jogos eletrônicos visam explorar ao máximo a sensualidade das personagens, mesmo que ela não seja explorada em primeiro plano.

A forma de andar das personagens com rebolados exagerados, movimento dos seios e outros movimentos que não condizem com a situação, demonstram como a sensualidade pode sobressair e se tornar apelativa ao ponto de hipersexualizar a personagem. (BRISTOT; PROZZEBON; FRIBO, 2017, p.5)

A roupa também é uma forma de hipersexualização e objetificação, muitas vezes as personagens femininas possuem roupas inadequadas para a situação a qual estão expostas. Quando uma personagem encontra-se em um campo de batalha mas apresenta roupas mínimas com grandes decotes e usa salto alto, há a exploração da sensualidade em primeiro plano, deixando de lado a sua força e suas habilidades. Um dos reflexos da hipersexualização das personagens femininas pode ser observado na personagem descrita anteriormente, Miss Fortune. A então caçadora de recompensas tem sua história desenvolvida a partir de combate com armas, invasão à navios e posteriormente é tida como capitã de Águas de Sentina, e apesar disso ela é representada com roupas curtas, justas e sempre de salto alto. Uma das participantes afirma: "A maioria das campeãs dos mobs são feitas com pouca roupa e posições sexualizadas, Miss Fortune é um bom exemplo" (Participante 15).

Em alguns casos a mulher não passa de uma versão feminina do personagem principal masculino, normalmente identificada pelo uso de acessórios tidos como femininos como laços, roupas rosas etc. Além disso, quando as personagens possuem um papel de destaque elas precisam de uma motivação, uma justificativa, para estarem ali.

As personagens femininas ainda tendem a ter uma carga dramática maior que influencia no desenvolvimento narrativo da personagem. Em alguns casos, para que a personagem seja destemida há a necessidade de explicar a sua origem, esclarecendo que ela age dessa forma porque passou por algum trauma ou perda e ela acaba sendo movida por esse sentimento. (BRISTOT; PROZZEBON; FRIBO, 2017, p.6)

Nas representações femininas em *games* são colocados significados específicos, socialmente construídos, que tendem a propagar uma divisão artificial para diferenciar homem e mulher como dois gêneros totalmente antagônicos. Ao utilizar esses tipos de estereótipos, os personagens masculinos são representados de forma mais livre, conseguindo emitir uma maior variedade de personalidade, enquanto as personagens femininas passam a ideia de que são mulheres e nada além disso.

Como os estudos indicam que o ambiente dos *games* configura-se como machista, é de se esperar que as mulheres, neste ambiente, busquem estratégias para resistir ou para se defender. Na pesquisa realizada, 43,8% das jogadoras relataram já terem utilizado de nicknames ou personagens masculinos. Dentre as 59 respostas de qual foi a motivação do uso, 52,5% disseram estar relacionado ao medo de sofrerem agressões e/ou assédio: "Porque me xingavam bastante por saberem que sou mulher. Já li baixarias de todos os tipos, desde "vou descobrir seu endereço pra te estuprar" a "vai lavar a louça que é o seu lugar" (Participante 6). "Para evitar de a comunidade ficar enchendo o saco, seja com assédio, machismo, rage, entre outros" (Participante 16).

Tabela 6: Utilização de nicknames e/ou personagens masculinos

Utilização de nicknames e/ou personagens masculinos	Nº	% total
Sim	63	43,8%
Não	81	56,3%
Total	144	100%

Fonte: elaboração própria (2020)

Quando levado em consideração as comunidades pouco receptivas às mulheres, 85,4% das jogadoras confirmaram a existência tais comunidades. Das 91 respostas que citaram exemplos dessas comunidades, 33 delas (36,2%) citaram jogos do gênero FPS, e 30 (32,9%) citaram o jogo League of Legends. A pergunta seguinte questionava se as jogadoras já haviam passado por experiências que houvesse menção ao estupro, e 34% delas disseram que sim. Dentre as respostas que pediu para que elas citassem em qual jogo isso aconteceu, 35,8% citaram o jogo League of Legends.

A última questão da pesquisa, pedia para que as jogadoras relatassem sua experiência mais absurda de casos de machismo que elas passaram dentro dos jogos. Os casos vão desde xingamentos relacionados ao gênero, até menções a estupro. O questionário destinado às jogadoras, consistia em 35 questões abertas e fechadas, consideravelmente um grande número de questões e, mesmo que essa seja a última questão que compunha o questionário, as

entrevistadas escreveram desde relatos curtos até relatos grandes e detalhados. Possivelmente, isso ocorre devido a necessidade de falar e compartilhar acontecimentos e sentimentos que as mesmas experienciaram diante de episódios de agressão, os quais, normalmente, não são muito comentados. Abaixo, alguns exemplos de relatos dados pelas jogadoras.

Tabela 7: Situações de machismo nos jogos

Ofensas	<p>"O cara me perseguiu o jogo todo (me atrapalhando) falando que eu não deveria estar ali jogando, falando para sair e lavar louça, que eu era uma puta querendo atenção e que eu deveria me matar"</p> <p>"Já mandaram eu me matar por ser mulher e insignificante em tudo que faço ou vou fazer na vida"</p>
Assédio sexual/ menção a estupro	<p>"Já fui hackeada e ameaçada para mandar nudes. Ele soube que eu era mulher no jogo, e daí começou a me ofender, ameaçar, descobriu o endereço onde morava e mandava cartas com ameaças. A empresa (blizzard) não se responsabilizou, alegando que a forma correta de resolver isso seria eu comprando o autenticador de conta e que essas ameaças ocorriam fora do game."</p> <p>"Um cara falou no chat da partida de lol que iria achar meu endereço e faria questão de ir me estuprar, que eu merecia coisa muito pior. Foi horrível, fiquei mal por semanas".</p> <p>“senta no meu pa* e para de jogar”</p>

Estereótipos de gênero	<p>"Acho que o caso mais clássico, é a pessoa nos classificar como péssimas jogadoras (antes mesmo de estarmos jogando mesmo). Achar que se estamos elo alto, foi porque algum homem nos carregou (tirar merito proprio). E além disso fazer menção a pessoa fora do jogo que se a menina está no jogo ela é gorda feia ou anti social."</p> <p>"Caras dizem que consigo tudo que quero por ser mulher e que jogo "mal" por ser mulher"</p>
------------------------	---

Fonte: Elaboração própria (2020)

Outro ponto a ser analisado a partir do depoimento das jogadoras é acerca da cultura do estupro. A cultura do estupro está ligada à banalização social da violência contra a mulher, principalmente sobre a violência sexual. O estupro trata-se de uma forma de exercer o controle sobre o corpo das mulheres da forma mais violenta possível, é o domínio do corpo masculino sobre o corpo feminino. Segundo Marlise Almeida, o corpo da mulher é objetificado, e essa objetificação passa por um processo de banalização.

A sociedade estabeleceu padrões de interação de gênero em que o corpo da mulher é permanentemente objetificado e posto a serviço do desejo do homem. E essa objetificação é banalizada. Cabe destacar que, ao se transformar a mulher em objeto, retira-se dela, num primeiro momento, a capacidade de agência sobre o processo de violência, a capacidade de mudar essa situação. (ALMEIDA, 2016, p. 127).

Uma das formas de naturalização do estupro é a partir da culpabilização da vítima. As mulheres, além de terem seus corpos objetificados, quando tornam-se vítimas de violência sexual, muitas vezes são culpadas pela violência que sofreram. Isso ocorre a partir de perguntas como onde estavam no momento da violência, que roupa usavam etc. Tais argumentos são utilizados com frequência para justificar socialmente o ato do estupro, a ideia de que as mulheres não se dão ao respeito, e por isso merecem ser estupradas. Fatos como esse podem ser vistos também nos jogos, no momento em que as jogadoras, ao terem seu gênero identificado por outros jogadores, são chamadas de vadias, putas, vagabundas. "Putá,

mulherzinha, vagabunda, piranha, cadela" (Participante 12). "Em uma partida de League of Legends, por não ter feito o que meu ADC queria na lane, fui xingada de forma extremamente agressiva. Ele mandou eu chupar o pau dele, disse que eu só servia como depósito de "porra", que eu devia está na cozinha com minha mãe e que esperava que eu fosse estuprada na rua." (Participante 17). "

Além da comunidade de jogadores possuírem atitudes machistas, as grandes empresas desenvolvedoras de jogos e/ou de utensílios para video *games* e computadores muitas vezes, conscientemente ou não, reforçam e validam tais atitudes. Em Fevereiro de 2019 chegou à principal plataforma de jogos eletrônicos (Steam) um jogo chamado "Rape day" ou "Dia do Estupro", em que o propósito do jogo é claro: estuprar, matar e torturar mulheres de diferentes maneiras em meio a um apocalipse *zombie*. Com a estreia prevista para Abril, o jogo foi suspenso devido a quantidade de críticas após a liberação das imagens de divulgação. A empresa criadora, Desk Plant, alegou que o jogo foi desenvolvido especificadamente para o entretenimento de sociopatas, mesmo sendo ofertado em uma plataforma de jogos com acesso ao público de diferentes idades e gênero.

Figura 4: Rape Day



Fonte: Medium - Tiago da Silva⁸

O fato das jogadoras passarem por experiências de assédio sexual e ameaças de estupro, e empresas de jogos eletrônicos desenvolverem jogos com a temática de violação do corpo das mulheres constata uma das formas de apropriação descrita por Guillaumin, o constrangimento sexual. Este é um dos meios utilizados para subjugar a classe das mulheres,

⁸ <https://tiagodasilva-33297.medium.com/rape-day-tudo-que-a-gente-n%C3%A3o-precisava-era-de-um-video-game-de-estupro-864aeb41e65c>

mesmo que não haja de fato o ato do estupro, a ameaça é um reflexo do direito de propriedade sobre o corpo das mulheres. A imposição sexual está associada à imposição de poder. Lia Zanotta Machado analisou importantes perspectivas acerca do estupro durante sua pesquisa com presos penitenciários acusados de estupro. A primeira delas é a moral, em que o homem viril sente disposição à conquista, sua dignidade, ou "moral" é dependente de não dizer não diante das oportunidades.

(...) as narrativas dos apenados fazem referência a uma expectativa da moralidade social vigente, que atribui ao homem a transformação do não inicial da mulher em sim. Se o não continua é porque a sua natureza viril, sua capacidade de conquista, é a que está em jogo. O esperado é que a mulher não diga não, porque este não poderia ser denunciador de sua virilidade. Daí a ambigüidade de ter uma relação sexual com mulher que não o queira e aí um dos fulcros para a construção das estratégias para se transformar o não em sim. (MACHADO, 1998, p. 237).

Quanto à outra perspectiva, Machado descreve a ideia de "fraqueza" que, à primeira vista, parece contradizer a definição de macheza, de masculinidade. Entretanto, a fraqueza sexual é analisada como uma das características naturais da sexualidade masculina. Ou seja, do ponto de vista social, o homem é fraco, ele não se segura, não se controla sexualmente. Indissociavelmente está o conceito de virilidade, vista como um local simbólico do masculino tido como iniciativa sexual. "É como se o lugar lógico do estupro fosse a afirmação da masculinidade tal como qualquer ato sexual." (MACHADO, 1998, p. 237). A ideia de fraqueza portanto, acaba por não se contradizer à masculinidade e sim reforçá-la, pois carrega o sentido do homem que não resiste à sua atração pelo sexo oposto, e que a domina mesmo após receber um não como resposta.

Um dos acontecimentos mais recentes que mostram a desvalorização da mulher no meio dos jogos eletrônicos mesmo quando há um vínculo empregatício ocorreu no dia 16 de Outubro de 2020, em que Isadora Basile, apresentadora do Xbox News, postou em suas redes sociais que, após casos de agressões e assédios vindos da comunidade *gamer*, a empresa Xbox decidiu que a melhor forma de fazer com que ela não passasse mais por situações semelhantes seria com a sua demissão.

A *influencer* postou em sua rede social: "No início de Setembro, quando anunciei meu novo trabalho, sofri ataques de todos os tipos, desde pessoas falando que eu não jogava jogo x ou y e por isso não era "digna" do meu cargo, até ameaças de estupro, morte e julgamentos por expor situações mais tensas. Graças ao apoio da minha família, namorado e amigos,

aprendi a lidar bem com isso com o passar do tempo, mas isso não significa que não estava mais acontecendo. Devido a todos esses ataques, a Microsoft encontrou como melhor opção me desligar do cargo de apresentadora para que eu não esteja mais exposta a situações como essas que se passaram. Respeito a decisão da marca. Meu amor pela Xbox/Microsoft continua firme, como sempre esteve. Obrigada"⁹.

Quando as jogadoras sofrem agressões e ofensas relacionadas às suas supostas faltas de habilidades, inteligência e estratégia para jogar certos jogos, é constatado o que Guillaumin teorizou sobre a apropriação da inteligência. Reforça-se a ideologia da natureza segundo a qual as mulheres possuem uma inteligência de coisa, uma inteligência prática. Por isso, elas supostamente não possuem atributos suficientes para ocuparem o mesmo espaço ocupado pelos homens e não são dignas do cargo que possuem, como afirmou a *influencer* Isadora Basile em seu texto divulgado por meio do Twitter.

Consideradas, inclusive, como a encarnação do ilogismo, elas são capazes, a rigor, de se virar, mas, para chegar a tal resultado, elas aderem à realidade prática, seu espírito não-tem-o-ímpeto-ou-a-potência-necessária-para-desprender-se-do-mundo-concreto, do mundo das coisas materiais ao qual estão atadas por uma afinidade de coisa com coisa! (GUILLAUMIN, 2014, p. 69-70).

⁹ <https://twitter.com/IsadoraBasile/status/1317212926688841728?s=19>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou explorar como o processo de objetificação das mulheres, uma expressão das relações de poder patriarcais, está presente até mesmo em espaços tidos como tão modernos quanto os jogos eletrônicos. As agressões sofridas pelas mulheres é um dos aspectos centrais dessa análise, pois é a partir delas que é possível observar os processos de apropriação descritos ao longo da pesquisa.

Diante disso, durante o percurso deste trabalho optamos por desenvolver, em um primeiro momento, uma construção teórica apoiada em conceitos do feminismo materialista, que foi de extrema importância para a análise da pesquisa em relação aos jogos, e às teorias a respeito da socialização de gênero, que criam a diferenciação socialmente construída de que existem jogos adequados para meninos e jogos adequados para meninas. E finalmente, a análise da pesquisa em forma de formulário feito com jogadoras.

Ao observarmos a trajetória do desenvolvimento dos jogos eletrônicos desde a sua popularização, podemos perceber que esse tipo de entretenimento foi, e ainda é, em grande parte desenvolvido para o público masculino. Mesmo com o aumento do interesse das mulheres, como visto na pesquisa, as mulheres possuem uma frequência de participação em jogos que não as incluem apenas como jogadoras casuais, elas ainda parecem não serem reconhecidas enquanto público, consumidoras, jogadoras ou profissionais.

Em uma primeira observação, assim como descrito por Bristot, Frigo e Pozzebon (2017), as mulheres não ocupavam o espaço dos jogos devido à três aspectos importantes: a ideia de que elas são intelectualmente menos capazes de desenvolver raciocínio lógico, se comparado aos homens; às diferenças socialmente construídas de que os jogos não são destinados às meninas; e a falta de representatividade feminina, que assumiu um aspecto de grande importância na fala das entrevistas para a pesquisa. As jogadoras se importam em ver que existem personagens femininas protagonistas de sua própria história, personagens fortes e que carregam a ideia do empoderamento. A busca pelo empoderamento trata-se de um reflexo da busca de ressignificação do mundo dos jogos.

Em sua maioria, quando as personagens são protagonistas, vistas como mulheres fortes e corajosas, os jogos constroem a narrativa de que elas não possuem naturalmente essas características, elas são criadas por fatores externos, por necessidade e até mesmo por traumas vividos em suas histórias. Outra faceta das mulheres enquanto personagem, são aquelas que

carregam a ideia de essência feminina, mulheres meigas, gentis e delicadas, que esperam serem salvas por um herói. Neste caso, ocorre o processo de apropriação da sexualidade, traduzindo para as personagens dos jogos, colocando a mulher como aquela que não possui sexo, sendo, portanto, assexuada. Além disso, uma das formas mais comuns de apropriação da sexualidade vista nos jogos é a mulher objetificada como sendo “o próprio sexo”. As personagens, mesmo quando são protagonistas, passam a ser sexualizadas principalmente para agradar o público alvo consumidor de jogos, os homens.

Quando as mulheres adentram no universo dos jogos eletrônicos enquanto jogadoras, existem duas reações principais que configuram a apropriação e objetificação das mulheres: o assédio (flerte) e a agressão. Os constantes flertes e investidas, às vezes extremamente agressivas, configuram o assédio sexual vivido pelas jogadoras. O assédio ainda pode estar vinculado à menção ao estupro. Os casos de jogadoras que são ameaçadas de estupro são um tanto quanto recorrentes. Diante disso, há a naturalização do estupro, a ideia de cultura do estupro. O estupro, ou a ameaça dele, é uma das maneiras de exercer uma das formas de domínio mais violenta sobre o corpo das mulheres. A ideia de que a mulher é apenas um objeto, uma propriedade dos homens, reforça a naturalização do assédio. A naturalização do estupro pode ocorrer por meio da culpabilização da vítima, fator que foi identificado na fala das entrevistadas. Ou seja, a concepção de que as mulheres são, vadias, putas, vagabundas e por isso elas merecem serem estupradas, é uma das expressões da naturalização do estupro.

Já as agressões podem acontecer de diversas formas. Uma delas são as ofensas, que muitas vezes sustentam a ideia de que aquele não é um lugar destinado ao feminino, e por isso as mulheres não deveriam estar ali. As ofensas carregam a ideia de que a mulher deve voltar para os locais aos quais ela tem a permissão de estar, na vida privada, no ambiente doméstico. Além disso, ainda podem estar ligadas aos estereótipos de gênero. Uma mulher não pode ser uma boa jogadora pois ela não possui capacidade intelectual suficiente para isso e, quando é, ocorre o questionamento de outros jogadores acerca da veracidade sobre o gênero da jogadora.

Quando as mulheres buscam ingressar no universo dos jogos enquanto profissionais, elas precisam provar a todo momento que merecem o cargo que lhes foi dado pois, aparentemente, o seu trabalho tem menos valor do que as mesmas funções exercidas por um homem. E mesmo diante de diversos episódio de assédio e agressões, elas ainda estão sujeitas

a demissões e suspensões de patrocínio com a justificativa de que é uma forma de proteção para que isso não ocorra outras vezes.

Por fim, acredito que uma das questões mais difíceis ao desenvolvimento desta pesquisa, tenha sido, para mim enquanto jogadora e consumidora de jogos eletrônicos, o desencantamento quanto a algo tido, até então, como uma forma de lazer. Entretanto, a compreensão de aspectos teóricos no interior de uma realidade um tanto quanto específica e o conhecimento adquirido a partir da construção de cada capítulo, fez com que fosse possível enxergar com mais clareza algumas circunstâncias em que as mulheres são subjulgadas simplesmente pelo fato de serem mulheres.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marlise Miriam de Matos. A banalização da violência contra as mulheres e a “cultura do estupro” no Brasil. *Revista Ágora: Políticas públicas, comunicação e governança informacional*. Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 126-131, jan. /jun. 2016. Entrevista concedida a Maria Aparecida Moura e Douglas de Oliveira Tomaz.

ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Gamers* brasileiros: quem são e como jogam? In: NASCIMENTO, Antônio Dias; FIALHO, Nádia Hage; HETKOWSKI, Tânia Maria (Org.). *Desenvolvimento sustentável e tecnologias da informação e comunicação*. Salvador: EDUFBA, 2007, v.1, p. 161 - 174.

BATISTA, Marcelo Vianna; COSTA, Filipe Campelo Xavier da; LORENZ, Bruno Augusto. Um passo para frente e dois para trás: o contexto de agressão às mulheres *gamers* e os espaços pertinentes e os espaços pertinentes ao *game design*. *Revista de Design, Tecnologia e Sociedade*, Brasília, 2017.

BEAUVOIR, S de . *O segundo sexo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1980 [1949].

BEAUVOIR, Simone. *O segundo sexo II - A experiência vivida*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro. 1967.

BRISTOT, Paula Casagrande; FRIGO, Luciana Bolan; POZZEBON, Eliane. A representatividade das mulheres nos *games*. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação (PPGTIC). Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

DAOLIO, Jocimar. *Cultura: educação física e futebol*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.

FELDEN, Patrícia; COELHO, Paulo Vinicius Nascimento. A superação da condição de subjulgação das mulheres e seu significado para a história humana (O pensamento de Simone de Beauvoir em diálogo com o Materialismo histórico dialético). *Sapere aude – Belo Horizonte*, v. 9 – n. 18, p. 468-477, jul./Dez. 2018

FINCO, Daniela. *Faca sem ponta, galinha sem pé, homem com homem mulher com mulher: relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na Pré-escola*. 2004. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/252827>>. Acesso em: 20/10/2020.

FORTIM, Ivelise. Alice no país dos espelhos: o MUD - o jogo e a realidade virtual baseados em textos. *Imaginario*, São Paulo, v. 12, n. 12, p. 171-194, jun. 2006. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-666X2006000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 04 jan. 2021.

FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina M. Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde – PUC-SP, SP, Brasil.

GUILLAUMIN, Collete. O Patriarcado desvendado: Prática do poder e ideia da natureza. Recife: SOS corpo, 2014.

KERGOAT, Danièle. Dicionário crítico do feminismo. Editora Unesp; Edição: 1, 2009

LOURO, Guacira Lopes - Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós estruturalista. Petrópolis; Editora Vozes. 2003

MACHADO, Lia Zanotta. Masculinidade, sexualidade e estupro- As construções da virilidade. São Paulo, SP. Editora UNICAMP, 1998.

MOREIRA, Sara; MAGALHÃES, Sara I.; NOGUEIRA, Conceição. Contornar e contorcer(-se): Contorcionismos na objetificação das mulheres em contexto político pelos média Portugueses. 2017

NESTEURIK, Sérgio. Indie game como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais. São Paulo, ORGANICOM, N. 23, p. 125- 137, 2º sem. 2015. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/139301/134642>>. Acesso em: 12/11/2021.

RIBEIRO, Jucélia Santos Bispo. Brincadeira de meninas e meninos: sexualização, sexualidade e gênero entre crianças e a construção social das diferenças. *Cad. Pagu* no.26 Campinas Jan./June 2006. Disponível em: < https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332006000100007&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 05/11/2020.

VIEIRA, Gabriel de Moraes. A Objetificação da Mulher no Jornalismo Esportivo. Rio de Janeiro, 2016.

WITTIG, Monique. (1992). The category of sex. In *The straight mind and other essays* (pp. 1-8). New York: Beacon Press.

ANEXO I

Qual é a sua faixa etária:

até 19 anos

de 20 a 29 anos

de 30 a 39 anos

de 40 a 49 anos

mais de 50

Quantas vezes, em média, por semana você joga?

1 a 3 vezes

3 a 5 vezes

5 a 7 vezes

Qual o tipo de jogo você joga?

FPS

MOBA

RPG

MMO

Battle Royale

PvP

Você tem um jogo predileto?

Sim

Não

Se sim, qual é?

Como costuma jogar:

Sozinha

Participando de grupos ou times.

Em geral, o nome do seu avatar permite te identificar como mulher?

Sim

Não

Não sei

Você tem preferência por jogos com avatares femininos?

Sim

Não

Para mim é indiferente.

Se sim porque tem esta preferência ?

Já utilizou um nickname ou avatar masculino?

Sim

Não

Se sim, porque?

Na sua opinião o mercado de *games* produz jogos voltados para o público masculino e outros jogos voltados para o público feminino?

Sim

Não

Se existe esta divisão, que exemplos de produtos/serviços/jogos no mercado dos *games* você percebeu serem especialmente criados para as mulheres?

E que exemplos você daria de produtos/serviços/jogos voltados para o público masculino?

Você considera que existem comunidades *gamers* que são mais receptivas às mulheres?

Sim

Não

Não sei

Se sim, que comunidades são estas?

Você considera que existem comunidades *gamers* pouco receptivas às mulheres? Sim

Não

Não sei

Se sim, que comunidades são estas?

Você considera o ambiente de *games* machista?

sim

não

não sei

Você já foi tratada de forma diferente por ser mulher?

sim

não

não sei

Você já foi acusada de não ser boa jogadora por ser mulher?

sim

não

Se sim, que falhas foram atribuídas ao fato de você ser mulher?

Você já foi acusada de querer ser um homem ou de não ser feminina, por estar participando de algum jogo?

sim

não

Se sim, em que jogo(s) isto ocorreu?

Já teve alguma experiência de ter sido agredida durante um jogo por ser mulher?

sim

não

não me recordo

Se sim, em que jogo(s) isto ocorreu?

Você acha que existem jogos com personagens femininos estereotipados? (Destacadas pela utilização de elementos que remetem à figura feminina. Ex.: laços, saltos, cores rosas etc.)

sim

não

não sei

Se sim, poderia citar alguns personagens femininos que considera mais estereotipado?

Você acha que existem jogos com personagens femininos hiperssexualizados?

sim

não

não sei

Se sim, poderia citar alguns personagens femininos mais hiperssexualizados?

Vocês acha que existem jogos em que as personagens femininos são tratadas como objetos ou coisas?

sim

não

não sei

Se sim, em que jogos observou isto?

Já teve alguma experiência em que houve menção a estupro?

sim

não

Se sim, em que jogo isto ocorreu?

Descreva sua experiência mais absurda em um caso de machismo em *games*, se houver.