

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS**

NICOLY CRISTINA DA ROCHA GREVETTI

**JOGUINHO DE MULHER: TECNOLOGIA, GÊNERO E CELULAR COMO
PLATAFORMA DE JOGOS ELETRÔNICOS**

**Curitiba
2026**

NICOLY CRISTINA DA ROCHA GREVETTI

**JOGUINHO DE MULHER: TECNOLOGIA, GÊNERO E CELULAR COMO
PLATAFORMA DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Dissertação apresentada como requisito final para obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Área de Concentração: Processos Comunicacionais. Linha de pesquisa: Práticas midiáticas e dinâmicas sociais

Orientação: Profa. Dra. Mônica Cristine Fort

Coorientação: Profa. Dra. Luiza Carolina dos Santos

**Curitiba
2026**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sidnei Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

G837 Grevetti, Nicolý Cristina da Rocha.

Joguinho de mulher: tecnologia, gênero e celular como plataforma de jogos eletrônicos / Nicolý Cristina da Rocha Grevetti; orientadora Prof.^a Dra. Mônica Cristine Fort; coorientadora Prof.^a Dra. Luiza Carolina dos Santos.
237f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2026

1. Videogame. 2. Tecnologia de gênero. 3. Gênero.
4. Misoginia. 5. Comunidades digitais. I. Dissertação (Mestrado)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/
Mestrado em Comunicação e Linguagens.
II Título.

CDD – 303.4

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

*Doing your best in something you're
really into is kind of what life is all about, right?*

- Bluebear, Animal Crossing: New Horizons

AGRADECIMENTOS

Uma vez me disseram que a vida não estaciona para que a gente possa escrever nossa pesquisa. E é verdade. Quando decidi seguir o caminho do mestrado, nada me preparou para tudo que eu enfrentaria em paralelo à construção dessa dissertação. Enquanto escrevo esse texto, penso que sou grata por esse capítulo estar se fechando e utilizo a entrega desse trabalho como um símbolo desse encerramento.

Quando comecei o caminho para me tornar mestre, no início de 2024, eu ainda tinha minha avó ao meu lado. Em 2025, dois meses antes de entregar minha pesquisa para a qualificação, tudo parou, pois a minha maior âncora nesse mundo havia partido. E agora, nesse pedaço de texto, em que devo agradecer, posso dizer que sou grata a ela, por estar aqui hoje. Por ter contribuído imensamente para minha construção como pessoa, algo que se traduz diretamente em toda a minha trajetória acadêmica.

Eu costumo dizer que sou o produto da força de duas mulheres, minha mãe e minha avó, a verdadeira família brasileira. Mulheres que não se abandonam quando, num mundo construído por e para homens, se veem obrigadas a enfrentar a realidade por conta própria. Se tudo que eu escrevo traz as desigualdades de gênero como problemática central, é porque a força feminina sempre foi o meu maior exemplo de existência.

Logo após meu ingresso no mestrado, minha avó foi diagnosticada com demência. Alguns meses para frente, com câncer. Aos primeiros sinais da doença, ainda em 2023, minha mãe a acolheu em sua casa. Eu, logo em seguida, voltei para Curitiba, para também ser apoio. No fim, sempre vai ser a gente pela gente mesmo. Assim como foi no começo. Hoje, eu sou grata pela minha vó, por ter me presenteado com a minha mãe. Tudo o que eu sou vem de vocês. Obrigada.

Agradeço ao meu amor, meu companheiro de vida, Wellington, por sempre me apoiar em tudo e em qualquer coisa. Meu maior incentivador (depois da minha vó), que aceita todas as decisões que passam pela minha cabeça, seja para insistir ou desistir de algo. Obrigada por segurar a barra sempre que preciso. Não teria chegado tão longe sem você pra me apoiar pelos abismos da vida. Que no final olhemos para o horizonte, satisfeitos e orgulhosos.

Agradeço a minha amiga, Sarah Coutinho e por emprestar sua casa, onde escrevi o primeiro capítulo dessa pesquisa, um ano atrás. Obrigada, amiga, por ser um espaço de acolhida, quando preciso descarregar o peso do mundo, das vivências que apenas outra mulher entenderia. Agradeço,

ainda, aos meus irmãos, Nathan e Helena, que compartilham minha paixão por videogames e para quem busco, também, construir um mundo melhor.

Estendo agradecimentos à Universidade Tuiuti do Paraná, aos meus orientadores Prof. Dr. Geraldo Pieroni e Profa. Dra. Mônica Fort, que me prestaram todo o suporte necessário. À minha coorientadora, Prof. Dra. Luiza Carolina dos Santos, minha primeira e mais acertada escolha para desenvolver essa pesquisa. Às membras da banca de avaliação, Profa. Dra. Gabriela Birnfeld Kurtz e Profa. Dra. Karine Moura Vieira, que também contribuíram para a lapidação dessa dissertação. Agradeço também à CAPES e à PROSUP por acreditarem na pesquisa brasileira e me apoiarem durante grande parte dessa trajetória.

Agradeço ainda as mulheres desenvolvedoras, designers, roteiristas, diretoras e jogadoras de videogame. Todas aquelas que insistiram que videogame pode ser um passatempo para *qualquer* pessoa e que resistem numa indústria - e numa sociedade - dominada por homens. Obrigada por desafiar, desconstruírem e normalizarem nossa presença, em todos os espaços. Ainda há caminhos a traçar, mas deixo minha pequena contribuição aqui.

RESUMO

A presente pesquisa busca compreender as relações entre gênero e *smartphone* na prática de jogar videogame. Para isso, realizou-se uma análise microssocial da comunidade *gamer*, do celular como uma plataforma de *games* e das dinâmicas de poder relacionadas, enviesadas pelo gênero dentro desses espaços. Para o desenvolvimento teórico, em relação ao meio, foram utilizados os trabalhos de Innis (2011), Meyrowitz (1997; 2001), Val Dusek (2008ab) e Winner (1986), com o objetivo de compreender conceitos como monopólios do conhecimento, política nos artefatos, neutralidade tecnológica e como as relações entre os sujeitos podem ser influenciadas pelos meios. A tecnologia de gênero foi abordada a partir de Wajcman (1998) e Lauretis (1987), em que as autoras exploram as diferentes formas que as tecnologias e os discursos incorporam vieses de gênero que contribuem para a manutenção da submissão feminina. Para compreender a cultura e a comunidade *gamer* foram utilizados Shaw (2010), Gray (2014; 2017; 2018) e Kellner (2001), buscando entender como as culturas nascem no digital, as características da comunidade *gamer* como uma cultura e como suas relações internas estão baseadas em uma tecnológica masculina. Para melhor entendimento da relação sujeito-objeto utiliza-se como metodologia a abordagem de grupos focais, de forma remota e on-line, em que buscamos entender as possíveis relações do celular como plataforma, sua deslegitimação e o gênero de quem o utiliza para jogos eletrônicos. Através da Em seguida, realiza-se análise de conteúdo a partir das impressões trazidas pelos participantes, dentro de categorias apoiadas pelas abordagens teóricas. Os principais achados da pesquisa foram: a presença de vieses sociais, especificamente de gênero, dentro da experiência *gamer* das participantes; espaços de comunidade podem ser hostis, não apenas para minorias; dificuldade de ligar a identidade *gamer* a mulher, resultado de uma cultura tecnomasculinista; participantes mulheres podem apresentar culpa ao reservar tempo para jogar; identidade *gamer* como autodeclaração; celular como um dispositivo acessível, mas secundário como plataforma de *games*; celular como uma ponte para o aumento da diversidade de jogadores na comunidade; as características do celular o limitam enquanto plataforma. Por fim, os preconceitos de gênero ligados ao celular são os mesmos que permeiam a comunidade *gamer*. Em uma comunidade que tem um jogador padrão, que utiliza consumo e competitividade como status e que o tradicionalismo reforça uma identidade de nicho, que já não corresponde à realidade, qualquer hardware e principalmente, qualquer jogo, que possa facilitar e dar mais acesso ao videogame, pode ser deslegitimado.

Palavras-chave: videogame; tecnologia de gênero; gênero; misoginia; comunidades digitais.

ABSTRACT

This research seeks to understand the relationships between gender and smartphones in the practice of playing video games. To this end, a microsocial analysis of the gamer community, the mobile phone as a gaming platform, and the related power dynamics, biased by gender, within these spaces was conducted. For the theoretical development regarding the medium, the works of Innis (2011), Meyrowitz (1997; 2001), Val Dusek (2008ab), and Winner (1986) were used, with the aim of understanding concepts such as monopolies of knowledge, politics in artifacts, technological neutrality, and how the relationships between subjects can be influenced by the media. Gender technology was addressed based on Wajcman (1998) and Lauretis (1987), in which the authors explore the different ways in which technologies and discourses incorporate gender biases that contribute to the maintenance of female subjugation. To understand gamer culture and community, Shaw (2010), Gray (2014; 2017; 2018) and Kellner (2001) were used, seeking to understand how cultures are born in the digital world, the characteristics of the gamer community as a culture, and how its internal relationships are based on a masculine and technological structure. To better understand the subject-object relationship, the methodology used was a focus group approach, conducted remotely and online, in which we sought to understand the possible relationships of the cell phone as a platform, its delegitimization, and the gender of those who use it for electronic games. Following this, content analysis was performed based on the impressions brought by the participants, within categories supported by theoretical approaches. The main findings of the research were: the presence of social biases, specifically gender biases, within the participants' gaming experience; community spaces can be hostile, not only to minorities; difficulty in linking gamer identity to women, a result of a techno-masculine culture; female participants may feel guilty about setting aside time to play; gamer identity as self-declaration; the cell phone as an accessible device, but secondary as a gaming platform; the cell phone as a bridge to increase the diversity of players in the community; the characteristics of the cell phone limit it as a platform. Finally, the gender biases linked to the cell phone are the same that permeate the gaming community. In a community that has a standard gamer profile, one that uses consumption and competitiveness as status symbols, and where traditionalism reinforces a niche identity that no longer corresponds to reality, any hardware, and especially any game, that could facilitate and provide greater access to video games, can be delegitimized.

Keywords: video game; technologies of gender; gender; misogyny; digital communities.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Capas de jogos <i>Triple A</i> . | 43 |
| Figura 2 - Nintendo Wii e Playstation 3. | 44 |
| Figura 3 - Recortes dos videogames citados. Capa do jogo <i>Custer's Revenge</i> (1983); Samus de biquíni na cena final de <i>Metroid</i> (1986); Bayonetta utilizando magia que revela seu corpo; Ângulos possíveis na gameplay com Eve | 53 |
| Figura 4 - Perfil anônimo no fórum Reddit se questiona: porque jogos mobile dão tanto dinheiro são ruins? | 62 |
| Figura 5 - Postagem feita na antiga plataforma Twitter sobre emuladores de jogos tradicionais para mobile | 69 |
| Figura 6 - Reels feito pela criadora e gamer Vick na plataforma Instagram expondo um comentário | 70 |
| Figura 7 - Reels que traz de forma irônica a afirmação: “Mulheres só jogam <i>cozy games</i> porque são fáceis”. | 71 |
| Figura 8 - Comentário feito por um usuário no Instagram. | 72 |
| Figura 9 - Stories dos criadores citados compartilhando a pesquisa. | 79 |
| Figura 10 - Primeiro estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário. | 80 |
| Figura 11 - Segundo estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário e uma imagem do jogo ao qual o grupo se referia. | 80 |
| Figura 12 - Segundo estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário e uma imagem do jogo ao qual o grupo se referia. | 82 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 - Questionário de perguntas para Grupos Focais. | 83 |
| Quadro 2 - Categorização de percepções dos participantes. | 86 |
| Quadro 3 - Trajetória resumida das participantes do Grupo Gerudo com os videogames. | 87 |
| Quadro 4 - Trajetória resumida das participantes do Grupo Party com os videogames. | 89 |

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| MEMÓRIAS DE UMA GAROTA GAMER | 12 |
| 1 INTRODUÇÃO | 15 |
| 2 AS TECNOLOGIAS SÃO NEUTRAS? | 17 |
| 2.1 O MITO DA NEUTRALIDADE TECNOLÓGICA: A INFLUÊNCIA ENTRE SOCIEDADE E ARTEFATOS | 18 |
| 2.2 INFORMAÇÃO, MEIO E RELAÇÕES SOCIAIS | 21 |
| 2.3 O VIÉS DE GÊNERO NAS TECNOLOGIAS | 27 |
| 3 TECNOLOGIA DE GÊNERO: UMA COMUNIDADE TECNOMASCULINA | 33 |
| 3.1 O VIDEOGAME É UMA TECNOLOGIA DE GÊNERO? | 33 |
| 3.2 O GÊNERO DA MÁQUINA: VIDEOGAME E A CULTURA TECNOMASCULINA | 38 |
| 3.3 O GÊNERO NAS TELAS: MISOGINIA, SEXUALIZAÇÃO E VIOLÊNCIA | 50 |
| 3.4 O CELULAR COMO PLATAFORMA DE JOGOS ELETRÔNICOS | 60 |
| 3.4.1 O <i>Smartphone</i> e a Relação com as Mulheres Gamers | 62 |
| 4 METODOLOGIA | 76 |
| 4.1 ESCOLHA DO MÉTODO | 76 |
| 4.2 ROTEIRO DE QUESTÕES | 83 |
| 4.3 MÉTODO DE ANÁLISE DE DADOS | 85 |
| 5 GÊNERO, PLATAFORMA E COMUNIDADE: ANÁLISE DE DADOS | 87 |
| 5.1 PERCEPÇÕES SOBRE GÊNERO | 90 |
| 5.2 PERCEPÇÕES SOBRE A COMUNIDADE | 102 |
| 5.3 PERCEPÇÕES SOBRE PLATAFORMAS | 114 |
| 6 APESAR DE TUDO, AINDA É VOCÊ: RESULTADOS ALCANÇADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS | 137 |
| REFERÊNCIAS | 146 |
| ANEXOS | 153 |

MEMÓRIAS DE UMA GAROTA GAMER

Eu adorava *Need for Speed*. Era o que eu mais jogava no *Playstation 2* desbloqueado e compartilhado por toda a família. Eu ainda morava com minha avó, minha mãe e meu tio. Meu primo estava sempre lá também.

Mas não foi minha primeira experiência com *games*. Antes disso eu tinha um *Tamagotchi* e um *Game Boy*. Eu era bem pequena, mas tenho quase certeza que eram falsificados, porque estragavam muito depressa. Também me lembro de viajar com a minha avó pra casa do meu primo e ficar bem chateada porque ele não me deixava jogar no Nintendo dele. Não lembro exatamente se era um Super ou um 64. Só sei que eu ficava sentada ao seu lado, vendo ele jogar Mario.

Mas voltando aos meus gostos, adorava jogar *GTA*. Minha mãe até comprou *games* específicos pra mim, mas eu sempre voltava para o *GTA* ou para o meu carro rosa para ganhar umas corridas. Minha avó odiava que eu jogasse *GTA* ou *Street Fighter*. Ela achava muito feio, porque eu batia em outros personagens.

Na mesma época, a gente tinha um computador, daqueles brancos, um *setup* enorme e também compartilhado por toda a família. Nesse, sim, eu me deixava levar. Pesquisava: “jogos para meninas” e abria *sites* como Papa Jogos, Click Jogos e Fliperama. Eu AMAVA joguinhos de vestir bonecas, criava diversas histórias na minha cabeça do porquê elas escolhiam aquelas roupas. Eram jogos de salão de beleza, de *pet shop*, de usar poderes para conquistar rapazes, de plantar e fazer suco de tomates, todos em uma língua que eu não entendia nada. Hoje eu sei que era japonês.

Mas eu não ficava só nesses jogos. Existiam dois jogos de plataforma online que eu jogava quase todo dia, tentando passar de fase: *Koopa's Revenge* e *Papa Louie*. No primeiro, você controlava um *koopa troop* cujo objetivo era se vingar do Mario, obviamente não licenciado pela Nintendo. No segundo, você tinha que salvar a equipe da sua pizzaria, enquanto derrotava monstros de pizza. Elite dos jogos de plataforma, nenhum *metroidvania* jamais superaria.

Eu também era uma consumidora assídua do *site* da Barbie. Amava o jogo em que você cuidava do bebê e os especiais de filmes. Quando minha mãe fez um perfil no Orkut para mim, eu basicamente usava para jogar *Vila Mágica*. Depois, no Facebook, a mesma coisa. Só que ninguém jogava mais nessa época.

Na minha adolescência, a minha maior forma de consumo de jogos foi por *gameplays* e *streams* no YouTube. Eu acompanhava diversos canais voltados para diversos estilos e gêneros de jogos. Foi através dele que consumia mais desse universo que eu gostava tanto, mas que ainda não possuía as ferramentas para acessar. No celular eu tinha mobiles básicos, como *Pou* e *Dumb Ways To Die*.

Em 2017, eu comecei a namorar um nintendista que tinha como objetivo de vida comprar um Nintendo Switch. Até lá, a gente jogou muito *Mario Kart* no emulador. Em 2019, conseguimos comprar um Switch e o resto foi história. Ele me apresentou o maior jogo de todos os tempos: *Animal Crossing*. Em plena pandemia, eu jogava o dia e a noite toda, se duvidar. E foi aí que eu entendi quem eu era: uma jogadora de jogos *cozy* de gerenciamento de recursos. E é o meu gênero favorito até hoje.

Eu me reconheço como o tipo mais clichê de mulher que joga videogames. Minha cadeira é rosa, meu controle é em tons pastéis, a maioria dos jogos que eu gosto tem bichinhos fofos.

E por isso que eu fiz essa pesquisa. Porque dentro da comunidade já vi muitas meninas com os mesmos gostos que o meu serem invalidadas enquanto *gamers*. Também, já vi muitas meninas com gostos completamente opostos aos meus serem invalidadas. Na verdade, já vi muita menina sendo invalidada, ponto. Já tive que confirmar mais de uma vez que gostava de determinado jogo, só porque era de *gore* ou terror. Também, já recebi um “ah, eu imaginei pela sua cara” quando afirmei que jogava outro título.

É esquisita essa sensação de nunca ser credibilizada em uma atividade que você gosta tanto. Conversando com amigas *gamers* e trocando figurinhas anos atrás, eu percebi o quanto consumimos jogos de formas diversas e distintas e AINDA ASSIM, todas nós nos deparamos com os mesmos comentários, as mesmas piadas, os mesmos desafios de conhecimento sobre *games*, as mesmas crenças limitantes que contornavam as nossas experiências. Então eu escrevi o primeiro artigo sobre isso. Agora, transformei em dissertação.

Desde o projeto de pesquisa eu sabia que queria trazer pontos de vistas femininos sobre o videogame. Eu já havia lido muito sobre, eu sabia que o machismo e experiências de invalidação eram comuns na comunidade, principalmente para mulheres. Eu queria entender isso, estruturalmente. Eu queria continuar entendendo como as divisões sociais de gênero nos afastam de tantas coisas, usando mais um dos meus gostos como exemplo. Durante a infância fui cortada de brincadeiras, fui proibida de algumas atividades, devia me comportar de uma forma específica, por ser menina. Na adolescência, eu rejeitei o rosa, a maquiagem e tudo que era ligado à feminilidade porque entendi que ela me limitava. Mas a feminilidade não era o problema, e sim o lugar onde ela é socialmente colocada.

Ao ouvir as experiências das mulheres *gamers* durante os grupos focais, eu me senti vista. A cada problemática que elas traziam, eu reconhecia padrões e entendia que não eram apenas impressões, mas percepções de vivências perpassadas pela misoginia - até quando a gente só queria se divertir e relaxar. No final da conversa, quando o questionário já havia encerrado, eu contei um pouco sobre mim e minha conexão com os games. A mesma que contei para você que me lê. E foi como um afago. Cada

sorriso, cada balançar de cabeça que concordava com o que eu falava, cada título de jogo reconhecido entre nós, cada gargalhada quando críticas aos homens surgiam.

Em uma comunidade que afasta, difama, insulta, ofende, expulsa, ameaça e odeia, nos encontramos, fazemos parte, amamos, trocamos, sorrimos e nos divertimos construindo nossas casinhas e matando nossos inimigos. Não imaginam o prazer que é perceber que somos plurais e somos muitas.

Em um nível pessoal, essa pesquisa também tem como finalidade validar todos os estilos de *gameplay*, todas as plataformas possíveis, todas as trocas e todas as vivências positivas em uma atividade que nos acompanha há milênios: jogar.

1 INTRODUÇÃO

O videogame enquanto mídia, conteúdo e passatempo, já não é mais considerado uma prática de nicho (Shaw, 2010). Porém, sua comunidade apresenta uma cultura e costumes delimitados, em sua maioria, por uma visão tecnomasculina, que coloca o homem branco e com poder aquisitivo não só como desenvolvedor e criador, mas como público consumidor também. Tudo isso contribui para que qualquer pessoa que não vá de acordo com o padrão estabelecido de público primário - em relação a gênero, raça, etnia, orientação sexual e identidade de gênero - seja excluída/ostracizada dentro da comunidade (Gray, 2014, 2017, 2018; Goulart; Nardi, 2017; Martins e Tompkins, 2021).

Apesar disso, hoje os dados apontam que as mulheres compõem mais da metade dos gamers no Brasil, um dado que pode ser estendido globalmente (PGB, 2024¹). Com o acesso cada vez maior das mulheres e de outros grupos minorizados ao universo gamer, a comunidade tem se tornado mais diversa (Gray, 2014, 2017, 2018). O acesso a meios como a internet, o computador e o celular é central para essa mudança, visto que o meio pelo qual recebemos uma informação, ou interagimos uns com os outros, tem um potencial enorme de mudança social e de mudança da sociabilidade, mudando a noção entre o *nós* e o *eles* (Meyrowitz, 1997; Sousa, 2003a, 2003b).

Ainda assim, uma parcela muito vocal da comunidade se agarra à ideia de que a atividade dos jogos eletrônicos pertence de alguma forma ao público masculino, o que leva à exclusão, a ridicularização e ao ostracismo de grupos minorizados que se encontram dentro da comunidade (Gray et al, 2014, 2017, 2018). Quando falamos sobre gênero, casos de xingamentos, assédio e/ou ameaças, são destinados a mulheres com frequência em partidas e grupos on-line (Goulart e Nardi, 2017). Os conteúdos dos videogames já naturalizaram em sua forma a hipersexualização e objetificação do corpo da mulher, assim como a secundarização ou invisibilização de personagens femininas (Martins; Tompkins, 2021). Diversos elementos associados à mulher dentro da comunidade, seja de conteúdos ou plataformas, são diminuídos e tidos como não verdadeiros.

No Brasil, as mulheres correspondem a 61% dos jogadores de mobile (PGB, 2024). As razões são variadas e podem estar ligadas ao pouco tempo de lazer que as mulheres possuem no seu dia a dia, e/ou à desigualdade salarial entre gêneros (Wajcman, 2000; Martins e Tompkins, 2021), uma constante em todo o mundo.

¹ Vale pontuar que a Pesquisa Game Brasil, uma fonte recorrente neste trabalho, possui uma visão abrangente em relação ao termo gamer. Dessa forma, podemos observar nos dados apresentados - pelo menos, desde a pesquisa de 2022 - que as mulheres são maioria entre os gamers e também as que mais utilizam o celular para os jogos eletrônicos. Os dados da PGB (2024) não só mostram a divisão de dispositivos entre os gêneros, mas também ampliam a ideia de “quem é o gamer”, uma questão tensionada nesta pesquisa.

Quando nos voltamos ao celular como uma plataforma de jogos, podemos compreendê-la como uma opção mais acessível no prisma econômico - ao comparar modelos mais populares do aparelho com consoles ou computadores -, mas que também se mostra mais acessível em relação aos *softwares* disponibilizados na versão *mobile* que não precisam dispor de muito tempo de aprendizagem em função da sua fácil decodificação (Juul, 2010). Tendo em vista as problemáticas abordadas aqui, questiona-se: quais são as relações entre o uso do celular como uma plataforma de jogos eletrônicos e o gênero de quem joga? Para conseguir responder a essa pergunta, foram traçados os seguintes objetivos: a) Compreender os vieses sociais que podem estar presentes em um meio/tecnologia; b) Compreender a comunidade gamer e sua cultura a partir do viés do gênero; c) Tensionar a aplicação do termo gamer; d) Investigar as relações entre celular como plataforma de jogos eletrônicos e gênero por meio de grupos focais.

Para responder à pergunta, utilizam-se conceitos sobre a tecnologia de gênero por meio da materialidade, de Wajcman (1998), e dos discursos sociais, de Lauretis (1987). Já a influência mútua entre sociedade e meio, bem como se a tecnologia é política, foram compreendidos a partir de Dusek (2008ab) e Winner (1986). Para entender as influências do meio e a forma como este pode ser influenciado socialmente, foram abordados conceitos da Escola de Toronto, utilizados também para compreender questões da materialidade e grupos sociais (Innis, 2011; Meyrowitz, 2001). Em relação à segregação dentro da comunidade gamer e nos ambientes digitais como um todo, principalmente de uma perspectiva de gênero, utilizou-se Gray et al (2014, 2017, 2018), Kurtz (2019) e Martins e Tompkins (2021). Para entender o celular como dispositivo, as comunidades online e a cultura gamer, foram utilizados Turkle (2015), Kellner (2001) e Shaw (2010).

Como metodologia, realizou-se primeiramente uma pesquisa exploratória não sistemática, seguida da realização de grupos focais em formato online. Na primeira etapa foram explorados e apresentados elementos históricos, sociais e tecnológicos, a partir de teorias e conceitos abordados. Também foram abordadas matérias, pesquisas e publicidades do mundo *gamer*, utilizando esse material como um auxílio para as argumentações e base de dados. Em um segundo momento, visando uma análise mais particular e melhor entendimento da relação sujeito/objeto, foram organizados grupos focais - um composto apenas por mulheres e outro com uma composição mista -, nos quais foram dirigidas perguntas voltadas à comunidade gamer, às questões de gênero e ao uso do celular como plataforma de jogos.

Essa pesquisa se mostra importante quando olhamos para o videogame como um meio de comunicação emergente na atualidade e que representa uma forma de lazer recorrente consumida

por cerca de 73,9% da população brasileira (PGB, 2024). Além de mostrar o papel de outras mídias como uma importante fonte de representação social (Pavarino, 2003) e influência na opinião popular, podendo manter ou romper padrões e estereótipos, já que é uma fonte de narrativas fictícias e sociais (Lauretis, 1987; Gray et al, 2014, 2017, 2018; Martins; Tompkins 2021). A compreensão da intersecção entre videogames, celular e gênero é necessária para identificarmos as dinâmicas de poder não só a nível microssocial numa comunidade misógina, mas a nível macrossocial em uma sociedade patriarcal. Essas dinâmicas podem levar à exclusão de diversos grupos desses espaços, bem como à naturalização e manutenção de violência e discursos de ódio. Este trabalho também se propõe a pesquisar o meio e sua materialidade, em relação ao conteúdo e a mensagem que é transmitida por meio dele. A pesquisa também adiciona ao material já existente na área, utilizando uma abordagem - relação entre teoria do meio, tecnologia de gênero e videogame - pouco explorada no campo acadêmico nacional e nos estudos de Comunicação (Meyrowitz, 1997), a partir de pesquisa realizada nos periódicos da CAPES².

Como principais resultados, temos o celular como uma ferramenta de democratização e ampliação do perfil dos jogadores, mas que ainda é alvo de deslegitimação por parte de uma cultura gamer tradicionalmente pautada em uma lógica tecnomasculina. O celular enquanto plataforma de jogos sofre a imposição de preconceitos sociais já existentes., onde a “identidade gamer” é utilizada para justificar exclusões, mas vem cada vez mais perdendo o sentido. Desigualdades sociais entre homens e mulheres impactam no lazer feminino, o que vai reverberar na forma de consumo dos *games*. A aceitação da diversidade de plataformas depende de uma mudança estrutural na comunidade e na indústria gamer, assim como na representatividade de mulheres e outros grupos minorizados dentro das comunidades de jogadores.

2 AS TECNOLOGIAS SÃO NEUTRAS?

Há poucos resultados nas plataformas de periódicos e demais buscadores on-line que relacionam o conceito de tecnologia de gênero à mídia/tecnologia do jogo eletrônico. Porém, há diversas pesquisas, tanto no contexto internacional quanto nacional, sobre como o gênero é um fator

² Ao pesquisar pelos termos “gênero” e “videogames” foram encontrados 62 resultados, sendo apenas 36 produções nacionais - com a ressalva de que alguns trabalhos utilizam gênero no sentido narrativo “o gênero videogame” e não em relação a dicotomia feminino e masculino. Com os termos “gênero” e “jogos eletrônicos”, foram filtrados 55 resultados, nos quais 36 são produções nacionais com a mesma questão de gênero descrita anteriormente. Filtrando por “teoria do meio” e “videogames” foram encontrados apenas 9 resultados, sendo 6 produções nacionais, mas nenhum deles utiliza o termo “meio” em relação a um meio de comunicação ou tecnologia como é abordado aqui. Com os termos “tecnologia de gênero” e “videogames” os resultados foram ainda menores, com 5 correspondências, sendo 3 produções nacionais, ainda que nenhuma delas utilize o conceito de “tecnologia de gênero” da forma apresentada neste trabalho. Os resultados são de setembro de 2025.

importante no conteúdo dos jogos eletrônicos, na relação da pessoa que joga com a mídia em questão e na relação entre os membros que se reconhecem como *gamers* e/ou com os ambientes comuns da atividade lúdica, seja ela presencial ou on-line.

Assim, esse primeiro capítulo se coloca como uma introdução às características materiais e discursivas dos jogos eletrônicos que podem fazer dele uma tecnologia enviesada pelo gênero. Em um primeiro momento, pretende-se explicar as questões que envolvem conceitos como neutralidade e determinismo tecnológico, a retroalimentação entre sociedade e tecnologia, ou seja, como ambas se influenciam. Por fim, busca-se entender o conceito de tecnologia de gênero, razões pelas quais uma tecnologia pode ser enviesada pelo gênero e como o videogame/jogo eletrônico pode se encaixar nessa ideia.

2.1 O MITO DA NEUTRALIDADE TECNOLÓGICA: A INFLUÊNCIA ENTRE SOCIEDADE E ARTEFATOS

A tecnologia apenas *existe* como uma ferramenta a ser utilizada para diversos fins, a partir de ações humanas variadas? Ou ela molda a sociedade, de forma que apenas a assimilamos de forma passiva? Esses dois exemplos opostos se traduzem nos conceitos de determinismo cultural e determinismo tecnológico. Dusek (2008a) explica o determinismo tecnológico como a afirmação de que a tecnologia determina a estrutura da sociedade, que por sua vez seria passiva. Já o determinismo cultural representa o oposto. Parte da afirmação de que a cultura e a sociedade determinam a tecnologia. Para o autor, há tecnologias - como o cinema, a televisão e a internet - que, de fato, favorecem grandes mudanças sociais. Mas Dusek também defende que, muitas vezes, os valores culturais impulsionam e selecionam o desenvolvimento de tecnologias e, portanto, influenciam uma à outra (Dusek, 2008a).

Além disso, há teóricos que entendem a tecnologia como algo neutro. Quando vamos ao mercado e o caixa não funciona, a atendente nos diz que ‘o computador não está respondendo’ ou ‘o sistema não está funcionando’ e, a partir daí, não há muito o que fazer, temos que esperar que ele “volte”. Esse exemplo cai no conceito de tecnologia autônoma, no qual a “tecnologia não está sob o controle humano, em que ela se desenvolve com uma lógica própria” (Dusek, 2008a, p. 117). Esta ideia é reforçada por uma não responsabilização do indivíduo em relação à tecnologia. Quem pode ser responsabilizado pelo erro, não costuma ser determinado. É como se a tecnologia fosse uma caixa preta da qual não temos acesso ao conteúdo e às conexões que estão por trás da máquina.

Uma série de fatores - e pessoas - estão por trás do desenvolvimento de sistemas tecnológicos, o que torna ainda mais difícil atribuir uma responsabilidade única pelos resultados (Dusek, 2008b).

Muitos grupos podem influenciar a criação de uma tecnologia (Winner, 1986; Dusek, 2008b; Latour, 1991). Podemos utilizar o exemplo de uma sociedade em que a mão de obra opera a partir de uma lógica análoga à escravidão, como é o caso das fábricas de produções de jeans na cidade de Toritama, onde pessoas (em sua maioria, mulheres) trabalham exaustivamente na costura, vendendo peças que custam cerca de R\$0,10 (Amâncio, 2023). Nesses contextos, não há a necessidade de inovações tecnológicas que realizem e compensem uma tarefa. Do mesmo modo, uma tecnologia quando inserida, dificilmente será retirada. Ela também vai limitar outras tecnologias a se desenvolverem, pois já é suficiente para o cumprimento daquela função (DUSEK, 2008a).

Uma das teorias que tratam das complexidades de ações por trás do desenvolvimento e implementação social de uma tecnologia é chamada de teoria ator-rede, composta pelos estudos de Bruno Latour, Michel Callon e John Law. A teoria figura aqui como um exemplo de conceito que busca entender os complexos processos que envolvem a sociedade e a criação da tecnologia. A teoria ator-rede traz a descrição de um sistema de conexões entre atores humanos (h) e não humanos (nh) - como a tecnologia - que constroem e modificam o tecido social. Nesse intrincado esquema, eles influenciam uns aos outros mutuamente.

“Nós nunca estamos diante de objetos ou relações sociais, nós estamos diante de cadeias que são associações de humanos (H) e não-humanos (NH) [...]. Naturalmente, um conjunto H-H-H assemelha-se a uma relação social, enquanto um conjunto NH-NH-NH assemelha-se a um mecanismo ou uma máquina, mas a questão é que ambos estão sempre integrados em cadeias mais amplas. [...] Poder não é uma propriedade de nenhum desses elementos, mas de uma cadeia.” (Latour, 1991, p.110)

Assim, o caminho que a teoria ator-rede busca é uma fuga do determinismo, seja ele social ou tecnológico, colocando atores humanos e não humanos em pé de igualdade, de influência. Como no trecho acima, a teoria reitera que o poder não vem de um indivíduo ou está centralizado em uma máquina, mas pode vir de grupos sociais no topo de uma hierarquia, que possuem ferramentas tecnológicas a seu dispor. Ainda, os resultados vão depender da formação de alianças e do convencimento que os atores realizam para que novos comportamentos e tecnologias sejam adotados. Tudo seria parte de processos evolutivos que acontecem em arenas sociais como Tecnologia, Cultura, Política, Economia e nas demais em que os atores estão profundamente conectados em cadeias de relações.

Reduzir uma tecnologia a uma ferramenta, como algo que pode ser manuseado por qualquer um para atingir um fim, é ingenuidade e engano pois, apesar do sistema tecnológico ter seus

produtos finais utilizados pelos consumidores, não é o consumidor que o “origina, mantém, nem compreende a tecnologia complexa ou a sociotecnologia complexa do sistema” (Dusek, 2008b, p.145). Assim, não devemos pensar no objetivo da tecnologia, mas sim nos seus meios de desenvolvimento, que podem ser influenciados por diversos fatores, como problemas e demandas sociais, contextos históricos, instituições governamentais, que também vão favorecer ou não sua permanência (Dusek, 2008b).

Outras questões também podem ser colocadas, como a influência que grandes corporações exercem sobre o governo para que apoie a produção e aceitação pública das tecnologias que produzem, ou quando são utilizadas como mobilizadores sociais para demonstrar resistência cultural a certos projetos tecnológicos (Dusek, 2008b). A tecnologia como algo que influencia a sociedade e é influenciado por meio dela *não pode* escapar de vieses, interesses, valores e crenças de tal sociedade.

Junto aos conceitos de determinismo tecnológico e social, há também a teoria da política tecnológica. Nela, como nas demais, é questionada a interferência mútua entre sociedade e tecnologia, mas tentando não reduzir a tecnologia apenas à influência das forças sociais. Para Winner (1986), a teoria está ligada à resposta das sociedades a novos artefatos tecnológicos, que influenciam em mudanças sociais e também podem ser inerentemente políticas. As tecnologias e seus sistemas são frutos de uma estrutura social e tendem a carregar em si essas ideias.

Essas tecnologias, ou artefatos como Winner (1991) descreve, podem conter propriedades políticas quando um dispositivo ou sistema específico é criado para resolver um problema de uma determinada sociedade, ou quando parecem compatíveis com tipos particulares de relações políticas. Nesse último caso, são chamados pelo autor de artefatos inerentemente políticos. O autor cita o caso do engenheiro Robert Moses, urbanista responsável por construções em Nova York durante o período segregacionista dos Estados Unidos. É dito que Moses teria propositalmente construído pontes em rodovias que levam às praias para que pessoas negras não pudessem acessá-las. Trazendo um exemplo mais recente, usuários observaram que o algoritmo do Twitter privilegia imagens de pessoas brancas quando postadas juntamente a imagens de pessoas negras na plataforma (Figueiredo, 2020). Ambos os casos ilustram como vieses sociais podem infiltrar-se nas mais variadas técnicas e tecnologias. Assim, entendemos que máquinas podem e devem ser julgadas e investigadas “pelos modos pelos quais eles podem incorporar formas específicas de poder e autoridade” (Winner, 1986, p. 19).

Nos artefatos inerentemente políticos há duas tradições da tecnologia, a autoritária e a democrática. Escolher qualquer uma das duas significa escolher uma forma de vida política que não pode ser alterada, porque uma mantém a outra. Podemos colocar como exemplos usinas de energia nuclear como algo autoritário e energia solar como algo democrático (Winner, 1986, p. 19).

Ao aceitar a energia nuclear, você aceitaria uma sociedade industrial tecnicista e científica, pois precisaria dessas pessoas para que o sistema continuasse funcionando. Logo, esse é um tipo de sistema que faz a manutenção de um conjunto particular de condições sociais. Já a energia solar é mais compatível com uma sociedade igualitária e democrática, tanto no sentido técnico, pois é mais desagregada e amplamente distribuída, quanto no sentido político, pois dá autonomia à comunidade e indivíduos, por ser mais acessível e descentralizada. Assim, ela é compatível com uma estrutura política e social, mas não a exige (Winner, 1986, p. 19).

A partir de Winner (1986), podemos entender que os artefatos também podem fazer parte da estrutura de poder, forçando relações e/ou fazendo a manutenção de monopólios. Se as pessoas têm política, o objeto também é político e as discussões de poder e autoridade, por consequência, vão se materializar nesses meios. Assim, a intencionalidade da tecnologia não responde ao problema, pois esta é inerentemente política e demanda uma forma de ser operada, que é determinada pela estrutura vigente, seja boa ou ruim.

A partir das teorias abordadas aqui, entende-se, para os objetivos dessa pesquisa, que a tecnologia de fato não é neutra. Tecnologias e sociedade se influenciam mutuamente, em diversos níveis. Cada um vai influenciar o outro, dependendo de variáveis. Nesta pesquisa, pretende-se tratar das relações sociais em uma comunidade fortemente mediada, que se conecta através de plataformas e mídias voltadas para a ludicidade. Assim, entender que a materialidade de um meio interfere nas relações sociais mediadas por este é quase certo. Mas de quais formas? Como essa interferência se dá? Ela é suficiente para que nós encontremos novas formas de nos relacionar?

2.2 INFORMAÇÃO, MEIO E RELAÇÕES SOCIAIS

Para que um meio seja efetivo socialmente, ele deve se tornar invisível dentro das relações sociais. Afinal, quando você lê um livro, você está atento ao conteúdo e não às páginas e letras impressas que estão permitindo que você, de fato, o leia. Se você estivesse prestando atenção no material do livro, não estaria prestando atenção em seu conteúdo. Assim se dá com a televisão, com o celular e com o videogame. É fácil perceber como um meio pode mudar as relações quando ele ainda está sendo introduzido na sociedade. A internet pode nos ajudar a ilustrar isso. Quem estava

lá quando ela começou a ser introduzida pode apontar as mudanças que ela causou e como foi adaptar-se a elas. Mas para pessoas que nasceram com a internet e os computadores, as relações mediadas pelos aparelhos são completamente normalizadas e naturais. O ambiente de um meio é mais invisível quando sua influência é mais ampla (Meyrowitz, 2001).

Mesmo que não os percebamos, os meios mudam as características de nossas relações com o espaço, com o tempo e uns com os outros. Um dos primeiros autores a se dedicar à investigação dos meios, identificando como eles poderiam carregar características próprias que poderiam interferir no tecido social foi Harold Innis, que daria o ponto de partida a uma corrente conhecida como Teoria do Meio. Aqui, é importante explicar um pouco ao que corresponde à Teoria do Meio, já que seus autores estarão presentes ao longo de toda essa pesquisa.

Também conhecida pelos nomes de Escola de Toronto de Comunicação e a *Media Ecology*, é uma denominação que busca englobar os estudiosos que tratam de análises sobre os meios, mesmo com algumas diferenças (Barbosa, 2013). Diferentes autores atribuem diferentes teóricos para essa corrente de pesquisa. A participação ou não de Innis é um ponto que divide opiniões dentro dessas definições, bem como a consideração ou não das artes e da linguagem como forma de comunicação (Barbosa, 2013). Neste trabalho, entende-se por Teoria do Meio o conjunto de teorias que dizem respeito à análise dos meios de comunicação e não do conteúdo veiculado, no qual os meios teriam efeito na forma como pensamos e como estabelecemos nossas instituições. Como nesta pesquisa trabalha-se com a comunidade gamer e sua cultura, as questões em relação aos meios são principalmente abordadas a partir dos estudos de Meyrowitz, que aborda constantemente a influência entre sociedade e tecnologia e como o meio pode influenciar as relações sociais.

O trabalho de Meyrowitz dialoga com o de seu antecessor, Harold Innis - que focou seus estudos dos meios em uma questão macro das instituições - e seu conceito de monopólios de conhecimento. Para Innis, é importante que características de escrita e oralidade estejam equilibradas na constituição da materialidade do meio, caso contrário, há a possibilidade de formação de monopólios de conhecimento, o que acarretará na estagnação comunicacional e no surgimento de um novo meio. O conceito de monopólios da comunicação corresponde aos casos onde um único meio tem grande influência e poucos têm as ferramentas necessárias para acessá-lo. Dessa forma, o monopólio do conhecimento é fundamental para o controle de um império, mas ao mesmo tempo será o responsável por sua desordem, já que para o autor, ele não consegue ser mantido por muito tempo (Sousa, 2003b).

Para o Innis, acesso à informação é acesso ao poder. Portanto, surge a necessidade desses impérios de fazer a manutenção desses monopólios, dividindo a sociedade em uma massa ignorante e uma minoria que detém a informação e, conseqüentemente, o poder (Innis, 2011). Um exemplo pertinente é a Igreja Católica, que monopolizava informações sobre a bíblia. Isso foi feito por meio da escrita e do papiro, que depois foi desconstruído pela imprensa de Gutemberg e que, por sua vez, fomentou outro tipo de controle social, excluindo outras minorias (Heyer; Crowley, 2011).

Da mesma forma, Joshua Meyrowitz busca identificar como a materialidade de um meio influencia nas relações sociais. O autor (2001) nos traz o conceito de alfabetização mediática e reitera a necessidade de compreender a gramática dos media. Para o autor, os media são os condutores de uma mensagem. A alfabetização da gramática dos media leva em conta a materialidade de cada tecnologia, que através desses elementos tem sua própria linguagem. A materialidade variável de cada meio vai interagir com outros elementos para passar uma mensagem, que não está relacionada ao conteúdo e é independente dele.

Ou seja, a partir da visão de Meyrowitz, um meio passaria uma mensagem apenas pela forma que ele é constituído, em suas possibilidades e limitações. Se um meio tem uma tela, poderei ver a partir dele, se não, a forma que o percebo e percebo o conteúdo que chega a mim através dele, é consideravelmente afetada. Essas características materiais serão usadas para favorecer uma percepção e uma resposta às comunicações mediadas (Meyrowitz, 2001).

O autor nos dá vários exemplos dessa afirmação, um deles diz respeito ao rádio/áudio em que há vários tipos de microfones, uso de perspectiva sonora, filtro(s) de frequência, ferramentas como *fade up*, *fade out* e *crossfade*, trilhas sonoras para estabelecer um “clima”, entre outras atributos (Meyrowitz, 2001.). Nesse exemplo, Meyrowitz expõe características relativamente fixas do rádio, que podem ser incorporadas por outros meios e recursos materiais que, independentemente do conteúdo, podem influenciar um tipo de percepção no ouvinte.

A alfabetização da gramática dos meios de comunicação exige a compreensão da especificidade operacional de cada veículo. Para esse tipo de alfabetização é necessária a consciência de que os espectadores podem agir de formas diferentes, dependendo de como os elementos são usados. Dessa forma, o espectador poderá identificar como a materialidade é usada para compor cada conteúdo e engatilhar cada reação/emoção, o que não é interessante para os produtores. Quanto mais bem executados esses elementos, menos consciência o espectador terá sobre eles (Meyrowitz, 2001).

Considerando as ideias expostas aqui sobre a alfabetização midiática e como cada meio tem suas características materiais, podemos compreender como um novo meio cria um novo ambiente para si. O ambiente de um meio é mais visível quando este está começando. Após sua assimilação, um meio se torna invisível, completamente naturalizado. É o caso do surgimento da internet nos anos 90, que nos trouxe a um âmbito completamente novo. Novas formas de interagir socialmente, de criar amizades e romances, de buscar informação e estar em contato com outras culturas. Porém, as novas gerações, que já nascem inseridas na lógica do digital e do mundo conectado, não percebem esse espaço como de fato “um espaço”, mas sim uma forma natural de sociabilidade em um mundo globalizado e altamente síncrono.

A alfabetização midiática, então, vai se utilizar dessa compreensão dos elementos materiais de um meio para entender como o meio influencia socialmente em um nível micro e macro. Em um nível micro, que vai analisar uma situação específica, a alfabetização midiática “vê as implicações entre escolher um meio versus outro meio por uma comunicação determinada”, já no nível macro, vai explorar um nível social, “como o amplo uso de um novo meio leva a amplas mudanças sociais” (Meyrowitz, 2001, p. 96). Assim como a teoria do meio, a alfabetização dos media envolve a sociedade e as interações, considerando “como as forças política, econômica e social encorajam o desenvolvimento de alguns meios em vez de outros” (Meyrowitz, 2001, p. 97).

Tanto para Meyrowitz (1997) quanto para Innis (2011) ao se ter acesso ao meio, se tem acesso à informação e conseqüentemente acesso ao poder. Ambos os autores colocam a leitura e a alfabetização como formas de segregação através do meio, pois se apresentam como uma codificação mais complexa, que demora anos para aprender. Sendo assim, as mídias eletrônicas, por se utilizarem mais da oralidade e do visual, vão permitir o maior compartilhamento de conhecimento, de novas culturas e novos comportamentos, não sendo um código difícil de aprendizagem, quebrando então barreiras informacionais. Uma vez rompidas as barreiras informacionais, já não há meios para se sustentar os monopólios do conhecimento.

Assim que a internet se tornou comum, já representou um avanço ainda maior em relação ao acesso às informações. Aliada então aos smartphones, passamos a ter uma infinidade de informações disponíveis na palma das nossas mãos. Nesse sentido, o celular, como uma mídia digital, entra em um local de democratização da informação ao permitir seu acesso através da oralidade e do visual. Muito mais do que foram os livros que segregaram aqueles que tinham ou não acesso à alfabetização, indo mais longe que as cartas, ou troca de e-mails, que caem no mesmo tipo de decodificação. O aplicativo de mensagens instantâneas Whatsapp da empresa Meta, utilizado

principalmente em dispositivos móveis e que conta com ferramentas audiovisuais, é acessado por mais de 2 bilhões de pessoas todos os meses (Gama, 2024). O Brasil é o país que mais envia áudios e figurinhas - imagens que transmitem mensagens/sentimentos/humor - entre todos os usuários globais, demonstrando o apelo que as características de fácil codificação do dispositivo/aplicativo, juntamente com a preferência pela oralidade, tem na população em geral.

O celular, em conjunto com a internet, traz outras características apontadas por Meyrowitz (2004). A principal é de ser um dispositivo nômade, ou seja, já não é mais necessário um local fixo para acessar diversas atividades. As diferenças espaciais e temporais estão desaparecendo. Muitas tarefas diferentes como fazer compras, pagar contas, comunicar-se com amigos, planejar uma manifestação, não acontecem em nenhum lugar específico e envolvem a mesma posição básica e movimentos do corpo, cabeça e mãos. Para o autor, interações diárias, antes facilmente definidas, podem ser instantaneamente alteradas pela chegada de uma notificação no celular. Hoje, podemos fazer diversas atividades simultaneamente, ao passo que estamos constantemente conectados (Meyrowitz, 2004).

Essa conectividade, porém, é vista de forma negativa por parte da sociedade e é alvo de críticas de alguns autores, como é o caso de um dos estudos dirigidos por Sherry Turkle (2015), uma crítica extensa de como o uso do celular tornou rasa as relações sociais e familiares. Para ela, a dependência da tela do celular, do consumo de vídeos rápidos e de fácil entendimento, bem como os estímulos visuais, tirou a capacidade do tédio. O papel que o tédio e a solidão representam no nosso autoconhecimento está perdendo espaço para as imagens chamativas e distrações ao alcance de um *scroll* que o celular apresenta. De forma não tão pessimista, Meyrowitz (2004) também afirma que com essa característica da dependência do celular e demais mídias eletrônicas, nossas identidades estão cada vez menos moldáveis por instituições específicas e papéis sociais fixos.

Ao ser o veículo de contato com diferentes pontos de vista e realidades ao redor do mundo, o celular pode possibilitar a reimaginação de papéis e estruturas sociais até então bem definidas e sua interação como um mediador de relações sociais já pode ser observada na atualidade, como apontaram Turkle (2015) e Meyrowitz (2004). Para compreender esse processo de modificação do comportamento de interação do indivíduo e sociedade, a partir de mídias eletrônicas como o celular, Meyrowitz criou três categorias sociais: grupos de identidade, socialização e hierarquia (Sousa, 2003). Essas três categorias podem ocorrer simultaneamente ou uma após a outra, não sendo excludentes e correspondem às seguintes definições:

Os grupos de identidade são compostos pelo que o autor chama de "separados mas iguais", como homens e mulheres. Socialização são as etapas que todos passamos quando, para

atingirmos um determinado objetivo, precisamos ter um fluxo gradual e controlado de informações, por exemplo, passar da infância para a fase adulta. Hierarquia concerne aos "separados e desiguais", ou seja, às pessoas que têm níveis de informações diferenciados, como políticos e eleitores. (Sousa, 2003, p.10)

A ideia de *grupos de identidade* caminha lado a lado com a noção de *nós e eles*. Para nos entendermos como parte de um grupo precisamos ser ativos na nossa participação em atividades privadas que acontecem dentro desse grupo (Sousa, 2003). Comunidades são formadas por barreiras que as dividem de outras comunidades (Meyrowitz, 1997), como classe social, credo, etnia, localidades, gostos pessoais, ou seja, informações/características que são compartilhadas entre os membros do conjunto, mas que os separam dos demais. A partir do momento em que um grupo recebe as mesmas informações que o outro, as paredes sociais que os separam deixam de fazer sentido e se tornam borradas (Sousa, 2003). A cada vez ocorre uma mudança dentro de uma comunidade, mudam-se os requisitos de inclusão e exclusão e começam novos padrões de compartilhamento - ou não - das experiências internas (Meyrowitz, 1997).

Sousa (2003) exemplifica essa questão utilizando a situação em que dois brasileiros de regiões diferentes do Brasil se encontram em outro país. Nesse momento eles compartilham muitas similaridades e fazem parte do mesmo grupo. Porém, no país de origem, essas pessoas não são parte do mesmo conjunto, por serem de regiões distintas, que possuem costumes, gírias e culturas diferentes. Ou seja, as noções de *nós e eles* não são fixas e podem conter diversas variáveis, com o acesso à informação sendo essencial para a mudança de dinâmicas já difundidas.

A informação referente a um grupo, quando acessada de maneira gradual e sequencial por outro grupo, dá início à fase de *socialização* (Sousa, 2003). Como no exemplo de um estudante de medicina que, à medida que adquire mais contato com a comunidade médica e suas particularidades, mais se comportará da forma “esperada” para um médico (Sousa, 2003). Essa socialização pode ser altamente perpassada pelos meios de comunicação eletrônicos, ainda mais quando observamos a forma como o celular dá acesso aos conteúdos hoje em dia, onde a produção de vídeos curtos está em alta e podemos encontrar diversos profissionais, como médicos, compartilhando sobre seu dia a dia. O acesso a essas diferentes realidades balança as etapas de socialização já convencionadas socialmente em um grupo, que começa então a assimilar as informações de uma comunidade distinta da sua (Sousa, 2003).

Por último, a *hierarquização* está relacionada a quem tem ou não acesso à informação (Sousa, 2003). Quem possui informação tem o poder de decidir quem pode ter acesso a ela, podendo romper ou manter exclusões sociais. Uma autoridade pode ser fortalecida ou enfraquecida a partir de quem tem acesso aos meios que contêm a informação, sendo este um aspecto importante

para manter informações privadas a outros grupos (Sousa, 2003). Aqui, recuperamos o conceito de Monopólios do Conhecimento de Innis (2011), observando que através desse entendimento Meyrowitz (1997) irá afirmar que: acesso ao meio é também acesso à informação e conseqüentemente, acesso ao poder. O meio que contém uma informação pode ser utilizado como ferramenta de controle de uma parcela populacional, como é o caso dos livros pois,

À medida que a impressão se espalha, os homens dizem às mulheres que apenas eles precisam se tornar totalmente alfabetizados, e os homens usam alfabetização restrita para melhorar suas posições em relação às mulheres. A esfera pública masculina está cada vez mais isolada da esfera privada feminina. É dada às mulheres minimamente alfabetizadas a responsabilidade de cuidar das crianças analfabetas e dependentes (Meyrowitz, 1997, p. 64).

O autor utiliza a restrição do acesso das mulheres à educação para exemplificar como o patriarcado instrumentaliza - utiliza os meios - certas estruturas sociais para exercer seu poder. Aqui, o meio carrega vícios sociais que o colocam como uma ferramenta de manutenção de padrões sociais convencionais.

A partir das dinâmicas abordadas, segundo Meyrowitz (1997), o celular se encaixa como uma tecnologia democratizante nas três fases, ao ser um facilitador do acesso à informação na atualidade, permitindo que os indivíduos o utilizem sem grandes dificuldades, por apresentar o visual e a oralidade como comunicações principais. É um dispositivo que também apresenta flexibilidade econômica, podendo variar de um modelo mais caro e pouco acessível para uma versão mais barata e mais viável para a realidade social da maioria. O celular é hoje parte integrante da sociabilidade de tal modo que, a pessoa que não possui o dispositivo, não está presente nas redes sociais ou aplicativos de mensagem, pode encontrar dificuldades para socializar em um contexto altamente digital, onde os assuntos que acontecem on-line se tornam também interações off-line.

Seria possível que tecnologias digitais, como é o exemplo do celular, carreguem vieses sociais e até mesmo façam parte de uma manutenção de um *status quo*, como no exemplo do livro trazido acima? E será que, como esse mesmo exemplo, esse viés pode ser o de gênero? Se colocarmos o celular no contexto de uma plataforma de games, o seu viés social mudaria? Para responder essas perguntas é necessário o contato com o conceito de tecnologia de gênero e de que formas ele pode conversar com a cultura e comunidade gamer.

2.3 O VIÉS DE GÊNERO NAS TECNOLOGIAS

Em uma abordagem mais voltada para o discurso e imagens, Lauretis (1987) entende que o gênero e a sexualidade são um conjunto de efeitos produzidos e reproduzidos pelos corpos, relações e comportamentos sociais. Os efeitos do gênero e a sexualidade seriam então um produto, uma reprodução criada a partir de *tecnologias sociais*. Esse termo foi extraído pela autora da teoria foucaultiana e corresponde a técnicas e tecnologias como o cinema e o rádio, aliado a discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como as práticas da vida cotidiana (Lauretis, 1987, p. 208).

A autora tem o cinema como objeto de análise, além de suas tecnicidades e a perpetuação de uma certa imagem da mulher. O gênero vai ser representado e autorepresentado no cinema, o que quer dizer que ele é uma representação social e visual, mas que não significa que não tenha implicações concretas ou reais, tanto sociais, quanto subjetivas na vida das pessoas (Lauretis, 1987).

A tecnologia de gênero ou tecnologia sexual corresponderia então, para a autora, ao conjunto de técnicas para maximizar a vida e hegemonia de uma elite, burguesa e patriarcal, através da elaboração de discursos e figuras de destaque que massificariam essas ideias (Lauretis, 1987). A sexualização feminina seria a abordagem mais explorada nesses discursos em diversos campos, como religião, artes visuais, cultura popular e literatura. Ao utilizar o cinema como objeto de pesquisa, ela faz uma relação com a crítica feminista ao cinema, uma corrente de estudos nascida em 1970, impulsionada pelas movimentações da segunda onda do feminismo (Gubernikoff, 2009).

A crítica feminista ao cinema abarca análises da representação imagética da mulher, no cinema e no audiovisual como um todo, tendo também em vista as maneiras com que essas imagens, aliadas a discursos sociais, podem reverberar fora das telas. Conceitos como o *male gaze* ou o “olhar masculino”, voyeurismo e escopofilia vão fazer parte de uma análise, que tem como objetivo expor a forma como o corpo da mulher é objetificado enquanto objeto de desejo do olhar externo masculino (Mulvey, 1973). O *male gaze* corresponderia ao olhar lascivo do homem sobre a mulher, dentro e fora da tela. O voyeurismo traz a questão do espectador que olha de fora e deseja o corpo da mulher, realizando esse desejo ao se colocar no lugar do protagonista, que possui o corpo e o afeto da personagem dentro da narrativa. Por fim, a escopofilia corresponde a objetificação da pessoa, que é a sujeita a um olhar de curiosidade e controle.

A partir do conceito de tecnologia sexual e dos estudos trazidos pelas críticas feministas ao cinema, Lauretis (1987) afirma que, através de técnicas pertencentes ao aparelho cinematográfico, como iluminação, enquadramento, edição, montagem, narrativa e até mesmo códigos cinematográficos, se exerce uma grande sexualização do corpo e da imagem das mulheres,

protagonizadas nesse contexto pelas estrelas de cinema. Dessa forma, para a autora o aparelho cinematográfico, como uma tecnologia social, utilizaria de suas tecnicidades, códigos cinematográficos e discursos psicossociais, estéticos e filosóficos, para fazer a manutenção de uma representação social feminina - do papel da mulher na sociedade, assim como também objeto de desejo e do olhar masculino -, sendo considerado assim uma tecnologia de gênero.

Tanto o homem quanto a mulher são colocados sob “um sistema de gênero, um sistema simbólico ou um sistema de significações que relaciona o sexo a conteúdos culturais de acordo com valores e hierarquias sociais” (Lauretis, 1987, p. 212). A hierarquia social em questão, o patriarcado, utilizaria ferramentas como o cinema - as artes, os livros, a alfabetização como já colocado anteriormente - para a manutenção da mulher como um agente social submisso e sua sexualidade como um tabu cercado pelo pudor conservador, mas que, ao mesmo tempo, deve ser objeto de desejo e agradabilidade para o olhar do homem. Nota-se assim que, para Lauretis (1987), há uma relação direta e interligada entre as possibilidades que uma tecnologia apresenta através de suas características físicas, a forma que é construída e os discursos sociais reverberados por instituições sociais, como a Igreja, o governo e a imprensa.

Wajcman (1998), por sua vez, parte de um local mais materialista, tocando em questões que dizem respeito às lógicas de divisão de trabalho e ao desenvolvimento tecnológico. Ainda assim, a autora compreende que o conceito inclui os artefatos, mas também as culturas e as práticas associadas com a tecnologia (Wajcman, 2009). As questões apontadas pela autora vão fazer parte de uma corrente feminista do marxismo, que entende, para além da questão de classes dentro da linha de produção, uma divisão de gênero fundamental para uma divisão hierárquica que caracteriza as ocupações remuneradas (Wajcman, 2000). Ou seja, o trabalho da mulher valeria menos dentro da lógica produtiva capitalista. Algo, que ainda é realidade, visto que mulheres ganham cerca de 20% a menos que homens pelo desempenho da mesma função no Brasil (Mulheres, 2024). Mas por que o trabalho feminino é desvalorizado em comparação ao trabalho masculino?

Para Wajcman (1998) a questão está em como enxergamos o que é a técnica e a quem ela pertence. Já foi trazido aqui neste trabalho maneiras que homens - aqui refere-se não ao homem enquanto indivíduo, mas a instituições sociais lideradas por homens e a sociedade em que vivemos, onde o homem é o centro - utilizavam ferramentas, como o livro, para limitar o acesso das mulheres à informação, baseados em uma crença social de que a mulher pertencia a vida privada, ao lar e à educação da prole e que logo não haveria necessidade de aprender além do que lhe incumbia o cuidado da casa (Perrot, 2007).

No momento em que a educação feminina começa a evoluir e ser mais abrangente e as mulheres começam a trabalhar *também* fora de casa, a maioria dos empregos “propícios” a elas eram relacionados a tarefas de cuidado ou outras atividades historicamente relacionadas (Perrot, 2007). A enfermagem, uma tarefa de cuidado, é até hoje ligada socialmente às mulheres, assim como o secretariado. Se em uma se cuida de pessoas enfermas, na outra cuida-se do gerenciamento da vida de alguém. A educação nos primeiros anos de escola também era colocada como uma profissão para mulheres, devido a pequena idade das crianças e assuntos “menos complexos”. Nas indústrias, por exemplo, muitas mulheres assumiram lugares como costureiras, uma tarefa que já desempenhavam em casa. Há também correlações, feitas por profissionais homens, entre a atividade de tocar piano, que muitas meninas aprendiam quando jovens e uma possível “facilidade” das mulheres no trabalho de datilografia (Perrot, 2007; Wajcman, 1998). Ao ligar o trabalho desempenhado pela mulher a um “dom natural”, pressupõe-se que nesse trabalho não há nível de técnica manual e/ou mental comparável ao trabalho masculino. Como consequência, o trabalho da mulher se torna mais barato, mais precário e por muito tempo não sindicalizado.

Assim, ter atividades desempenhadas por mulheres passa a ser interessante para o capitalismo, já que isso torna possível ter o mesmo resultado por um custo menor. É nesse momento que o trabalho feminino e a evolução tecnológica se cruzam para Wajcman (1998), já que se existe mão de obra barata, não há porque desenvolver novas tecnologias para substituí-las. Um exemplo que a autora traz sobre as relações entre gênero e tecnologia é a criação do teclado QWERTY. A máquina de linotipo, que não separava o trabalho em composição e distribuição de caracteres, era comumente usada por datilógrafos e defendida pelos sindicatos por não precisar do trabalho feminino ou infantil - ou seja, uma atividade somente feita para eles. Possuía características como um teclado de 90 peças, maiores e mais espalhadas, para mãos mais largas e placas pesadas que crianças e mulheres normalmente não conseguiriam carregar. Em contraposição, o modelo QWERTY possuía 44 peças, menores e mais estreitas. O material era mais leve com separação entre as peças. Gradualmente, houve a decisão de mudar o teclado de linotipo para o QWERTY, sob a oposição de diversos sindicatos. Escolhendo a nova tecnologia, procurava-se minar a habilidade e o poder dos operadores de linotipos, que eram mais caros e possuíam direitos trabalhistas. Essa mudança favoreceu as mulheres datilógrafas. Ou seja, “a técnica QWERTY foi desenhada com o objetivo de utilizar a mão de obra relativamente barata e abundante das mulheres datilógrafas” (Wajcman, 1998, p. 251). Uma relação entre o capitalismo, a mão de obra feminina e a mudança do meio utilizado para favorecer um gênero sobre o outro. Majoritariamente, o gênero favorecido é

sempre o masculino, mas em uma lógica capitalista, onde o capital passa na frente, houve uma subversão.

A afirmação de que o gênero favorecido é geralmente o masculino dentro da indústria também pode ser encontrada no exemplo citado acima, já que o linotipo impedia fisicamente o trabalho feminino, ao ser composto de peças pesadas que não se dividiam. Assim, o *gatekeeping* das profissões não estava apenas no saber fazer (*know-how*), no conhecimento, mas na própria forma que as tecnologias eram construídas, pois

[...] as distinções de habilidade entre o trabalho de mulheres e o trabalho de homens tem a ver tanto com o controle do trabalho e os níveis salariais, quanto com a técnica atual. Os homens desenham as ferramentas e a maquinaria seletivamente para coincidir com as habilidades técnicas que eles têm cultivado. A maquinaria é desenhada por homens, tendo em mente os homens; a tecnologia industrial reflete o poder masculino tanto quanto a dominação capitalista (Wajcman, 1998, p. 250).

A partir desse trecho podemos perceber que, apesar de assumir uma análise muito materialista da evolução tecnológica do trabalho, Wajcman (1998) também busca mostrar as influências das questões sociais na tecnologia, nesse caso, a divisão sexual do trabalho. Aqui ela traz uma questão de retroalimentação entre tecnologia e sociedade: uma classe dominante cria uma tecnologia a partir de seus vieses, valores e conceitos - mesmo que não intencionais - e essa tecnologia, através de suas características, limita o acesso de certos grupos de pessoas, fazendo a manutenção da desigualdade. Assim, para a autora, “as relações sociais tanto se expressam na tecnologia quanto moldam a tecnologia” (Wajcman, 1998, p. 256). E dessa forma, desvinculando conhecimentos tidos como femininos da técnica, e aproximando-a às práticas masculinas, a definição de tecnologia é colocada socialmente em termos de uma atividade masculina (Wajcman, 2009).

No início dos trabalhos de questões - ou a falta de - sobre mulheres e tecnologia, houve dificuldade em demonstrar que a relação entre homens e tecnologia/técnica não era biológica e não estava nas diferenças entre os gêneros (Wajcman, 2009). Novamente, a explicação está na ideia ocidental da mulher ligada à natureza e ao sentimento, em oposição à razão e à dureza masculina, que corresponderiam melhor aos conhecimentos tecnológicos. Ou seja, uma construção histórica e cultural do gênero.

Há também a relação entre a ascensão da mecânica e da engenharia civil no séc. XIX que se tornaram sinônimos de tecnologia, diminuindo a importância dos conhecimentos femininos, criando uma identidade de profissão masculina e reinterpretando a feminilidade como incompatível com esses espaços (Wajcman, 2009). Quando homens se inserem em profissões vistas como não

tipicamente masculinas, esse processo de desidentificação de gênero não ocorre. Assim, as relações sociotécnicas não se manifestam apenas em objetos e instituições físicas, mas também em símbolos, linguagem e identidades. As divisões de gênero no trabalho e na construção da tecnologia, significam que as mulheres são amplamente excluídas dos processos de desenvolvimento técnico que moldam o mundo em que vivemos (Wajcman, 2009, p. 3).

As literaturas feministas sobre os vieses de gênero na tecnologia são uma crítica ao determinismo tecnológico já citado, pois argumentam que:

[...] longe de ser uma força autônoma, a própria tecnologia é crucialmente afetada pelas relações de classe antagônicas da produção. A revolução tecnológica passou a ser entendida como uma característica dos processos de acumulação de capital. A abordagem feminista socialista começou revelando que a divisão do trabalho também era uma hierarquia sexual e que sua natureza de gênero não era incidental. Uma perspectiva histórica crucial foi aplicada à análise do monopólio masculino da tecnologia (Wajcman, 2009, p. 5).

Como no trecho, e já citado aqui, os monopólios são formas de controle social a partir da informação, do conhecimento. Dessa forma, a tecnologia pode ser entendida também como uma forma de poder masculino, onde os meios não são neutros ou isentos de valor. As relações sociais são materializadas em ferramentas e técnicas, fazendo com que a tecnologia, como campo, seja socialmente moldada a partir de uma hegemonia masculina, que acaba excluindo as mulheres (Wajcman, 2009). É necessário também pensar no potencial da tecnologia como um vetor para novas possibilidades, principalmente quando pensamos nos meios digitais, que é o caso da internet, do celular e do videogames, objetos centrais desta pesquisa. Houve uma corrente no feminismo que via a internet, por exemplo, como um espaço que representava o fim da corporificação de gênero, onde as linhas entre masculinidade e feminilidade se tornariam borradas (Wajcman, 2009), algo que Meyrowitz (1997) também vai chamar a atenção quando fala dos novos meios eletrônicos. E, de fato, a pluralidade que ambientes de trocas informacionais, como a internet, possibilitam representa um espaço de liberdade e expressão de identidade para diversos grupos marginalizados. Porém, como ficou explicitado até aqui, os vieses sociais também extrapolam nas tecnologias, e o celular e os jogos eletrônicos não vão estar isentos disso.

Assim, ambas as autoras entendem, da mesma forma que demais autores abordados até aqui, que a sociedade e a tecnologia se entrelaçam em suas expressões e influências, trazendo avanços em alguns setores, mas ao mesmo tempo, realizando a manutenção de crenças e comportamentos limitantes, principalmente para grupos marginalizados. Lauretis analisa as imagens e os discursos,

Wajcman traz questões como trabalho e a tecnologia, e ambas fazem a intersecção dessas características com a materialidade, o contexto social e o gênero.

3 TECNOLOGIA DE GÊNERO: UMA COMUNIDADE TECNOMASCULINA

A partir dos textos abordados no capítulo anterior desta pesquisa, compreendemos que os artefatos, meios e tecnologias podem carregar questões sociais em sua concepção, desenvolvimento e uso. Neste capítulo buscamos entender como essas relações se fazem presentes também no universo gamer, na concepção de hardwares e softwares, assim como nos discursos e narrativas que circulam dentro dessa comunidade. Abordaremos teorias e pesquisas que ilustram as diversas formas que o gênero de quem joga pode influenciar práticas e costumes dos usuários e das empresas e, ainda, como a cultura dessa comunidade foi construída através de um padrão social já estabelecido: o patriarcado.

3.1 O VIDEOGAME É UMA TECNOLOGIA DE GÊNERO?

Sim. Para os efeitos dessa pesquisa, e após o entendimento dos conceitos das duas últimas autoras abordadas, considero o videogame como uma tecnologia enviesada pelo gênero, devido a diversas características apresentadas em sua construção. Deste ponto adiante no trabalho, nos aproximamos cada vez mais do objeto de pesquisa, explorando a sua relação com a tecnologia de gênero e com a misoginia. Como até aqui todos os conceitos abordados levam em consideração questões de cunho social, é interessante que essa seja nossa primeira questão abordada.

Reiterando, mulheres foram afastadas do conhecimento na Europa até o início do século XX (Perrot, 2007), pois se acreditava que a instrução era contrária ao papel das mulheres. Essa afirmação fazia-se ainda maior em relação a assuntos como matemática, física e lógica, já que se acreditava que estavam para além da compreensão feminina, algo respaldado por fisiologistas do final do séc. XIX, que afirmavam: mulheres têm um cérebro menor (Perrot, 2007). Assim, através de uma série de “podas sociais”, onde meninas não eram estimuladas a se interessar por matérias de exatas, o que às levava a não escolher uma formação e profissão na área. Todo o ramo que concerne à programação, à tecnologia, à computação - tão importante para o desenvolvimento de qualquer jogo eletrônico, hardware e software - era e é composto em sua esmagadora maioria por homens.

De acordo com um levantamento da Universidade Berkeley da Califórnia, as mulheres representavam 14% dos estudantes de computação na década de 1970 (Changing, 2021). Os dados só retrocedem até essa data e não é possível saber se nas décadas anteriores a porcentagem era

menor, mas sabe-se que a abertura para mulheres nas universidades aconteceu por volta de 1930, em cursos como Economia Doméstica, Antropologia e Psicologia, considerados cursos leves (Perrot, 2007; Yaszec, 2009). Além disso, estudos extensivos mostram que o afastamento estrutural das mulheres de assuntos acerca da tecnologia foi consequência da dominação masculina sobre os trabalhos qualificados, que se desenvolveram durante a Revolução Industrial (Wajcman, 2009). Podemos enxergar, assim, as relações de gênero como tecnologicamente materializadas, com um viés baseado em uma estrutura social que cria uma generificação da tecnologia e afeta toda a trajetória de vida de um artefato.

Wajcman (1998) afirma que crenças em relação às divisões de gênero no trabalho, como “esse emprego é de mulher e esse é de homem”, ainda se fazem recorrentes na contemporaneidade. A afirmação se mostra verdadeira ao olharmos para dados que contabilizam a participação global da mulher em cargos da tecnologia e inovação apenas em 37% (Mulheres, 2025). No Brasil esse valor aumenta apenas dois pontos (Dino, 2025), apesar de ter apresentado um aumento de 1,5% em relação à contratação de homens no último ano. E apesar de serem a maioria nas universidades, a presença de mulheres nos cursos STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática) caiu para 22% (Mulheres, 2025). A convenção social de que as exatas são reservadas aos meninos e a falta de estímulo às meninas em relação a esses assuntos impactam diretamente na participação feminina em cursos superiores na área e, por consequência, resultam no desequilíbrio de gênero no mercado de tecnologia.

Assim, não há como esperar que a indústria de games, quer no desenvolvimento dos jogos ou em cargos de liderança, seja o exemplo de igualdade de gênero na inovação tecnológica. Em pesquisa recente constatou-se que nas 15 principais empresas globais de jogos eletrônicos, apenas 16% das mulheres estão representadas (Women, 2025). No Brasil, apenas 14,3% das mulheres figuram entre sócias de empresas de games, enquanto colaboradoras resultam em 28,2% (Abragames, 2024). Esses números contrastam quando, ao olhar os dados, percebemos que as mulheres representam mais da metade dos consumidores de jogos eletrônicos, correspondendo a 50,9% dessa comunidade (PGB, 2024).

Aqui, a diversidade de gênero na indústria gamer - e na indústria tecnológica como um todo - (Mulheres, 2025), não impacta apenas numa questão de inclusão, mas nas possibilidades de inovações e novas abordagens tecnológicas e narrativas. Frente às diversas questões apresentadas, fica evidente que o mercado da tecnologia é pouco aberto para mulheres, por uma série de crenças sociais e isso é claro, replica-se nos games. A partir disso podemos traçar paralelos com as questões

de *trabalho na indústria* levantadas na tecnologia de gênero segundo Wajcman (1998). Mas e quando a autora fala sobre homens produzirem tecnologias pensando em seu próprio gênero, isso se replica aqui também?

Segundo o consultor americano da Nintendo na década de 1980, Howard Phillips, sim. De acordo com ele, até o fim dos anos 1980, a Nintendo fazia suas estratégias pensando exclusivamente no público de crianças do gênero masculino (Smith, 2018). Essa ideia, que permaneceu por alguns anos até a criação dos primeiros consoles pessoais na metade de 1980, se arrastava desde a década anterior, em que as pessoas precisavam se deslocar até os fliperamas para jogar. Os fliperamas foram os primeiros responsáveis por criar a imagem do gamer como um homem nerd, onde as máquinas começaram a atuar como uma nova forma de masculinidade. Esses locais foram dominados pelos homens, sendo vistos socialmente como um espaço masculino e violento, onde as mulheres eram uma minoria (Kocurek, 2015).

O espaço do fliperama manteve sua imagem de um local masculino no decorrer das décadas, onde adolescentes se reuniam para falar dos corpos sexualizados das personagens femininas. Ainda na década de 1980 era comum a mulher ser usada para divulgar jogos de fliperama e, mais à frente, de consoles. Muitas vezes era retratada seminua e relacionada à temática do jogo ou em cena, apenas para acompanhar o namorado e/ou reforçar estereótipos (Loures, 2020). Apesar de nada aparecer direcionado a elas nessa atividade, Nolan Bushnell, co-fundador da Atari, teria afirmado em diversas entrevistas que 40% do lucro que a empresa fazia através de máquinas com o jogo *Pong* vinha de mulheres (Smith, 2018).

Quando os consoles pessoais chegam às lojas eles começam a ser comercializados, principalmente pela Nintendo, como jogos destinados a toda a família, sendo colocados nas prateleiras da seção de brinquedos (Smith, 2018). Essa setorização abriu portas para muitos adultos relacionarem o videogame a um passatempo infantil (Loures, 2020) e isso poderia incluir também as garotas. Agora, pelo menos, elas tinham um ambiente seguro para jogar e isso foi definitivo para a participação das mulheres como consumidoras. As empresas começaram a enxergar meninas como um público-alvo e elas começaram a aparecer em campanhas publicitárias, e também em revistas de nicho, como jogadoras (Smith, 2018).

Na década de 1990, os computadores pessoais começaram a adentrar os lares do norte global. Diferentes dos consoles, os computadores eram utilizados pelos adultos da casa, mães e pais, homens e mulheres, que agora com uma série de disquetes, tinham títulos de jogos disponíveis para computador. Os jogos de computador representaram um avanço na diversidade de gênero dos

desenvolvedores de jogos, visto que os códigos eram acessíveis e compartilhados entre os usuários. Um exemplo foi a empresa Sierra Entertainment fundada por Roberta Williams na sala de sua casa. Após ganhar contínua popularidade, a Sierra teve séries inteiras construídas por mulheres no papel de diretoras, designers, escritoras e produtoras, com o público feminino sendo grande parte dos consumidores dos jogos, em uma época que o computador ainda não era comum, além de ser uma tecnologia cara (Sampaio, 2020).

Mas a nova visão de que meninas e mulheres também podiam se interessar por jogos eletrônicos veio também carregada de diversos estereótipos. Os “*pink softwares*”, como ficaram conhecidos, reforçavam os papéis sociais de gênero atribuídos às mulheres (Dakessian, 2021). Do “lado masculino” os jogos de ação, tiro e violência, conhecidos como *bro-games*, começaram a fazer sucesso anos 1990, resultado de um backlash dos “jogos de menina” e “jogos familiares” trazidos pelos consoles pessoais e computadores (Smith, 2018). Apesar de realmente parecer que os jogos de tiro em primeira pessoa - os mais vendidos da época - não atraíam as garotas, a indústria de games para computador ainda acreditava que o mundo feminino envolvia apenas maquiagem e fofoca (Dakessian, 2021).

A internet não propiciou somente o compartilhamento e criação de novos jogos, mas também a construção de comunidades gamers. Nos fóruns on-line eram compartilhadas opiniões, dicas e, infelizmente, machismo, principalmente atrelado aos *bro-games* e seus jogadores (Smith, 2018). Ainda que nunca tenha deixado de ser - com os maiores títulos de empresas como Sony e Microsoft sendo classificados como *bro-games* - os jogos eletrônicos voltam a ter sua imagem relacionada a “homem, gamer, nerd”, nos anos 1990/2000 e essa grande parcela do mercado daria abertura e notoriedade para o que seria a “masculinidade tóxica”, tão presente até hoje na comunidade gamer, sendo motivo de reclamação de muitas mulheres que fazem parte desses espaços on-line (Smith, 2018).

Os *bro-games*, que ainda são o carro-chefe de estúdios grandes atualmente, vão trazer outra questão: uma imagem objetificada de suas personagens femininas, que são, na maioria das vezes, secundárias. As formas como as mulheres são abordadas nas narrativas para jogos eletrônicos serão aprofundadas no capítulo seguinte, mas a menção dessa visão é importante aqui para que entendamos que a imagem da mulher e sua sexualidade são, por muitas vezes, também exploradas nesses jogos como uma ferramenta de venda. Certos títulos demonstram um maior índice de vendas em jogos que a arte da capa apresenta uma personagem feminina secundária e sexualizada (Near, 2013 *apud* Martins; Tompkins 2021).

A complexidade da comunidade gamer como um ambiente de participação de maioria feminina em frente à tela, mas que ao mesmo tempo faz a manutenção de práticas misóginas, também será tratada em mais detalhes no capítulo seguinte. Porém, é necessário pontuar como os homens da comunidade se mostram não receptivos às mulheres, principalmente em ambientes de jogos on-line (Malkowski; Russworm, 2017). Muitas jogadoras sofrem assédio, ameaças e xingamentos ao revelarem que são mulheres em partidas de multiplayer online (Bernardo et al, 2022). Um dos maiores exemplos do ódio às mulheres por parte dos membros masculinos da comunidade ficou conhecido como *Gamergate*, uma campanha misógina que tinha como alvo mulheres dentro da indústria dos games, bem como representantes femininas de empresas e influenciadoras digitais de jogos eletrônicos (Taboada, 2021) que sofriam cyber-ataques através das redes sociais.

Portanto, podemos traçar aqui mais alguns paralelos com os conceitos anteriormente trazidos pelas autoras: apesar da *materialidade* do arcade não impedir que as mulheres jogassem, o ambiente e *contexto social*, causavam empecilhos para que elas fossem inseridas, algo que melhorou com a introdução dos consoles e computadores. As *características físicas* dessas novas tecnologias, que podiam ser utilizadas no lar, permitiam uma interação maior das mulheres com os jogos. Por fim, também tocamos, mesmo que brevemente, nas *imagens e discursos* das mulheres atrelados aos videogames, mais de uma vez como chamariz para venda, como consumidoras e também como intrusas por uma parcela masculina da comunidade gamer.

É importante frisar que, em nenhum momento nessa pesquisa, se afirmou que as mulheres foram inexistentes nos espaços relacionados aos videogames. Da mesma forma que elas resistiram e resistem nos cursos de tecnologia e em todos os campos da indústria, elas também se fizeram e se fazem presentes no mundo gamer, dentro e fora das telas. Se existiam as mulheres que jogavam pong nos fliperamas, existiu Carol Shaw que desenvolveu o jogo Polo de 1978, o primeiro videogame documentado que foi projetado e programado por uma mulher (Symonds, 2017). Havia grande presença de mulheres também em pesquisas de preferência e montagem dos consoles e jogos (A brief, 2024). Na Nintendo Powerline, uma linha telefônica da empresa, diversas mulheres auxiliavam jogadores frustrados a passarem de fase nos jogos da franquia (Smith, 2018). Enfim, ser a minoria não significa não existir.

Apesar disso, todas essas etapas que os videogames passaram no decorrer de sua evolução, desde seu público alvo, seu conteúdo, o ambiente em que estava inserido e uma imagem social, muitas vezes reforçada, se canalizam em um discurso: o videogame e a comunidade gamer é uma

propriedade masculina. Essa ideia ainda reverbera para diversos indivíduos, já que ainda hoje pessoas que têm os jogos eletrônicos como principal fonte de entretenimento não se veem como gamers, por não fazerem parte de um estereótipo relacionado ao gamer masculino (PGB, 2022).

Retornando assim, a primeira afirmação deste tópico, a partir da explicação do conceito de *tecnologia de gênero*, explicado de um prisma discursivo e material, das exposições feitas em relação a evolução dos games e a presença das mulheres e das correlações entre a teoria, as demonstrações e os dados, essa pesquisa trata os jogos eletrônicos - ou videogames - como uma tecnologia de gênero. O próximo tópico busca aprofundar todas as discussões trazidas aqui que levaram a essa afirmação. Exploramos as maneiras como a cultura e a comunidade gamer foram construídas como espaços excludentes, principalmente de uma visão de gênero, baseadas numa lógica tecnomasculina, o que dialoga com as observações sobre tecnologia de gênero abordadas até aqui.

3.2 O GÊNERO DA MÁQUINA: VIDEOGAME E A CULTURA TECNOMASCULINA

Em uma sociedade completamente mediada pelos diversos meios de comunicação, a cultura e as identidades dos indivíduos constroem-se de maneira participativa com os conteúdos desses meios e com as formas em que são emitidos e recebidos. Essa é uma das percepções de Kellner (2001) sobre o que ele chama de cultura da mídia, uma dinâmica onde os meios seriam os responsáveis por fornecerem as informações necessárias para criarmos nossos sentidos em relação a nossa identidade, como valores, posicionamentos, ideologias, noções de classe, gênero e pertencimento. Essa cultura veiculada pelos meios eletrônicos - televisão, rádio, celular, computador - “forneceria o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global” (Kellner, 2001, p.9).

Através de ferramentas audiovisuais se estabeleceriam, de forma participativa entre emissor e receptor, códigos de condutas sociais a favor das relações de poder e dominação, promovendo os interesses de grupos dominantes, também. A cultura da mídia é construída ao redor dos artefatos midiáticos e por isso é necessário o olhar crítico voltado a essa cultura, que por ser construída em uma lógica capitalista, utilizada ora de ferramentas visuais, ora de elementos auditivos, ou uma mistura de todas as capacidades de um meio, para jogar com uma vasta gama de emoções, sentimentos e ideias (Kellner, 2001). Neste capítulo poderemos compreender como a comunidade gamer se construiu ao redor de um artefato: o videogame. Contando com diversos tipos de

plataformas, marcas, softwares e sempre evoluindo digitalmente, a comunidade ergueu-se ao redor da tecnologia (Apperley; Gray, 2020), desenvolvendo seus comportamentos, formas de reagir e se relacionar a partir de elementos tecnológicos, como o computador e o mundo online, onde é fortemente presente. Além disso, conforme Kellner (2001), a comunidade em torno dos videogames se constitui pelo interesse compartilhado nessa mídia. No entanto, à semelhança de outros grupos, ela reflete as estruturas de uma sociedade que privilegia forças dominantes, tornando visíveis as dinâmicas de poder e a consequente exclusão de minorias.

Para Shaw (2010) quando falamos de uma “cultura do videogame” ou uma “cultura gamer” é necessário que tenhamos uma visão crítica e reflexiva da cultura em questão, como é feito nos estudos culturais³. Quando se aborda o indivíduo inserido nessa comunidade é quase sempre um homem jovem, que passa muitas horas jogando, aficionado por uma atividade nichada, fora de uma “cultura mainstream”. Também pode ser referida como “uma cultura de pessoas isoladas ou uma cultura de pessoas obcecadas jogando pela internet até o amanhecer” (Shaw, 2010, p. 10), de qualquer forma, as duas trazem uma conexão negativa.

Ao mesmo tempo que os autores afirmam que os jogos eletrônicos são uma cultura fora do mainstream, ressaltam, constantemente, a sua influência na cultura pop; ou seja, é como se os videogames fossem uma forma de entretenimento e interatividade com o meio, regularmente consumido, mas é também uma cultura de um “outro”, fora do “comum” (Shaw, 2010). Hoje, cerca de 73,9% da população brasileira tem o videogame como uma forma de entretenimento (PGB, 2024), o que indica uma atividade mainstream. E com tantas pessoas fazendo uso desse meio em comum, que é o principal definidor de uma cultura gamer, é pouco provável que *todos* que fazem parte dessa comunidade sejam homens jovens e solitários.

Não significa dizer que isso não é verdade, há uma parte da comunidade que pode corresponder a esses estereótipos e que é constantemente abordada nos estudos sobre a comunidade gamer (Shaw, 2010). Porém, de acordo com a autora é necessário que olhemos para essa comunidade de forma aprofundada, em uma conexão com a sociedade que está inserida e sem usar

³Os Estudos Culturais contemporâneos tiveram origem na década de 1960 na Universidade de Birmingham, considerando o receptor como construtor de sentido da mensagem também. Para os autores desse grupo, a cultura é vista como influenciada pelas relações políticas-econômicas, em que um grupo social teria capacidade de assumir direção intelectual e moral sobre a sociedade (Temer, 2024). A Cultura de Massa seria um conjunto de imagens, valores, tradições, construções do imaginário coletivo, que se entrelaçam também com a estrutura social. Os autores dessa linha enxergam o receptor não como alguém passivo, mas sim como alguém que em muitos casos rejeita as imposições da cultura dominante, se apropriando inclusive dos meios de comunicação de massa. Essa linha se interessa de forma mais específica pela interação entre diferentes culturas e/ou diferentes identidades, tratando da observação de como ocorrem as interações entre a mídia e as identidades culturais tradicionais. Para Shaw (2010), os estudos culturais apresentam abordagens críticas e reflexivas à cultura/objeto.

o termo “cultura gamer” como um “sinônimo” para comportamentos comuns desse grupo, da forma que fazem muitos autores, abordando essas características como um “senso comum” (Shaw, 2010, p. 3). É necessário um olhar reflexivo, enxergando na comunidade gamer dinâmicas de poder estruturadas socialmente, que vão afetar as características atribuídas a esse coletivo, quem é invisibilizado e quem aparece, quem é calado e quem fala, o porquê essa cultura foi e ainda é descrita das maneiras trazidas aqui.

Assim como o acesso das mulheres na tecnologia é uma pauta importante, o acesso a meios como o videogame também é essencial para a presença delas nesses espaços. Porém, mais fundamental que o acesso é examinar os próprios processos pelos quais as tecnologias são desenvolvidas e utilizadas, bem como os processos pelos quais o gênero é constituído (Wajcman, 2009, p.4). Dessa forma, antes de voltarmos a falar sobre o videogame, é importante entender as dinâmicas sociais que o colocam como uma atividade voltada para esse perfil do “homem jovem” (Shaw, 2010).

A tecnologia e o conhecimento em torno dela são postas socialmente como uma prática masculina. Seu entendimento e habilidades necessárias para operá-la são tidos como um sinal positivo de masculinidade. A afinidade do homem com a tecnologia é então vista como necessária à constituição da identidade masculina (Wajcman, 1998, p. 227). Logo, entende-se que o saber-fazer tecnológico é oposto ao que pode ser entendido como uma identidade feminina, é incompatível com a mulher. Nesse sentido, a tecnologia entra como um marcador social de gênero, pois:

[...] tanto homens quanto mulheres possuem identidades de gênero que estruturam suas experiências e crenças. [...] As feministas há muito argumentam que a representação simbólica da tecnologia é fortemente marcada por gênero. A afinidade dos homens com a tecnologia é agora vista como parte integrante da constituição da identidade de gênero masculina e da cultura da tecnologia. [...] Isso não significa que exista uma masculinidade ou uma forma de tecnologia: em vez disso, é importante notar que, na sociedade ocidental contemporânea, a masculinidade hegemônica, a forma culturalmente dominante de masculinidade, ainda está fortemente associada à proeza técnica e ao poder. Estar no comando da tecnologia mais recente significa estar envolvido na direção do futuro, portanto, é uma atividade altamente valorizada e mitificada. (Wajcman, 2000, p. 9)

Em vista desse recorte, podemos entender o saber-fazer da tecnologia, não apenas como uma forma de identidade masculina, mas como uma nova maneira de exercer poder sobre mulheres e outras minorias que não compartilham do mesmo conhecimento. Conhecimento esse, que foi excluído da educação e sociabilidade feminina e tem suas raízes no início da alfabetização, onde, a partir de uma visão patriarcal, já se dividia o que era ou não apropriado para o aprendizado de garotas (Perrot, 2007). A competência técnica é uma fonte fundamental do poder do homem sobre

a mulher (Wajcman, 1998), o que recupera a afirmação de Innis (2011) de quem possui o acesso às informações e ao meio em que é possível acessá-las, é detentor do poder.

Sendo uma atividade envolta e possibilitada pela tecnologia - quando pensamos em máquinas, controles, telas, apetrechos -, não é estranho que os jogos eletrônicos também ocupem esse local na identidade masculina. Apesar de atualmente o cenário gamer ser composto por uma diversidade maior, por muito tempo ele foi pensado e construído como algo voltado a meninos e homens e ainda hoje muitos de seus membros mantêm esse pensamento. Como trazido no capítulo anterior, a diversidade na comunidade gamer era mostrada e incentivada pela indústria de forma oscilante, mudando juntamente com as plataformas utilizadas para a atividade, porém, os meninos e homens brancos sempre foram vistos como público prioritário, nas vendas e na criação de conteúdo (Smith, 2018; Apperley e Gray, 2020; Martins e Tompkins, 2021). Esse favoritismo tem raízes históricas profundas, uma vez que:

As desigualdades de gênero nos videogames não se desenvolveram durante a ressurreição pós-crise da indústria ou com a ascensão dos consoles domésticos; em vez disso, essas desigualdades históricas emergiram por meio do discurso público e da prática pública que acompanharam a ascensão do sucesso comercial inicial dos videogames na indústria de jogos eletrônicos (Kocurek, 2015, p. 16).

A partir desse trecho, em que se percebe a influência do social na forma como o meio videogame foi incorporado, recuperamos as complexas conexões que a tecnologia possui com todas as esferas da sociedade. Como já demonstrado anteriormente, a tecnologia pode conter vieses a partir de quem a desenvolveu e reproduzi-los de diferentes formas. Logo, do mesmo modo que Wajcman (1998) e Lauretis (1987) trazem alguns exemplos tecnológicos, que carregam e fazem a manutenção de estereótipos sociais de gênero em relação à mulher, assim também se comportam os jogos eletrônicos. As desigualdades dentro da cultura da comunidade gamer - principalmente a desigualdade de gênero - são naturalizadas e constantemente presentes, devido à forma que esse grupo, juntamente com a indústria que o alimenta, se construiu.

De acordo com Apperley e Gray (2020) a cultura gamer é *tecnomasculina* (*technomasculine culture*), ou seja, a comunidade criada ao redor da prática do videogame tem características que colocam o homem - branco e heterossexual - no local de única pessoa com as habilidades necessárias para o entendimento dessa tecnologia específica. Um ponto de vista apoiado por valores sociais patriarcais, que culminaram na pouca participação de mulheres na indústria de desenvolvimento de jogos e na invisibilização de qualquer uma que consegue adentrar esse espaço. Dessa forma, a desigualdade que grupos minorizados sofrem dentro da comunidade gamer é pautada pelo

[...] papel histórico que homens e meninos brancos tiveram como público principal de jogos digitais e o papel que seus lugares como pioneiros na adoção de tecnologias de jogos teve na criação de uma cultura de jogos tecnomasculina. (Apperley; Gray, 2020, p. 3)

O recorte histórico trazido pelos autores é também econômico e social, visto que para usufruir de uma tecnologia, é necessário estar inserido em um enquadramento financeiro que permita acesso a ela. Para que uma tecnologia seja introduzida na sociedade, no seu desenvolvimento, design e venda, cria-se um “usuário padrão” (*default user*), amplamente influenciado pelo status social e econômico e pelas finalidades de dita tecnologia (Apperly e Gray, 2020). No caso dos videogames, meninos e homens brancos, com maior poder aquisitivo, vão ser colocados nesse lugar de pioneiros dos jogos eletrônicos sem muito esforço, pois já tinham uma “vantagem social” de estarem inseridos no meio tecnológico.

Essa vantagem vai ser ainda mais cultivada em relação aos videogames, à medida que o público masculino é colocado cada vez mais como alvo mercadológico desse entretenimento. A partir de uma variedade de estratégias publicitárias, a indústria cultivou historicamente a relação entre masculinidade e videogames, numa tentativa para que a experiência de jogar fosse ilusória, exclusiva e especial para os homens (Apperly e Gray, 2020). Wajcman (1998) explica que, como no cenário industrial tecnológico, onde homens são a maioria, é natural e estrutural que as tecnologias desenvolvidas sejam voltadas para eles. Um passatempo para um único grupo, um clube dos garotos.

Pensando numa estrutura social de trabalho onde homens brancos têm maior acesso à vagas mais bem remuneradas, eles teriam também maior poder aquisitivo. Assim, a indústria de games enxergou e ainda enxerga o homem, branco, heterossexual como o maior consumidor desses produtos (Goulart e Nardi, 2017). A importância que a indústria deu ao público masculino reforçou ainda mais nos homens a ideia de que essa tecnologia pertence a eles, ao passo que mulheres e outros grupos marginalizados ainda são vistos como “outros”, como intrusos (Goulart e Nardi, 2017; Smith, 2018; Apperly e Gray, 2020). A identidade do gamer tido como tradicional é composta - além de homem, cisgênero, heterossexual - pela figura do consumidor (capital, aquele que compra) de jogos (Goulart e Nardi, 2017). Ele paga para consumir aquele produto, logo ele é o mais importante dentre os demais. Essa visão vai influenciar não só a criação dos conteúdos e gêneros dos jogos, mas também as plataformas utilizadas e as formas como elas são publicizadas.

Isso pode ser observado em empresas responsáveis por jogos *AAA* (*triple A*), que correspondem a grandes títulos e franquias do mundo gamer, voltados prioritariamente para o público masculino, entendido como tradicional. São chamados de *AAA* os jogos que representam o

maior número de vendas de uma determinada empresa e comumente apresentam em seu conteúdo elementos relacionados à masculinidade, como armamentos, homens brancos, fortes e musculosos, carros e outras temáticas militares. A questão da sexualização das mulheres nos conteúdos dos jogos eletrônicos será melhor aprofundada no próximo tópico, mas é importante saber que os jogos AAA foram alvo de críticas por recorrentemente apresentarem personagens femininas hipersexualizadas e pouco aprofundadas (Smith, 2018), escolhas narrativas que estão cada vez mais em desuso. De acordo com Martins e Tompkins (2021), vendas de certos títulos se mostraram maiores em jogos em que a arte da capa apresenta uma personagem feminina secundária e sexualizada.

Figura 1 - Capas de jogos triple A



Fonte: Da esquerda para a direita: Play Station; City Project Red; Rockstar; Electronic Arts.

O público dos jogos AAA enxergam a si mesmos como gamers tradicionais, ou até mesmo os *verdadeiros jogadores*, entendendo que o dinheiro que desembolsam nos softwares e nos hardwares também reforçam essa identidade (Goulart e Nardi, 2017), que é endossada pelas empresas. Um exemplo disso foi a publicidade dos consoles Playstation 3 e Nintendo Wii, ambos lançados em 2006, por empresas diferentes. As duas plataformas tinham o mesmo propósito, mas se apresentaram no mercado de forma distinta. O Nintendo Wii se vendia como um console feito para toda a família, uma identidade que acompanhava a empresa desde seus primeiros dispositivos na década de 1980. Com o Wii eles traziam o intuito de derrubar muros geracionais e de gênero, sendo um console para todos (POUPEE, 2006).

Já a Sony não fazia as mesmas reivindicações quando lançou o seu console na mesma época, o Playstation 3. O console da empresa veio para o mercado muito mais caro que os concorrentes e a declaração na data foi de que os *verdadeiros jogadores* se esforçariam para comprá-lo

(PRANDONI, 2018). Ali, a empresa delimitava seu público, ao mesmo tempo que colocava seu dispositivo como melhor que os demais, ao aproximá-lo de um fã mais verdadeiro da tecnologia.

Figura 2 - Nintendo Wii e Playstation 3 (Da esquerda para a direita).



Fonte: Imagens retiradas da internet.⁴

Quando observamos os consoles lado a lado, é possível notar diferentes escolhas nos designs de hardware. O que primeiro chama a atenção são as cores, opostas uma à outra. Em um segundo momento, uma característica que os diferencia bastante é o formato dos controles, com o Playstation 3 mantendo uma ergonomia que correspondia com o que já era feito na indústria e o Wii trazendo um controle que respondia a comandos de movimento, possibilitando e utilizando diversos movimentos corporais do jogador, permitindo uma *multiplay* em família ou com amigos.

As duas empresas visam públicos diversos dentro da comunidade gamer, não só pelas escolhas de design dos consoles, que divergem até hoje, mas também pelos seus conteúdos que, apesar de compartilharem alguns títulos de outras desenvolvedoras, tem seus jogos principais apontados para públicos distintos, em uma comunidade que tem se tornado cada vez mais plural (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016; Goulart e Nardi, 2017; Apperly e Gray, 2020). Porém, quando olhamos para a comparação feita acima, nos signos e discursos utilizados, vemos que a Sony colocou sobre o próprio público uma carga de autenticidade, enquanto a parcela concorrente seria, talvez, não tão real quanto seus consumidores. Essa é uma ideia compartilhada por alguns consumidores da empresa, apontados como principais vetores de preconceitos contra minorias (Smith, 2018; Martins e Tompkins; 2021).

⁴ Após pesquisa em ferramenta de busca com as palavras-chave “Nintendo Wii” e “Playstation 3”.

Falando em questões de gênero especificamente, podemos adentrar um pouco mais na visão que a indústria/consumidor (tradicional) gamer tem das mulheres. Como foi comentado em capítulos anteriores, a ideia geral era que garotas não iam gostar de jogos de tiro em primeira pessoa (Dakessian, 2021), que faziam mais sucesso na época. Assim surgiu o que ficou conhecido como *pink software* ou *pink games* que nada mais eram do que a personificação do que a indústria de games tradicional pensava ser o interesse de garotas: maquiagem, fofoca e uma capa rosa (Dakessian, 2021). Apesar de caírem no gosto de muitas meninas, esses primeiros jogos de nicho feminino traziam diversos estereótipos em relação às mulheres e pareciam reforçar, dessa forma, crenças existentes sobre comportamentos e ideais apropriados para o gênero feminino (Cassell e Jenkins 1998; Dakessian, 2021).

Esses jogos, porém, não passaram despercebidos e sem resistência. O *Girl Games Movement*, foi um conjunto composto por jogadoras e jogadores, game designers, ativistas feministas e acadêmicos no geral, que se opunham aos pink games e resistiam ao que o mercado produzia acompanhado da etiqueta cor de rosa de “para garotas” (Cassell e Jenkins, 1998)

Desenvolvedoras - e alguns desenvolvedores também - entendiam que não só de estereótipos se fazia o “nichos feminino” e, principalmente no ambiente dos games de computador, propuseram que garotas queriam jogos com dois elementos: conexão e desenvolvimento (Dakessian, 2021). Jogos compostos por resoluções de problemas, ambiente amigável, que trouxesse desafios e personagens críveis. Um exemplo de empresas que produziam jogos assim, e tinham grande parte do seu público feminino, foi a Sierra Entertainment - já trazida no primeiro capítulo -, que contava com equipes inteiras compostas por mulheres que escreviam para mulheres (Sampaio, 2020).

Outro exemplo que podemos trazer foi o site/software, Purple Moon. A criadora Brenda Laurel e seus colegas fizeram uma pesquisa com garotas de oito a quatorze anos para que pudessem descobrir seus gostos e desenvolver jogos que atendessem a elas (Dakessian, 2021). Além disso, o site, que funcionava também como um fórum, permitia grande troca e sociabilidade entre garotas, com interesses diversos.

Com exceção das ocorrências citadas acima e alguns nomes femininos que despontam em meio a tantos outros masculinos, a história coletiva dos jogos é, em grande parte, a história das mulheres como participantes passivas, casuais ou não essenciais dentro de uma cultura dominada por narrativas infinitas de homens e masculinidade hegemônica (Gray, Voorhees e Vossen, 2018, p. 5). Essa visão pode ser observada mais claramente com o exemplo da usuária ficcional *Velocity Girl*, apresentada na conferência de lançamento para o Xbox 360 em 2005, console voltado ao

jogador “casual”. A *Velocity Girl* foi mostrada em contraponto a outro personagem, *Striker*, e era descrita como alguém cuja atividade de jogar não era parte “central da sua existência”. Mesmo ambos sendo colocados como usuários do console, *Velocity Girl* é mencionada como alguém que nunca “segurou” um controle, mas que agora poderia criar designs para adesivos, camisas e até mesmo skates para “jogadores *hardcore*” (empenhados, verdadeiros) como *Striker* (Gray, Voorhees e Vossen, 2018; Plunkett 2011).

O enquadramento da usuária fictícia serve não apenas ao propósito de mostrar as funcionalidades do console/jogo, mas é também um exemplo da representação da mulher como passiva em diversos contextos midiáticos. A mídia utiliza as características do meio - hardware e software -, bem como se apoia em estereótipos - de personagens e narrativas - para repassar valores enviesados, que vão corroborar e realizar a manutenção de diversas relações negativas à mulher na sociedade (Lauretis, 1987; Gray, Voorhees e Vossen, 2018). Como afirmam Gray, Voorhees e Vossen (2018), a mulher está ali para apoiar a experiência masculina através de suas criações. Assim,

Moldurar a *Velocity Girl* como alguém de passagem no mundo dos games distorce as contribuições das mulheres e constrói uma realidade de homens e masculinidade como a entidade central e comum dentro dos games. Embora os criadores pretendessem que sua caracterização servisse como um catalisador para encorajar jogadores passivos e casuais (ou seja, meninas) a se tornarem parte da comunidade do Xbox, o efeito final foi a reificação do estereótipo de que as mulheres não são jogadoras de verdade (Gray, Voorhees e Vossen, 2018, p. 8).

Essa ideia de que as mulheres não jogam tanto quanto os homens, precisam de espaços/conteúdos separados para elas, ou até mesmo são um apoio para outros homens e só jogam por influência deles, é efeito direto do sentimento de posse que o público masculino têm em relação à atividade de jogar, aliado também ao machismo, não só socialmente estruturado, mas enraizado no universo gamer. Podemos identificar que jogar videogame foi considerado por certo tempo algo pertencente a uma subcultura, um território ligado ao período da adolescência masculina (Schiesel, 2007). Quando se fala dos “fundadores” dos games, as biografias remontam a uma cultura de proficiência técnica, geek/nerd e capital, assim a masculinidade e a branquitude definiram por muito tempo a identidade gamer (Shaw, 2010).

Justamente por isso, esse imaginário identitário permanece em muitos gamers que se consideram “tradicionais”, por corresponderem a elementos relacionados à masculinidade e ao poder econômico. Sentem que por consumirem jogos mais caros (*AAA*) e fazerem parte do público gentrificado “primogênito” da indústria gamer, os conteúdos e formas de jogar devem ser pensados

a partir deles e para eles. Não conseguem, assim, ver a possibilidade de uma cultura de jogos digital mais ampla, onde diversas narrativas alternativas possam existir (Goulart e Nardi, 2017). Porém, há mais de uma década, empresas de games trazem jogos e consoles direcionados a família, que se juntam a televisão como aparelhos constituintes da sala de casa para uso de todos, contribuindo para que o videogame se torne cada vez mais mainstream (Schiesel, 2007).

No entanto, assim como no restante da sociedade, a visão em relação à mulher é limitada por estereótipos, que apesar de constantemente desconstruídos, não somem, já que estão nas bases de uma ordem social hierárquica-patriarcal. Os padrões de relações sociais que vemos no dia a dia acabam vazando para outros aspectos da vida, se retroalimentando e fazendo a manutenção de diversas convenções sociais. A maneira que nossa sociedade é organizada afeta diretamente como as mulheres estão inseridas no universo gamer. Ainda que presentes desde o início da indústria, desempenhando papéis menores como no marketing ou atendendo ligações de jogadores (Smith, 2018), resistindo com empresas próprias de desenvolvimento de jogos, na criação de designs, roteiro e programação (Sampaio, 2020; Dakessian, 2021), as mulheres, enquanto comunidade e indivíduos, são vistas como intrusas pelo público consumidor masculino. A realidade é que esse ponto de vista é também um reflexo do que ocorre por trás das telas, nas relações sociais e nos processos de criação.

Em 2021, uma notícia chocou aqueles que não estão acostumados a sofrer assédio nos espaços compartilhados do mundo gamer. A desenvolvedora e fabricante de games *Blizzard* foi processada pelo estado da Califórnia após acusações relacionadas à cultura de assédio da empresa, imposta por profissionais homens sobre suas colegas mulheres. Esse comportamento era reforçado e apoiado por chefes do alto escalão. O documento cita também disparidade salarial e promoção de um ambiente hostil de trabalho, levando ao suicídio de uma de suas colaboradoras (Lavado, 2021; Funcionários, 2021).

No processo contra a *Blizzard*, desenvolvedora dos games *Warcraft* e *Call of Duty* - jogos que representam a mulher de forma hipersexualizada e trazem grande apologia a armamentos, destinados ao público masculino - diversas funcionárias relataram que o ambiente se assemelhava a “casas de fraternidades universitárias”, onde fazer investidas nas colegas, agarrá-las sem consentimento e brincar com situações de estupro era comum e encorajado. O documento processual ainda menciona que formas extremas de abuso, ocorridas no ambiente de trabalho, levaram ao suicídio de uma colaboradora (Lavado, 2021; Funcionários, 2021). As denúncias foram seguidas por protestos e mais tarde pela demissão do presidente da empresa, que em um primeiro

momento, havia negado as acusações. Preconceito, piadinhas e episódios de assédios com mulheres também são comuns no cenário nacional, onde o silêncio das vítimas é natural, devido ao medo de retaliação, ameaças e perda de possibilidades na indústria (Calcagno, 2019).

Outra maneira distorcida que a indústria gamer olha para a mulher, é quando a segrega enquanto consumidora, vendo-a como um jogador *secundário*, quando comparada ao homem que seria o público primário dessas empresas (Shaw, 2014; Martins; Tompkins, 2021). Isso estaria diretamente ligado com a função social da mulher, como aquela que pertence à vida privada, responsável pelos afazeres domésticos e criação das crianças. A partir do momento que mulheres começam a trabalhar fora, a jornada dupla, onde ela deve equilibrar um trabalho assalariado com as responsabilidades do lar, se torna uma questão e acaba entrando em foco aqui também.

A preocupação com a conciliação entre o trabalho remunerado e as responsabilidades domésticas, atribuídas prioritariamente às mulheres, já é central nas discussões de acadêmicas feministas há muitas décadas (Wajcman, 2015). A falta de tempo de lazer é uma experiência comum entre as mães que trabalham fora e fazem a gestão do lar e da família. A pressão exercida pela falta de tempo traz a necessidade do *multitasking*, ou seja, a realização de várias tarefas ao mesmo tempo. Os pais sentem menos essa pressão, pois as expectativas culturais sobre as atribuições de pais e mães ainda permanecem fortes. Dessa forma, as mães sentem mais necessidade em colocar os filhos e a família em primeiro lugar, à medida que sacrificam as suas próprias necessidades, gostos e lazeres (Wajcman, 2015). É nesse momento que entra em pauta a relação das mulheres com os games. A forma como esse vínculo é visto pela indústria acaba se traduzindo no acesso econômico e social da mulher aos jogos.

Para o mercado, o homem é considerado o *player 1* (o jogador principal), por ter mais dinheiro e mais tempo “para gastar” jogando, quando comparado às mulheres. Em todo o mundo, mulheres recebem 20% a menos que os homens (ONU, 2022). No Brasil, o valor exato é de 20,9% (Ministério, 2025). Oito em cada dez mulheres brasileiras enfrentam jornada dupla de trabalho, onde quase metade delas não tem qualquer apoio dos parceiros (Bolzani, 2024). Portanto, de acordo com a lógica industrial, elas não possuiriam o capital ou o tempo de lazer necessário para gastar com jogos mais caros, que possuem longa duração e precisam de maior codificação cognitiva e tempo investido, que corresponderiam aos principais títulos das empresas (Shaw, 2014; Martins e Tompkins, 2021). Ou seja, a forma que a indústria gamer enxerga a mulher é através dos padrões sociais normativos e tradicionais de gênero: o homem ganha mais dinheiro, logo ele gasta mais com

nossos produtos, assim ele deve ser a prioridade, mesmo que hoje corresponda a menos da metade do nosso público.

A visão sobre a mulher gamer recai em um local reservado pela indústria: o *player 2*, uma jogadora secundária que participa do mundo gamer pela intervenção de um homem (Smith, 2018). Se joga por conta, faz isso com jogos rápidos, que podem ser jogados enquanto ela aguarda na fila do supermercado, entre a preparação de uma refeição, a caminho do trabalho. As mulheres são como um “público invisível” e não são consideradas para os chamados “core games” (jogos principais, ligados ao público entendido como tradicional) (Martins e Tompkins, 2021). Os consoles caros e os *pc gamers* - máquinas potentes que são montadas de forma personalizada para a *gameplay* - são destinados aos homens, para que o Homem sente em frente ao computador e passe horas usufruindo dos seus interesses.

Um gamer é também definido pela quantidade de tempo que dedica do seu dia a essa atividade (Shaw, 2010). Os chamados *jogos casuais*, em sua maioria gratuitos e em formato *mobile*, seriam então reservados às mulheres, pois são de fácil codificação e possuem uma roupagem menos ligada a um gênero (Juul, 2010; Martins e Tompkins, 2021). Porém, colocar os jogos casuais/mobile como um modelo de *gameplay* inferior a jogos *AAA*, abre espaço para colocar também quem os joga como alguém menos “gamer”, retirando a possibilidade de diferentes modos de jogabilidade e outras formas de relação com as variadas plataformas.

Os jogos casuais podem não ter uma roupagem tão fortemente ligada a elementos considerados socialmente femininos, mas ficará mais claro à frente, o quanto a relação comercial que se faz entre mulheres, jogos *mobiles/casuais* e celular como plataforma está profundamente entrelaçada com as questões da misoginia e a ideia da proficiência técnica masculinas citadas neste capítulo. O privilégio do gamer masculino é naturalizado nessa comunidade, hoje fortemente online, em que as desigualdades desempenham um grande papel na sustentação do ódio e da hostilidade pelas minorias no mundo gamer (Apperley e Gray, 2020).

Percebe-se assim que, seja nas fases que moldam a produção e disseminação dos games, na legitimação de estereótipos dominantes dentro da própria indústria e como vamos ver no capítulo seguinte, nas representações desumanizantes e hipersexuais das mulheres, os videogames codificam as injustiças que permeiam a sociedade como um todo (Gray, Voorhees e Vossen, 2018). A tecnomasculinidade situa as mulheres e outras pessoas não masculinas como inferiores dentro da comunidade gamer e impele aqueles que se veem “fora da norma” a adotar seus padrões para se verem encaixados (Apperley e Gray, 2020) e não sofrer represálias.

A partir dos exemplos abordados aqui, como a materialidade dos consoles de diferentes empresas, a prática do pink software e a visão deturpada a mulher como jogadora, percebemos que a misoginia e o machismo estrutural que estão presentes nas raízes da cultura tecnomasculina, branca e elitista dos jogos eletrônicos, acabam permeando também as forma que a tecnologia é construída, até mesmo em seu material. Essa estrutura enviesada vaza para as telas e trocas online onde a sexualização de corpos femininos e discursos de ódio acabam se tornando características naturais de um ambiente hostil para aqueles que são vistos como inferiores ao padrão estabelecido. O olhar para a mulher é o da falta, seja na sociedade ou na comunidade gamer - uma cidadã com menos voz, uma consumidora de menor importância, uma jogadora que não é de verdade. Esse olhar coloca as mulheres à margem da comunidade gamer e pode violentá-las de formas muito mais escancaradas.

3.3 O GÊNERO NAS TELAS: MISOGINIA, SEXUALIZAÇÃO E VIOLÊNCIA

Quando se trata da indústria de games, os vieses de gênero não vão estar apenas no material. Sendo o videogame um produto que carrega também o conteúdo no formato audiovisual, outras camadas de uma sociedade que ostraciza a mulher também irão aparecer. Da mesma forma que outros meios e suas produções, como o cinema trazido por Lauretis (1987) e Mulvey (1978), os videogames irão contribuir para imagens estereotipadas e sexualizadas da mulher (Smith, 2018; Apperley e Gray, 2020; Martins e Tompkins, 2021; Sarkeesian, 2013-2017). Desse modo, a percepção construída sobre a figura feminina no universo gamer não resulta somente da sub-representação nos bastidores da indústria, mas reflete, igualmente, a sua recorrente inferiorização nas narrativas dos jogos.

Anita Sarkeesian (2013-2017), acadêmica feminista e crítica de audiovisual, produziu uma série de vídeos didáticos, analisando e criticando a forma como a representação feminina era construída nos games. De vítima à femme-fatale, de princesa a objeto sexual. A participação das mulheres era rasa, com personagens pouco construídos, que serviam como motivação para o início da jornada do herói - protagonista masculino - e se transformaram em interesse romântico (Sarkeesian, 2013-2017). É o caso de Princesa Peach (franquias *Mario Bros*, 1986-2023) e Princesa Zelda, (da franquia *The Legend of Zelda*, 1986-2024). Ambas as personagens, após capturadas pelo vilão, servem de gatilho narrativo, em que o personagem principal masculino tem o objetivo de salvá-las e restaurar a ordem.

Outra questão que Sarkeesian nos traz em suas observações é o lugar da mulher como recompensa e sua hipersexualização. Para isso, não foi preciso esperar a melhora tecnológica. A objetificação das mulheres nos games acontece mesmo com poucos pixels e frames por segundo e em lugares que são grandes marcos, como acontece no jogo *Metroid* (Nintendo, 1986). No primeiro game da franquia, o *player* controla um soldado de armadura durante todo o seu caminho. Ao final, o protagonista, Samus, se revela, na verdade, uma mulher. O momento foi significativo para as jogadoras, pois era comum que se assumisse que o protagonista era um homem (Sarkeesian, 2013-2017). No entanto, essa representação, em um primeiro momento traz consigo uma escolha questionável, o corpo feminino como recompensa. *Metroid* (1986) possui mais de um final alternativo, que depende da pontuação do jogador. Quanto melhor ele for no jogo, na cena final, menos roupas Samus estará vestindo. Se o jogador termina a campanha em menos de uma hora, Samus aparece de biquíni. Seu corpo, mesmo sendo um borrão chapado, é colocado como recompensa para o jogador - presumido do gênero masculino - (Sarkeesian, 2013-2017).

Essa abordagem da imagem feminina vai aparecer em outros jogos, na forma de *easter eggs*⁵, como na franquia *Metal Gear* (Microsoft, 1987-2023), onde personagens aparecem de roupa íntima após serem pegos de surpresa pelo jogador e até mesmo produzem movimentos sugestivos caso o jogador mexa o controle de forma repetida. Esse tipo de conteúdo, desbloqueado se acionado de forma específica pelo jogador, é colocado de intencionalmente pelos designers e criadores, indicando a forma como os mesmos podem enxergar o papel das mulheres nessas narrativas (Sarkeesian, 2013-2017).

No caso do jogo *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2006) o jogador recebe um troféu de conquista caso “vá para a cama” (*bedding*) com sua namorada, literalmente recompensando a relação sexual com mulheres. Aqui, o problema não é o sexo - visto que o jogo tem faixa etária indicativa - mas o reforço de crenças negativas nas relações sociais entre homens e mulheres e a manutenção da visão da mulher como um prêmio a ser conquistado, sua objetificação (Sarkeesian, 2013-2017).

A violação dos corpos femininos infelizmente também está presente no mundo dos games e não apenas como um crime, mas como objetivo. Em 1983 a desenvolvedora de jogos adultos, *Mystique*, lançou o título *Custer's Revenge* para o console *Atari 2600*, um faroeste de tema erótico em que o personagem principal está constantemente nu. A narrativa coloca em evidência o momento em que o protagonista, manipulado pelo jogador, abusa sexualmente de uma mulher

⁵ explicar o que são easter eggs

indígena norte-americana. Apesar da imagem pixelada impedir que o ato seja exibido de forma explícita, há a intenção da violação do corpo feminino, o qual ele deveria *resgatar* na narrativa do game. Essa violação e abuso do corpo feminino continuaram a ser utilizados, mesmo que em minoria. Em 2025, o jogo *No Mercy*, da desenvolvedora *Zerat Games*, trouxe atenção ao ser removido da plataforma *Steam* após internautas iniciarem um abaixo-assinado solicitando a exclusão do título, motivado pelas inúmeras cenas de estupro de mulheres (Cury, 2025). Através da narrativa de uma jornada de vingança do protagonista, o jogo incentiva a violação do corpo da mulher e a dominação masculina.

As questões de gênero aparecem desde os primeiros estudos sobre games e estão presentes nas discussões sobre violência e discurso. Diversas pesquisas já apontaram as reservas de protagonismo aos personagens masculinos, bem como a hipersexualização, vitimização e objetificação de personagens femininas (Caetano, Fragoso, Recuero, 2017). O que Sarkeesian e outros autores apontam é que:

Mulheres em jogos são frequentemente objetos a serem observados e objetificados, ao contrário de personagens homens, que costumam ser mais desenvolvidos e completos. Em seus vídeos, ela [Sarkeesian] se dedica a destacar as diversas maneiras pelas quais personagens femininas não jogáveis são frequentemente descartadas ou tratadas violentamente nos jogos. De fato, esses métodos variam da "Donzela Eutanasiada" (uma donzela em perigo que é morta pelo jogador para seu "próprio bem") a mulheres que são simplesmente um enfeite de fundo que os jogadores podem descartar conforme sua vontade. Como experiências de entretenimento, os próprios videogames historicamente empregaram a violência como ferramenta retórica para avançar enredos e envolver os usuários na narrativa do jogo, muitas vezes simplista e baseada em conflitos (Apperley e Gray, 2020, p. 5-6).

Apesar do trecho citar as críticas de Sarkeesian em relação a personagens femininos secundários, protagonistas como Samus podem e também são sexualizadas. Exemplos como as personagens Bayonetta (*Bayonetta*, *PlatinumGames*, 2009 -) e Eve (*Stellar Blade*, *Shift Up Corporation*, 2025) podem ser utilizados para mostrar como a hipersexualização recai em mulheres mesmo quando protagonistas. Apesar de diferentes em aprofundamento de narrativa e arco pessoal, ambas as personagens podem chamar negativamente a atenção de uma parcela do público feminino pela exposição constante de seus corpos, digitalmente construídos para alcançar um ideal feminino irreal.

Figura 3 - Recortes dos videogames citados. Capa do jogo *Custer's Revenge* (1983); Samus de biquíni na cena final de *Metroid* (1986); Bayonetta utilizando magia que revela seu corpo; Ângulos possíveis na gameplay com Eve. (Da esquerda para direita)



Fonte: Da esquerda para a direita: *Custer's Revenge*, 1983; *Metroid*, 1986; *Bayonetta 3*, 2022; *Stellar Blade*, 2024.

Assim como o cinema que, ao estar inserido em uma sociedade patriarcal, utiliza suas ferramentas para colocar a mulher sob o olhar masculino (Lauretis, 1987; Mulvey, 1973), os desenvolvedores que criam a imagem objetificada de personagens femininas, bem como seus códigos visuais no jogo, geram uma figura para o deleite de outros homens heterossexuais (Tompkins; Martins, 2021). A tecnologia cada vez mais avançada, aliada ao controle do usuário (masculino) possibilitam a manipulação do corpo feminino digital a serviço do prazer masculino. Uma indústria dominada por homens, onde a força de trabalho predominantemente masculina contribuiu para as representações de mulheres hipersexualizadas em jogos, afinal, eram homens, jovens, brancos, que criavam para outros como eles (Tompkins; Martins, 2021).

Essa mentalidade persistiu. Dados analisados por Tompkins et al. (2020) mostram que, embora algumas personagens fossem frequentemente retratadas como altamente habilidosas em combate, elas eram sexualmente objetificadas e significativamente isoladas nas narrativas em que participavam. A sexualização exacerbada não parece incomodar tanto parte do público feminino de games, mas elas afirmam preferir qualidades como determinação e coragem, que geram identificação (Caetano; Frago; Recuero, 2017).

Para criticar a sexualização de personagens femininas e seu apagamento e gerar debates, Sarkeesian postava seus conteúdos na internet, ferramenta muito utilizada pela comunidade gamer, visto que a partir dos anos 1990 muitos jogos começaram a ser produzidos para computador e, rapidamente, várias plataformas se dedicaram a produzir conteúdos que pudessem ser acessados de maneira online (Smith, 2018). Nessa época, o potencial de interação dos fóruns e comunidades online (Meyrowitz, 1997) também foi percebido pela parcela gamer que utilizava os computadores como plataforma. Porém, se a cultura gamer, juntamente com a indústria, se construiu de uma

maneira que coloca o menino/homem branco como o centro e padrão para a imagem do gamer “real”, não é de se estranhar que no digital a prática de excluir o diferente continuasse, e até crescesse e ganhasse força (Smith, 2018; Apperley e Gray, 2020).

Com uma associação tão forte ao padrão masculino, as comunidades online de games se estruturam como verdadeiros “clubes dos meninos” (*boy’s clubs*), que rejeitam mulheres e todos os que não correspondem ao binarismo de gênero (Apperley e Gray, 2020). O assédio, já comum na indústria e a misoginia, repassada ao público através das representações das mulheres nos conteúdos dos games, não deixa de atingir as mulheres e meninas que estão inseridas na comunidade como jogadoras. Relatos de xingamentos e ameaças ao jogar partidas de jogos online são compartilhados por diversas gamers. Os títulos acessados com conexão à internet, jogados com o auxílio de microfones para a comunicação, muitas vezes apresentam composição de equipes de forma aleatória, o que permite que as jogadoras entrem em contato com desconhecidos que, algumas vezes, não são receptivos a mulheres em um espaço que eles consideram masculinos (Goulart; Nardi, 2017; Santos, 2024; Trindade, 2024).

O discurso de ódio contra mulheres em plataformas e grupos online é documentado na literatura a partir da experiência das usuárias (os) (Smith, 2018; Apperley e Gray, 2020; Martins e Tompkins, 2021; Gray; Buyukozturk; Hill, 2016, para citar alguns). Bernardo et al. (2022), em pesquisa sobre o assédio sofrido pelas mulheres no ambiente gamer, corresponde a essa literatura. Após aplicar um questionário para 529 pessoas, os pesquisadores observaram que 44% dos participantes afirmam ter presenciado algum comportamento hostil direcionado às mulheres, enquanto 42% relataram já terem sido vítimas de assédio/comportamento hostil dentro de uma plataforma de jogos on-line.

Dentre os relatos das participantes estão casos como: ser “pedida em namoro”, coerção para que se assumisse uma tarefa específica na partida por ser mulher, ser colocada como suporte de outro jogador ou *healer* (quem cura outros gamers), ameaças dizendo que “mulheres deveriam apanhar” e, inclusive, homens jogando com personagens femininas para deixá-las seminuas. Há até mesmo a experiência de um homem que afirma ter sido vítima de hostilidades por usar um personagem feminino ou um apelido que pudesse ser identificado como feminino. O assédio também é relatado por jogadoras profissionais que frequentam espaços públicos em competições, como é o caso de Nathália Fernandes, jogadora profissional de Pokémon TCG, que compartilhou nas redes ter sido assediada com comentários de seus colegas, durante uma viagem rumo a um campeonato fora do país. Ela também relata ter sido abusada enquanto dormia (Calcagno, 2019).

Para participar de espaços online, entendidos como tóxicos por muitas mulheres, as jogadoras podem ocultar elementos que poderiam identificá-las como pertencentes ao gênero feminino, como a utilização de nomes próprios e de sua própria voz em jogos multiplayer. Essas gamers também procuram evitar assuntos considerados ‘polêmicos’, por medo de virar alvo de perseguição. Elas até mesmo se retiram de partidas on-line frequentadas também por homens, o que limita suas participações na comunidade e reforça a ideia de que esses espaços são prioritariamente masculinos. Porém, essas estratégias são criadas para a autopreservação, necessárias para circular por um ambiente que vê as mulheres como intrusas (Santos, 2024).

Em pesquisas sobre as formas de violência que jogadoras enfrentam em jogos multiplayer online, Gabriela Kurtz (2019) desenvolveu o conceito de violência de jogabilidade-discursiva, após analisar partidas de jogos e comentários que eram dirigidos às mulheres que utilizavam avatares femininos para a gameplay. Entendendo que a violência pode também estar inscrita na linguagem e nas formas de discurso, Kurtz (2019) traz primeiramente em seu conceito questões de softwares, ao notar a forma que avatares femininos são desenvolvidas e disponibilizadas aos jogadores. Para essas personagens há menos opções e variações físicas, que acabam caindo em estereótipos idealizados de mulher - inclusive sexualizados, nos remetendo às questões do discurso na tecnologia de gênero trazido por Lauretis (1987). Kurtz (2019) compreende que a aparência dos personagens, mesmo não sendo uma mecânica, pode interferir nas ações dos jogadores tanto no âmbito verbal/falado, quanto nas próprias formas de jogar. No último caso, os atores responsáveis por essas restrições são os próprios designers do jogo, que vão oferecer opções limitadas segundo crenças de uma estrutura social vigente.

Outra característica da violência de jogabilidade discursiva está nas atitudes de jogadores contra jogadoras/streamers. Esses comportamentos podem ser encaixados no chamado *griefing*, que consiste em intimidar outros jogadores, xingar, ofender, ameaçar, roubar itens e conquistas, entre outras atitudes (Kurtz, 2019). A autora chama atenção para a difícil correlação da prática com o gênero, mas afirma que foi possível notar maior presença de *griefing* quando as jogadoras se expuseram mais, falando no microfone, bem como dando opiniões e sugestões sobre as estratégias. Quanto mais elas demonstraram buscar espaço, mais formas de violência foram detectadas contra elas (Kurtz, 2019).

Um outro tipo de violência detectada é o auto-apagamento dessas mulheres dentro das partidas. Elas deixam de interagir nos chats, utilizando comandos pré-definidos, coibindo a si mesmas, muitas vezes para evitar serem vítimas de violência. Nesse caso, elas não são as autoras da

violência, pois agem sobre a tutela das estruturas sociais de poder que enxergam a mulher como abjeto (Kurtz, 2019).

Ao atrelar os elementos da jogabilidade e da esfera discursiva, o conceito de Kurtz (2019) evidencia as dinâmicas e relações presentes na comunidade gamer e como estas são fortemente enviesadas pelas questões de gênero já presentes na estrutura social. O conceito trata de uma forma de violência que tem seus elementos presentes no jogo digital, em suas regras e design, que pressupõe tanto a intencionalidade do sujeito ao interagir com o jogo, quanto a materialidade do hardware e do software. Kurtz (2019) traz a reflexão de que, apesar de ocorrer no “mundo do jogo”, esses discursos violentos tem suas bases no poder simbólico, identificando o código do software também como uma forma de linguagem, inserido em um contexto social, enviesado pelas estruturas vigentes. A realidade do jogo é um objeto construído sob a realidade social.

Apesar de haver estudos, registros e denúncias desses comportamentos na esfera gamer, não há grandes mudanças nesses padrões comportamentais. Será que essas discussões não chegam à comunidade? Se chegam, não há reflexão ou são simplesmente rejeitadas? Em estudo de grupos brasileiros de games na rede social *Facebook*, Caetano, Frago e Recuero (2017) identificaram uma baixa menção de assuntos como assédio e sexualização. Esses dados vão contra a literatura até então recolhida e o relato de diversas jogadoras. As hipóteses para a divergência são de silenciamento por parte das jogadoras que não querem expor os ataques sofridos em jogos online e sofrer algum tipo de retaliação, ou até mesmo a exclusão de posts que tratam desses assuntos pelos moderadores dos grupos, buscando evitar o ataque de *trolls*, que são comuns na internet e tem como alvo pessoas socialmente fragilizadas, ou seja, minorias (Caetano, Frago e Recuero, 2017). O silenciamento das vítimas, seja voluntário ou imposto, infelizmente não é uma prática incomum, visto que culturalmente, dentro e fora da comunidade gamer, o assédio é percebido como um problema das mulheres e não um problema social (Santos, 2024).

O movimento de anulação, silenciamento e auto-apagamento observado pelos autores acima citados é comumente praticado pelas mulheres, quando elas se inserem em espaços tidos socialmente como masculinos. Wajcman (2009) observa esse comportamento também na tecnologia, onde profissionais mulheres que resistem em ambientes prioritariamente masculinos, com uma “cultura do macho” muito presente, acabam sacrificando diversos aspectos de sua feminilidade, ou seja, comportamentos e práticas que são interpretados socialmente como femininos, como uma forma de autopreservação e encaixe em um espaço que a vê como intrusa.

Na última década houve momentos marcantes que trouxeram atenção à forma como a mulher é tratada na comunidade gamer, constantemente alvo de assédio on-line e off-line. O movimento #MeToo, vale ser citado, pois se espalhou pelas redes e trouxe à tona várias experiências femininas, famosas ou não, em diversas áreas da vida, inclusive nos games (Calcagno, 2019). No âmbito dos jogos digitais, dois eventos foram determinantes para conferir visibilidade ao debate sobre a misoginia estrutural: o caso internacional *Gamergate* e o desligamento da criadora de conteúdo brasileira Isadora Basile.

O caso Gamergate, que teve seu início em 2014, gira ao redor de três mulheres: a desenvolvedora Zoe Quinn, a designer de videogames Brianna Wu e a crítica de games, já citada aqui, Anita Sarkeesian. Quinn foi o primeiro alvo de represálias, quando seu ex-companheiro Eron Gjioni, *game designer*, por retaliação após o fim do relacionamento, a acusou de ter relações sexuais com jornalistas do nicho para que seus jogos tivessem boas críticas. Na época, a desenvolvedora já sofria cyberbullying e rejeição da comunidade porque seu jogo fugia dos padrões tradicionais e abordava temas como a depressão. Após as acusações, Quinn rapidamente começou a sofrer com ataques e ameaças pelas redes sociais. Suas informações pessoais, incluindo o endereço onde morava, foram disponibilizadas na internet (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016; Goulart; Nardi, 2017).

A partir desse acontecimento, o Gamergate pode ser entendido por duas perspectivas: como denúncia e revolta em relação a corrupção dentro do jornalismo de games, onde relacionamentos íntimos influenciam a objetividade das análises de jogos ou, de uma perspectiva feminista, como resposta do jogador tradicional às ansiedades de estar perdendo terreno em um universo outrora homogêneo. Agora ele deve aceitar não só uma comunidade mais diversa, mas narrativas que não se centram em torno dele e de signos de seu universo (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016). Essa segunda perspectiva pode ser reforçada pelos eventos que se seguiram à exposição de Quinn.

Brianna Wu se tornou outro alvo do Gamergate ao compartilhar um *meme* nas redes sociais que zombava da seriedade do movimento. Ela recebeu diversas ameaças de estupro e morte, juntamente com uma campanha significativa para silenciá-la. Sarkeesian, por sua vez, foi perseguida por seu trabalho - utilizado nesta pesquisa - que a levou a ser acusada de “promover o feminismo”, com suas apoiadoras também ameaçadas. Sarkeesian recebeu diversos e-mails com intimidações semelhantes às das outras vítimas, o que levou ao cancelamento de sua palestra na Universidade do Estado de Utah após ameaças de atentado (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016). Os ataques a essas três mulheres mostram como a violência contra a mulher, tão naturalizada e até

mesmo incentivada, no mundo gamer podem ultrapassar o digital. Apesar de nunca concretizadas, as ameaças também são uma forma de violência.

No Brasil, a streamer e influenciadora de games, Isadora Basile, foi também vítima de intimidações muito semelhantes às feitas pelos apoiadores do *Gamergate*. Após começar a ganhar destaque no meio gamer, Basile conquistou um de seus primeiros empregos na área e foi anunciada como apresentadora do Canal Xbox Brasil - da empresa Microsoft, muito ligada a jogos *AAA*, com público prioritariamente masculino. Sua participação não foi aceita da melhor forma. Com apenas dezoito anos na época, a apresentadora foi alvo de assédio sexual, ameaças de morte e de estupro por parte da comunidade. As justificativas para as ditas “críticas” eram de que ela não “jogava ou era fã suficiente” e por isso “não era digna do cargo” (Martins, 2024). Isadora só receberia atenção por ser uma mulher bonita. A Microsoft recuou frente à retaliação e demitiu a streamer, afirmando mudança nas estratégias do canal. Essa decisão também foi criticada por diversos usuários nas redes sociais, pois foi encarada como uma culpabilização da vítima (Xbox, 2020).

Basile, que consome jogos eletrônicos desde a infância, já compartilhou em entrevista que sempre achou difícil se enxergar nas personagens dos games (Martins, 2024). Ela percebia que havia poucas personagens femininas disponíveis como alternativas para os personagens masculinos e que, mais velha, quando gostou de alguma personagem, ela se mostrou super sexualizada. A personagem em questão era Bayonetta.

Quando as mulheres são vocais sobre as faltas que a comunidade gamer apresenta, elas se tornam alvo de uma parcela possessiva da comunidade que não aceita ser contrariada. As denúncias de assédio e violência foram, por muito tempo, tratadas como eventos isolados, praticados por poucos indivíduos, mas casos como o de Basile e do movimento *Gamergate* revelam que mulheres, especialmente as que são colocadas em evidência, enfrentam uma violência real, dentro e fora dos jogos eletrônicos (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016).

Teorizando a cultura dos jogos a partir da exclusão de mulheres na indústria, das acusações de assédios em empresas, dos conteúdos dos games, da sexualização de personagens femininas, assim como também das retaliações coletivas citadas, fica claro a violência, seja digital ou física, que cerca essas dinâmicas. Essa estrutura foi construída em torno de ideologias sexistas dentro da comunidade, refletindo a sociedade em geral, mas que é ainda, de diversas formas, favorecidas pela indústria (Apperly e Gray, 2020). É muito importante que casos de misoginia e de qualquer violência contra grupos minorizados dentro da comunidade gamer não sejam tratados como atitudes

individuais, mas sim como comportamentos com raízes estruturais e institucionais que sustentam uma cultura de desigualdade, que isola ao diferente (Gray; Buyukozturk; Hill, 2016).

Tendo atenção às questões trazidas neste capítulo, é fácil notar como a comunidade gamer, apesar de possuir tanto potencial para ser um espaço livre de padrões e expectativas sociais, acaba se estruturando tal qual a sociedade em que está inserida. Enquanto coletividade, ignoramos discursos violentos às mulheres, normalizando que as vítimas sofram em silêncio, punindo-as quando fazem o contrário. Da mesma forma, no contexto do universo de games, o grupo dominante composto por homens brancos retém para si grande parte do poder dentro dessa cultura (Gray, 2014). Os discursos dentro dos espaços online da comunidade reproduzem as estruturas de dominação da nossa e são uma expressão das relações de poder que estão intrínsecas à estrutura comum (Caetano; Fragoso; Recuero, 2017).

Os videogames trazem em seu software e hardware a possibilidade de grande interatividade da audiência com seus textos e podem não só servir como lazer, mas trazer discussões, reflexões e até mesmo ser utilizados como ferramenta educacional. As mulheres utilizam os espaços das novas mídias digitais ativamente na construção de identidades híbridas e transgênero, por meio do consumo dessas novas tecnologias, porém, a fluidez do discurso de gênero no mundo virtual é limitada pelas relações de gênero já existentes no mundo material (Wajcman, 2009).

As possibilidades trazidas pelo digital, infelizmente, não anulam o fato de que, como qualquer outro meio, os videogames podem trazer ideologias dominantes de forma codificada, as quais precisam de atenção (Shaw, 2010). Não surpreendentemente, tanto os videogames, quanto a internet, que andam lado a lado, tem como seu usuário típico o homem jovem, branco, do ocidente, que vai utilizar dessas plataformas para consumir conteúdos que depreciam a mulher e reafirmam seu poder (Gray, Buyukozturk e Hill, 2016; Martins e Tompkins, 2021; Wajcman, 2000).

Todavia, da mesma forma, a internet, o celular e os jogos eletrônicos podem ser um local para a criação de novas comunidades femininas e de demais minorias - dentro da própria comunidade gamer -, assim como também um espaço de oportunidades para novas narrativas que vão contra as expectativas do público tradicional e trazem histórias e personagens mais diversos, que correspondem a recente diversidade que a comunidade gamer já apresenta (Wajcman, 2000; Apperley e Gray, 2020).

Com uma coletividade tão plural e que, ao mesmo tempo, tenta reafirmar um padrão que já não condiz com o real, a comunidade gamer é um espaço conflitante para minorias, que sentem-se pertencentes e intrusas, simultaneamente. Isso pode causar diferentes experiências e contrapontos

para essas pessoas no mesmo ambiente (Apperley e Gray, 2020). Assim, é importante que entendamos como esses grupos se formam e por quais fases passam, até que percebam o “outro” como “nós”. No tópico seguinte procuramos entender essa questão, bem como o papel do celular na sociabilidade como um todo, mas principalmente a forma como foi inserido na comunidade gamer e as mudanças que trouxe. As relações entre esse dispositivo e a misoginia estrutural da indústria e comunidade, bem como as principais ligações entre mulheres de *gameplay* também foram exploradas.

3.4 O CELULAR COMO PLATAFORMA DE JOGOS ELETRÔNICOS

Como citado no primeiro capítulo, o sentido de “nós e eles” trazido por Meyrowitz (1997) trata daquilo que nos diferencia do outro, o limite quando algo ou alguém não pertence ao mesmo grupo ou realidade. Na comunidade *gamer*, o sentido de “nós e eles” ainda é muito forte, com homens brancos heterossexuais enxergando tudo aquilo que difere deles como uma exceção ou, até mesmo, um intruso. Mesmo que a comunidade esteja mais diversa e que há a existência de outras narrativas que não visam o público masculino, há também uma recusa em entender que esse espaço não é somente deles. Essa sensação de pertencimento, que ao mesmo tempo se transmite como uma defesa de um espaço, está intimamente ligada à noção social de que o saber tecnológico se constituiu como uma identidade masculina (Wajcman, 2000; 2010), juntamente com a visão do homem como pioneiro no campo dos *videogames* (Apperley e Gray, 2020).

Nesse sentido, já foi explorada a relação simbiótica entre tecnologia e sociedade, em que ambas influenciam-se em suas construções. Podemos retomar as etapas de Meyrowitz, em que o meio influencia as formas como se dão as relações sociais, ao dar acesso à informação. Dessa maneira, temos os grupos de identidade, nos quais características físicas, gostos pessoais e cultura podem nos separar em comunidades fechadas. A etapa da socialização diz respeito a como nossas ideias e valores podem sofrer mudanças quando começamos a acessar informações de outros grupos, fazendo com que diferenças sociais percam sentido. Ela é altamente perpassada pelos meios de comunicação, ainda mais quando pensamos nos parâmetros de hoje, em que o nosso alcance ao outro está a “segundos de distância”. A hierarquia, por sua vez, nos mostra a importância do meio que concede o acesso à informação e da necessidade de dispositivos que tenham fácil codificação, tornando-se assim mais acessíveis, como é o caso dos meios eletrônicos (Grevetti, 2022).

Podemos também recuperar a ideia de que artefatos tecnológicos são políticos, visto que determinados grupos são mais poderosos socialmente e podem influenciar no desenvolvimento de

novas tecnologias (Winner, 1986; Latour, 1991). A popularização da inteligência artificial, incorporada a redes sociais digitais como Google, WhatsApp, Instagram e X, também tem provocado tensões sobre as políticas de privacidade das plataformas. Em 2026, a discussão recaiu sobre o consentimento de imagem e a violência digital contra mulheres, que a IA possibilita. O Grok, IA criada por Elon Musk para sua plataforma X, vem sendo utilizado para gerar imagens íntimas de mulheres, incluindo menores de idade, de forma explícita e ilícita (Grok, 2026).

O conceito de tecnologia de gênero, explorado ao decorrer deste trabalho, explica como o patriarcado utiliza a tecnologia para subjugar, excluir e difamar às mulheres, ao mesmo tempo que é utilizado como instrumento de controle e poder sobre as mesmas (Wajcman, 1998; Lauretis, 1987). As relações sociotécnicas não se manifestam apenas em objetos e instituições físicas, mas também em símbolos, linguagem e identidades (Wajcman, 2009, p. 2). A forma como nos relacionamos com a tecnologia e a partir dela é, não só, perpassada por nossos costumes sociais, mas influenciada pelos meios e mantidos por eles. Essas ideias ficam ainda mais evidentes nas narrativas de jogos que exploram e fetichizam corpos femininos, quando não subjagam e diminuem as participações femininas (Sarkeesian, 2013-2017).

Por outro lado, a tecnologia também dá acesso à informação, especialmente a grupos minoritários. Além de construir espaço para as mais diversas identidades, que agora têm plataformas próprias para explorar suas individualidades e coletividades. Os *games* também fazem parte dessas plataformas de possibilidades. O viés tecnomasculinista, ainda que forte na concepção dos jogos, já não corresponde mais com a diversidade etária, de cor, de gênero e de plataforma (PGB, 2024)

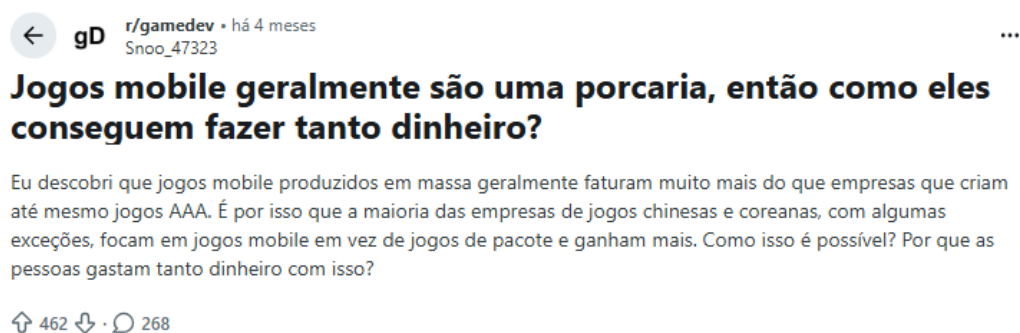
Até aqui, notam-se similaridades entre as teorias sobre as tecnologias e os meios e as pesquisas sobre a comunidade *gamer*. Porém, entendendo que o meio utilizado pode influenciar nas relações, será que as identidades, ideais e comportamentos do grupo mudam a partir do momento que outra plataforma é utilizada? Será que as relações que formamos entre os jogos e a misoginia estrutural, se repetem dependendo da plataforma em que se joga?

A partir deste ponto, este capítulo tratará do celular como uma plataforma de games e sua representação na comunidade. Essa escolha se faz a partir da gradual relevância dos jogos *mobile* dentro do mercado de *games* (Gao et al, 2023; Rennick e Roberts, 2025) e do público feminino como protagonista no uso do dispositivo para jogar (PGB, 2024).

3.4.1 O Smartphone e a Relação com as Mulheres Gamers

Os jogos mobile lideraram o mercado global de games em 2025, mostrando que a maioria das pessoas que consomem jogos eletrônicos tem o celular como a plataforma de preferência (Power, 2025). Dos U\$197 bilhões que o mercado de games faturou no ano, U\$108 bilhões são atribuídos aos jogos mobile, seus aplicativos e compras internas, correspondendo a um faturamento maior que console e computador juntos (Newzoo, 2025). A partir desses dados, pode-se entender a importância dos jogos mobile para o mercado de games. É uma fonte de renda constante, que se beneficiou do uso diário que as pessoas fazem do celular. Ainda assim, os jogos mobile não são vistos com tanto apreço por parte dos gamers brasileiros e diversos fatores podem estar relacionados a isso, como o público alvo a quem é destinado o celular e a acessibilidade aos jogos eletrônicos que ele proporciona.

Figura 4 - Perfil anônimo no fórum Reddit se questiona: porque jogos mobile dão tanto dinheiro se são ruins?



Fonte: Reddit, 2025.⁶

Na figura 4, a dúvida desse usuário anônimo no site Reddit ilustra muitas das questões que foram trazidas até então: a ideia dos jogos mobile como algo ruim ou inferior, principalmente em comparação à jogos AAA, e uma certa incredulidade em relação ao porquê esse tipo de entretenimento é consumido e pago por tantos usuários. Nos comentários, muitas respostas relacionam ao tamanho do mercado, relatando que suas tias e avós jogam *puzzles* no celular, convergindo em um número maior e mais abrangente de usuários para essa plataforma. Outra questão levantada pelos usuários do site é a acessibilidade que o celular proporciona aos jogos eletrônicos, já que muitas pessoas não possuem consoles e/ou computadores para esse fim. Essas duas abordagens já foram rapidamente citadas nesse trabalho e neste capítulo seguiremos mais a fundo nelas.

⁶ Disponível em: https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/1nhf3b/mobile_games_are_generally_terrible_so_how_do/?tl=pt-br

Não é só impressão dos comentaristas quando afirmam qual seria o público alvo dos mobile, afinal, o relatório de 2025 da *Power of Play* também mostra que o celular é a plataforma preferida de mulheres e de pessoas com mais de 55 anos. Esses dados vão de acordo com o que mostra a PGB (2024) no Brasil. Desta forma, a ligação das mulheres com os jogos mobile estaria relacionada com a dificuldade que alguns homens gamers têm de enxergar o celular como um meio legítimo de gameplay? Para esta pesquisa, esse é sim um dos fatores. A isso, junta-se a crença de que a conquista de espaço das mulheres dentro da comunidade significa, para alguns gamers, menos espaço para os homens e a perda de um nicho antes dominado por eles.

Outro fator que pode contribuir com essa rejeição do mobile, é a forte relação dos homens, de uma identidade masculina, com a tecnologia (Wajcman, 2000) e como computadores *gamers* e consoles correspondem mais ao que é visto como um aparato tecnológico, do que o celular, que é um dispositivo recorrente e usual para grande parte da população.

Da mesma forma que a relação entre tecnologia e masculinidade está relacionada a um machismo socialmente enraizado, a comunidade gamer absorve essa estrutura social, que acaba manchando a percepção das próprias mulheres sobre si mesmas, visto que apesar de consumirem jogos eletrônicos com frequência, têm dificuldade para se intitular como gamers:

Uma das razões pelas quais as mulheres podem relutar em se considerarem "gamers" e participar plenamente da comunidade gamer é que os tipos de jogos que se presume que elas joguem, e que são comercializados para elas, são vistos como menos centrais, menos sérios e menos importantes do que aqueles escolhidos e criados para homens (Rennick; Roberts, 2025, p. 59).

Esse receio de se entender enquanto jogadora é uma realidade condizente também nacional, já que segundo dados da Pesquisa Game Brasil de 2024, 57% das mulheres não se consideram gamers, ao passo que 57,3% dos homens se enxergam como tal. É comum também que as mulheres não sejam tão ativamente públicas com seus gostos por games, tanto quanto os homens. Em pesquisa com cerca de mil mulheres no Reino Unido, a discriminação foi colocada como uma das razões mais recorrentes do porquê mulheres podem não ser vocais em relação aos videogames. Um terço das mulheres entrevistadas experienciou culpa ao reservar tempo livre para jogar, enquanto uma em cada seis mantém a atividade como um segredo, como medo de julgamentos (Rennick; Roberts, 2025).

Esse sentimento está ligado a questões sociais comuns às mulheres, já que a culpa em relação ao tempo de lazer também vai aparecer relacionada à prática dos jogos eletrônicos (Wajcman, 2015; Rennick e Roberts, 2025). Mulheres que geram expectativa para seu momento de jogar videogames costumam sentir mais culpa, ao mesmo tempo que, mulheres que sentem orgulho

ao colecionar conquistas em suas gameplays, costumam manter essas vitórias em segredo (Rennick e Roberts, 2025). As mulheres também ficam frente a frente com a sensação de “pressa” e o resultado é que elas têm menos probabilidade de utilizar seu tempo livre para relaxar, em comparação com os homens. Nessa característica social, em que as mulheres se culpabilizam por tirar tempo de lazer, podemos encontrar um possível *porquê* da preferência desse grupo por jogos mobile, já que estes podem ser mais fáceis de aprender - o que significa menos tempo dedicado - e podem facilmente requerer jogadas de períodos mais curtos (Juul, 2010). Além disso, mulheres têm afinidade com jogos no estilo “fazendinha”, chamados de jogos de simulação e gerenciamento, por proporcionarem relaxamento e sentimentos de conforto. Mas não significa que joguem apenas isso.

Mulheres representam quase 39% dos consumidores de consoles e cerca de 33% dos usuários de computador (PGB, 2024). O jogo mobile mais acessado em 2024 no Brasil foi o Free Fire (PGB), que apresenta uma base sólida e contínua de jogadores, cerca de 90 milhões (Catizane, 2025) em todo o mundo. Free Fire é um jogo de ação e aventura, gênero battle-royale, onde o objetivo é eliminar o oponente, geralmente utilizando armamentos diversos. Pensando que as mulheres são as que mais jogam no celular, esse resultado foi influenciado, também, por suas respostas. Mulheres têm presença expressiva em games como Free Fire ou Valorant (Mulheres, 2026), por exemplo, que por ter o tema ação poderia ser colocado como um jogo masculino, mas que não parece entrar nessa binariedade justamente por sua popularidade. Ou seja, as mulheres não jogam apenas jogos casuais e de *farming* (fazenda, simulação), elas estão presentes nos mais variados gêneros de jogos.

Outro gênero de jogo que está também no mobile e é majoritariamente jogado por mulheres é o de simulação romântica, jogos narrativos que tem como objetivo criar relacionamentos amorosos com *npc's*. Um dos primeiros títulos do gênero a cativar o público mundial foi *Amor Doce*, que possui mais de 10 milhões de downloads apenas na Google Play Store⁷. Recentemente, outro jogo semelhante causou repercussão por obter mais de 80 milhões de jogadores ativos, sendo considerado o melhor jogos mobile da Gamescom 2025 (Galvão, 2026). *Love in Deep Space* é um jogo mobile gratuito, voltado para o público feminino, que conta com microtransações e mistura elementos de sci-fi com interação romântica entre jogador e personagens. O sucesso do jogo é atribuído à alta qualidade dos gráficos do jogos e da narrativa, tendo um investimento tecnológico comparado a jogos *AAA* de grandes empresas (Crichton-Stuart, 2026).

⁷ Dados disponíveis durante o desenvolvimento desta pesquisa, em maio de 2026:
https://play.google.com/store/apps/details?id=beemoov.amoursucre.android&hl=pt_BR

As mulheres são, de fato, as principais consumidoras de jogos casuais, conforto e de gerenciamento, muito comuns aos jogos mobile (Chess, 2016; Juul, 2010). Essa associação social corresponde a realidade, mas pode se tornar limitante, já que influencia o design e narrativa de demais jogos da indústria focados para esse público (Dakessian, 2021; Rennick e Roberts, 2025), o que acaba construindo e reforçando a imagem da mulher como jogadora exclusivamente centrada no aspecto social e emocional. Mas talvez, o mais grave da ligação entre mulheres e jogos *cozy*, casuais e românticos, é que essa pode ser uma das razões para a desvalorização desses modos de *gameplay*, justamente pela percepção da mulher como uma consumidora secundária de jogos, não correspondendo ao ideal de identidade gamer construído (Chess, 2009; Martins e Tompkins 2021; Rennick e Roberts, 2025).

Sabe-se, a partir dos estudos aqui abordados, que a quantidade de tempo e dinheiro gastos com videogame é usado, não só pelos próprios gamers, mas por diversos jogadores e estudiosos do tema, como um definidor de quem seria um jogador de verdade. Um estudo de Rodriguez-Barcenilla e Ortega-Mohedano (2022), feito na Espanha, estabeleceu que os hábitos de consumo entre homens e mulheres são diferentes quando se leva em conta o dinheiro gasto com games, visto que os homens tendem a gastar mais dinheiro em cada consumo. Porém, outro estudo conduzido por Gao et al (2023), com jogadores chineses, onde jogos mobile são populares, traz a informação de que as mulheres realizam muito mais compras que os homens dentro dos jogos. Outra pesquisa, de alcance global, conduzida pela Flurry Mobile Analytics, com mais de um milhão de aparelhos, descobriu que as mulheres fazem 31% mais compras dentro de *games mobile* do que os homens, passam 35% mais tempo em aplicativos de jogos do que os homens e têm uma retenção de 42% (média de 7 dias), maior em comparação com os homens (Flurry *apud* Gao et al, 2023, p. 1).

Ainda que com hábitos de consumo diferentes, em diferentes plataformas, e diferentes gêneros, é seguro dizer que as mulheres possuem os requisitos de tempo e gasto financeiro que alguns apontam como marcadores de autenticidade gamer. Porém, a visão cultural sobre o “gamer tradicional” é ainda tão fixa que, segundo dados de 2022, 28% das mulheres que jogam por mais de 5 horas por dia ainda não se consideram jogadoras o suficiente para se definirem como gamers, 65% das mulheres que jogam jogos para celular por mais de 5 horas por dia ainda se consideram “jogadoras casuais”, enquanto apenas 14% se consideram “hardcore” (Rennick e Robert, 2025, p. 9).

Até o momento, falamos sobre a popularidade do mobile e sua relação com o público feminino, porém é necessário entender quais características e possibilidades fazem do celular uma plataforma de jogos atraente para o público geral e também para as mulheres. Enquanto tecnologia, Meyrowitz (2004) dá ênfase na característica nômade do celular, ou seja, a partir de seu uso já não é mais necessário um local fixo para acessar diversas atividades. Interações diárias antes facilmente definidas podem ser instantaneamente acessadas através do celular e alteradas pela chegada de uma notificação. As constatações do autor foram feitas em uma época que o uso do celular ainda não era tão intensificado como hoje, mas correspondem exatamente a realidade atual. Cada vez mais atividades que antes necessitavam da presença física são substituídas pela instantaneidade e nomadicidade do celular.

Isso se repete também quando falamos sobre interação e socialização. As redes sociais e as comunidades online conectam pessoas de diferentes culturas e realidades ao redor do mundo. Durante a pandemia da Covid 19, que apresentou seu auge no ano de 2020, o uso do celular como recurso para manter contato e interagir de forma lúdica com familiares e amigos distantes se intensificou, devido a necessidade de isolamento social para evitar contágio. Aqui, podemos fazer nossa primeira relação entre o celular como plataforma e os jogos eletrônicos. Os games foram um espaço de conexão nesse período - uma de suas características citadas em estudos como de Apperley e Gray (2020), Kellner (2001) e Shaw (2010) -, em que se destaca o jogo mobile Among Us. Lançado em 2018, o game teve seu pico de downloads em 2020, registrando 60 milhões de jogadores todos os dias e representando um sentimento de proximidade em tempos onde o distanciamento era obrigatório (Among, 2020).

O potencial do celular como plataforma de jogos eletrônicos está relacionado com a conectividade, mobilidade e nomadicidade, sendo hoje quase que uma extensão do indivíduo (Rodriguez-Barcenilla; Ortega-Mohedano, 2022), visto que:

Jogos para dispositivos móveis podem ser jogados em smartphones, tablets e outros dispositivos portáteis. Comparados aos dispositivos tradicionais, esses aparelhos oferecem acesso mais fácil à internet, maior mobilidade e são mais leves, permitindo que os jogadores joguem a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso explica o grande número de pessoas que jogam em smartphones (Gao et al, 2023, p. 9).

Essas características permitem que a atividade de jogar seja exercida de qualquer lugar. A caminho do trabalho ou da escola, na rua ou em casa, diferente de consoles não portáteis ou desktop gamers. O principal traço que coloca o celular nesse espaço é sua mobilidade, levamos o dispositivo conosco em todos os lugares. Seja dentro ou fora de casa, o celular está ao nosso alcance. Dessa maneira, o celular como uma plataforma de games é recorrentemente utilizado para o

preenchimento de espaços de lazer ou de ‘tempo inutilizável’. Ou seja, quando estamos na fila de alguma obrigação ou precisamos esperar por algo, um tempo que não podemos utilizar de outra forma, o mobile pode ocupar esse espaço com jogos rápidos (Martins; Tompkins 2021).

Essa característica foi especialmente percebida na época da pandemia da Covid 19, em que devido a necessidade do isolamento social, muitas empresas suspenderam suas atividades, assim como escolas e comércios variados, resultando em um aumento do tempo de lazer das pessoas. Os jogos mobile ocuparam esse espaço rapidamente, afinal, as pessoas não precisavam comprar uma nova plataforma para consumi-los, eles já estavam no alcance da mão. Conseqüentemente houve um aumento do consumo de jogos mobile nesse período, já que os videogames se tornaram um recurso de lazer essencial para todos os setores da população, resultando em um aumento do seu consumo de forma consciente e contínua (Rodriguez-Barcenilla; Ortega-Mohedano, 2022).

Outro aspecto importante que acompanha o celular é a acessibilidade. Quando falamos dessa tecnologia enquanto uma plataforma de games, esse acesso está relacionado ao aspecto financeiro e à fácil decodificação. Por essas razões,

[...] telefones celulares podem ser um ponto de entrada importante e bastante interessante para setores da população que tradicionalmente não se sentem atraídos por videogames. Em resumo, os dispositivos móveis são um ponto de acesso fundamental, já que qualquer pessoa com um dispositivo móvel está a apenas alguns toques na tela de começar a jogar videogames. Ao contrário dos consoles ou computadores, o telefone celular hoje é praticamente uma extensão das pessoas (58,59) e o levamos conosco em qualquer viagem. A própria construção de jogos de vídeo para celular com jogos curtos e controles simples permite que um público muito amplo tenha acesso a eles (Rodriguez-Barcenilla; Ortega-Mohedano, 2022, p. 11).

Nesse trecho os autores tratam principalmente da acessibilidade de acesso aos jogos através do celular, em relação à utilização diária do dispositivo por grande parte das pessoas e ao fato de jogos mobile serem comumente mais fáceis de aprender. Em comparação com outras plataformas, o celular traz codificação pouco complexa, pois já está naturalizado no nosso dia a dia. Também, os jogos mobile não exigem outras plataformas para jogá-los, o que nos leva a acessibilidade financeira, visto que aparelhos mobile são comercializados em diversos modelos e preços, apresentando alternativas economicamente mais acessíveis⁸ que consoles e computadores gamers, que podem chegar a valores três vezes maiores que o salário mínimo brasileiro.

No Brasil, o celular é também o dispositivo mais presente nas classes sociais C1 e C2, dividindo espaço de presença na classe B1 com o computador, enquanto o console está mais presente na classe A (PGB, 2024). No mais, quando falamos dos softwares disponíveis para celular,

⁸ Em 2025 o salário mínimo brasileiro era de R\$ 1.518. Os valores médios dos principais consoles na durante essa pesquisa são: Nintendo Switch 2, cerca de R\$ 4.500; Xbox Series X, cerca de R\$ 5.300 e o PlayStation 5, cerca de R\$ 3.800.

os jogos casuais costumam ser gratuitos ou mais baratos que os grandes títulos de consoles e PCs. Geralmente podem ser jogados em sessões mais curtas e são fáceis de aprender, por terem movimentos mais simples, limitados pelo próprio aparelho, além de serem principalmente projetados para hardwares menos potentes (Juul, 2010).

Essas características de mobilidade, acessibilidade, fácil codificação e rapidez, citadas pelos diversos autores, podem ser mais atraentes para mulheres do que para homens devido às diferentes formas de consumo e às desigualdades de lazer, salário e *know-how* tecnológico. Já exploramos aqui como o videogame ficou culturalmente restrito a um nicho masculino até a introdução dos consoles pessoais. Mesmo que a presença feminina existisse, era invisibilizada. Junto a isso acompanhava a visão misógina da falta de habilidade tecnológica, vista como pertencente ao público tradicional composto por homens (Wajcman, 2009; Apperley e Gray, 2020).

Relacionado a divisão social das atividades domésticas entre homens e mulheres, encontramos desigualdade, onde homens podem ter tempo de lazer ininterrupto, se dedicando a jogos mais complexos e duradouros, enquanto as mulheres praticam o *multitasking*, utilizando o celular para jogar enquanto esperam na fila de mercado (Wajcman, 2000; Martins e Tompkins 2021). De acordo com Rodriguez-Barcenilla e Ortega-Mohedano (2022) há um número maior de mulheres que se dedicam a mais de uma atividade simultaneamente com o *gaming*.

Gao et al (2023) traz a flexibilidade de horários para games como um dos efeitos positivos na disposição dos jogadores de mobile. Isso não significa, porém, que os jogos casuais são ‘menores’ que os jogos AAA, já que muitos jogadores desse gênero buscam experiências desafiadoras, mesmo tendendo a jogar por períodos mais curtos de tempo (Juul, 2022). No entanto, a indústria tende a tratar homens e mulheres gamers como um mercado separado, retroalimentando uma comunidade que também pensa assim (Rennick e Roberts, 2022).

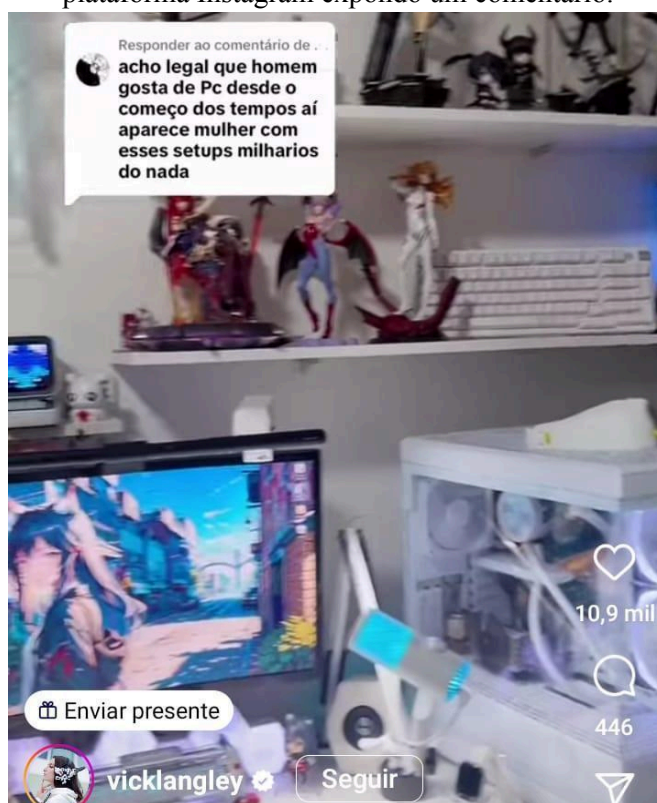
Figura 5 - Postagem feita na antiga plataforma Twitter sobre emuladores de jogos tradicionais para mobile



Fonte: Retirado do perfil Mobile Games Br na plataforma X.

Essa e outras imagens a seguir trazem situações e percepções permeadas pelas questões discutidas até aqui. Na figura 5, um dos personagens afirma que, jogar um jogo tradicional via emulador para mobile ‘não contaria’, não corresponderia à experiência ‘verdadeira’ que viria através do console tradicional ao qual aquele jogo pertence. Nesse “meme”, o celular está numa posição de deslegitimação em relação aos consoles, tecnologias desenvolvidas especificamente para os jogos eletrônicos. Se pensarmos que o consumo de hardwares e softwares é um identificador de um gamer, na visão do público “tradicional” (homem, branco, hetero, classe econômica elevada), utilizar o celular como uma plataforma de jogos não contaria como de fato “jogar”. Se você não gasta tanto tempo e dinheiro quanto o “público tradicional”, não pode ser considerado um gamer. Quando, através dos dados e autores, percebemos as mulheres como as principais consumidoras dos jogos mobile, suas identidades como gamers também são afetadas por essa deslegitimação.

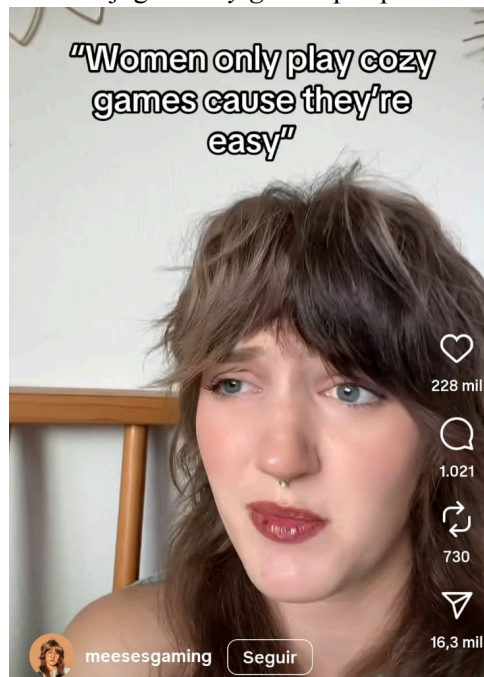
Figura 6 - Reels feito pela criadora e gamer Vick na plataforma Instagram expondo um comentário.



Fonte: Perfil @vicklangley no Instagram.

A figura 6 traz o print de um reels, com um comentário feito para uma criadora de conteúdo sobre games trazido em destaque. Nele, a opinião do usuário afirma que mulheres começaram a ter *setups* - como são chamados os conjuntos de pc gamers - “do nada”, implicando que as mesmas não tinham isso como costume, ao contrário dos homens que “sempre tiveram”. Esse comentário se encontra galgado na ideia, comumente assumida, de que os jogos eletrônicos são uma prática intrinsecamente ligada ao masculino. Podemos colocar essa lógica lado a lado com a percepção social de que a tecnologia é quase biologicamente uma habilidade masculina, quando, na verdade, uma série de construções sociais levaram a essa associação (Wajcman, 2009). Da mesma forma ocorre com os videogames. O comentário feito pelo usuário ilustra exatamente a noção perpetuada pela parcela tradicionalista da comunidade gamer, de que só eles estão nesse espaço desde o princípio. Para mais, pode inferir que, ainda que a mulher utilize os mesmos materiais, a mesma língua, reproduza os mesmos comportamentos, sacrifique sua própria identidade, não será suficiente para ser vista como pertencente. Essa frustração vai de acordo com o que os demais autores identificaram em relação às comunidades digitais, gamers e à sociedade como um todo (Wajcman, 2009; Kurtz, 2019; Santos, 2025).

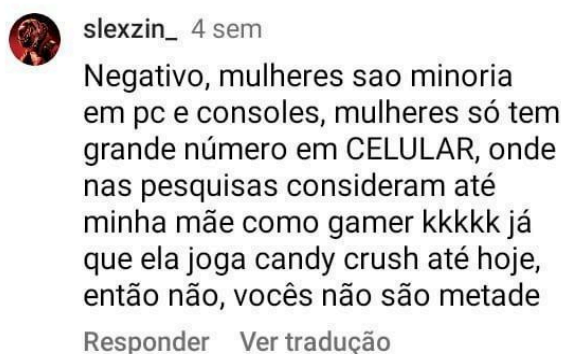
Figura 7: Reels que traz de forma irônica a afirmação: “Mulheres só jogam *cozy games* porque são fáceis”.



Fonte: Perfil @meesesgaming no Instagram.

A figura 7 não fala sobre o celular, mas traz de maneira irônica a ideia de que mulheres preferem jogar jogos “cozy”, ou seja, jogos que proporcionam uma sensação de relaxamento e conforto, pois seriam mais fáceis. Segundo Gao et al (2023), jogos com duração mais curta, mais simples, mais estimulantes do que jogos casuais e menos estressantes do que jogos competitivos tradicionais, são populares entre as jogadoras, que tendem a preferir games sociais com cores vibrantes e uma atmosfera agradável. Assim, podemos perceber que realmente uma grande parcela das mulheres preferem esse estilo de gameplay - pelo menos na China onde o estudo ocorreu - mas a problemática aqui é como essa preferência é tratada por outros membros da comunidade. O comentário traz a invalidação de determinados tipos de jogos, quando comparados a jogos tradicionais e quando relacionados a um grupo específico de pessoas, nesse caso, as mulheres.

Figura 8: Comentário feito por um usuário no Instagram.



Fonte: Print feito a partir da conta pessoal da autora na plataforma.

Por fim, a figura 8 ilustra bem a relação que tentamos investigar até aqui e por isso a deixamos por último. O comentário trazido na imagem foi feito por um usuário do Instagram, em um *reels* que exibia o dado, já explorado aqui, de que metade da comunidade é atualmente formada por mulheres. Em uma tentativa de descredibilizar o dado, o usuário relaciona as mulheres gamers com o celular. Aqui, o ponto de vista é de deslegitimação, aclarando sobre a visão que o homem tem das mulheres dentro de um espaço que ele enxerga como seu. Ponto de vista que já foi abordado aqui através de diversos autores. Quando confrontados com a ideia de que mulheres jogam videogame tanto quanto os homens, o celular vem como um argumento contra esse grupo, que tem ganhado mais espaço na comunidade. Se quem usa o celular não é gamer de verdade, logo a mulher não é considerada gamer, logo ela não pode ser a metade da comunidade, logo o espaço continua sendo dos homens.

Aliado a isso, o usuário afirma que jogos casuais - jogos com uma acessibilidade maior e baixa curva de aprendizado (Goulart e Nardi, 2017) -, como o citado Candy Crush (jogo no estilo puzzle), novamente, “não contam” como “jogar de verdade”. Seguramente, essa afirmação é feita em comparação com os jogos principais, jogados pelo “gamer tradicional”. Dessa forma, quem joga um game casual no celular não é um verdadeiro gamer, independente da quantidade de tempo que dedica e da habilidade que possui. No caso da figura 8 - e do que viemos tratando até aqui -, não é *gamer* porque é *mulher* e joga um jogo *fácil* no *celular*. Essa noção enviesada vai de acordo com aspectos que construíram a identidade gamer ao longo dos anos. Para ser gamer, não basta apenas gostar de jogar, aspectos sociais como masculinidade, saber tecnológico, branquitude, habilidade e acesso financeiro estão ligados a essa identidade e à cultura que foi construída ao seu redor de tal forma, que outras vivências relacionadas aos games não são consideradas como verdadeiras.

Esses exemplos nos permitem visualizar ‘na prática’ as diversas formas que as mulheres são amplamente generalizadas como um público minorizado, mesmo que os dados as coloquem como mais da metade dos jogadores. Assim, demonstrando a utilização de um poder simbólico adquirido pelo público tradicional dessa comunidade que continua influenciando práticas excludentes (Martins; Tompkins 2021).

A deslegitimação do celular enquanto uma plataforma de games está ligada aos vieses tecnológicos e sociais relacionados ao gênero, podendo ser gerada como uma defesa de uma tradicionalidade gamer que se vê ameaçada pela ascensão dos jogos mobile e casuais (Goulart e Nardi, 2017), já que a identidade gamer está atrelada ao gênero de quem joga e quanto se investe em dinheiro e tempo nessa atividade (Gray; Voorhees; Vossen, 2018; Jull, 2010). Do ponto de vista do público tradicional, a cultura gamer parte de um comportamento nostálgico, de uma época em que o principal consumidor era o homem. A partir disso, a masculinidade tóxica imposta sobre as mulheres nesses espaços - principalmente online - da comunidade, pode ser interpretada como uma tentativa de retomar para si o modo particular de acessar essa atividade/meio (Falcão; Kurtz; Macedo, 2021).

O celular tem grande potencial como plataforma de jogos, principalmente quando falamos sobre sua acessibilidade. Assim como outros meios digitais, o celular na comunidade gamer traz a possibilidade do acesso a novas atividades e grupos diversos, sendo uma porta de entrada para informações antes inalcançáveis e desmanchando hierarquias que pareciam naturais (Meyrowitz, 1997; Sousa, 2003; Rennick e Robert, 2025). O seu potencial é de diversificar a comunidade, aproximando grupos heterogêneos e borrando as linhas que separam ‘nós e eles’, barreiras identitárias deixam de fazer sentido quando se compartilha um interesse em comum. Portanto, surge como uma alternativa que possibilita que grupos minoritários tenham acesso a novas informações e possam produzir, a partir de si mesmos, novas narrativas que os representem também.

Apesar dessas características tão positivas, estruturas sociais enraizadas fazem com que, infelizmente, o celular entre em um local de dualidade enquanto uma plataforma de games. Ao mesmo tempo que é um meio que proporciona o acesso à informação a grupos antes excluídos da comunidade gamer, rompendo com barreiras comunicacionais e bagunçando padrões de hierarquia, ele é utilizado para ostracizar e desvalorizar a experiência da mulher enquanto gamer. Apesar de carregar a possibilidade de trazer diversidade de faixas etárias, etnicidade, classe social e gênero, o celular é carregado com os preconceitos dirigidos aos grupos não padronizados. Mesmo sendo uma

plataforma mais acessível economicamente para a atividade dos jogos eletrônicos, é colocado como algo inferior, juntamente com o seu público.

Por estar inserido dentro de uma comunidade que, ainda que seja uma ponte para espaços de discussão e criação de novas narrativas, é veículo para ofensas, ameaças e assédio (Kurtz, 2019), o celular pode incorporar as características de violência-simbólica que estão presentes no espaço. Se a existência da mulher como sujeito que joga já é colocada em cheque dentro da cultura do grupo, quando o celular atua como um caminho facilitador para essa mulher, ele pode ser utilizado como ferramenta narrativa de exclusão. O uso dentro do contexto da comunidade gamer escancara as distribuições desiguais na forma como os usuários se envolvem com jogos, participam das comunidades e percebem sua participação nesses espaços, baseados em diferenças já estabelecidas na sociedade como um todo, como gênero, raça e classe social (Apperley e Gray, 2020).

O celular enquanto plataforma de games pode ser entendido como uma demonstração de como a marginalização das mulheres da comunidade tecnológica tem uma profunda influência no design, no conteúdo técnico e no uso dos meios. Se as relações de gênero estão materializadas no hardware e software dos videogames, em seus discursos e linguagens e na tecnologia e sociedade como um todo, elas também podem ser consideradas como materializadas no celular. Quando utilizado como uma plataforma de jogos, apesar da relação entre plataforma, software e comunidade se apresentar de maneiras diferentes das esperadas a partir de tecnologias próprias para a atividade, o público em comum se mantém, e junto com isso, valores comuns da comunidade também se embrenham na tecnologia.

Todo meio tem significados sociais atrelados a ele, que são continuamente negociados e reinventados (Wajcman, 2000). Com o celular não é diferente e, considerando a flexibilidade de seus usos, enquanto tecnologia ele se porta de variadas formas e incorpora variados símbolos, a partir do contexto que está inserido. Dessa forma, apesar de sustentar através de sua materialidade um grande potencial enquanto um meio que traz mais diversidade para uma comunidade específica, ao ser colocado dentro da comunidade gamer, o celular entra num papel de tecnologia de gênero, pois é utilizado para um discurso de exclusão de mulheres gamers, baseado em estereótipos de uma cultura tecnomasculina branca, heterossexual e capitalista. Enquanto plataforma, suas possibilidades de acessibilidade e diversidade não conseguem vencer plenamente as desigualdades salariais, do acesso ao lazer e acesso à instrução das tecnologias, manobras essenciais da desigualdade de gênero de uma sociedade patriarcal. Além disso, o celular - um dispositivo usado diariamente por bilhões de pessoas - pode não ser percebido como um aparato tecnológico, tanto quanto o computador

gamer, por exemplo. A relação criada entre gamer, jogo e tecnologia, está socialmente dentro da masculinidade, então não pode advir de algo utilizado por “todos”.

Entendendo essa dualidade do celular e buscando compreender se as noções trazidas até aqui se traduzem na comunidade gamer brasileira, a pesquisa seguiu uma metodologia de grupo focal, buscando realizar uma análise das percepções dos membros dos grupos, a fim de estreitar a relação sujeito/objeto e descobrir se as questões abordadas a partir das teorias e dos exemplos citados chegam ao dia a dia das (dos) gamers e quais são suas opiniões a partir das provocações trazidas pela pesquisa.

4 METODOLOGIA

Este capítulo trata dos caminhos metodológicos realizados para atingir os objetivos propostos nesta pesquisa. Mesmo antes, quando este trabalho era apenas uma proposta, a vontade de chamar a comunidade gamer brasileira, principalmente as mulheres, para integrar a pesquisa e entendê-las como sujeitos desse contexto, já existia. Apesar dos desafios existentes na pesquisa com participantes, era necessário compreender as percepções de pessoas que participam da atividade de jogar videogame no seu dia a dia, para que assim pudéssemos compreender o espaço ocupado pelas plataformas disponíveis para a atividade e qual seria o lugar do celular entre elas. A seguir, serão explicados os métodos aplicados, os desafios enfrentados e as mudanças tomadas a partir das adversidades.

4.1 ESCOLHA DO MÉTODO

Para que pudéssemos cumprir os objetivos propostos, o desenho metodológico se baseou na realização de grupos focais, buscando uma observação maior da relação sujeito-objeto e uma multiplicidade de pontos de vista (Pereira; Martino, 2021). A realização do grupo focal visou produzir dados qualitativos relacionados às opiniões, ideias e percepções de pessoas que fazem parte da comunidade gamer, abordando e instigando assuntos como o gênero nas práticas da jogabilidade e vieses sociais no uso das plataformas.

Em definição, um grupo focal representa uma técnica de coleta de dados que, a partir da interação de diversos indivíduos, promove uma ampla problematização sobre um tema ou foco específico. Diferente de uma entrevista individual, onde obtemos um único ponto de vista, o processo de encontros em grupos busca atingir um nível mais reflexivo, possibilitando aos participantes explorarem seus diversos pontos de vista, em seu próprio vocabulário, também gerando perguntas e buscando respostas (Backes *et al*, 2011).

Grupos focais estão presentes nos estudos de mídia e comunicação desde os anos 1940, com a literatura a respeito do método já consolidada em relação à pertinência aos estudos da área. Quando se trata da criação de grupos focais no ambiente on-line, a possibilidade vem sendo abordada desde a primeira década do século XXI, centralizada principalmente nas interações textuais que poderiam até ser feitas de forma assíncrona. Tradicionalmente realizados de forma presencial, é natural que haja adaptações no método para que se encaixe da melhor forma no ambiente digital, interferindo o mínimo possível na interação entre os participantes, característica primordial dessa abordagem (Pereira; Martino, 2021).

Em meio à pandemia da Covid-19, Pereira e Martino (2021) se voltaram aos grupos focais como meio de pesquisa, porém, devido às restrições sanitárias tiveram que transpor o método para o ambiente online, utilizando plataformas como o Microsoft Teams e Whatsapp como ferramentas. O caminho que percorreram pode ser utilizado para traçar as principais questões acerca de grupos focais remotos, método de análise sujeito/objeto escolhido para esta pesquisa.

As principais limitações observadas por Pereira e Martino (2021) estão relacionadas ao foco dos participantes e à perda de expressões corporais quando observadas através de uma tela. No grupo focal online, a distração apresenta-se como inevitável, visto que em sua casa cada pessoa tem ampla liberdade para focar sua atenção em outras atividades, ao invés de dedicar-se às colocações dos outros. Assim, a possibilidade de distração sem a devida percepção do mediador é uma dificuldade quase iminente, mesmo que os participantes estejam comprometidos com a dinâmica. Foi possível notar, ainda, um pouco de perda em espontaneidade e na troca de expressões faciais e olhares na interação online. Por fim, ainda que fosse possível inferir gestos e expressões faciais, estas ainda eram mediadas por uma tela e enquadradas pelo limite da câmera.

A fim de remediar essas questões, os autores (Pereira; Martino, 2021) realizaram contato com os participantes antes dos encontros, a fim de sensibilizar sobre os temas da pesquisa, para que se sentissem parte da discussão e compreendessem a necessidade de atenção à interação. Foi solicitado também aos participantes que mantivessem as câmeras ligadas, facilitando a visualização de expressões corporais. Esses mesmos cuidados foram tomados no processo com os participantes nesta pesquisa. Apesar das dificuldades apresentadas pelo modelo online, levou-se em consideração a importância de um ambiente seguro e confortável para os participantes (Backes et al, 2011), também a não necessidade de locomoção, que poderia se tornar um empecilho, assim como a facilidade de utilização das plataformas digitais pelos participantes, que como membros da comunidade gamer tem o ambiente on-line como natural, vide bibliografia desta pesquisa. Pereira e Martino (2021) afirmam que a interação não foi prejudicada pela utilização das plataformas digitais de reuniões, tendo na verdade facilitado a condução do processo. O mesmo foi observado durante os encontros com os grupos focais de gamers.

Em relação aos participantes da pesquisa, um número ideal de pessoas, de acordo com Backes *et al* (2011), estaria dentro de um intervalo de seis a quinze indivíduos. Assim, em um primeiro momento foi estabelecido a participação de oito a dez participantes para cada grupo, sem distinções geográficas. Um grupo foi composto por mulheres cisgênero e outro por homens e mulheres cisgênero, configurando um grupo misto, a fim de se manter no escopo da dualidade

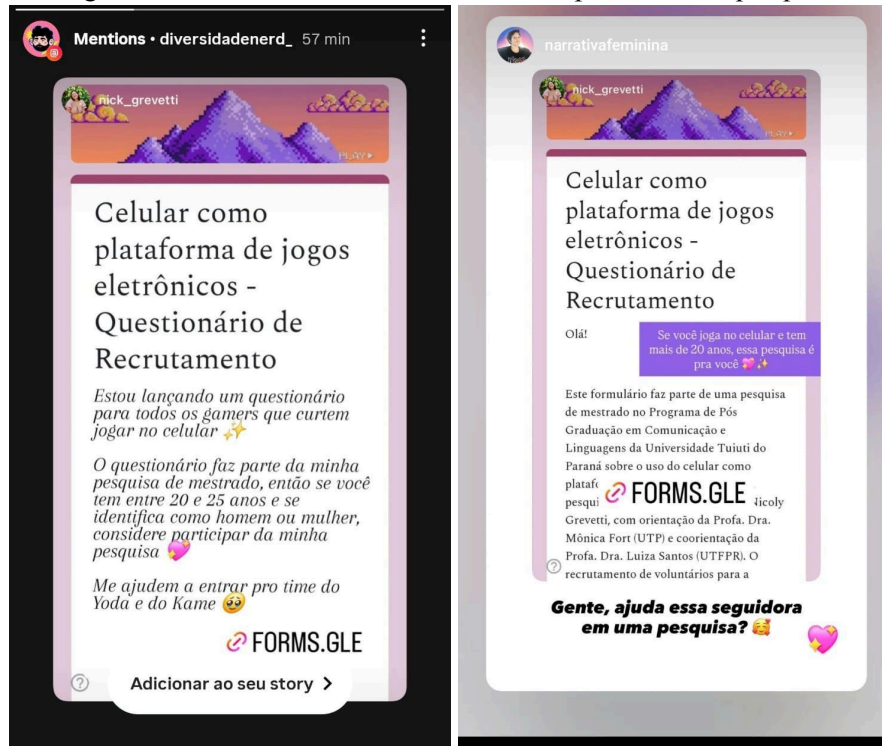
histórica abordada na pesquisa, não abrangendo para outras identidades em um primeiro momento. A divisão foi realizada dessa forma pois, durante o processo de recrutamento, houve baixa quantidade de homens dispostos a participar da etapa de grupos focais.

Todos os participantes utilizam o celular como plataforma em menor ou maior grau, em comparação com as demais plataformas ou como plataforma principal. Esse recorte foi necessário, já que a pergunta que norteia essa pesquisa, busca investigar o uso desse dispositivo para jogos eletrônicos. Os participantes selecionados estão na faixa etária entre vinte e quarenta e cinco anos, visto que esse intervalo abrange a maioria do público gamer brasileiro (PGB, 2024). Qualquer candidato seria excluído caso não correspondesse às especificações exigidas no questionário, que pode ser consultado nos anexos dessa dissertação.

A primeira forma de abordagem dos participantes se deu através de um questionário, que foi compartilhado em grupos do *Facebook* e do *Discord*, voltados para a comunidade gamer, bem como em grupos de universidades e em perfis de criadores de conteúdo sobre temáticas *geeks*. O questionário foi o primeiro contato dos voluntários com a pesquisa, assim, a descrição trouxe uma explicação rápida sobre a temática, os objetivos e a importância das perguntas que ali constaram. Todas as questões eram obrigatórias e giravam em torno de assuntos como faixa etária, gênero, regularidade com que a pessoa jogava videogame e as plataformas que utilizava, bem como um aceite informal de participação na pesquisa e informações para contato.

No compartilhamento, focou-se principalmente em comunidades de jogos que podiam ser acessados pelo mobile, como *Free Fire*, *Genshin Impact* e *Hello Kitty Island Adventure*, porém a distribuição não se limitou a grupos voltados para mobile, o questionário também foi postado em grupos para fãs de console/computador, como o grupo *Play Station Brasil*, no Facebook. Essa abordagem teve pouco resultado inicialmente. Uma segunda estratégia consistia em entrar em contato com criadoras de conteúdos sobre games na plataforma Instagram. Infelizmente, nenhuma das criadoras retornou o contato, porém, criadores como *Diversidade Nerd* e *Narrativa Feminina* compartilharam a pesquisa em seus *stories*. Nessas duas ocasiões o questionário teve diversas respostas.

Figura 9 - Stories dos criadores citados compartilhando a pesquisa.



Fonte: Capturas de tela do celular da autora.

Apesar do compartilhamento nesses espaços, o questionário não estava captando muitas respostas. Os posts recebiam quase nenhuma visualização e não tinham interação. A partir disso, foram aplicadas outras abordagens, como participar de grupos abertos na plataforma *Discord*, onde o link poderia ser compartilhado nos chats. Outra mudança foi a forma de chamar a atenção dos participantes. Nos primeiros posts se escolheu uma abordagem mais longa, explicativa e sóbria, que não surtiu muito engajamento. A solução foi trazer posts com imagens dos jogos, bordões chamativos e palavras em caixa alta, como estratégias para chamar atenção.

Figura 10 - Primeiro estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário.



Fonte: Capturas de tela do celular da autora.

Figura 11 - Segundo estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário e uma imagem do jogo ao qual o grupo se referia.



Fonte: Capturas de tela do celular da autora.

A mudança de abordagem, com uma fala mais usual, comum a esses espaços e a adição de estímulos visuais, surtiu efeito em alguns grupos, como é o caso da captura de tela na Figura 11, em que o post teve diversas interações e comentários, em sua maioria de homens. O questionário também foi compartilhado por colegas em grupos de estudantes universitários, bem como na plataforma X (antigo *Twitter*). Durante cerca de um mês, de 16/12 de 2025 a 17/01 de 2026, o questionário de recrutamento, com o título “Celular como plataforma de jogos eletrônicos” (ver anexos), esteve disponível para preenchimento. Contou com 151 respostas, onde 51,7% foram de

homens cisgêneros e 45% foram de mulheres cisgêneras. Das 151 respostas, apenas 13 pessoas responderam que não gostariam de participar da próxima etapa do projeto, os grupos focais. Das restantes, outras seis respostas foram descartadas: quatro por se tratarem de pessoas trans, uma vivência que foge do escopo da pesquisa; uma por ter convivência próxima com a pesquisadora, o que pode enviesar resultados e uma por se tratar de um *creator* conhecido no mundo dos games, cujas opiniões poderiam interferir nas observações dos demais participantes.

A partir do preenchimento do questionário e do aceite informal dos voluntários, entramos em contato⁹ com cada um dos endereços informados nas respostas, a fim de explicar sobre a segunda parte da pesquisa, o grupo focal. Se aceito o convite, o participante teve contato com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)¹⁰. Foram fornecidas no documento informações sobre os encontros, duração e datas aproximadas e mais informações sobre o projeto e sua importância. Além disso, foram esclarecidos possíveis riscos e benefícios para o participante, bem como seus direitos e deveres durante a pesquisa.

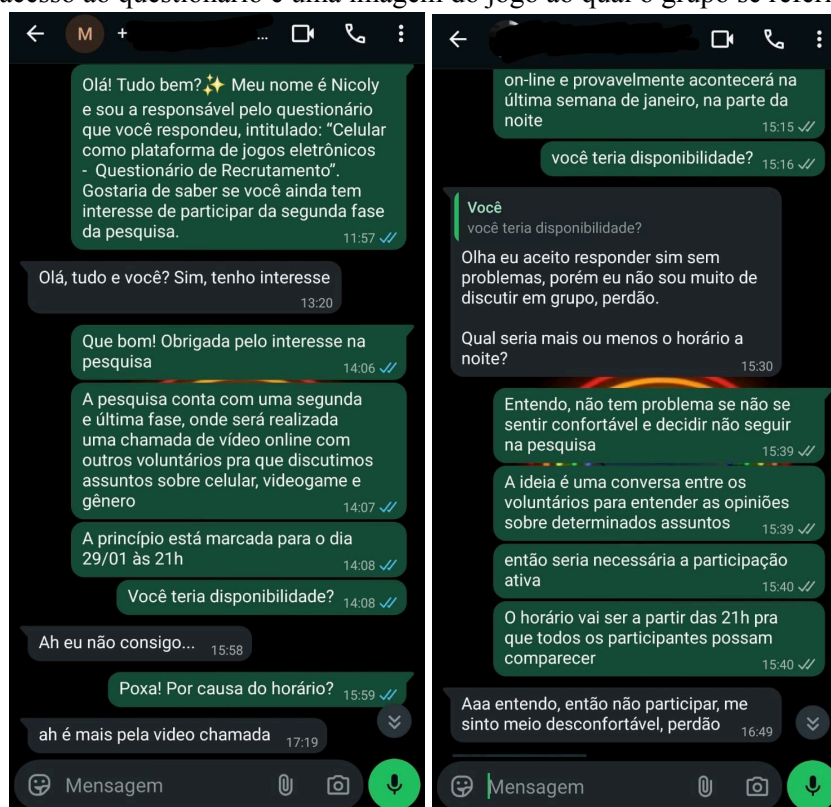
No email, por ser uma plataforma que, geralmente, as pessoas não acessam com tanta frequência, optou-se por enviar um texto apresentando a pesquisadora e a proposta da pesquisa inicialmente e, em seguida, explicando a segunda etapa, que se refere a realização dos grupos focais. O TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) foi disponibilizado em anexo no e-mail, bem como a total disponibilização de um canal para o esclarecimento de outras dúvidas. Por meio do WhatsApp, o contato seguiu a linha de uma conversa informal, com o mesmo procedimento anterior das mensagens enviadas por e-mail, explicação da segunda fase da pesquisa e envio do TCLE.

Essa etapa começou a partir das primeiras respostas no questionário, concomitante com o compartilhamento do mesmo. A maioria das formas de contato fornecidas foi o endereço de email, que logo se mostrou uma dificuldade, já que apesar de disponibilizar essa forma de contato, houve pouco retorno dos participantes por esse canal. Dos 111 email enviados (entre primeira e segunda tentativa de contato), apenas oito tiveram retorno e um dos endereços não foi encontrado. Pelo celular, dos 34 contatos abordados, 29 responderam. No entanto, ao saber que a segunda etapa se tratava de uma conversa em chamada de vídeo on-line, diversas pessoas desistiram de participar.

⁹ No anexo III desta pesquisa há um relato da autora, em primeira pessoa, relatando momentos de assédio durante os contatos para recrutamento da segunda fase (Grupos Focais).

¹⁰ O documento está disponível na íntegra no anexo II desta pesquisa.

Figura 12 - Segundo estilo de texto compartilhado nos grupos, seguido do link de acesso ao questionário e uma imagem do jogo ao qual o grupo se referia.



Fonte: Capturas de tela do celular da autora.

As principais justificativas para a recusa foram os horários dos encontros (durante a semana, na parte da noite, o que era confortável para a maioria dos participantes já confirmados), assim como pela timidez ou desconforto em relação a falar publicamente, ainda que online e por videochamada.

Ainda que o número final de respostas no questionário pertença a jogadores homens, a maioria das pessoas que deram retorno e aceitaram participar da etapa foram mulheres. Das 68 mulheres cisgêneros que preencheram o formulário, 13 mulheres aceitaram participar do encontro e apenas nove conseguiram participar nos dias escolhidos. Entre os 78 homens cisgêneros com quem entramos em contato, somente 3 confirmaram presença e assinaram o TCLE. Os demais não retornaram o contato.

De início o desenho da pesquisa envolvia um grupo composto apenas por mulheres e um grupo composto apenas por homens. Porém, a partir das dificuldades apresentadas no processo de recrutamento, o desenho metodológico foi modificado, excluindo o grupo masculino e substituindo por um grupo misto, com homens e mulheres. O grupo misto veio como uma estratégia para atingir

o nível de discussão que buscávamos. Inquietações como a) a presença feminina poderia impactar nas opiniões expostas pelos homens do grupo e b) as mulheres podiam se sentir intimidadas por estarem em minoria, acabaram não se confirmando, visto que a dinâmica entre os participantes foi satisfatória e todos(as) expressaram suas percepções e opiniões, embora houvesse momentos de silêncio que foram interpretados como dados. No grupo formado por mulheres não houve preocupação em abstenções motivadas pelo gênero e percebemos que a maioria - com exceção de uma participante que tinha começado recentemente a consumir games - estavam alinhadas em suas opiniões sobre gênero, plataformas e indústria.

Os encontros foram realizados em reuniões online no final de janeiro (dias 28/01 e 29/01), às quais todos os participantes tiveram acesso. Os mediadores, guiados pelo roteiro anexado aqui, incitaram perguntas a fim de criar um diálogo e discussões pertinentes entre os participantes. O roteiro trouxe questões que abordaram as dinâmicas de gênero dentro da comunidade, a relação entre plataformas e “tipos de jogadores”, estereótipos dentro da comunidade que estão relacionados ao gênero, a utilização do mobile como uma plataforma e sua deslegitimação, entre outras. Os encontros tiveram duração menor que duas horas, o que foi suficiente para a coleta de dados, não havendo necessidade de repetir os encontros para novas coletas.

O grupo focal composto por mulheres foi mediado pela pesquisadora proponente dessa pesquisa, já o grupo focal misto foi mediado pela pesquisadora, com o auxílio de outro pesquisador do PPGCOM da Tuiuti, M.e Maurício Lavarda. Essa decisão foi tomada visando gerar um ambiente seguro e propício para o compartilhamento de opiniões por ambos os gêneros (Backes et al, 2011). O colaborador foi instruído sobre as temáticas, objetivos e procedimentos da pesquisa. Sua presença foi importante, mas não foi necessário nenhuma interferência, visto que as trocas no grupo misto foram todas respeitadas, com dinâmica fluída.

4.2 ROTEIRO DE QUESTÕES

Para que a técnica de grupos focais fosse bem-sucedida a organização das etapas era de grande importância. Assim, após a definição do objeto da pesquisa é necessário realizar uma análise de possibilidades, questões que seriam apresentadas e discutidas em cada reunião, questões levantadas para iniciar as argumentações e outras que dependeriam das respostas anteriores para manter o diálogo a respeito dos pontos que pretende-se observar (Pereira; Martino, 2021). Dessa forma, desenvolveu-se um roteiro de provocações, o mesmo para os dois grupos, mas com algumas mudanças tensionadas pelo gênero dos participantes. Em relação a outras intervenções do mediador,

Meyers (2007) alerta que, caso haja necessidade, devem servir para trazer à tona um material que de outra forma não seria mencionado ou até mesmo para pontuar contradições nas falas e incentivar uma reflexão.

Quadro 1 - Questionário de perguntas para grupos focais.

| QUESTIONÁRIO PARA GRUPOS FOCALIS |
|--|
| Grupo composto por indivíduos que utilizam o mobile em menor ou maior grau, desde uma plataforma esporádica até como plataforma principal. |
| Conte um pouco sobre sua relação com os games. Quais tipos de jogos você mais gosta? Quais plataformas utiliza para jogá-los? |
| Hoje em dia muitas pessoas jogam algum tipo de jogo eletrônico, mas ele ainda é visto em alguns contextos como uma atividade de nicho. Por que vocês acham que essa impressão existe? |
| Quando você pensa em “jogar”, qual é o primeiro aparelho que vem à mente? Por quê? Se o celular não for trazido nesse primeiro momento: Como o celular aparece no seu dia a dia como espaço de lazer? – Ele entra como espaço de jogo? Como/por quê? |
| Como é feita a decisão de quais jogos utilizar o celular e quais jogos utilizar em outra plataforma? Quais são as características do celular que tornam jogar nele mais fácil, mais difícil ou simplesmente diferente de outras plataformas? |
| Vocês acham que jogar videogame é um passatempo mais feminino, masculino ou neutro? |
| Vocês acham que o fato de jogar no celular influencia quem é visto como “jogador/jogadora”? Como diriam que o público geral da comunidade descreve quem joga no celular? Deixar que as questões surjam espontaneamente e depois apresentar as imagens/prints que são trazidos na pesquisa. Vocês enxergam essas opiniões como apenas um recorte dentro da comunidade ou ideias mais recorrentes? Já ouviram/presenciaram um comentário assim? Como se sentiram? |
| Diversas pesquisas apontam que diferentes grupos têm diferentes experiências. Quando falamos em gênero - homem e mulher - vocês acreditam que pode mudar a experiência? |
| Como vocês se sentem em relação aos espaços de comunidade (redes, chats, grupos, partidas online)? Vocês já vivenciaram situações positivas ou negativas ligadas à identidade de vocês enquanto jogavam (no celular ou em outras plataformas) ou estavam em grupos dentro da comunidade? |
| Vocês já mudaram hábitos de jogo ou preferiram não compartilhar questões por causa de interações que participaram/presenciaram nesses grupos? |

| |
|--|
| Jogadores exclusivos de mobile participam desses espaços de forma diferente ou são vistos de forma diferente? Os jogadores que transitam entre as plataformas percebem alguma diferença? Como vocês percebem isso? |
| Vocês já receberam ou presenciaram alguma violência dentro dos jogos? Seja xingamento baseado no gênero, na cor, na localidade? Diriam que isso acontece com certa frequência ou raramente acontece? |
| Entendendo as mulheres como parte de um grupo socialmente minorizado, vocês acham que alguns preconceitos sociais entram na esfera gamer? Quais? |
| Alguma vez foi presumido por outro membro da comunidade o tipo de jogo ou plataforma que vocês utilizam baseado na identidade de vocês? |

Fonte 1: Questionário de perguntas para grupos focais.

As questões não eram fixas e podiam ser moldadas e reformuladas, assim como adicionadas outras questões a partir das respostas dos participantes, das observações e provocações que surgiram espontaneamente. De fato, isso aconteceu, já que a partir da resposta dos participantes, que provocavam entre si outras ideias, lembranças e justificativas, muitas perguntas foram respondidas antes mesmo de serem perguntadas.

4.3 MÉTODO DE ANÁLISE DE DADOS

Para a análise das pontuações feitas pelos participantes e obtidas na etapa de grupo focal, foi escolhido como método a Análise de Conteúdo por Bardin (2016), que visa a identificação de signos e sua posterior categorização. A Análise de Conteúdo é dividida em três fases, a primeira delas é a *pré-análise*, composta pela escolha dos documentos a serem analisados, a formulação de objetivos da análise e por último, a elaboração de indicadores que irão fundamentar a interpretação dos signos identificados.

Nesse sentido, os documentos analisados são compostos pela transcrição das interações nos grupos focais, que foram orientados pelo roteiro acima apresentado. Em um primeiro momento, pensou-se em elaborar indicadores de acordo com as possíveis percepções dos participantes, assim como baseados nas teorias e exemplos trazidos aqui em relação ao celular como plataforma, a cultura da comunidade *gamer* e às questões de gênero. Porém, logo em seguida, entendeu-se que o melhor resultado para a análise seria criar categorias após a realização dos grupos focais, baseadas pelas provocações que foram recebidas – temáticas das perguntas – mas principalmente pelas respostas dos participantes. Dessa forma, procuramos não enviesar o olhar da pesquisa e possibilitar que novas questões emergissem, sem descartá-las por não se enquadrarem nas categorias propostas. Assim, das respostas surgiram as seguintes categorias:

Quadro 2 -: Categorização de percepções dos participantes.

| A) Percepções Sobre Gênero | B) Percepções Sobre Plataformas | C) Percepções Sobre a Comunidade | D) Percepções A+ (A+ faz uma alusão a “a mais”, além) |
|---|--|--|--|
| Nesta categorias entram as perguntas e respostas que tem o gênero como principal estopim da reflexão. | Nesta categorias entram as perguntas e respostas que colocam como principal objeto as plataformas (hardware e software). | Nesta categorias entram as perguntas e respostas que colocam a comunidade e seus comportamentos como o cerne da discussão. | Nesta categoria enquadrados outras reflexões, situações e percepções dos participantes sobre questões emergentes do campo, que também contribuem para a discussão e compreensão do grupo social aqui tratado, a comunidade gamer brasileira. |

Elaboração: autora.

Todas as categorias se interconectam, tanto nas perguntas quanto nas respostas, dessa forma, as respostas nunca foram só sobre a pergunta feita, mas diversas conexões feitas pelos participantes, Assim, ao analisar as respostas e perceber que diferentes trechos se encaixavam em categorias distintas e traziam assuntos diversos, realizou-se a divisão das respostas/trechos, a fim de organizar as informações o máximo possível e facilitar a análise. As categorias nos ajudam a organizar a análise, mas elas não se excluem.

A fase em que as falas dos participantes foram encaixadas nas categorias descritas, é chamada de *exploração do material*, segundo a autora (Bardin, 2016) e se refere a aplicação dos indicadores criados na etapa anterior, ou seja, é a análise propriamente dita. Por fim, o *tratamento dos resultados* são as observações feitas a partir da análise, nesse momento, se elaboram conclusões, tendo como base os indicadores, mas também as teorias abordadas durante a bibliográfica, buscando assim a resposta da pergunta de pesquisa. Esse último passo é onde respondemos a pergunta da pesquisa e os objetivos que foram traçados no início . Aqui, encontra-se no tópico final deste trabalho.

5 GÊNERO, PLATAFORMA E COMUNIDADE: ANÁLISE DE DADOS

Esta seção trata da análise dos dados coletados a partir da realização dos grupos focais. Apesar dos contratempos enfrentados, apresentados nos tópicos anteriores, a quantidade de dados coletados foi significativa para a análise, o que pode ser consultado na transcrição integral dos encontros focais nos apêndices desta dissertação. Ambos os grupos demonstraram participação ativa em suas respostas, não sendo necessário estímulos a mais da mediadora. Todos mantiveram a câmera aberta - com exceção de uma participante do grupo feminino -, possibilitando a observação de suas expressões e impressões não verbalizadas.

Em um primeiro momento, é necessário que apresentemos os participantes de cada grupo e suas ligações com os games. Para isso foram desenvolvidos dois quadros, construídos a partir da relação desses participantes com os games através da vida. Os nomes reais dos participantes foram trocados por pseudônimos relacionados a personagens de jogos. Os personagens foram escolhidos tanto por sua relação com a pesquisa quanto pela afeição da pesquisadora, por integrarem sua trajetória como jogadora.

O Grupo Gerudo¹¹ foi o primeiro a ser realizado, composto apenas por mulheres. Das oito participantes que confirmaram a presença, apenas sete permaneceram até o final do encontro, visto que uma delas teve que se retirar após a primeira pergunta por razões pessoais sem relação com o presente estudo. Os nomes¹² de todos os participantes desse estudo foram substituídos por nomes dos personagens de jogos, para garantir anonimato.

Quadro 3 - Trajetória resumida das participantes do Grupo Gerudo com os videogames.

| GRUPO GERUDO | |
|---------------------|---|
| Nome | Trajetória |
| Zelda | Zelda tem entre 20 e 25 anos e teve contato com videogames durante toda vida, principalmente os da empresa Nintendo. Zelda tem como franquia favorita a série de |

¹¹ O nome *Gerudo* faz referência a Tribo Gerudo, da série de jogos *The Legend of Zelda*, um povo composto apenas por mulheres. As mulheres do povo Gerudo são guerreiras e exploradoras, na narrativa do jogo elas buscam parceiros fora de seu povo, a fim de manter sua tradição e linhagem vivas. Elas são fundamentais para a narrativa, pois comumente geram em seu ventre apenas meninas, porém, se uma mulher da tribo der a luz a um menino, esta criança é a reencarnação de Ganondorf, tido como vilão e antagonista de Link e da Princesa Zelda.

¹² Os nomes escolhidos para as participantes fazem referência a diversas personagens e protagonistas femininas dos jogos. Isabelle é uma das personagens de *Animal Crossing New Horizons* e Leah é uma das personagens de *Stardew Valley*, jogos de simulação e gerenciamento, também referidos como jogos *cozy*. Zelda, faz referência a personagem que dá nome a série de jogos *The Legend Of Zelda* e Samus é a protagonista da série *Metroid*, ambos títulos de importância da empresa Nintendo e que tiveram uma marca na história dos games. Ellie e Max são personagens protagonistas que trazem visibilidade LGBTQIAPN+, Ellie faz referência a *The Last of Us*, jogo de grande sucesso já mencionado aqui e Max é devido a personagem de mesmo nome do jogo *Life Is Strange*, um jogo indie. Por fim, Lara é trazida do jogo *Tomb Rider* e faz referência à Lara Croft, personagem que é um marco do protagonismo feminino nos games.

| | |
|----------|--|
| | <p>jogos <i>The Legend of Zelda</i>. Os consoles sempre foram sua principal plataforma e hoje ela utiliza mais o <i>Nintendo Switch</i> (console portátil). Utiliza o celular para jogar videogame apenas fora de casa, jogando <i>Pokémon Go</i> e <i>Pokémon TCG Pocket</i>.</p> |
| Ellie | <p>Ellie tem entre 30 e 35 anos e está estudando para se tornar uma ilustradora de jogos. Seu gosto por jogos é variado, jogando desde MOBAs (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>), RPGs, a <i>cozy games</i>. Utiliza o celular apenas com jogos que possa finalizar a interação em 25min ou menos.</p> |
| Samus | <p>Samus tem de 30 a 35 anos e é jornalista de entretenimento, inclusive para o universo gamer. Já jogou todo tipo de jogo, mas prefere os que são voltados para decoração e cozy, como <i>My Leisure Time</i> e <i>Harvest Moon</i>. Hoje suas plataformas principais são o computador, <i>Nintendo Switch</i> e o celular.</p> |
| Isabelle | <p>Isabelle tem entre 30 a 35 anos e afirma gostar de jogos fofinhos e de jogos difíceis também. Gosta de <i>Animal Crossing</i>, mas também de <i>Elden Ring</i>. Joga desde criança e lembra que ganhou um Super Nintendo de sua avó no seu aniversário de cinco anos. Hoje utiliza muito o <i>Nintendo Switch</i> e o celular, onde joga desde jogos casuais até jogos mais complexos e pesados utilizando a nuvem (servidor remoto).</p> |
| Max | <p>Max tem entre 25 e 30 anos e teve acesso aos videogames desde nova, porém, devido à condição familiar, esse acesso se deu principalmente por meio de consoles desbloqueadas e emuladores. Hoje sua principal plataforma é o computador, onde joga <i>The Sims</i>, <i>Life is Strange</i>, <i>What remains of Edith Finch</i>. Utiliza o celular antes de dormir ou pra se afastar do computador que é também sua plataforma de trabalho. Joga principalmente casuais para relaxar.</p> |
| Leah | <p>Leah tem de 30 a 35 anos e nunca gostou de brinquedos de meninas. Aos 5 anos ganhou seu primeiro videogame, tendo como primeiro contato jogos de plataforma como os da séries <i>Super Mario</i>. No <i>Play Station 4</i> seu jogo favorito é <i>God of War</i> e no celular gosta de jogos como <i>Clash of Clans</i> e <i>Township</i>.</p> |
| Lara | <p>Lara tem entre 20 a 25 anos e ao contrário das demais participantes gosta mais de jogos de tabuleiro. Teve mais contato com jogos eletrônicos recentemente, através do namorado, com quem jogou jogos colaborativos como <i>It Takes Two</i> e gostou bastante. O celular é sua principal plataforma solo e o utiliza para jogos casuais de <i>puzzle</i>.</p> |

Em princípio, o grupo intitulado como Grupo *Party*¹³, seria um conjunto composto apenas por homens, mas a falta de retorno dos participantes masculinos levaram a decisão de formar um grupo misto, com homens que se interessaram pela pesquisa e mulheres que não puderam participar no primeiro dia. Todos que confirmaram presença participaram, compondo um grupo misto de três homens e duas mulheres.

Quadro 4 - Trajetória resumida das participantes do Grupo Party com os videogames.

| GRUPO PARTY | |
|--------------------|---|
| Nome | Trajetória |
| Link | Link tem entre 30 e 35 anos, é um homem gay e utiliza o celular para jogar todos os dias, principalmente <i>Ganshin Impact</i> . Ele começou a usar a plataforma por necessidade após seu notebook estragar. Joga desde muito novo, em consoles portáteis, em plataformas disponíveis on-line e com o auxílio de emuladores. |
| Leon | Leon tem entre 20 e 25 anos e prefere jogos de ação e RPG, utilizando mais plataformas como Playstation 4 e 5. Já utilizou o celular para emular jogos antigos, mas não é sua plataforma principal. Entende os jogos eletrônicos como uma forma de arte, assim como o cinema. |
| Mario | Mario tem de 35 a 40 anos e tem contato com videogames desde criança. Seu primeiro videogame foi um gameboy aos 5 anos de idade, mas durante a juventude sua principal plataforma de jogos se tornou o computador. Seu gênero de jogo favorito é <i>metroidvania</i> . No celular costuma jogar xadrez, mas já jogou jogos casuais. |
| Aloy | Aloy é uma mulher cisgênero, tem entre 30 e 35 e joga videogames desde criança. Seu primeiro contato foi através de jogos como Mario. Hoje joga muito RPG e FPS com os amigos. Gosta de jogos de sobrevivência, que progridem lentamente. No celular joga gênero de “fazendinha”, <i>Pokemon Go</i> , Tetris e outros casuais. Sua plataforma usual é o computador. |
| Hornet | Hornet é uma mulher cisgênero, tem entre 25 e 30 anos, é uma mulher LGBT, é ilustradora e professora. Sua principal plataforma é o computador, que também é sua ferramenta de trabalho. Joga <i>The Sims</i> com frequência e gosta de jogos mais indies. Utiliza o celular como uma plataforma mais prática, por meio do qual gosta de jogar |

¹³ O Grupo Party aconteceu no segundo dia e seu nome faz referência a série de jogos Mario Party, que simula jogos de tabuleiro e tem como objetivo a interação entre um grupo de pessoas. O nome foi escolhido por fazer alusão a uma atividade em grupo que conta com pessoas diversas. Os nomes aqui também fazem alusão a personagens e suas franquias. Link faz referência ao herói principal da série de jogos *The Legend of Zelda*. Também da Nintendo, a escolha do nome Mario poderia dispensar explicações, devido a fama do personagem, um encanador italiano que atravessa muitas aventuras na série de jogos *Super Mario Bros*. O nome Leon faz alusão ao personagem principal de alguns dos títulos da série de jogos *Resident Evil*, que também produziu outros materiais de sucesso, como filmes e mangás. Aloy traz uma menção a personagem do jogo *Horizon*, um RPG de aventura, representando títulos mais novos mas ainda relevantes, assim como Hornet, que faz alusão a protagonista principal de *Silk Song*, um jogo de empresa indie que ganhou grande destaque em 2025.

Os tópicos a seguir, que foram divididos em quatro partes, tratam das respostas dos participantes. As divisões foram feitas de acordo com as temáticas das perguntas, bem como assuntos que emergiram mediante às falas dos participantes e que foram aglutinados em uma única temática. A partir da temática, será apresentada a visão geral dos participantes sobre cada assunto. Uma pergunta pode não ser diretamente tratada se sua resposta for a mesma de outra pergunta, algo que aconteceu durante a conversa em grupo, já que durante suas falas, muitos participantes antecipavam perguntas em suas respostas. Caso algum participante tenha uma visão oposta, esse contraponto também será apresentado. Serão abordadas apenas percepções que se relacionam com a pesquisa, visto que o conteúdo dos grupos focais pode ser acessado na íntegra nos anexos deste trabalho. Essa divisão visa auxiliar na compreensão de cada descoberta, porém perguntas de diferentes temáticas podem relacionar-se entre si, já que faziam parte de um roteiro de questões interconectadas.

5.1 PERCEPÇÕES SOBRE GÊNERO

Questões relacionadas a gênero foram trazidas diversas vezes em ambos os grupos, mesmo quando a pergunta não trazia esse viés, principalmente no Grupo Gerudo, composto apenas por mulheres. Para melhor organização, nesta seção serão tratadas as questões do roteiro de perguntas que traziam diretamente problemáticas de gênero como indicadoras para a discussão. As perguntas abordavam questões como: a generificação do jogar videogame; a interferência do gênero na experiência de quem joga; violência de gênero dentro dos games/comunidades e sua frequência; se conceitos sociais de gênero entram na esfera gamer; se alguma vez outro jogador já havia presumido gostos de jogo e plataforma baseados no gênero. A proposta é trazer uma panorama geral dessas percepções, já que estão dispersas em diversas falas dos participantes.

No Grupo Gerudo, composto apenas por mulheres, a gentrificação do videogame como uma atividade masculina apareceu, na verdade, como uma das razões para a comunidade *gamer* ser vista enquanto um nicho (pergunta da temática sobre plataformas). Muitas das meninas tiveram acesso aos jogos eletrônicos desde novas e apesar de suas famílias não tratarem o videogame como um passatempo dividido pelo gênero, elas percebiam que não era uma realidade comum a todas as garotas. Observou-se a recorrência da correlação entre o público infantil feminino e práticas lúdicas

voltadas ao cuidado, materializadas em atividades como o brincar de boneca e a simulação do ambiente doméstico. A participante Leah, por exemplo, afirmou que sempre gostou de “coisas de menino”, colocando o videogame entre esses interesses.

Duas histórias trazidas pela participante Max sobre sua infância com videogames ilustram bem essa percepção social sobre os jogos eletrônicos, já abordada em demais pesquisas trazidas aqui (Goulart e Nardi, 2017; Gray, Voorhees, Vossen, 2018; Apperley e Gray, 2020; Martins; Tompkins 2021). Max relata que em uma ação social de Natal, enquanto suas irmãs ganharam as bonecas *Barbie* e *Susi*, ela ganhou um *Game Boy* (console portátil da Nintendo). Ela compartilha que, na época, ficou muito feliz pois adorava videogames, mas quase perdeu o brinquedo, já que os organizadores queriam trocar seu presente por uma boneca. A única razão pela qual Max tinha ganhado um console portátil é porque achavam que ela era um menino. Em outra lembrança, Max recorda o momento em que seu pai comprou um *Playstation 2* desbloqueado para rodar jogos pirateados. A participante guarda com afeto os períodos em casa, depois da aula, em que jogava *GTA San Andreas* (jogo de ação). Em um dia qualquer, Max chegou em casa e o console não estava lá. Seu pai havia presenteado seu primo com o dispositivo, pois ele seria pai de um menino. De forma bem humorada, ela comenta durante a conversa:

Aí eu “tá, mas você deu de presente pro bebê?”, ele: “é porque ele vai ser pai”, (falei) “ah, o bebê vai jogar?”, “ah, porque ele é um pai de menino”. Aí tinha muito isso também.
(Max, Grupo Gerudo)

Enxergando esse mesmo viés de gênero, mas trazendo um contraponto para o assunto, Samus pontua a participação das mulheres desde sempre nos games, seja como jogadoras ou desenvolvedoras. Ela afirma que, através de seu trabalho como jornalista, pode perceber que agora as jogadoras são mais vocais em sua participação na comunidade, mas que sempre estiveram ali. Essa percepção trazida por Samus já foi abordada na pesquisa, com exemplos de designers, empresas, sites e revistas que mostraram a presença e liderança feminina nos videogames (Smith, 2018; Sampaio, 2020; Dakessian, 2021). Assim como em outras esferas da sociedade, as mulheres estão presentes em espaços tipicamente reconhecidos como masculinos. Por estarem nessas áreas sofrem as consequências de serem vistas como intrusas, como é o caso das trabalhadoras na profissão de ofício (Wajcman, 1988) ou o assédio nas desenvolvedoras de games (Lavado, 2021).

Dentro desse viés de gênero, mas em uma resposta para uma pergunta abordada em outra temática, a participante Isabelle trouxe em sua fala outro aspecto discutido nesta pesquisa, mas que não foi diretamente questionado: a subvalorização das atividades femininas. Em outro momento, Isabelle já havia comentado sobre o fato das mulheres serem historicamente apartadas de algumas

atividades - comentário que resultou na resposta de Samus trazida acima -, incluindo os videogames, porém, mais a frente na conversa, a entrevistada foi mais específica:

Só um detalhezinho bem rapidinho que eu lembrei (com ela) falando aí, que isso acontece desde sempre na História. Tipo, o homem considera o que ele faz superior ao que a mulher faz. A pintura, a tinta óleo em cavalete é considerada arte. O bordado, mesmo sendo algo extremamente trabalhoso, é considerado artesanato, porque é a mulher que faz, tradicionalmente. Mas é uma coisa que sempre vem acontecendo, desde sempre na história. (Isabelle, Grupo Gerudo).

Esse comentário, apesar de se enquadrar no tópico 6.4, foi trazido aqui justamente pela sua forte relação com a divisão social de gênero, que acaba vazando para o videogame também. Nos estudos sobre o trabalho da mulher, abordados no início deste trabalho, foram dados diversos exemplos a partir de Wajcman (1988) e Perrot (2007) de como historicamente habilidades femininas não são vistas como conhecimento, mas sim como dom, fazendo com que suas profissões fossem desvalorizadas. Isso é algo que se repete ainda hoje, quando comparamos a disparidade no salário de homens e mulheres que desempenham a mesma função - mulheres recebem 20% a menos que os homens (ONU, 2022).

No grupo Party, essas questões apareceram com mais timidez, sendo principalmente trazidas pelas participantes mulheres, Aloy e Hornet. A ideia do videogame ser visto como uma atividade masculina foi trazida em momentos diversos durante a conversa, engatilhada por mais de uma pergunta. Aloy, por exemplo, traz o sentimento de viver *duas vidas*, já que ninguém da sua vida social *offline* joga videogame como ela. Para a participante, muitas pessoas vêem que mulheres não deveriam ter jogos eletrônicos como um dos seus interesses. Ela também traz em suas falas divisões de gênero durante a criação que enxerga como questões sociais históricas:

[...] é muito comum a gente, durante o nosso crescimento, é... meninos que historicamente são muito mais propensos a ganhar consoles, ganhar jogos, ter contato com jogos. (Aloy, Grupo Party)

Na mesma linha, Hornet entende que, socialmente, a visão que se tem do videogame é de uma prática dominada por homens. Em seu dia a dia, como professora, ela procura desconstruir esse viés, tendo uma abordagem educativa sobre esse e diversos assuntos que tem suas raízes na lógica patriarcal da nossa sociedade.

Eu falei, eu peguei essa pesquisa de homens contra mulheres jogando e eu cheguei e abaixei assim, as criancinhas todas sentadas e aí eu perguntei: quem que vocês acham que joga mais? Quem? Homens ou mulheres?”. E as crianças “os homens, os meninos jogam muito mais”.

[...] Pegar, a, conversar também com eles de uma forma mais leve, quando eles forem menores, pra gente conseguir chegar em algum lugar, daqui a algum tempo, ou de uma forma mais imediata, que minhas, minhas... alunas, é... parem de sofrer tanta misoginia na sala de aula. (Trechos da fala de Hornet)

Os relatos acima trazem momentos distintos das falas de Hornet. No primeiro trecho ela se encontra numa visita guiada a uma exposição de *games*, onde se dirige aos meninos e com dados apresenta que as mulheres são maioria na comunidade *gamer*, o que vai de acordo com a PGB (2024). O segundo trecho faz parte de um diálogo sobre exposição de meninos a ideais extremistas, como eles têm contato com isso através da internet, dos jogos online e como isso transborda para a sala de aula e influencia na forma como eles tratam as(os) colegas.

Ainda que as mulheres fossem mais vocais nessa problemática de diferenças de gênero, o participante Mario, do Grupo Party, contribuiu para a discussão através da sua experiência no mundo do xadrez. Ao acompanhar mulheres enxadristas, foi apresentado a diversos casos de assédios e retaliações dentro desses espaços, *online* e *offline*. Mario também comenta que perfis de enxadristas ganham mais pedidos de amizade ao se apresentarem como mulher. Além disso, ele traz a discussão da divisão social e histórica entre os gêneros:

É, eu vi aqui, a mulher top 1 do mundo é uma chinesa. Quando você bota no ranking de todos os jogadores, ela é número 123. Então tem 122 caras na frente dela, né? E não tem nada intelectual que faça a, a... o intelecto ser menor, né? Então, claramente, uma coisa social de falta de estímulo, né? O rapaz claramente é estimulado a jogar mais do que a mulher, enquanto a mulher tem que fazer coisas de casa, né? (Mario, Grupo Party)

Mario afirma que xingamentos são comuns dentro dos chats de partidas de xadrez e não são apenas motivados pelo gênero. Apesar de hoje não existir mais uma separação entre vida *online* e *offline*, os participantes realizam essa separação em suas respostas e essa problemática aparece em diversos momentos durante a conversa, principalmente quando falamos da interação em comunidade. Esse aspecto será melhor tratado no tópico seguinte, mas podemos trazer aqui as percepções relacionadas ao gênero nesse espaço.

As participantes do Grupo Gerudo abordaram, quase de forma unânime, a misoginia que as mulheres sofrem nos espaços online. Elas relataram experiências alheias em torno de xingamentos misóginos, nos chats, redes sociais e em jogos multiplayer online que possibilitam a fala através de microfones abertos, como quando Lara compartilha que decidiu não jogar jogos online devido da violência contra as jogadoras nesses espaços:

[...] Quando eu comecei a ver mais essas coisas, começou a aparecer muito para mim esses casos de assédio nas meninas que jogam *Valorant*, que joga jogo que tem fala, eu acho, alguma coisa assim. Então eu não jogo essas coisas, então não sei nem direito como é que funciona, mas acho que tem um microfone, você fala com a pessoa, né? E aí eu falei: "Pô, pra que que eu vou me enfiar nisso também", sabe? (Lara, Grupo Gerudo).

Esse afastamento de Lara dos espaços online aparece recorrentemente nas falas dos participantes de ambos os grupos, geralmente motivado por ataques de homens contra mulheres. Samus afirma que encontrar comentários violentos e que questionem a habilidade feminina é muito comum e assim como Hornet, do Grupo Party, relaciona esses comentários a perfis conservadores e radicais:

É... eu acho que é muito privilegiada uma mulher que nunca leu bosta de *incel*¹⁴ na internet. Muito privilegiada, entendeu? Como eu trabalhei com isso, eu fui nos piores cantos possíveis. Escutei as maiores barbaridades, li as maiores barbaridades do mundo. (Samus, Grupo Gerudo)

É meio tipo, "ah, vou xingar porque eu posso e tô aqui, ninguém vai ver minha cara, não sabe quem eu sou, tô com um nome diferente, então vou xingar Deus e o mundo", né? Enfim, é um saco isso, sem condições. [...] "Ai, tinha que ser mulher", essas coisas. (Zelda, Grupo Gerudo)

Além da relação entre discursos de ódio direcionados a mulheres durante partidas *online* e movimentos de extrema direita que incentivam a misoginia - como o movimento *incel* e *redpill*¹⁵ - trazidos por Samus (Grupo Gerudo) e Hornet (Grupo Party), Zelda (Grupo Gerudo) também aborda a questão da anonimidade, da certeza de impunidade que muitos desses jogadores tem. As questões tratadas por essas participantes dizem respeito a outro assunto tratado nesta seção: a forma que os valores e preconceitos sociais dominantes entram nos espaços de jogos. O assédio, a misoginia, a desvalorização das habilidades femininas, todas essas questões invadem esse espaço. Aloy, do Grupo Party, comenta em cima disso sobre sua mãe e as expectativas que são colocadas nas mulheres e em seus interesses:

¹⁴ A palavra "incel" é a junção das palavras "involuntary celibate" (celibatário involuntário), já que integrantes desse grupo entendem que são preteridos pelas mulheres heterossexuais. Como resultado, os "incels" são caracterizados popularmente como homens sexualmente frustrados e que passam a cultivar o sentimento de ódio contra as mulheres (Bonets, 2026).

¹⁵ O conceito do nome *redpill* está atrelado ao filme *Matrix* (1999), em que são apresentadas duas pílulas, uma azul e uma vermelha. A última seria responsável por fazer "enxergar a realidade". Para os membros desse grupo, a verdadeira realidade é de que as mulheres têm mais direitos e privilégios que os homens (Bonets, 2026).

Eu sou de um meio em que eu não vejo mulheres terem muitos passatempos mesmo. O que você faz pra você se divertir? O que você faz com o seu tempo livre, você sozinha? Minha mãe, por exemplo, gosta muito de ler, mas é... todo o restante do tempo livre dela era voltado pra cuidados com a casa, cuidados com a família. Então, isso é uma coisa que essa geração de agora tem saído um pouco disso. O que mulheres deveriam estar fazendo nessa idade? E entra um pouco pra esse pra esse ambiente de jogos, porque tem muitos meninos, desses *incelzinhos*, que acham que você não deveria estar ali, não é seu lugar, que você deveria estar fazendo era coisas mais caseiras. E também um conceito de que “beleza, você é uma mulher, você está jogando, então automaticamente você é péssima em jogos, você é muito ruim, você joga muito mal”. (Aloy, Grupo Party)

Em sua fala, Aloy acaba fazendo uma síntese de assuntos tratados nessa pesquisa. Como o lazer feminino pode, por vezes, ser engolido pelas obrigações de gerenciar a casa e os filhos (Wajcman, 2015), o tempo que sobra acaba sendo novamente consumido pelo cuidado. A ideia, para uma parcela masculina da comunidade, de que o videogame e atividades em torno pertencem a eles e de que são espaços masculinos, onde a mulher é vista como intrusa (diversos autores). A desvalorização da habilidade feminina e a culpabilização de jogadoras que adentram neste espaço (Kurtz, 2019). De maneira mais direta, Samus, do Grupo Gerudo, relaciona a própria política estadunidense (e global) e os movimentos conservadores com mudanças na indústria de jogos:

Samus: Gente, eu queria fazer só um pequeno adendo de como tudo isso depende da política nos Estados Unidos. Dependendo de quem estiver como presidente, se está tendendo mais pro progressismo ou para o tradicionalismo, isso também reflete muito nos jogos. Reflete muito na indústria de entretenimento. Teve muito mais jogos lançados sem essa preocupação da representatividade. É... teve um jogo em específico, não sei se foi ano passado ou retrasado, foi lançado assim sendo extremamente misógino. É... os produtores eram misóginos.

Zelda: Foi aquele *Wukong* (RPG de ação inspirado em conto chinês), não foi? Do macaco.

Samus: Isso, isso. E não teve uma reação tão negativa como deveria ter tido, como teria se nos Estados Unidos, que é onde acontece a maior parte das premiações, a tendência política não tivesse tão... retrógrada, né, mais conservadora, vamos dizer assim. (Grupo Gerudo)

Esse diálogo das participantes do Grupo Gerudo, a partir da fala de Samus, que é jornalista, indica, através das opiniões similares entre elas, como valores sociais adentram na indústria de games e de entretenimento como um todo. A retroalimentação entre cultura, sociedade, tecnologia e conteúdo foi abordada nesta pesquisa através de diversas teorias (Lauretis, 1987; Winner, 1986; Latour, 1991; Dusek, 2008a) e também está presente na percepção da maioria dos participantes. Esse comportamento vai influenciar em como as mulheres são percebidas e tratadas por homens

dentro da comunidade, como são entendidas enquanto consumidoras pela indústria e como são abordadas através dos conteúdos e personagens femininos (Sarkeesian; 2013-2017; Apperley e Gray, 2020; Martins; Tompkins 2021).

Apesar disso, ao serem questionadas se alguém já presumiu o estilo de jogo ou plataforma a partir do gênero das participantes, a maioria delas nega ter passado por esse tipo de experiência. A única exceção foi Max, do Grupo Gerudo, que compartilhou uma situação em que, ao falar que gostava de videogames para um grupo de colegas, os mesmos duvidaram que seu interesse fosse genuíno. Após isso, Max relata que o grupo tentou adivinhar um jogo que a participante gostava, acertando a resposta. Se tratava de um “jogo de fazendinha” (Max, Grupo Gerudo), entendido como casual. Quando afirmou que gostava de outros tipos de jogos, os colegas de Max começaram a questionar seu conhecimento sobre os títulos que ela citou. Essa descredibilização do conhecimento feminino foi apontada por outras participantes como uma prática comum e não só sobre videogames. A própria Max compara com situações nas quais mulheres afirmam gostar de uma banda - que convencionalmente não gostariam - e recebem diversas perguntas para provar que conhecem aquilo. Zelda, também do Grupo Gerudo, compartilha que a mesma situação aconteceu com ela, relacionado à franquia *Pokémon*, quando pediram a ela falar o nome de diversos personagens. No Grupo Party, Hornet diz que em situações em que homens duvidam das suas capacidades, ela procura dar “carteiradas acadêmicas”, principalmente quando se trata de ilustrações e artes de videogames e HQs, algo que faz profissionalmente.

Mesmo Max sendo a única mulher dos dois grupos que passou exatamente pela situação provocada pela pergunta, outras participantes do grupo Gerudo expuseram situações relacionadas:

É desse jeito não, também. Mas tipo, perguntar de qual jogo, que jogo você joga e falar: “Ah, não, mas não é muito violento?” Isso já aconteceu. [...] Ou menosprezar o jogo que você joga por ser tal jogo, tipo *Amor Doce* (RPG romântico), gente. *Amor Doce* era incrível. (Zelda, Grupo Gerudo)

Aí um dia, por algum motivo, surgiu o assunto, né, de videogame, eu comentei que eu tinha o *Donkey Kong Country 3*, na época que ainda tinha o Super Nintendo, que eu gostava muito de jogar. Aí o garoto começou a falar: “Ah, porque eu já joguei esse jogo, eu já zerei, eu já não sei o quê”. E eu “Ah, muito interessante, então. Quero ver como é que é esse final do jogo”. E aí ele foi lá em casa, foi tentar jogar, ele não passou nem da primeira fase. Foi um dia que eu ri tanto. (Isabelle, Grupo Gerudo)

No Grupo Party, essa pergunta foi direcionada apenas para Aloy e Hornet. Aloy afirma não ter vivenciado esse tipo de interação por escolher não ter contato com as comunidades dos jogos

que gosta, já que as reconhece como tóxicas. Porém, a participante chama a atenção para a dificuldade de aceitação de alguns jogadores sobre certos gêneros de jogos:

Pra mim é assim, o setor jogo de menininha tem que existir, mesmo que você não seja do tipo que gosta de jogo de menininha, mas por uma questão assim inclusiva. Porque na minha cabeça tá tudo bem a pessoa gostar de jogos mais complexos ou mais pesados ou jogos mais simples ou jogos que são focados em beleza, por exemplo. Eu sei que o, recentemente o *Infinity Nikki*, foi um jogo que foi muito feito com esse foco assim e ficaram... muitas pessoas assim, “mas como pode existir um jogo desse tipo?”, homens falando desse tipo e desse... esse tipo de mensagem assim, “como pode existir um jogo que é basicamente sobre vestido?”[...] A gente poder olhar e falar “só não é pra você esse jogo, você não é o público, e tá tudo bem, não é... você não foi o foco”. (Aloy, Grupo Party)

Aloy levanta um ponto importante em sua fala: a diversidade de narrativas. Já foi discutido nessa pesquisa sobre a rejeição que a parte tradicional da comunidade *gamer* - homens, brancos, heterossexuais e com acesso financeiro - tem à respeito de narrativas que buscam sair do padrão do homem como protagonista/herói, de heroínas fetichizadas ou personagens LGBTQs. Essa rejeição se estende por toda a indústria do entretenimento, com algumas produções sendo ameaçadas de boicote e de fomento a uma “cultura *woke*”¹⁶. Motivadas por ideais conservadores e tradicionalistas, esses movimentos alinham-se com o que Samus (Grupo Gerudo) já havia trazido em relação a ideais extremistas. Essa agitação é justamente uma reação às últimas décadas, onde movimentos progressistas a favor de grupos minorizados ganharam força (Felinto, 2023).

Após a fala de Aloy, Hornet, também do Grupo Party, acabou desviando um pouco sua resposta do cerne da pergunta, mas afirmou que prefere - além de dar carteiradas acadêmicas - não interagir com jogadores masculinos para não precisar lidar com possíveis comentários. Esse comportamento mostra como fazer parte de um grupo minoritário tem influência na experiência de quem joga. Ainda no Grupo Party, Aloy afirma que joga apenas títulos multiplayer online com grupos de amigos, nunca com pessoas desconhecidas, pois entende que são ambientes tóxicos. Link, que é um homem homossexual, compartilha que procura interagir apenas com pessoas que são parecidas com ele e concorda com Aloy de se limitar a espaços seguros. Leon, por sua vez, afirma que em espaços on-line vai haver discriminação contra minorias, justamente por que o “*gamer try-hard*”¹⁷, como ele mesmo se refere, desconsidera como jogador todo aquele que não se

¹⁶ O termo *woke* surgiu na comunidade afro-norte-americana e significa em tradução livre “estar acordado”. Se declarar *woke* é ter uma posição política progressista e liberal (no sentido de justiça social). O termo, porém, tem sido utilizado de forma negativa para pessoas tradicionalistas e de direita, que acreditam que essas políticas são extremistas e representam aos “valores da família” (O que, 2024).

¹⁷ O uso do termo *try-hard* pelo participante refere-se a *gamers* que buscam a vitória acima de tudo no jogo, com uma postura extremamente competitiva. A partir de pesquisas em fóruns sobre o tema, nota-se que o termo é subjetivo, mas pode ser utilizado de forma pejorativa, quando um jogador só pensa em ganhar ao invés de usar o *game* como algo recreativo (What, s.d.).

assemelha a ele. No grupo misto, eles não focaram suas respostas nas plataformas, mas sim nos espaços *online* e *offline* de jogo. Dessa forma, a conclusão que alguns trazem é de que a experiência muda quando se interage ou não com outras pessoas.

No Grupo Gerudo, a pergunta foi voltada especificamente para o gênero, questionando-se se fator poderia mudar a experiência de quem joga e as interações em/com plataformas distintas. Todas as participantes concordaram que sim:

Muda, com certeza. É... eu vejo, quando eu tô jogando online, dificilmente eu sou pareada com uma mulher. Principalmente quando eu jogava MOBA. [...] Mas no *Dota*, como tem chat de voz, você consegue ouvir as outras pessoas, né? E aí, bem raramente eu era pareada com mulheres, assim. Então, na minha experiência, os jogos mobile, eles são mais amigáveis com o gênero feminino, sim. (Ellie, Grupo Gerudo)

Eu tive a sorte do dos jogos que eu joguei, se tinha alguma interação online, não era por voz, não era por nada que ficasse claro (meu gênero). Então, era um jogo que já tava ali no nicho, né? Tipo o *Animal Crossing*, o jogo da *Hello Kitty (Island adventure)*, você pode ter interações, tal, né? E os jogos que às vezes tem online, mas não tem assim uma interação por voz nem nada, como *Elden Ring* ou o *Destiny*, né? Eu já sabia que existia essas coisas também, que nunca quis me arriscar, né? Falar minha voz lá e ser xingada? Não quero participar disso. (Isabelle, Grupo Gerudo)

Eu jogava *LOL*, e eu sei, porque era insalubre demais. Comecei a ter crise de ansiedade por causa disso. E aí tem até um paralelo. O meu meu noivo, ele entrava e era “só mais uma noite pra relaxar, vou jogar uma ranqueada”. E ia de boa. Eu quando sentava assim, “ah vou tentar jogar uma ranqueada”, a minha mão já começava (gesto trêmulo) a tremer, já ficava nervosa. Aí parei, falei: “Não preciso disso. Não vou me estressar no meu computador, na minha casa, entendeu?”. Então eu parei e tem muita diferença. Hoje, os jogos que eu jogo no PS5, por exemplo, um jogo que eu joguei bastante e gostei muito que foi o *Red Redemption 2*, tem online também. Eu nem toquei nisso! Só joguei ali o jogo, começo, meio fim, acabou, top, encerrei, fui embora. Eu não me atrevo mais. (Max, Grupo Gerudo)

Muitas das opiniões do Grupo Gerudo também acabaram relacionando suas respostas com as interações *online* e seu ambiente, que pode ser muitas vezes hostil. Ellie, inclusive, afirma que os jogos mobile são um local mais seguro para as mulheres porque, a partir de suas experiências e das demais participantes do grupo, a maioria dos *games* são jogados no formato solo *offline*. Isabelle, por sua vez, liga a segurança de sua experiência ao gênero de jogo - *cozy games* -, que para ela é um nicho seguro dentro dos jogos eletrônicos. A relação aqui é que, os jogos online competitivos, geralmente jogados no computador e console e que abarca parte do público que se considera tradicional, construíram esse ambiente que estraga a experiência de grupos minorizados, nesse caso, mulheres. Max aborda claramente a diferença de experiência entre os gêneros quando diz que seu

parceiro joga partidas de *LOL*, um jogo online de batalha, para relaxar, enquanto ela desenvolveu ansiedade pelas diversas experiências negativas que teve ao jogar o título.

Outra questão, elaborada somente no Grupo Party, foi a forma como a indústria vê a mulher como jogadora. As participantes trouxeram diversas questões, como o lucro acima da qualidade, como as empresas lidam com as denúncias de assédio em jogos multiplayer online e a representação feminina no universo de games:

Só vou tacar aqui um salzinho que eu acho que no caso do *LOL* e do *Valorant*, que são da mesma empresa, que é a Riot, eu acho que ainda tem o adendo de que eles não querem resolver esse problema. Porque eles sabem que a comunidade dele é tóxica há muitos anos e eles não fazem nada pra resolver o problema. [...] Então, pra mim, no caso exclusivo da Riot, nem é do interesse deles cuidar da comunidade e fazer do jogo deles um lugar seguro pras pessoas, não é. (Ellie, grupo Gerudo)

Eu vou fazer um contraponto... (incompreensível)... da Riot pra acompanhar *esport* e eu acho que na parte dos *esportes* eles estão assim, micropassos de melhorar. Incentivando meninas a jogar. Na parte da da questão de denúncia nos jogos, eu já vi notícias falando que já foi muito pior, que continua ruim, com certeza, porque afinal de contas é a Riot, né? [...] Enfim, é o mundinho, é um clube do Bolinha mesmo. Eles não são genuinamente interessados em... melhorar as condições pra as mulheres, porque eles também compartilham dessa ideia de que as mulheres são minoria, o que paga são os homens. É... mas já foi pior. Eles estão um pouquinho melhor. (Samus, grupo Gerudo)

Mas eu acho que questão de cuidado com o público, eu acho que a Nintendo toma um pouquinho, um pouquinho mais de cuidado ainda, né? Porque ela visa muito lucro também. [...] E também tem um negócio bacana que eu gosto bastante, que tem em bastante jogos agora também, que é quando você pode criar um avatar, tem opção de ser tipo feminino ou masculino ou com feições femininas ou masculinas, né? Porque agora tem alguns jogos que não define como, com gênero. Tipo, você vai ter uma carinha e pronto. Pode ser uma carinha mais feminina e uma carinha mais masculina. Mas isso é uma inclusão bem legal que eu gosto bastante desses jogos também

Então teve várias notícias, eu li ao longo dos anos, de jogos da Ubisoft que eram é... muito mais inclusivos, muito mais receptivos pra públicos diversos, principalmente pra mulher, que chegava no gerente, eu esqueci o nome do cargo específico [...]. É... e esses jogos eram, a representação feminina era cortada, sabe? E ou acontecia casos como, por exemplo, em *Assassin's Creed Odyssey*, que a personagem feminina era canonicamente a protagonista do jogo, mas mesmo assim, todos os jogadores jogavam só com masculino. Ou as pessoas agiam como se todo mundo só jogasse com masculino. E a própria empresa vendia mais merchandising do personagem masculino, do que da feminina. (Samus, grupo Gerudo)

A percepção das participantes do grupo Gerudo é a de que a visão da indústria em relação às mulheres gamers melhorou com o passar dos anos, mas que ainda há muito espaço para evolução. Todas concordam que o lucro vêm antes de qualquer coisa para as empresas desenvolvedoras de games, mas há aquelas que se esforçam mais para apresentar uma variedade maior de conteúdos e

opções mais inclusivas em relação a gênero, cor de pele, sexualidade e características físicas no geral. Um dos problemas apontados é a falta de variedade nos líderes dessas empresas, que sempre vão escolher caminhos onde o lucro é certo, impedindo o desenvolvimento de narrativas e campanhas que fujam do padrão. Nesse sentido, a liberdade de criação costuma abrir portas para novas histórias e personagens que atraem um tipo diferente de público dentro da comunidade gamer. Os jogos *indies* - jogos feitos por empresas menores, com poucos desenvolvedores e financiamento mais escasso - são vistos por diversos participantes, dos grupos Gerudo e Party como um escape para novos mundos digitais:

Eu sinto que nessa parte de ter mais cuidado com o público e ter mais atenção é... à comunidade e essas coisas, à experiência do jogador de verdade, eu acho que isso fica muito mais com jogos *indies* (jogos feitos por empresas menores, por financiamento coletivo ou próprio do desenvolvedor). E aí sejam estúdios que estão fazendo jogos mobile ou jogos que estão... que são pra PC, eu acho que isso fica mais no nos estúdios *indies* mesmo. (Ellie, Grupo Gerudo)

Eu vou concordar aqui também. É... jogos *indies* são visivelmente mais inclusivos em todos os aspectos, não só de gênero, como de sexualidade, identidades de gênero. É... mas eu acho que quando a gente vai falar de empresas grandes, entra muito em questões de... arte mesmo, no mundo... tudo é bem parecido, assim. [...] Então assim... realmente tem essa diferenciação mesmo e os *indies* estão aí pra salvar a gente, porque se depender de empresa grande, vai só se basear no lucro mesmo e muitas vezes no machismo mesmo, né? Porque você falar que, “ah, mulheres não jogam”, sei lá, nos anos 90, é uma coisa. Você falar que mulheres não jogam hoje é outra coisa completamente diferente. (Samus, Grupo Gerudo)

Eu dou prioridade pra comprar os jogos *indie*. É, o pessoal que que joga jogo, que desenvolve jogo no Brasil, pra gente dar uma... É, apoiar a, o pessoal que joga, o pessoal que faz a programação, o pessoal que trabalha fazendo desde a música, música independente, você vai ter a pessoa que vai programar, vai ter o ilustrador, vai ter o cara que tá ali trabalhando, as pessoas que estão ali trabalhando. Então, dou essa preferência também pra conhecer é... jogos, o mundo através de jogos. [...] Então eu também analiso os jogos como uma forma de ver o mundo. (Hornet, Grupo Party)

Bom, eu gosto muito de jogo *indie* também, né? Eu acho que é importante dar visão aos pequenos desenvolvedores. Pô, comprar jogo da Ubisoft, você paga 300 pratas num jogo que vai ser mais do mesmo, cara. [...] Enquanto que tem desenvolvedores *indies* que fazem jogos fantásticos assim, botando por um preço super bom pra vender na, na Play Store, na... na Steam ou na Xbox Store. São jogos assim que saem um pouco fora da caixa, né? É, jogos que não tem medo de fazer diferente porque meio que o cara não tem nada a perder, ele não tem milhões a perder, o cara tá fazendo aquilo mais por diversão. (Mario, Grupo Party)

Além de mais baratos, os jogos de desenvolvedoras menores trazem inovações na construção de mundo, de personagens e de história. A diversidade muitas vezes não está apenas nas

narrativas abordadas, mas também nas equipes por trás das criações. Nesse sentido, os jogos *indies* mostram a importância de lideranças diversas no entretenimento, que vejam o diferente como novas oportunidades para alcançar outros públicos e para entender o *gamer* como alguém além do homem hétero branco. Outra questão, também ligada ao conteúdo padronizado das grandes empresas de videogame, é como esses grandes títulos representam mulheres, tema recorrente nesta pesquisa e que figura na fala de duas participantes:

E aí vem também toda aquela aquela conversa de “ah, não é só a gente tá perdendo espaço, a gente tá deixando de ser representado”, “agora os jogos estão ficando muito woke”, “ai as mulheres não podem mais ter calcinha, não pode andar só de calcinha nos jogos”, “ah, mas meu time tem que carregar a mulher”, entendeu? É, tudo parece bobagem, parece só uma coisinha de tipo, “ah, não é jogo”, mas é tudo... se você for olhar bem, é uma coisa muito estruturada, mesmo assim, em vários níveis. (Samus, grupo Gerudo)

Sou apaixonada por *Tomb Rider*. E aí eu joguei de 2016 e teve uma hora que eu tava percebendo que tinha alguma coisa me incomodando muito e eu não tava entendendo o que que tava me incomodando na *Lara Croft*. Aí depois de ficar olhando assim, eu tava numa fase que eu não tava conseguindo passar, eu tava percebendo que ela tava de regata e o peito dela tava balançando muito. Eu falei: "Caraca, é isso que tá me incomodando". [...] Falei: Cara, imagina salvar o mundo de regatinha assim, um top que não tem uma sustentação. (Hornet, grupo Party)

A fala de Samus compreende que, na sua percepção, a forma com que as mulheres são tratadas enquanto jogadoras pela comunidade e a maneira que são representadas em alguns jogos, de forma sexualizada, faz parte de uma estrutura social machista. Para ela, frases como “isso não é jogo” procuram uma definição para atividade a fim de deixar grupos minorizados de fora. Hornet traz com exemplo uma protagonista feminina marcante, mas que é descolada na realidade, em sua opinião, já que nenhuma aventureira exploraria o mundo e passaria por perigos, vestida da forma que Lara Croft se veste. As duas participantes trazem a questão do *male gaze* em suas falas, com exemplos de como o corpo feminino é utilizado como ferramenta para atrair o público masculino. Essa prática é trazida na pesquisa a partir de Lauretis (1987), que aborda como o cinema, através de tecnologias próprias, cria discursos e imagens que objetificam a mulher e fazem sua manutenção como objeto social. Na perspectiva da sexualização da mulher nos jogos eletrônicos, essa questão é trazida por diversas pesquisadoras, como Martins e Tompkins (2021), Sarkeesian (2013-2017), Gray et al (2014; 2017; 2018).

Em um panorama geral, as participantes do Grupo Gerudo estavam muito alinhadas em suas percepções sobre gênero, não apenas historicamente, mas como elas mesmo sentiam as opiniões atuais da sociedade. Lara não foi tanto uma exceção, mas sua percepção sobre gênero, ainda que

presente, era menos “incisiva” pelo pouco contato que ela ainda tinha com os games. Dentro do Grupo Party, a participante mais vocal sobre as questões de gênero foi Hornet, uma mulher sáfica, que trabalha também como professora. Apesar de Aloy também trazer sua perspectiva do preconceito de gênero enquanto mulher, abordando questões caras para pesquisa, sua postura era de não enfrentamento e retirada dessas situações, enquanto Hornet se mostrava muito mais combativa em suas ações e suas falas. Apesar dos participantes homens trazerem considerações sobre gênero e sexualidade, essa tratativa ficou quase que inteiramente nas considerações das participantes mulheres do Grupo Party.

Em resumo, as principais descobertas adquiridas a partir das problemáticas de gênero foram:

- a) A construção de uma percepção social consolidada entre as décadas de 1990 e 2000 que demarcava o videogame como um passatempo predominantemente masculino, achado respaldado pelas trajetórias e memórias compartilhadas pelas participantes;
- b) a emergência de uma leitura histórica espontânea nos relatos de participantes como Isabelle, Ellie, Zelda e Aloy acerca do afastamento estrutural das mulheres de determinadas atividades e profissões, percepção essa que vai de acordo com diversas teorias abordadas ao longo da pesquisa;
- c) Através de uma análise macrossocial, Samus (Grupo Gerudo), Hornet e Mario (Grupo Party) sinalizaram a expansão de discursos alinhados à extrema-direita conservadora nesses ambientes digitais, atuando como vetores que potencializam e reiteram percepções misóginas;
- d) Constatou-se, por fim, que o marcador de gênero reconfigura as formas de consumo e engajamento dentro da comunidade gamer, já que, enquanto participantes mulheres relataram o abandono de jogos com interação online devido ao desgaste emocional decorrente de ambientes hostis, homens - parceiros e colegas - conseguem habitar esses espaços sem grandes ônus a saúde mental. Essa assimetria pode ser encontrada nos relatos de Link e Leon, que conseguem naturalizar ou ignorar xingamentos e comentários inapropriados, mantendo sua permanência e trânsito regular por esses espaços.

O ambiente socialmente e emocionalmente nocivo da comunidade, principalmente a grupos minorizados, já foi abordado anteriormente neste trabalho, especialmente através de Kurtz (2019). Ambos os grupos tiveram experiências negativas em interações *online*. Assim como neste tópico, a relação entre o gênero e a comunidade gamer online será novamente abordada e mais aprofundada no tópico a seguir

5.2 PERCEPÇÕES SOBRE A COMUNIDADE

Seguindo a divisão proposta para a organização das ideias, discussões e respostas, essa seção se baseia nas perguntas onde a comunidade gamer era o principal ponto de partida da reflexão. Assim, as indagações trataram de: a relação com os espaços de comunidade; experiências positivas e negativas nesses espaços; mudança de hábitos em decorrência de interação de espaços online; diferença de participação nos espaços on-line a depender da plataforma utilizada; diferença de participação de espaços online através do gênero. As percepções trazidas a partir das provocações sobre comunidade se interligam com as questões de gênero, não só a partir das perguntas, mas em decorrência das respostas das próprias participantes.

No Grupo Gerudo, a relação entre as participantes e os espaços online atualmente, é quase inexistente. As sete participantes compartilham a ideia de que estar em espaços online, em contato com a comunidade, para as mulheres, é quase sempre uma experiência estressante. A maioria - com exceção de Lara - já teve contato com a comunidade, através de chats e grupos, mas decidiram se afastar por questões como falas, xingamentos e situações que presenciaram. Zelda, por exemplo, definiu a experiência de jogar com o chat aberto como insuportável:

E lidar com o homem também, aí dá um tempo, né? Então, aí é um detox enorme ficar só no joguinho solo e mais tranquilo também. Você joga no seu tempo, do seu jeitinho, não tem um time também pra aí... aí é mais é bem mais tranquilo, bem mais paz e amor. Prefiro. (Zelda, Grupo Gerudo)

Assim como Zelda, a solução a qual as participantes recorrem para se manter longe desses ambientes é jogando, sempre que possível, títulos que sejam solo, sem necessidade de manter o chat aberto, por exemplo. Leah, que afirma ter “pavor” de jogo online, em razão da interação com pessoas, compartilhou uma forma de driblar essa função quando o jogo exige que você faça parte dela:

É... tem uns jogos que eu jogo no celular que é obrigatório você ser de um clã. E aí o que me irritava muito é que tem muita criança que finge que tem 18 anos pra poder jogar o jogo e aí eu não suportava. Então eu acabei criando um clã só meu e tranquei, só tem eu no clã, pra eu conseguir continuar jogando o jogo, porque eu gostava muito de... de criar o mundo ali. Porque eu jogo mais pelo fato de você criar sua cidade, tudo, do que a questão do clã em si. Então eu acabei fazendo isso. Foi meio que um refúgio, fazer um clã sozinha e trancar pra ninguém entrar, porque tinha pavor, era muita criança, muita é... questões, igual todo mundo falou já, de homem. Enfim, e aí mesmo a gente usando um *name* neutro, é... você acaba não aguentando de ler tanta asneira ali, enfim. (Leah, Grupo Gerudo)

Aqui, Leah se refere a um jogo mobile, mas a “questão de homem” que ela traz, foi abordada pelas outras participantes, que presenciaram situações desconfortáveis em diversas

plataformas e se referem a falas ofensivas, não só misóginas, mas também discursos de ódio voltados para outras minorias. Para Isabelle, uma solução encontrada é apenas participar desses espaços quando ela sabe que a comunidade é mais nichada e a probabilidade de uma experiência ruim é bem baixa, em sua visão, como é o caso de comunidades de jogos cozy e que a maioria dos jogadores são mulheres, como é o caso de *Hello Kitty Island Adventure*, citado por Isabelle como exemplo. Lara, por sua vez, afirma que nem se interessou em participar desses espaços por já ter visto *lives* onde streamers eram xingadas por serem mulheres. Samus e Max compartilham da ideia de que partidas online com interação prejudicam a saúde mental da mulher:

E... desde que eu parei de jogar online, eu realmente sinto que eu diminuí 100% meu estresse de ter que lidar com homem, entendeu? (Samus, Grupo Gerudo)

[...] Sou muito feliz com os meus jogos offline. Eu, os personagens, o mundo e ninguém. Eu e os NPCs (*non playable character* - personagem não jogável), né? Isso é importante. E assim, totalmente diferente. O meu noivo, ele joga *FIFA* (simulador de jogo de futebol). Eu nunca ia conseguir jogar *FIFA*. Os caras manda mensagem bolado, sei lá. Eu fico chego a ficar nervosa. Não, pra mim não dá mais. (Max, Grupo Gerudo)

Samus, em outra fala sobre comentários nas interações online traz a questão da idade também, pra ela, comentários que diminuem a mulher enquanto jogadora ou que ligam a mulher a só um tipo de plataforma, ou tipo de jogo, geralmente são feitas por homens jovens ou adolescentes, que não tem maturidade. Para ela, toda mulher que já jogou on-line já se deparou com esse tipo de comentário, mas acredita que esse pensamento está caindo em desuso. Esse trecho do comentário de Max é um complemento que a mesma faz após afirmar que jogos online causam-lhe ansiedade, algo que foi trazido na seção anterior, sobre gênero. Para todas as participantes do Grupo Gerudo, estar afastada dos espaços de interação com a comunidade é uma forma de preservar sua saúde mental, seu senso de segurança naquele espaço e o prazer de jogar videogame. A percepção delas é que a interação com o gênero oposto geralmente estraga a experiência de jogar.

No Grupo Party a sensação é similar e as formas de lidar com isso também, apesar da diversidade de gênero. Os participantes concordam que a interação em chats e grupos pode ser desconfortável:

Tem outros que não dá nenhuma vontade de jogar em grupo e acaba diminuindo a vontade de... de jogar online, tipo *LOL* (*League of Legends*, gênero MOBA, *multiplayer online battle*). *LOL* é horrível com chat aberto. O *LOL* já foi um jogo interessante, a dinâmica, mas não dá pra jogar, nem ouvindo as pessoas falarem, nem com chat, nem com nenhum áudio aberto. (Hornet, grupo Party)

O que Hornet tava falando aí no no *LOL*, eu nunca instalei *LOL*, justamente por esse motivo, mas aconteceu com *Overwatch*, era pavoroso jogar *Overwatch* com o chat aberto, eu não sei jogar direito, então você faz besteira, né? E mesmo no xadrez, isso acontece bastante também. É... as pessoas são muito tóxicas jogando xadrez online. (Mario, grupo Party)

Eu sempre joguei com chat aberto. Hoje em dia quase ninguém usa o chat, quase sempre tem chat fechado por causa desse histórico, mas quando alguém abre o chat decide conversar, é uma experiência muito boa. Eu sinto que ele evoluiu bastante. Não vou falar tipo assim, “ah, pode jogar *Overwatch* de peito aberto” porque não, isso aí... Mas eu diria que tá... tá menos pior. Tá menos pior. Já, já não é tão terrível quanto um dia foi, pelo que eu ouvi, porque como eu falei, eu nunca fui jogador online. (Leon, grupo Party)

Assim, eles também utilizam como recurso passar despercebidos nesses espaços, desativar as funções que levam a interação no chat ou se retirar completamente desses jogos. Esse último caso é exatamente o que Hornet passou jogando *League of Legends*, um jogo multiplayer de batalha em arena que muitas vezes a comunicação para passar coordenadas é necessária, devido a experiências negativas nessas interações ela deixou de jogar esse *game* específico. Leon, compartilha da visão de Mario em relação ao jogo *Overwatch*, também *multiplayer*, e o ambiente hostil que se cria dentro do chat durante as partidas. Porém, a partir de uma visão mais otimista, Leon percebe que as interações on-line atualmente estão melhores do que foram um dia, o que pode indicar uma mudança, ainda que pequena, em quem joga esse jogo e conseqüentemente os comportamentos que são trocados ali. Os outros dois membros do grupo trouxeram questões diferentes, como Link, que busca participar desses espaços através de uma rede de segurança:

Mas nos jogos que a gente tem essa possibilidade de limitar o seu espaço e ficar ali, tipo, com seus amigos, com as pessoas que você conhece, é até uma forma de a gente realmente se proteger, proteger nossa paz (incompreensível). Desse jogo de *League of Legends*, eu faço parte de dois grupos, bem influentes, um é o *Ilha de Freljord* que, pelo amor de Deus, é o inferno na terra e o *League of Divas*, que também é o inferno na terra, mas ele é mais legal é...um pouco mais é... um pouco mais friendly...pra pessoas LGBT, tipo, eu que sou gay, por exemplo. Às vezes quero jogar com a minha *Seraphine* e sair cantando... (incompreensível). Às vezes eu vou ser xingado só por escolher uma personagem que tava cantando, uma fadinha, não sei o quê. Mas é... penso que é tipo pra mim, né, foi muito essa questão de procurar espaços que me cabem, mas não numa questão de “meu deus, tenho que ficar aqui nesse canto”, não, mas de procurar mesmo interagir com pessoas que são parecidas comigo. (Link, Grupo Party)

A estratégia de Link é utilizar as opções que a plataforma oferece para poder jogar de forma segura, sem sofrer ataques à sua identidade. Ele combina grupos com pessoas do seu grupo identitário, que acredita que não vão julgar suas escolhas de personagem ou a forma que ele vai se

comunicar ou expressar. Link entende que não é todo jogo que oferece essa possibilidade, mas para ele é uma forma eficiente de evitar experiências indesejadas, com um grupo de pessoas em que ele se sinta pertencente. No que concerne o pertencimento, a relação de Aloy com a comunidade gamer é complexa:

Então eu gosto muito do que o Leon falou e concordo que você é gamer, se você se considera gamer. E eu falo isso porque eu não me considero gamer, não falo por aí que eu sou gamer porque eu rejeito muito a comunidade em si. Eu não me sinto parte disso. É... e eu jogo, é até uma piada entre os meus amigos quando eu falo que eu não sou gamer, porque eles falam: "Você joga jogos na sua vida inteira, não tem como ser mais gamer que isso". Mas é porque eu não me sinto à vontade nesses espaços e eu não sinto essa necessidade de, "ah, você joga 5 horas por dia, então toma aqui seu carimbo. Você é gamer, não pode falar que você não é gamer". Na prática, eu sei que, óbvio, gamer significa uma pessoa que joga, então, dito isso, não sou eu que defino o que que é gamer. Então, posso estar falando sempre isso que eu não sou gamer, mas não sou eu que defino, não é o carinha do comentário que define.

Aloy, a partir da fala de Leon, atribui o sentido de gamer a uma identidade própria, algo que a pessoa precisa se reconhecer como pertencente. Sua fala nos faz questionar qual o sentido da palavra gamer, o que é ser gamer? Essa problemática vai ser melhor abordada quando falarmos sobre plataformas e como a identidade gamer se relaciona com o celular, mas podemos começar a tratar essa questão a partir da fala de Aloy.

A discussão sobre a identidade gamer foi introduzida anteriormente neste estudo: ao analisar a rejeição de certos perfis, gêneros e plataformas por parte da comunidade, tensiona-se a definição do termo. Essa palavra costuma estar relacionada com uma identidade que é ligada ao homem e sua falsa proficiência natural com a tecnologia (Wajcman, 2000), ligada a um perfil consumidor com maior poder aquisitivo (Goulart e Nardi, 2017), onde a visão tradicional da masculinidade e a branquitude são determinantes e excluem tudo que é diferente disso (Shaw, 2010; Apperley e Gray, 2020).

É nesse cenário que Aloy não se vê pertencente. Ela possui o "currículo gamer". Tem acesso às plataformas usuais, joga títulos grandes e entendidos como complexos o suficiente, joga desde criança e tem o videogame como sua principal atividade. Ainda assim, ela mesma vai negar pertencer a esse espaço, por não se enxergar dentro de uma cultura excludente, que ela mesma define como tóxica. Sua escolha é não engajar nesses ambientes de troca online, pois ela sente que a maioria dos perfis ativos nesse espaço são de homens, que se posicionam, respaldam uns aos outros e criam uma aversão ao diferente. Aloy, se entendendo como diferente, prefere ignorar essa parte da interação, passando por essas comunidades quase que despercebida.

Apesar da estratégia que Aloy realiza para poder transitar nesses espaços com segurança, a auto-invisibilização ou auto-apagamento é também, para Kurtz (2019), uma forma de violência. Aloy não é a autora dessa violência, visto que só faz isso impelida pela estrutura da própria comunidade que vê a mulher como um indivíduo menor. Aloy faz isso para não ser atacada, mas como ela mesmo compartilha, os homens são muito mais vocais nesses espaços e quando as mulheres se invisibilizam, é como se não existissem ali, reforçando a impressão desses homens de que aquele espaço é só deles e criam uma certa aversão, que Aloy mesmo pontua.

Percebemos assim que as experiências que os participantes tiveram nesses espaços, e a forma como se sentiram com essas experiências, influencia na maneira que eles enxergam a comunidade e como escolhem participar - ou não - desse grupo. Os participantes de ambos os grupos concordaram que questões como gênero da pessoa e a plataforma escolhida, influenciam na maneira que eles participam desses espaços comunitários. Em suas falas percebemos que eles recorrem novamente a experiências com a comunidade para exemplificar a mudança que enxergam. A fala de Ellie já foi trazida aqui, em que ela afirma que jogos mobile são mais amigáveis com mulheres, justamente pelo público que forma essa sub-comunidade específica àquele jogo. Na mesma linha, Samus traz essa conexão entre plataforma, gênero e comunidade, através da sua experiência:

Então assim, pra mim com certeza, é muito mais tranquilo jogar mobile, mas eu sou suspeita pra falar porque como eu falei, eu jogo mais nos mobile solos, o mobile que você raramente tem que interagir com outras pessoas. (Samus, Grupo Gerudo)

Nesse recorte, Samus também relaciona a mudança de experiência em relação a plataforma ao gênero de jogo que ela gosta de jogar no mobile, títulos que não precisam de interação, em que o “prazer de jogar” é apenas cumprir seus objetivos. A experiência dela não está apenas relacionada à mudança de plataforma, mas a categoria de games que ela joga e a falta de interação com a comunidade, que quase todas as participantes concordam, “estraga” a experiência. Samus afirma que sua experiência melhorou dramaticamente após parar de jogar jogos online em interação com homens, uma visão que as participantes do grupo Gerudo compartilham e já foi explorada aqui em outras falas. É interessante, porém, trazer a fala de Lara:

Acho só legal trazer o contraponto de alguém que não joga online, que eu não vejo diferença, né? Porque não estou vendo outras pessoas. Então, eu sei que acontece, mas pra mim é tudo igual, é a mesma experiência, não afeta, não tem problema assim nenhum.

Os relatos de Lara oferecem um contraponto às experiências do grupo, principalmente devido ao seu contato tardio com os jogos eletrônicos. Essa posição de *outsider* a manteve afastada das problemáticas estruturais vivenciadas pelas participantes que jogam desde a infância. Lara optou por não ingressar em ambientes on-line após tomar conhecimento de episódios de assédio em títulos como *Valorant*. Embora evite o contato direto, ela estabelece uma correlação clara: o potencial de violência de gênero está presente na interação social nessas comunidades. Assim, na perspectiva da participante, a plataforma (mobile ou console) é irrelevante, uma vez que o preconceito é um fenômeno discursivo da comunidade e não do dispositivo utilizado.

No grupo Party, a questão de gênero também aparece quando se traz a experiência com a comunidade. Já trouxemos aqui a fala de Aloy sobre não se sentir pertencente a esse grupo. Hornet vai em conjunto à ela e às participantes do grupo Gerudo quando diz:

E aí quando eu, quando eu quero jogar, eu jogo muito mais do celular e sem ouvir ninguém, muito mais fácil. (Hornet, Grupo Party)

Aqui, Hornet também faz essa relação entre plataforma e interação com a comunidade, onde o mobile a possibilita jogar títulos solo, sem precisar ter qualquer tipo de troca com outros jogadores, o que teria melhorado sua experiência. Outras considerações sobre as plataformas foram trazidas mais aproximadas de dinâmicas do jogo do que com a comunidade, assim, elas serão abordadas na próxima seção. No entanto, Leon traz em falas distintas, momentos que, através da experiência dele, mostram a relação entre comunidade, plataforma e o tipo de jogo:

Os jogos que eu tenho no meu computador não são puramente pra eu jogar, são meios de eu... são coisas que eu faço pra interagir com pessoas que eu gosto da vida real. É uma extensão da minha comunicação com elas na vida real. (Leon, Grupo Party)

Talvez o que a... o que as pessoas não entendam, muitas pessoas não consideram realmente essa questão do casual, ser um jogo casual, não é nem por causa do celular, mas por ser um jogo casual, que as pessoas consideram ele por não ser algo competitivo. (Leon, Grupo Party)

O participante traz duas questões: a) a forma como ele vê o computador e os jogos que utiliza nessa plataforma e b) como o jogo casual é visto pela comunidade. Apesar dessas duas pontuações abordarem assuntos da seção seguinte (plataformas), elas dizem respeito a opiniões de Leon sobre a comunidade. Para ele, no trecho *a*, “jogos de computador”, que no caso são jogos de *multiplayer online*, são reservados para a interação com a comunidade e com seus amigos dentro desse grupo, são uma forma de criar laços através do videogame, uma característica dos jogos

eletrônicos que Leon traz em outros momentos e que considera positiva. Já no trecho *b*, ele comenta como enxerga a visão da comunidade em relação às plataformas, nesse caso o celular. Nesse sentido, ele não vê uma desconsideração do celular como uma plataforma gamer, mas sim dos jogos casuais como “jogos sérios”, justamente por não terem como objetivo a competição, uma das características que poderiam definir um jogo como “verdadeiro” (segundo participantes do Grupo Party).

É importante reforçar aqui que as percepções e opiniões dos participantes são baseadas em suas próprias vivências dentro desses espaços, bem como em situações negativas de terceiros, que os fizeram se afastar de locais como chat, grupos ou fóruns:

Eu trabalhava em um site que hoje não tá mais ativo [...]. A gente fez uma pesquisa uma vez sobre **** (jogo de MMO - massive multiplayer online) e após isso começamos a ter problema de ataque no site e perseguição pras jornalistas que fizeram a matéria. E o negócio se desenrolou tanto que anos depois virou notícia. (Samus, Grupo Gerudo)

E...e assim, totalmente diferente. O meu noivo, ele joga *FIFA* (simulador de jogo de futebol). Eu nunca ia conseguir jogar *FIFA*. Os caras manda mensagem... bolado, sei lá. Eu fico chego a ficar nervosa. Não, pra mim não dá mais. Eu sou da época da *lanhouse*, eu já tive que *deslogar* da lan house e sair porque os garotos da lan house estavam implicando comigo, porque eu tava querendo jogar. Então assim, pra mim tem diferença e sou team offline, né? (Max, Grupo Gerudo)

E quando jogo é só entre gente que eu conheço, só entre amigo, né? Então, uma comunidade mais de boa assim, entre amigos mesmo, aí sim uso o chat. Mas de forma geral, quando eu jogo online, que atualmente não estou jogando tanto assim, eu acho que o único jogo que eu tava jogando mais online, tipo, uns anos pra cá, foi *Genshin Impact* (RPG de ação), né, que eu também só jogava entre amigos, mas também saí dessa vida, pelo amor de Deus, não tava dando mais *Genshin*. Mas... tipo, o chat é insuportável, insuportável. E lidar com o homem também, aí dá um tempo, né? Então, aí é um detox enorme ficar só no joguinho solo e mais tranquilo também. (Zelda, Grupo Gerudo)

No primeiro trecho, Samus compartilha uma situação vivida na época em que fazia parte de um site sobre temas geeks. Ela relata um ataque organizado que as jornalistas do site, voltado para mulheres, sofreram. Na mesma fala, Samus nos diz que acredita que essas pessoas são uma maioria vocal na internet e não na vida real, mas sabemos através de Kurtz (2019), Apperley e Gray (2020), Wajcman (2000) que as tecnologias e as comunidades criadas ao redor delas não são apartadas do mundo offline, esses discursos violentos tem suas bases em estruturas sociais vigentes e as violências físicas que as mulheres sofrem estão ligadas aos discursos de ódio que correm nesses espaços online.

O trecho seguinte, que pertence a uma fala de Max, é o exemplo da relação entre os discursos de ódio online e offline. Para ela, jogar online se tornou sinônimo de ansiedade e ela

enxerga a diferença de gênero principalmente quando se compara ao namorado, que ainda está nesses ambientes e tem contato com comentários vexatórios. Ela então compartilha uma situação em que teve que deixar de jogar e sair fisicamente de um espaço porque um grupo de meninos não queria sua presença naquele local. O motivo da implicância com Max não pode ser confirmado, mas é uma demonstração de que a vida online e offline nem sempre é algo separado, para quem é vítima de um ataque.

A questão que Zelda traz em sua fala é uma repetição de algo que apareceu muito entre as participantes do Grupo Gerudo e através de Aloy e Hornet, do Grupo Party, a interação com homens dentro desses espaços e como isso pode ser exaustivo e violento:

O meu foi a primeira vez que eu abri o notebook pra jogar LOL. E aí, é, não sabia da jogabilidade do jogo e tal e aí eu entrei numa partida online, abri o chat de áudio, né? E aí, eu fui junto na mesma... na mesma *lane* (rota) que o outro jogador, porque eu não sabia que tinha que cada um ir numa *lane* diferente. Aí o cara falou pra eu sair dali, aí eu saí, fui pra outra *lane* porque... porque eu tava pensando [...] “duas pessoas pra bater em uma torre só, cai mais rápido do que uma pessoa só batendo em uma *lane*”. **Aí eu peguei, fui lá com outro, na outra *lane* do rapaz, que tava com áudio aberto, ele falou pra sair e disse: "Ah, uma mulher tá me querendo, tá querendo me ensinar a jogar LOL".** Aí eu: “e eu sei essa porra?”. Não me senti tão ofendida porque eu também não sabia jogar LOL. Aí achei chato e desliguei. [...] Aí depois quando lançaram o LOL de celular, acabei jogando mais, pelo celular mas sem chat e sem microfone aberto, porque o pessoal é muito chato. (Hornet, Grupo Party, grifo nosso)

Não me sinto tão inserida na comunidade, é assim, de verdade, carinha aleatório lá na Europa dizendo que mulher não tem que jogar, não tô nem aí, não. Não me afeta em nada. Eu olho tipo assim, cara, como que alguém pode ter um pensamento desse? Não é uma coisa que, tipo, me revolta, me causa desconforto, é uma coisa que me afeta quando... no ambiente do jogo isso é negativo de alguma forma. Eu tive experiências negativas no *GTA V* (ação e aventura) online. Quem jogou *GTA* sabe que o online é meio tumultuado. **E eu conheço meninas que jogam, a gente tinha um hábito de jogar juntas. E a gente quando tá no online, quem já jogou sabe, quando você tá com uma, uma sessão com mais pessoas, é mais vantajoso você fazer essas suas atividades em servidores com mais pessoas do que privados. E aí existiam perseguições, assim, já passei por situação de jogadores totalmente aleatórios, que a gente nunca ouviu falar... viu que a gente tem nomes femininos e aí foram atrás da gente pra ficar matando, pra atrapalhar, pra querer tirar a nossa paz. Esse é o tipo de experiência que me afeta e me irrita, no sentido de que a gente... a gente só quer paz, só quer jogar tranquila.** Mas aí é... vendo ali, a pessoa se dar o trabalho de pegar esses jogadores que estão ali e “olha, todo mundo menina, vamos lá”, é... essa foi a experiência que pra mim foi mais... impactante, de certa forma. Não dizendo que, tipo assim, me desestruturou, mas foi chato porque no geral eu não tenho essa experiência. Jogos que são assim competitivos, entre aspas “competitivos”, que você joga contra as pessoas, tipo um *Overwatch* que eu vi que o ***** teve uma experiência ruim, eu não passo por isso porque eu sempre jogo com amigos, eu jogo com pessoas que jogam de forma casual. (Aloy, Grupo Party, grifo nosso)

League of Legends e *Grand Theft Auto* são jogos que possuem temáticas, personagens e narrativas compreendidas como um interesse mais masculino, como uso de armas, batalhas e confrontos e sexualização do corpo feminino, assim como também são alguns dos principais títulos de suas empresas. No relato de Hornet ela afirma não ter se sentido tão ofendida porque realmente não sabia jogar, mas caso o comentário do outro jogador fosse apenas em relação a falta de habilidade dela não teria dito “uma mulher está querendo me ensinar”. A menção do gênero de Hornet vem como um desqualificador, colocando a mulher como menos habilidosa, dessa forma ela não teria propriedade para lhe ensinar nada, pois não está em seu nível. A recepção agressiva sofrida por Hornet pela comunidade de *LOL* a levou a não participar mais do jogo para não ter mais esse tipo de contato.

Em relação à experiência de Aloy, a prática de ameaçar, xingar e seguir jogadoras que são identificadas como mulheres, seja através do *chat*, *nickname* ou pelo microfone não é incomum e já é documentada em trabalhos como o de Kurtz (2019). Chamada de *griefing*, essa prática consiste em intimidar e atrapalhar outros jogadores, intencionalmente, a fim de se divertir com a frustração dos demais. No caso do que aconteceu com Aloy, esse tipo de *griefing* passa pela imposição de poder, em um ato que não traz vantagens diretas para quem o comete, é simplesmente para mostrar que pode fazer aquilo. Kurtz (2019) observou que essa prática nem sempre se correlaciona com o gênero, sendo mais frequente entre jogadoras mais ativas e de maior visibilidade. No caso de Aloy, a composição de um grupo formado por mulheres naquele espaço pode ter chamado a atenção de outros jogadores.

Para Aloy, outros tipos de violência, como xingamentos de uma pessoa desconhecida, não a afetam e não estragam suas experiências com os jogos. Ela se mantém nesses espaços, mesmo que de maneira “despercebida”, diferente de Hornet, Mario e as participantes do Grupo Gerudo, que deixam de jogar alguns jogos ou desabilitam funções de interação. É interessante também trazer as experiências pessoais negativas de Mario, Leon e Link:

Então, acabei voltando pra jogar jogos *single player* ou jogo que eu consigo jogar sozinho, tipo xadrez. Depende de outra pessoa pra tá lá jogando, mas eu posso jogar sem nenhuma interação com ela, né? O chat não é necessário, então eu posso bloquear o chat que não vai ter nenhuma, nenhuma... nenhuma interação possível, né? Mas ainda assim, o problema de quando o cara faz uma jogada errada e quer voltar atrás, mesmo ele não mandando nada no chat, ele simplesmente abandona o jogo e fica lá 10 minutos de tempo correndo até acabar. E muitas vezes o pessoal faz o seguinte, o cara faz uma jogada, faz um *misscliq*, faltando 8 minutos pro relógio acabar, ele deixa ficar faltando 5 segundos e vai lá e faz uma jogada. Crente que você não viu, é... aquela aba do navegador, pra você cair no tempo e ele levar o ponto do jogo. Ou seja, o cara, o cara tão *** (incompreensível) que

ele vai ficar 20 minutos lá pra ganhar uma porra de um jogo de xadrez que não adiantou nada na vida dele, né? Então, mesmo sem o chat, eu presencio algumas questões dessas de, de... de toxicidade. (Mario, Grupo Party)

E jogando Overwatch, eu acho que nunca... nunca me aconteceu nada, mas já aconteceu no competitivo do cara, eu jogo no PlayStation, sempre joguei no PlayStation, *Overwatch*, o cara foi lá, foi lá na minha conta PSN (*Play Station Network*) pra me falar no chat que eu tava jogando mal. A minha reação foi só não responder. Eu nem culpo ele porque eu realmente tava jogando mal. Não sou um bom jogador (risadas). Não tenho uma mira muito boa. Mas esse foi o pior que já aconteceu. (Leon, Grupo Party)

É... mas... em relação a isso de toxicidade, eu também já percebi bastante no dia a dia sim. Teve uma época que eu tava jogando com uma pessoa que eu meio que parei de jogar com ele porque ele ficava xingando, tipo, não xingava tanto no... no chat aberto, mas ficava xingando na call, sabe? Ficava xingando as pessoas e não sei o que e ele descobriu que eu era homossexual nessa call e tava me atacando. E tipo, eu tava ficando muito frustrado, até mesmo no jogo também, sabe? (Link, Grupo Party)

Os três participantes também já passaram por situações negativas, nenhuma delas diretamente relacionadas a gênero. É interessante perceber que a comunidade pode não ser receptiva e até utilizar ofensas com aqueles que correspondem ao padrão tradicional, homens héteros e brancos, que é o caso de Leon e Mario. Leon busca um caminho para lidar com o *hate* muito parecido com o de Aloy, de não se sentir afetado e dar qualquer reconhecimento para esse tipo de comportamento. Seus hábitos de jogo também não mudam, ele continua utilizando jogos online para se conectar com seus amigos. Link, enquanto um homem gay, tem sua sexualidade atacada. Como uma minoria, ele também é visto como um intruso em certos espaços e os ataques o afetam a ponto de perder a vontade de jogar. Porém, ele se mantém um consumidor de jogos online, onde procura jogar com pessoas que fazem parte do seu grupo, com o qual ele se sente seguro. Mario, por sua vez, abandonou os jogos online, sendo o xadrez a sua única exceção, em que ele utiliza o recurso de desativar o chat para não ter interação. Mesmo assim, ele descreve como o adversário pode lhe prejudicar de outras maneiras, em uma movimentação semelhante ao *griefing* (Kurtz, 2019), fazendo algo que não está nas regras a fim de ganho próprio, para que não perca a partida.

Diante das experiências e percepções dos participantes descritas aqui nesta seção, podemos entender que a maioria deles muda hábitos de jogos ou cria novos hábitos para se proteger de situações desagradáveis. No caso de Link e Aloy (ambos do grupo Party), eles buscam proteção através de limitações que alguns jogos permitem, onde o grupo pode ser formado com pessoas conhecidas. Assim eles formam uma barreira onde a interação online é segura. Quando não tem esse controle, Aloy busca passar despercebida por esses lugares, sem ter qualquer interação, assim

como Isabelle (grupo Gerudo), que prefere jogar jogos cozy, onde considera as sub-comunidades mais amigáveis, mas quando sai dessa bolha, não busca nenhuma interação. As participantes do grupo Gerudo, Zelda, Max, Ellie e Samus, assim como Hornet, do grupo Party, tiveram a experiência de jogar *games multiplayer online* e decorrente de situações negativas decidiram se afastar desse gênero de jogo, preferindo manter a prática apenas no modo solo. Leah (grupo Gerudo), por sua vez, procura driblar a interação obrigatória de algum jogo fazendo um grupo onde ela é a única participante.

Os únicos participantes que não mudaram seus hábitos por conta de experiências com a comunidade gamer foram Lara (grupo Gerudo) e Leon (grupo Party). Leah simplesmente não mudou seus hábitos, pois começou a jogar videogame mais velha e fez a escolha de não participar desses espaços, a partir de casos de assédio que viu na internet. Leon, mesmo recebendo e presenciando comentários desagradáveis, mantém sua presença em jogos online com interação com o mesmo intuito que sempre teve, se conectar com amigos e pessoas com os mesmos interesses através dos jogos eletrônicos. Essa característica de conexão é também trazida por Zelda, do grupo Gerudo:

Eu acho que tá... acho que a gente tá com muito hate no online, mas eu tenho que falar também, o online também traz coisinhas boas também, né? Tipo, eu tenho algumas amigas que eu converso assim de 5 anos pra cá, de quando lançou o *Switch* pra cá, que eu conheci jogando online, jogando *Splatoon* (jogo de tiro em terceira pessoa que pode ser jogado em multiplayer online) no *Switch*. Conheci, a gente conversa até hoje. Então, o jogo online também trouxe muitas amizades assim, né? Eu acho que conexão com essa bolhinha de mulheres gamers também traz aí amizades também, né? Eu acho isso bem, bem bacana. Então, não é só tipo só coisa ruim que sai daquilo, a maioria é coisa ruim, mas também tem umas coisinhas boas. Olhar pra um lado melhor assim. (Zelda, Grupo Gerudo)

Apesar de hoje estar afastada dos games e no seu grupo ser uma das mais vocais sobre essa decisão estar relacionada a experiências ruins, pessoais e alheias, Zelda escolhe trazer esse ponto positivo da comunidade online, a conexão. Mas em sua fala, ela traz um subgrupo dentro da comunidade gamer, as mulheres gamers. Link também fala sobre grupos online voltados para a comunidade LGBTQIAPN+. Esses dois grupos, juntamente com grupos raciais não-brancos, como negros e pardos, são vistos como *outsiders*, excessões e até intrusos no meio gamer (Apperley e Gray, 2020; Santos, 2024), não diferente de como são vistos socialmente no “mundo real”. A opinião de alguns participantes é que comportamentos violentos em relação a grupos minorizados tem diminuído dentro dos espaços de jogos e que a evolução é esses locais se tornarem cada vez mais diversos. Ainda assim, é possível perceber como ideias, conceitos e valores sociais compõem

os espaços online e se retroalimentam a partir dos discursos proferidos e propagados dentro e fora da internet. Da mesma forma que esses grupos minorizados são atacados dentro e fora do online, eles encontram segurança e motivação em seus próprios grupos para seguir existindo, no mundo real e virtual.

Neste tópico, entendemos que as principais descobertas trazidas para a pesquisa, a partir das questões sobre comunidade, concernem às relações dos gamers com esse ambiente, como: a) Com exceção de Leon (Grupo Party) e Lara (Grupo Gerudo), a maioria dos participantes alterou sua dinâmica de interação ou se afastou dos espaços digitais de jogos devido a vivências estressantes e violentas. Um exemplo marcante desse cenário é o relato de Aloy, que sofreu perseguição de gênero em *GTA Online*, o que a levou a adotar estratégias de autoproteção e invisibilização, como o uso de pseudônimos neutros e o silenciamento em chats e fóruns; b) Apesar dessa hostilidade, os ambientes virtuais ainda são valorizados por seu potencial de sociabilidade, servindo como pontes para fortalecer laços afetivos e construir novas amizades; c) Por fim, no que diz respeito à identidade gamer, observam-se diferentes perspectivas entre os sujeitos da pesquisa: enquanto os integrantes do Grupo Gerudo e os participantes Mario e Hornet (Grupo Party) defendem uma conceituação ampla e inclusiva - que abrange qualquer pessoa que jogue, independentemente da plataforma -, Lara associa o termo a uma dedicação obsessiva e à preferência por jogos com continuidade narrativa. Por fim, Link, Leon e Aloy propõem uma visão baseada na autonomia subjetiva, argumentando que a identidade gamer deve ser um processo de autodeclaração, livre de critérios ou validações externas.

Apesar de que, ao longo dessa pesquisa, buscamos desconstruir, o gênero de jogos e quais plataformas são utilizadas pelos usuários são objeto de discussão e validação de um gamer. No tópico seguinte buscamos entender as relações de cada participante com as várias plataformas disponíveis, o celular principalmente e suas escolhas de consumo.

6.3 PERCEPÇÕES SOBRE PLATAFORMAS

Neste tópico, seguindo a mesma linha das sessões anteriores, vamos tratar de perguntas e respostas que são direcionadas e estimuladas pelas questões sobre plataformas. No entanto, muitas das respostas dos participantes trazem questões de gênero e de comunidades para elucidar essas questões através de suas percepções e opiniões. Dessa forma, nesta parte trataremos de: a relação dos participantes com os games e suas plataforma favoritas; definições em relação a identidade gamer, plataforma e tipo de jogo; videogame como algo de nicho; lugar do celular no espaço de

jogo; quais as características das plataformas que levam os participantes a escolher entre uma e outra; como o celular é visto pela comunidade gamer enquanto uma plataforma de jogo; como a indústria enxerga as mulheres como consumidoras e como enxerga o mobile enquanto mercado.

No grupo Gerudo, a indagação do videogame ser um passatempo de nicho, trouxe nas respostas uma relação voltada para a diferença de gênero. A primeira a responder essa pergunta foi Isabelle, que deixou claro que, para ela, o nicho correspondia a divisão mercadológica feita ao introduzir o videogame no Brasil, colocando ele como um brinquedo para meninos:

[...] Os brinquedos aqui do ocidente são extremamente divididos por gêneros, né? Tem brinquedo de menina e brinquedo de menino. E não ouse misturar as coisas. E aí tem esse pensamento que, inclusive acho super machista, mas que até perdura desde aquela época, “ah, uma menina pode jogar uma coisa de menino, mas o menino nunca que vai querer brincar com brinquedo de menina”. Então eles quiseram vender pra os meninos, como um brinquedo de menino. Eu acho que eu tive muita sorte que meu pai era da área de tecnologia e eu tinha o meu tio, junto em casa, que também já tinha o videogame antes. Então eu já tive... esse interesse. [...] Então, eu pude ter contato desde crianças, mas eu percebia desde que eu era criança que, lá nos anos 90, que não era uma coisa muito comum ver as garotas jogando videogame.

Isabelle se considera uma exceção na década de noventa, visto que sua criação e as atividades que realizava - incluindo os videogames - não eram delimitadas por questões de gênero. A ideia do videogame como algo nichado a partir do gênero, que já foi - e ainda é em algumas situações - tratado como uma atividade masculina ressoou na resposta de outras duas participantes do grupo. Primeiramente, Ellie concorda com o que Isabelle traz:

Eu acho que tem muito esse papel de gênero, né? Eu acho que no geral como a gente era muito criada até os anos 90, até o início dos anos 2000, era muito uma questão de “**isso aqui tem que servir pra você ser uma dona de casa depois**”. Então, a gente brincava de boneca, porque tinha que aprender a cuidar da criança. [...] **Mas falando em questão de acessibilidade, eu acho que também tem muito a questão do preço, né? Porque é... tecnologia é muito caro no Brasil, falando especificamente do Brasil, né?** Até hoje. Olha o preço que foi lançado o Switch 2, são três, quatro salários mínimos pra você comprar um console, sabe? [...] Você ter um PC gamer, é caríssimo. [...] ter um aparelho de computador forte o suficiente pra aguentar os jogos de hoje em dia também você vai (gastar) uns cinco, seis mil, é muito caro, né? [...] **E aí você investir tanto assim no entretenimento... não é todo mundo que tem essa oportunidade.** [...] **E aí, até vendo a questão do celular, eu acho que os jogos de celular eles são bem mais acessíveis, porque meio que hoje em dia a gente já é meio que obrigado a ter celular de qualquer forma.** Então, ter um celular e também ter a possibilidade de jogar nele, eu acho que se tornou mais acessível. (Ellie, Grupo Gerudo, grifo nosso)

Mas em seguida, ela aborda outro fator que contribui para a segmentação dos jogos eletrônicos: a acessibilidade aos meios necessários para a realização dessa atividade. Quando Ellie

fala em acessibilidade ela se atém principalmente a acessibilidade financeira, o capital necessário para adquirir as tecnologias para acessar os jogos eletrônicos. Nas teorias abordadas sobre o celular como *medium* para jogos, no capítulo “O celular como plataforma de jogos eletrônicos” (3.4), a questão de acessibilidade econômica do celular, em comparação com consoles e computadores, é trazida como uma característica positiva do celular, já que dá acesso a uma diversidade maior de pessoas ao videogame e à comunidade. Ellie trouxe exatamente a mesma questão, sem qualquer menção a isso ter sido feita na pergunta, compreendendo que a acessibilidade proporcionada pelo celular é uma percepção que existe, pelo menos, por parte da comunidade. Zelda, em seguida, contribui para a questão:

É, eu fui bem contemplada pelas duas falas. Tipo, tá muito nessa questão de gênero mesmo. Então... é que eu sou, eu não sei se eu sou um caso à parte, porque meu pai sempre teve videogame, sempre me deixou jogar. [...] Mas em relação a acessibilidade dos jogos, realmente, é uma coisa muito cara. Eu sempre gostei da Nintendo (empresa de jogos e consoles). Nintendo sempre foi um negócio bizarramente caro. Sempre foi complicado assim, né? Mas se quiser jogar também tem emuladores, graças a Deus. Mas, em relação a acessibilidade, celular, eu acho que é a coisa mais acessível, assim, pra se pensar, de se jogar um jogo, né? [...] A gama de pessoas que jogam videogame saiu daquela... ainda tem aquela bolhinha *nerdola nerd*, né? Mas estourou essa bolha e muitas outras pessoas tão jogando videogame, né? Atingindo muitas outras pessoas, principalmente o público feminino.

Em sua fala, Zelda traz questões relacionadas a jogos de celular não serem vistos, muitas vezes, como “jogos sérios”, abordagem vai ser mais explorada em outro momento. Todavia, esse contexto é relevante por correlacionar os jogos casuais aos dispositivos móveis — uma associação já fundamentada na literatura de Juul (2016) e Chess (2009; 2016). Sob essa perspectiva, tais jogos, caracterizados por uma decodificação mais simples e partidas rápidas, não são legitimados como jogos “de verdade” pela comunidade de jogadores tradicionais, que a própria participante denomina como “bolha nerd”. Quem joga esse gênero de jogo acaba não sendo considerado gamer, como vimos no exemplo da Figura 8. Para Zelda, o celular entra como um meio que dá acesso aos videogames, atingindo mais pessoas, principalmente as mulheres que são a maioria nos jogos mobile (PGB, 2024), diversificando mais a comunidade.

Na relação de Max com os games podemos novamente ver esse padrão da divisão de gênero e da acessibilidade financeira. Max ganhou um *Gameboy* porque acharam que ela era um menino e quando seu pai comprou um PlayStation 2, em pouco tempo ela e suas irmãs perderam o videogame porque o pai deu ao primo que teria um filho menino. Na mesma linha das outras participantes, Leah sempre entendeu que o videogame era visto como um interesse masculino:

Então, assim, era muito raro a gente ser... se entrar nesse meio. Na escola, meus amigos eram todos homens, que jogavam videogame. Era sempre eu no meio dos meninos, porque eu gostava de videogame, de skate, de carrinho. Então, a gente foi crescendo numa sociedade que ela foi moldando a mulher pra sair desse meio. Já nos anos 2000, principalmente 2010 pra cá, a gente teve um boom da influência e das pesquisas sobre mulheres que jogam. Então, aí que já foi identificado aquelas crianças, que da década de 90 já foram foram entrando no meio do videogame, já veio jogos com uma temática mais, entre aspas, feminina, uma temática mais fofinha, sendo que nós temos milhares de mulheres que gostam de jogos sangrentos, de terror, de arma tiro, enfim. Então, hoje em dia isso já tá muito mais separado.

Alinhada ao raciocínio das demais entrevistadas, Leah traz uma perspectiva mais acadêmica ao citar pesquisas focadas na mulher jogadora. Ela aborda o conceito de *pink games* - um movimento mercadológico que tentou atrair o público feminino, mas acabou apelando para estereótipos de gênero, como jogos de moda, maquiagem e cuidado, caracterizados pelo chamado “software rosa” (Dakessian, 2021). Nesse momento, Samus utiliza o contraponto, já apresentado aqui através de sua fala, de que as mulheres sempre estiveram nos games:

Sempre teve mulheres jogando em tudo quanto é lugar, mas a diferença é que, quanto mais a internet foi crescendo e as mulheres foram... entrando mais nessa, principalmente em MOBA, que surgiu essa barreira do machismo exatamente por inabilidade social de homem. Sou da opinião de que, de forma geral, as mulheres sempre estiveram, sempre participaram, sempre foram jogadoras. Tem uma pesquisa que mostra que as mulheres são a maioria. [...] No Brasil é mais fácil realmente por causa da questão financeira mesmo, jogar pelo celular. **Também é um pouco mais difícil mulheres terem interesse por jogos onde tem maioria masculina.** Jogos de tiro e coisas assim, exatamente por causa do assédio, né? Mas, por exemplo, o aumento dos torneios de esporte com times femininos é um negócio que comprova, sabe? Tem mulher que gosta de todo tipo de jogo e tem mulher com a mesma, senão mais capacidade, que homem pra jogar jogo competitivo, principalmente. [...] **Então é uma visão que as pessoas têm que começar a trabalhar melhor, sair um pouco mais da bolha, porque não é nem verdade que a gente é sempre uma minoria.** E... por mais que realmente exista o assédio, o machismo, por mais que realmente... a gente tenha sido sim impedidas, historicamente, de acessar algumas coisas, eu acho que os jogos são um pouquinho a exceção dessa regra. (Samus, Grupo Gerudo, grifo nosso)

Nenhum dos apontamentos que Samus traz nesse trecho de sua fala estão errados, mas eles são mais complexos que isso. Realmente, as mulheres sempre estiveram nos jogos, assim como elas sempre estiveram presentes em outras atividades consideradas masculinas. Porém, é importante dizer que elas sempre foram tratadas de formas diferentes enquanto público consumidor de videogames (Smith, 2019). Elas demoraram para ser reconhecidas jogadoras e quando foram criou-se um nicho específico de jogos para ela, com temáticas baseadas em divisões sociais de

gênero (Dakessian, 2021). A questão histórica de apartamento da mulher de cursos de lógica e tecnologia ainda influenciam diretamente na pouca participação da mulher na criação e desenvolvimento de games (Perrot, 2007; Yaszec, 2009). A impressão de que mulheres não jogam os mesmos jogos que homens ainda perdura, pelos gamers e pela indústria, em que elas são vistas como um público secundário, que não vai consumir os jogos AAA (Martins e Tompkins, 2021). Sobre as mulheres serem a maioria nos jogos, a partir de pesquisas como PGB de 2024, é importante entender que a maioria numérica não corresponde à “maioria social”, as mulheres são um grupo minorizado, negligenciado e apagado dentro e fora da comunidade gamer. Personagens femininas são diminuídas e sexualizadas nos principais títulos das grandes empresas (Sarkeesian, 2013-2017). Mulheres que jogam games pensados para o público masculino tendem a se invisibilizar nesses espaços por conta do assédio (Kurtz, 2019), o que pode reforçar também a impressão de que as mulheres não estão nesses espaços e criar rejeição a resultados como o da Pesquisa Games Brasil (2024). No fim, os jogos não foram a exceção dessa regra, mas quanto mais discussão se tiver sobre essas questões, pode se tornar.

Lara, por sua vez, traz a criação de um nicho gamer ligado à obsessão. Uma pessoa é gamer quando é muito fã, quando vai a eventos e participa muito da comunidade. Nesse aspecto, Lara revela que acaba não se sentindo uma gamer, pois gosta de jogos como *Mario Party* e *Mario Kart* (Nintendo), jogos para se jogar com os amigos, em grupo. Os jogos solo que ela costuma jogar são casuais, no celular. Ela também enxerga que o nichamento da atividade de jogar pode se dar pelo gênero também, principalmente por conta do assédio, que afastaria mulheres desses espaços. Ela mesma se usa de exemplo, já que nunca quis participar da comunidade pelos casos de assédio com os quais teve contato dentro da comunidade de *Valorant*. Lara se pergunta: “Eu tenho o direito de jogar sem ser obcecada e sem ser tão boa e não conhecendo jogos mais famosos, sabe?”. Novamente, tencionamos o que é ser gamer. Seria a quantidade que se joga e os jogos que se consome? Aloy, do grupo Party, apesar de caber nessas caixinhas, não se considera gamer. Então gamer é uma identidade auto reconhecida?

Antes de entender mais a fundo o que os participantes pensam sobre o que é ser gamer, o grupo Party também tem suas opiniões em relação ao videogame ser ou não uma atividade de nicho. Hornet atribui essa característica dos jogos à toxicidade do ambiente dos jogos online, especialmente com ataques voltados à minoria. Para ela, muitos comentários nesses espaços são voltados na tentativa de expulsar desses lugares aqueles que são vistos como “o outro”. Hornet também destaca a questão da diversidade de plataformas:

E aí a questão do nicho, a diversidade de plataforma. Que aí não acompanho tanto assim pra, pra poder falar, mas tipo, você joga com uma plataforma e talvez você não consiga jogar com uma outra. Aí seu amigo do *Xbox* não consegue jogar com quem tem *PlayStation*. A questão do computador, tem gente que não consegue jogar com quem não tem *PlayStation*, com *Xbox*. Ah, acho que mais universal acaba sendo *celular*, porque aí quem tem celular joga.

Para ela, o nicho acontece também pela variedade de plataformas, onde um grupo vai preferir tal console e outro o computador. Ela cita a rivalidade que existe na comunidade entre plataformas de empresas distintas, *Xbox* e *PlayStation* e como essa questão acaba nichando a comunidade em subgrupos, separados pela preferência por uma tecnologia em detrimento da outra. Nesse sentido, ela enxerga o celular como uma tecnologia que não teria essa divisão, já que todo mundo tem um celular. Em parte, sim, mas assim como um console pode não renderizar um software tão bem em comparação com outro, o mesmo acontece com celular que, dependendo de sua potência de processamento, pode não suportar alguns jogos.

Aloy, por sua vez, tem uma percepção mista em relação ao videogames como uma atividade de nicho:

É... dá pra gente ver no nosso dia a dia que existem muitas pessoas que jogam, cada vez mais criadores de conteúdo de jogos, *streamers* de jogos. Agora é um hobby que é muito mais difundido. Então, nesse sentido, no online você consegue encontrar muita gente que joga. Mas ao mesmo tempo é quase como se a gente [...] tivesse que ter duas vidas, assim. Meu trabalho, as pessoas do meu ciclo social, que eu conheço pessoalmente, não tem nada a ver com os mesmos gostos que eu tenho, que é de jogo, séries, anime, é... um outro universo pra essas pessoas porque elas têm uma visão de que são coisas infantis, são coisas que tem que ficar na nossa infância e depois que a gente cresce, ninguém quer saber mais de jogos. É, tanto homens quanto mulheres... mulheres principalmente. [...] Então é como se todo... todo o universo que joga conseguisse se encontrar online, mas fora aqui eu tenho a sensação totalmente que é uma coisa de nicho. (Grupo Party)

Na experiência pessoal de Aloy, que não tem um círculo social *offline* composto por gamers, o nicho dos videogames se dá por ser uma experiência digital *online*, que não ultrapassa as barreiras da internet. Junto a isso, ela também concorda com a opinião de Hornet, comunidades que repelem e expulsam àqueles que enxergam como outro. Em contraposição, Mario afirma que tanto seu círculo social *online*, quanto *offline*, compartilham do gosto por videogames e atribui também a característica de nicho a grupos reacionários e intolerantes:

[...] Então, tem, eu sinto que tem uma certa tribo que faz com que aquilo seja de nicho, né?
[...] Eu percebo que tem nichos que as pessoas querem tornar... é, tem locais que as pessoas querem tornar nichados pra manter aquele local como sendo o seu local seguro,

né? Não sei especular sobre a razão, sei lá, se é um lugar onde elas se sentem livres de qualquer julgamento externo da sociedade, eu não sei dizer...[...] (Mario, Grupo Party).

Apesar de não saber pontuar a razão, Mario traz em sua percepção uma das motivações por trás do ostracismo contra mulheres na comunidade gamer apontadas nesta pesquisa, a proteção de um espaço que os homens consideram como exclusivamente deles (Goulart e Nardi, 2017). Leon, por sua vez, atribui a noção de nicho ligada ao videogame como uma questão etária:

E eu vejo que quem tem essa visão de que o videogame é algo mais de nicho é um pessoal de uma idade mais avançada. Se eu for pegar, por exemplo, o meu pai tem por volta dos seus 50 anos, ele sabe o que é um videogame, ele sabe como ele é, ele comprou um pra mim, por isso ele sabe o que ele é. Mas se eu fosse, por exemplo, falar isso, perguntar pra a vó de alguém, provavelmente ela não vai saber. Ela vai achar “mas isso aí é besteira, isso aí é coisa de jovem”. [...] **E eu entendo que é cada vez mais acessível, principalmente com jogos de celular. Até as tiazinha que joga no celular o *Candy Crush*, ela não entende aquilo como um videogame.** Ela vê os negócios lá, não chama aquilo de videogame. Pra ela, o videogame dela é o *GTA* que o neto dela joga e vê ele batendo nas pessoas, “ah, isso aí é do demônio”. Isso é videogame pra ela. (Leon, Grupo Party)

Em sua fala Leon traz uma questão que não foi citada nessa pesquisa, a “demonização” dos videogames. Mais de uma vez os jogos eletrônicos, principalmente os ligados a temáticas consideradas como masculinas, com armamentos e batalhas, foram colocados como o causador da violência nos jovens (Azad, 2020). Casos de massacres em escolas, nos EUA e também no Brasil, foram apontados por alguns canais midiáticos como sendo resultado do acesso a jogos de tiro por crianças e jovens. Há outros fatores envolvidos, como a cultura da agressividade imposta a meninos como um sinal de masculinidade (Cechetto, 2004), assim como também os discursos propagadores de ódio a minorias na internet, já comentados aqui. O videogame sozinho não está relacionado a violência ou a dessensibilização em relação a violência.

Leon atribui essa visão a um público mais velho, que hoje tem acesso facilitado aos videogames através do celular, mas que ainda não tratam jogos casuais como videogame pois estão com uma visão cristalizada a partir de convenções sociais do que significa essa atividade. Na mesma fala, o participante compara o videogame com o cinema, considerando-o uma forma de arte que está num processo de massificação e que, com o tempo, vai se tornar uma forma de expressão artística, talvez ainda mais complexa que o cinema, por envolver a interatividade.

Como o último a responder a questão, Link traz em sua fala uma mistura dos apontamentos dos outros entrevistados. Ele afirma que tem em seu convívio social *offline* pessoas que gostam de

videogame e pessoas que não sabem nada sobre. Conta que já sofreu alguns ataques em partidas *online* por conta de sua sexualidade, então acredita que o nicho se dá também pelos ataques a minorias, que acabam repelindo muitas pessoas desses espaços. Por último, ele enxerga que entender o que é gamer e se considerar um é algo mais fácil para as gerações mais recentes, como a geração Z, que tem contato com isso no seu dia a dia e que já percebe jogos como casuais como videogame também, relacionando a questão uma diferença etária.

Já que algumas das respostas dos participantes tensionaram a definição de *gamer* ao tratar da problemática de nicho dos videogames, vamos abordar esse aspecto a seguir. Essa pergunta foi realizada nos grupos focais trazendo o celular para a equação. Utilizando o exemplo da figura XX foi questionado: jogar no celular influencia quem é visto como jogador ou jogadora? A opinião trazida na figura XX é algo comum dentro da comunidade ou é uma exceção? Nas respostas do grupo Gerudo podemos perceber que todas as participantes concordam que jogos de celular devem ser considerados como videogame, mas que a opinião contrária é recorrente na comunidade:

Mas entrando na questão do mobile, é... **eu acho até meio burrice, sabe, o argumento de que, “ah, é mobile, então não é jogo”, sabe?** Porque tem uma equipe que trabalhou naquilo. Tem joguinhos que são realmente mais fáceis de jogar, que são *cashgrab* (produto desenvolvido rapidamente pra retorno rápido de lucro) mesmo, sabe? Mas tem sim uma variedade muito grande, muito diversa de jogo mobile, que dá pra você desenvolver várias habilidades ali. Desenvolver socialmente também, conhecer outras pessoas. **Mas existe equipes e estúdios de jogos que fazem jogos mobile e que tão investidos cada vez mais, cada ano mais, em deixar esses jogos mais completos, mais complexos, assim, mesmo que seja pro celular.** Tanto que hoje em dia, inclusive, tem torneio de jogo mobile, né? (Samus, grupo Gerudo)

Acho que isso já foi definido aqui. Acho que todo mundo concorda. Sim. Jogos de celulares são jogos. Mas até Candy Crush? Sim. Até Candy Crush, sim. A Samus falou sobre isso mais cedo. Existe todo um pensamento, um estudo, um desenvolvimento, etapa, enfim, é jogo. Então tem que ser considerado assim. “Ah, a minha mãe joga Candy Crush é gamer?”. É, meu filho, aceite. Eu acho que aqui a gente vai entrar muito na questão, que é chato tá falando, mas é machismo, né? Tipo assim, **os homens, eles são tão acostumados a sempre serem o centro de tudo que daí quando eles vêm que eles não são o centro de alguma coisa, eles ficam: “Mas como isso é ser gamer de verdade?”**, mas quem que... foi você que estabeleceu a regra? Você fez a regra aqui, daqui pra cima é ser gamer, daqui pra baixo é não ser gamer. Só porque em mobile games tem muito mais mulheres jogando? Então quer dizer que você vai desconsiderar mobile games só pra poder deixar as mulheres de fora, sabe? [...] Então, eu vejo muito isso que, tipo assim, agora as mulheres estão conquistando muito mais o lugar delas, depois de muitos anos de luta e aí **os homens ficam se vendo “ameaçados”, porque ninguém tá ameaçando nada.** Só quero o que é meu por direito. E aí eles estão se sentindo ameaçados, sentindo que eles estão perdendo espaço quando não estão, só estão, tipo assim, a gente só tá entrando junto, a gente não tá tirando o que é deles. (Ellie, Grupo Gerudo)

Por exemplo, minha avó joga videogame, né? Ela joga o *Hay Day* (jogo casual). Então assim, abrangeu muito mais. [...] **A partir do momento que tem regra e tem o vencedor, é o jogo.** Mas pega nessa parte do machismo mesmo, né? **Também porque tem o estereótipo gamer, né? O rótulo gamer também foi criado pelo público masculino.** Tipo, dedicar a vida pro jogo, né? Porque vida de homem é mais fácil. **Eles conseguem se dedicar a outras coisas mais facilmente. Não tem outras responsabilidades.** Então, se dedicar a isso, comprar computador, comprar console. Então, o celular acabou sendo menosprezado, porque de repente vira uma coisa que todo mundo tem. E se é uma coisa que todo mundo tem, ah, então não é não é jogo de verdade, entendeu? “Porque eu tenho um *PS5*, eu sou gamer, mas minha mãe que tem o celular e joga *Candy Crush*, não é porque é um celular”. (Zelda, grupo Gerudo, grifo nosso)

As falas dessas três participantes trazem razões distintas do porquê jogos desenvolvidos para o mobile devem ser considerados “jogos de verdade”, assim como também razões que deslegitimam esse tipo de plataforma e jogo. Samus traz o processo de desenvolvimento dos jogos mobile como um requisito para ser considerado um jogo de verdade. Se há um processo criativo, de pensar na estética, narrativa, temática, personagens, dinâmicas e jogabilidade, em uma plataforma eletrônica/digital, é um videogame. Ela utiliza o torneio de jogos mobile como um exemplo de como esses jogos podem ter competitividade, uma das características utilizadas para definir um jogo como sério e se destacar através disso.

Ellie destaca em sua resposta o machismo intrínseco em falas que buscam definir e dividir quem é *gamer* ou não. A participante aborda algo já trazido aqui, a visão da mulher como ameaça, aquela que vai tomar o espaço que os homens consideram como seu. Para ela, os jogos mobile só são desconsiderados como “jogos de verdade” porque a maioria do público consumidor é mulher. Quando pensamos no *gamer* tradicional, ser um consumidor, que gasta dinheiro com aquela atividade, é um dos definidores da identidade *gamer* (Goulart e Nardi, 2017). No estudo de Gao *et al.* (2023), entendemos que as mulheres tendem a gastar muito mais dinheiro em transações de jogos mobile do que homens. Mario, do Grupo Party, aborda mais de uma vez o seu desgosto por *mobiles* que possuem microtransações, uma crítica recorrente dentro da comunidade. Porém, as compras internas em um software também são formas de consumo, de gastar dinheiro com uma atividade lúdica.

Outra questão trazida por Zelda é o rótulo *gamer* criado a partir do público masculino. Essa afirmação vai de acordo com teorias abordadas aqui (Gray et al, 2016; Gray, Voorhees, Vossen, 2018; Apperley e Gray, 2020) de que o padrão do *gamer* foi mantido através de representações ligadas à masculinidade, fazendo com que qualquer um que não corresponda a esse rótulo seja entendido como um intruso, inclusive hoje em dia nesses espaços. A participante também traz a

questão da desigualdade de gênero quando se trata de momentos de lazer, em que, para ela, os homens conseguiriam se dedicar mais ao videogame que as mulheres por não terem outras responsabilidades sociais. Essa questão já foi abordada aqui através de Wajcman (2015), onde a jornada dupla da mulher, no trabalho remunerado e no trabalho doméstico, diminui exponencialmente o tempo de lazer em relação ao homem.

Na mesma linha, Lara, como uma pessoa que foi introduzida aos games a pouco tempo, enxerga o gamer como alguém que joga títulos com continuidade, ou seja, não casuais:

Então, que você tem uma maior continuidade, que você tem... não, uma fase que você encerra igual a *Candy Crush* e você pode parar ali e acabou e ganhou e tudo mais. Então, acho que eu associo muito mais a essa continuidade e história, mesmo que não necessariamente seja um jogo com histórias. [...] É mais essa minha perspectiva de que *Candy Crush* não parece ser um jogo que você precise doar muito tempo, entende? Você joga porque você gosta, porque é uma coisa casual, mas é diferente de outros jogos que você precisa desenvolver uma habilidade, que tem uma história e tal. Então, acho que meio que isso vem de alguém que ainda não se considera gamer e tudo mais. (Lara, grupo Gerudo)

A fala de Lara se relaciona com a de Zelda quando trata da questão do tempo, de dedicação a atividade de jogar como um parâmetro para ser considerado gamer. Nesse sentido, muitas pessoas que se entendem como gamer poderiam ser excluídas dessa identidade pois no seu dia a dia não conseguem se dedicar à atividade como gostariam, justamente por ter outras responsabilidades. As mulheres acabam caindo nesse grupo e sendo grandes consumidoras de jogos casuais justamente por serem jogos rápidos que elas podem encaixar na rotina através do *multitasking* (Wajcman, 2000; Martins e Tompkins 2021; Rodriguez-Barcenilla e Ortega-Mohedano, 2022).

Quando Wajcman (2015) fala sobre a desigualdade de tempo entre o lazer do homem e da mulher, ela não cita o videogame como um exemplo. Mas ao trazer o videogame como uma atividade em que essa diferença poderia ser espelhada, a questão foi levantada através de pesquisas realizadas em diversos lugares como Espanha (Rodriguez-Barcenilla; Ortega-Mohedano, 2022), Reino Unido (Rennick; Roberts, 2025) e China (Gao et al, 2023). Apesar de nenhuma pergunta trazer essa discussão, ela surgiu espontaneamente dentro dos grupos:

E eu me sinto muito culpada jogando jogo de celular porque eu passo muito mais tempo do que eu deveria, assim, muito. (Lara, Grupo Gerudo)

E na questão das plataformas, o celular pra mim, ele é uma forma de escape, principalmente assim, que nem... nessa vida corrida que a gente tá, você tem um momento ali de paz pra você jogar, tipo, ah, tá entre o trabalho, entre o doutorado, você dá uma pausa, joga um

pouco. E eu não me sinto culpada de parar e jogar no seu celular, da mesma forma que eu me sinto culpada se eu parasse e ligar o console, porque daí na minha cabeça eu tô deixando de fazer tudo que eu tenho que fazer pra ficar jogando. E no celular ele faz tanta parte de mim que eu não me sinto culpada de eu deitar na cama e jogar um pouquinho do celular assim. (Leah, Grupo Gerudo)

Se eu tiver de dia aqui (jogando), eu acho que eu tô perdendo muito tempo da minha vida, poderia estar fazendo outras coisas, mas daqui a pouco eu vou deitar, eu falo assim: “E se antes de dormir eu dar uma jogada nisso aqui”. (Max, Grupo Gerudo)

Porque vida de homem é mais fácil. Eles conseguem se dedicar a outras coisas mais facilmente. Não tem outras responsabilidades. Então, se dedicar a isso, comprar tipo computador, comprar console. Então, o celular acabou sendo menosprezado, porque de repente vira uma coisa que todo mundo tem. (Zelda, Grupo Gerudo)

Eu sou de um meio em que eu não vejo mulheres terem muitos passatempos. O que você faz pra você se divertir? O que você faz com o seu tempo livre, sozinha? Minha mãe, por exemplo, gosta muito de ler, mas todo o restante do tempo livre dela era voltado pra cuidados com a casa, cuidados com a família. (Aloy, Grupo Party)

Dentre as participantes que evocam o sentimento de culpa ao jogar, Lara é a única que liga ao celular. A partir de outras falas suas, como sua tentativa de diminuir o uso de telas, entendemos que o problema da culpa aqui não está nos jogos em si, mas na ideia de que esse tipo de lazer seja um “tempo perdido”. No caso de Max e Leah, reservar um tempo do seu dia para ficar no console ou computador jogando é visto como contra produtivo, o que gera culpa. Mas o celular para elas não teria esse peso, por ser uma ferramenta diária que está com elas o tempo todo, jogar pelo celular traz uma sensação de relaxamento.

Zelda e Aloy, por sua vez, vão tecer críticas à desigualdade entre as responsabilidades femininas e masculinas estruturadas socialmente. Zelda acredita que homens têm acesso muito mais fácil a plataformas de lazer como os jogos eletrônicos, além de mais tempo para se dedicar a elas e aproveitá-las, justamente por não terem cobranças sociais de serem produtivos o tempo todo. Aloy percebe na mãe a dificuldade que as mulheres têm de aproveitar e de se sentirem merecedoras de um tempo de lazer. Para a participante, a crença social de que mulheres devem se dedicar a casa e a criação dos filhos e a naturalização da sobrecarga feminina acaba adentrando a comunidade gamer, onde muitos jogadores acreditam que aquele espaço não deve ser frequentado pelo público feminino, que deveria se dedicar a “coisas mais caseiras”.

A desigualdade estrutural na distribuição de responsabilidades e lazer entre homens e mulheres pode ser uma razão para as diferentes formas de consumo de jogos eletrônicos entre os

gêneros. Quando Zelda afirma em sua fala que “homens não têm responsabilidades”, ela se refere aos papéis sociais de gênero, que acabam colocando mais obrigações e menos lazer para a mulher. Em um contexto onde um dos definidores da identidade *gamer* corresponde a quanto tempo você dedica à atividade, a falta de momentos de lazer feminino, mantidos por convenções sociais, podem contribuir para mulheres não serem vistas como *gamers* tanto quanto os homens.

No grupo Party, alguns participantes acreditam que isso se estende além da divisão de gênero na comunidade gamer, a partir da visão do outro como não pertencente:

Eu acho que na verdade é até um pouco além. A galera, como eu falei, mais protecionista, eles não chamam de *gamer* qualquer pessoa que não jogue um jogo que seja extremamente competitivo, né? Então é o caso do *Candy Crush*, *Stardew Valley* (jogo de simulação de vida e gerenciamento), *The Sims*. Então, qualquer coisa que não seja competitiva, as pessoas encaixam como se fosse não *gamer*, né? [...] Mas é uma visão muito comum. Eu percebo que tem uma alta correlação dessas pessoas que querem tornar um negócio cada vez mais nichado, de que *gamer* tem que ser algo competitivo necessariamente. (Mario, grupo Party)

Talvez o que as pessoas não [...] consideram realmente essa questão do casual não é nem por causa do celular, mas por [...] não ser algo competitivo. O videogame lá por 1970 era realmente uma parada de nicho, era realmente pelo valor competitivo, era algo pelo status de ser bom no jogo. Com o tempo, com mais pessoas entrando, acabou realmente sendo algo mais de pessoas se divertindo juntos. [...] Eu acho que o principal motivo dele não ser considerado um jogo é por ele ser simples e por ser um jogo casual em essência. Algumas pessoas também levantam o fator de ter um jogo de microtransação. [...] Você não considera um jogo porque não tem valor artístico, talvez. [...] **Eu acho que a questão de ser *gamer* depende muito de quem tá falando. Quando o rapaz *try hard* fala *gamer*, ele não pensa na pessoa que joga videogame, ele pensa nele mesmo. Ele espera que a pessoa que se chama de *gamer* seja igual a ele. Eu acho que por isso tem essa discriminação.** (Leon, grupo Party)

É... essas pessoas que fazem esse tipo de comentário não consideram *gamer* qualquer pessoa que joga um jogo que é casual ou um jogo que não é difícil. Pra mim, por exemplo, não é um jogador casual, uma pessoa que passa 8 horas jogando um *The Sims*. Então isso não é nada casual, mas é um jogo que é considerado casual, então não é difícil, não tem muito desafio, então você não é *gamer*. (Aloy, Grupo Party)

Mario, Leon e Aloy trazem o aspecto do competitivo como uma característica para invalidar todo jogo que não o é. Os três compartilham da opinião de que o *gamer* que entende como tradicional, enxerga e trata quem é diferente dele como não *gamer*. Leon e Aloy vão além e trazem uma perspectiva muito parecida com a de Lara (Grupo Gerudo), em que o que é deslegitimado, ou seja, não entendido como jogo de verdade por algumas pessoas, são os jogos casuais. Leon não liga a deslegitimação ao celular, afinal o celular pode ser uma plataforma para todo tipo de jogo que o

hardware consiga reproduzir. Tanto Isabelle (Grupo Gerudo), quanto Leon e Link do grupo Party, afirmam ter jogado jogos mais pesados e considerados tradicionais no celular, através de sistemas de *nuvem* e emuladores. Zelda (Grupo Gerudo), em uma fala já trazida aqui aborda que o celular como plataforma pode ser deslegitimado na medida que torna os jogos eletrônicos uma atividade comum, tira o videogame desse lugar de nicho. A partir das duas perspectivas trazidas pelos variados participantes, podemos entender que, o jogo casual, aliado ao celular - mas até mesmo os dois separadamente - fazem com que o videogame não seja uma atividade exclusiva de um perfil. Dessa forma, o público mais tradicionalista deslegitima essas formas de consumo para impedir uma diversidade, para que a atividade não se torne algo comum, já que era uma característica que os diferenciava dos demais.

Uma abordagem interessante tomada pelo grupo Party, a partir dessa pergunta, foi tentar definir o que é um *gamer*, segundo suas opiniões:

O que significa a palavra gamer? Como tá aqui na Wikipédia, é qualquer pessoa que joga jogos interativos, seja videogames, RPG de mesa, é, jogos de cartas ou qualquer combinação. Então, tecnicamente, ao pé da letra, o camarada que joga *Magic*, ele é gamer. O camarada que joga RPG de mesa, ele é gamer. Não tem que ser um jogo eletrônico jogado no computador online, com objetivo de matar o amiguinho que nem no *CS (Counter Strike)*, jogo multiplayer de tiro em primeira pessoa), né? Acho que qualquer pessoa que joga qualquer coisa é gamer, pela definição mais ampla possível. (Mario)

É... eu amo dividir a classe gamer junto com as minhas tias de 40, 50 anos e a minha avó (risadas). A minha mãe adora o *Candy Crush* da fazenda (*Farm Heroes Saga*). A minha avó, ela adora dominó e cartas. Nossa, ela é a melhor de jogar dominó e jogar cartas. Eu acho incrível é... dividir essa classe de nós jogadoras, nós mulheres que jogamos, junto com a minha mãe e a minha avó. (Hornet)

Eu entendo também que o que define principalmente se uma pessoa é gamer, se ela deve ser considerada gamer, é se ela se sente, se ela fala que ela é gamer. Como eu comentei, tem senhoras de idade que jogam *Candy Crush*, adoram, mas normalmente não se consideram gamer, porque não tem outra pessoa que joga na família ou não pensa como tipo assim, esse aqui é um videogame. Mas em essência, se a pessoa joga uma coisa e se considera um gamer, ela é gamer, não tem conversa. Ela tá jogando e ela se considera. Você pode jogar e não se considerar gamer, mas se você tá jogando e se considera, você automaticamente é gamer, deveria ser considerado como uma parte da comunidade. (Leon)

Eu acho que tem algumas coisas... uma palavra que eu achei, dita pelo Leon, foi a questão da comunidade, acesso a essa comunidade. Eu acho que algumas pessoas que se dizem gamers, às vezes são pessoas que procuram pessoas que têm esse interesse também, pelo menos é o meu caso. [...] Então, eu acho que depende muito do quanto o videogame ocupa a vida da pessoa. Algumas pessoas vão usar mais como uma forma de passatempo e não vêem tanto como aquilo como parte da identidade dela. E algumas outras pessoas vão ter como... o Mario falou, uma parte da identidade mesmo, a tribo, do feudo, né? Isso aqui é importante pra mim, conversar sobre isso, socializar sobre isso é importante. (Link)

No geral eu odeio muito a ideia de existir a “polícia dos jogos”. Eu vou chegar aqui, eu vou fiscalizar o que todos vocês estão jogando e só é gamer quem eu falar que é gamer. Você que joga *Elden Ring* (RPG de ação), você é gamer. Você que joga *Candy Crush*, você não é gamer. Eu não acho que ninguém deveria ter essa posição, porque quem somos nós, né? [...] Minha mãe é mestra do *Candy Crush*. Ela tá na fase 1500 e sei lá quanto, pode ser que ela passe mais horas jogando do que a pessoa que tá lá jogando jogos que eles consideram “sério”. Jogos de gente grande, jogos pesados, jogos difíceis. Então eu gosto muito do que o Leon falou e concordo que você é gamer, se você se considera gamer. (Aloy)

Cada um, à sua maneira, tentou definir o que enxerga como um *gamer*. Mario buscou o conceito na internet e é adepto da definição mais abrangente da atividade de jogar. Da mesma maneira, a fala extrovertida de Hornet traz a sua opinião de qualquer pessoa, de qualquer idade, que joga qualquer tipo de jogo, é um *gamer*. Já Leon, Link e Aloy trazem a palavra *gamer* muito relacionada a uma identidade que é definida por uma visão autocentrada, ou seja, é *gamer* quem se vê como tal. Durante essa pesquisa entendemos que, a visão social da identidade *gamer* estava ligada a um padrão tecnomasculinista, branco, heterossexual e elitista, mas para os três participantes essa relação não existe necessariamente. Para Leon o que vale é como a pessoa se vê, independente do jogo, tempo ou dinheiro gasto, se ela se auto-declara como *gamer*, ela é. Para Link, definição passe pelo espaço de como o videogame ocupa a vida da pessoa, se ela tem os jogos como um de seus interesses, se entende como parte de sua identidade pertencer a uma tribo. Aloy vai na mesma linha, a definição não parte do outro, ou de caixinhas que devem ser preenchidas, mas sim se a pessoa se sente pertencente a essa comunidade.

Além de entender através da percepção dos participantes como a comunidade pode enxergar o celular enquanto plataforma, é importante compreender que espaço o celular ocupa no dia a dia de cada um, assim como na relação de cada um com o videogame. No Grupo Gerudo, o celular não aparece como um aparelho que as participantes ligam ao videogame. Quando perguntadas qual o primeiro aparelho que vem à mente quando pensam em jogo, as respostas foram:

É, pra mim é PC. Falou em videogame, o primeiro aparelho que vem na minha mente é PC. No meu caso, por uma questão de... uma questão financeira mesmo. Porque na minha família a gente sempre teve bastante dificuldade e eu não tive muito acesso a consoles logo cedo. [...] E como no computador a gente tem a opção de emuladores, tem os jogos que costumam ser mais baratos [...]. Então, por uma questão de eu ter mais possibilidades, eu sempre preferi jogar no PC. Então, pra mim, eu pensei em videogame, eu pensei em PC. (Ellie, Grupo Gerudo)

Pra mim acho que é o PS4 porque é o que tem aqui em casa. Então, todos os dias eu olho pra ele. E é literalmente a imagem que vem na minha cabeça, o meu ponto de vista olhando o PS4. (Lara, Grupo Gerudo)

Eu acho que pra mim, quando fala de videogame nem é... nem é console, nem é aparelho, pra mim é um jogo, jogo mesmo. Tipo, eu falo: "Ah, videogame, né?", eu vou pensar Zelda, né? Porque eu jogo desde os 3 anos de idade, né? Que tinha aqui... o meu pai tem o Nintendo 64, jogava o *Ocarina (Of Time)* nele. E pra mim falou de videogame vai ser o jogo, né? Mas depois, eu vou pensar, por exemplo, no console mais recente que vai ser mesmo Switch. Mas falou de jogo, eu vou pensar em um jogo e não no aparelho na hora. (Zelda, Grupo Gerudo)

Pra mim, quando eu penso em videogame, a primeira coisa que me vem na cabeça é o *Super Mario*. Acho que pelo fato da... muito da infância, não sei, penso nele logo de cara. (Leah, Grupo Gerudo)

É... no meu caso, eu penso no **PS2**, mas é mais pelo... Aí eu penso também no [...] é o jogo, é *Def Jam*, que é um jogo tipo de batalha, de luta, de... tipo rapper lutando, né? E... é mais pelo tempo mais simples assim da minha vida, que eu ainda lembro que era um período bom. (Max, Grupo Gerudo)

No meu caso, eh, tanto pessoalmente quanto profissionalmente, quando fala de jogos pra mim é PC também. E... principalmente porque... eu cresci jogando no PC. Meu marido também é 100% PC. Uhum. Apesar de eu jogar muito mais o *Switch*, hoje em dia, eu só relaciono mesmo jogo... Eu costumo relacionar mais jogo ao PC. (Samus, Grupo Gerudo)

É... acho que eu consigo pensar em várias coisas ao mesmo tempo. Eu consigo pensar aqui no meu Switch, né, que é.. que é o que eu tô jogando mais, né, e tal, mas eu também penso no PC. Eu penso muito no controle, né, porque... eu e meu marido, a gente usa muito controle *third party* (de outra empresa), né, a gente compra na ****. Dá pra jogar tanto no PC, quanto no *Switch*. Aí acaba que fica uma coisa só pra vários jogos, né? E eu lembro demais do meu *Super Nintendo* também, do *DS* que eu tive. Eu consigo pensar em várias coisas ao mesmo tempo. (Isabelle, Grupo Gerudo)

É muito interessante perceber que as participantes, apesar de jogarem também no celular, não o relacionam ao videogame em um primeiro momento. Com exceção de Lara, que pensa no PS4 por um reforço visual de vê-lo todo dia, todas as outras participantes pensam em consoles, computadores ou jogos, hardwares e softwares que fizeram parte de sua infância ou adolescência. Ellie e Samus trazem o PC como o principal aparelho, pois cresceram utilizando essa plataforma multifunções, que não era específica para a atividade de jogar e que possibilitava driblar os custos que ter um console com jogos originais exigiria. Max pensa no seu PS2 desbloqueado, o atrelando a um período mais simples de sua vida, apesar de hoje utilizar mais o computador e ser realizada através dele. Zelda e Leah também atrelam a um sentimento nostálgico, mas pensando em um jogo da infância, o aparelho utilizado nem interessa muito aqui, o conteúdo se sobressai. Por fim, Isabella pensa em várias tecnologias ao mesmo tempo. Por ter sido a última a responder e ter tido

mais tempo para pensar enquanto respondia, Isabelle falou da plataforma que mais usa atualmente, de um acessório que utiliza em mais de uma plataforma e de uma tecnologia nostálgica.

Nenhuma delas mencionou nada sobre o celular, mas todas elas têm essa plataforma em comum. Para entender melhor o porquê o celular não aparece, é necessário compreender o espaço que ele ocupa na vida de cada uma. Como elas decidem quais jogos utilizar no celular? Quais são as características que as fazem escolher entre o celular e outra plataforma?

Pra mim é muito questão de ergonomia. Eu acho que se for um jogo que eu vou jogar durante me muitas horas eu prefiro jogar no meu PC porque daí eu tenho acesso ao mouse e teclado ou um controle. **No celular eu costumo jogar muitos jogos que não dependem de segurar o celular na horizontal e tal, porque eu acho que a questão da ergonomia no celular pra jogar esse tipo de jogo, pra mim, pega muito. Porque vai começar a doer minha mão,** [...] eu vou começar a ficar desconfortável. [...] Mas isso é pra mim, eu sei que tem gente que joga no celular e acha incrível isso. Então, eu sempre procuro jogos que... não precisam ser jogados durante horas e horas. [...] Em coisa de 25 minutos, eu abri o jogo, joguei e fechei. [...] com o celular em pé, né? Se for já uma coisa que eu tenho que virar e aí tem botões pra apertar essas coisas, eu não consigo. (Ellie, Grupo Gerudo)

Eu acho que é pela praticidade também, né? Celular tá lá, você tá carregando, ele cabe no bolso. **Então, putz, tô numa fila... então, pra mim celular, jogo de celular é mais pra isso.** Tô no ônibus, tô no metrô, tô no trem. Eu acho que ele é mais bacana assim pra passar o tempo. Mas em questão de praticidade, o celular é muito melhor porque ele tá no bolso, ele vai pra qualquer canto que você vai. Então, tipo, se eu levar o *Switch* (console portátil) pra lá e pra cá e for roubada... ferrou, né? Segundo que é trambolho. O *switch* é portátil, mas ele é grande, né? O *DS* também. [...] Então o celular acaba sendo aí, um ponto de escape pra momentos chatos fora de casa, né? **Mas pra dedicação de jogo, eu prefiro muito mais jogar nos meus consoles do que ficar no celular, ainda mais porque tem uns jogos mais complexos que eu aproveito mais.** (Zelda, Grupo Gerudo)

Eu escolho primeiro pela oferta. Oferta, assim, aonde que o jogo tá. Então esses que eu jogo no celular, só existem no celular, da bolinha, tudo mais. E depois vem essa questão da ergonomia. Porque inicialmente a gente jogou *Overcooked* dividindo um único notebook, espremidos na cama e hoje em dia a gente joga no *PS4* que tem. [...] Então é principalmente isso. Só que aí eu jogo muito no celular por puro vício e essa coisa do estou minimamente entediada e quando eu vi eu peguei o celular, sabe? [...] **Mas é principalmente onde que o jogo tá e essa praticidade dependendo do momento [...].** (Lara, Grupo Gerudo)

É, no meu caso, eu concordo com a Lara, é mais pela oferta [...] Por exemplo, eu queria jogar e *Life Strange: Double Exposure* no *PS5*, mas seria R\$ 400. Aí eu fui lá e baixei no computador, né? E joguei no computador. É mais assim, o que tá disponível pra mim? Eu tenho o *PS Plus*, então tem jogos ali, show, quero esse, vou jogar ali. Mas também é uma coisa que eu fico ali, sei lá, nem uma hora. Nem fico mais no computador tanto, porque também é instrumento de trabalho. Aí eu fico com aquela sensação de que eu já tô trabalhando, por mais que eu esteja me divertindo. Então, vou lá, tomo meu banho, pego meu telefone e o resto é história. **Eu abro *Play Store* (loja de aplicativos google) e vou**

baixando [...] O que tem de novo, que eu posso jogar antes de dormir. É isso. (Max, Grupo Gerudo)

No celular eu prefiro principalmente jogos que eu possa jogar offline, né? [...] alguma coisa assim, pra passar tempo mesmo. Então, sempre busco pra tipo, que nem o pessoal falou: “Ah, tá numa fila, tá num lugar entediante, tem que passar o tempo, tem que passar a hora”. Então, o celular é meio, mais esse escape. Desde o *PlayStation 2*, quando eu comecei a jogar jogo tipo *God of War* assim, eu viciêi em jogos assim. [...] E então eu prefiro jogos assim mais estilo *God of War*, estilo... às vezes eu jogo até um uns jogos que era do *PlayStation 1*, tipo *Crush*. Então eu prefiro mais jogos assim, sabe? Que me desafiem mesmo, pra passar o tempo ali. (Leah, Grupo Gerudo)

Eu acho que é muito do que as pessoas já disseram aqui, né, questão de, ergonomia, mas pra mim é.. acessibilidade, tipo assim, eu sou pessoa com deficiência também. Então, por isso, eu uso demais o *Switch*, né? [...] fico sentada numa cadeira, eu posso pegar e levar pra cama, né? Depende do que meu corpo precisa mais. Questão de celular também que é prático, que você pode levar pra todo lugar, né? [...] É uma questão muito prática pra mim ter o *Switch*, né? E o celular também quando... o *Switch* não tem como, praticamente. (Isabelle, Grupo Gerudo)

É... eu acho que, no meu caso, eu vou mais também pela ergonomia e pelo tamanho do jogo, o peso (pro hardware) do jogo. [...] Se eu conseguir baixar ele no *Switch* e o *Switch* conseguir rodar ele tranquilo, eu vou preferir o *Switch* do que jogar no computador. [...] E o celular é também só pra distração, pra horas de preencher tempo ou só esfriar a cabeça, sabe? Mas a maior parte das vezes, se eu tiver que escolher, eu vou preferir jogar no *Switch* ou jogar em um lugar que eu fique mais confortável. (Samus, Grupo Gerudo)

Os trechos trazidos aqui nos dão o contexto necessário para compreender como as participantes do Grupo Gerudo percebem o espaço do celular no seu dia a dia: como uma plataforma *secundária*. O principal ponto positivo do celular é a praticidade e portabilidade, ele pode ser transportado no bolso, na bolsa, na mochila, sem tomar muito espaço ou pesar muito. A maneira que o celular mais aparece aqui é como um dispositivo utilizado para jogos quando se precisa passar tempo, eliminar o ócio. Essa característica é comentada por Juul (2010) e levada para um viés de gênero através dos multitasking feminino, por Martins e Tompkins (2021). O ponto negativo do celular é a sua falta de ergonomia, onde *gameplays* longas podem se tornar cansativas, principalmente quando se utiliza o dispositivo no modo horizontal. O potencial de renderização da plataforma, apesar de não ter sido comentado em relação ao celular, pode ser trazido para ele também, já que alguns jogos vão precisar de um hardware muito potente, o que no caso do celular pode aumentar muito o seu preço, tirando a característica de acessibilidade economia que geralmente possui. Outra característica que divide o uso do celular ou de outras plataformas é a demanda, quais jogos cada dispositivo disponibiliza. Nesse ponto, o celular ganha quando o jogo é apenas disponível para mobile, mas costuma perder se o jogo está disponível para outras plataformas, ainda

mais se o jogo é mais complexo e precisa do uso de mais botões. Um apontamento em relação ao celular, que aparece exclusivamente no grupo Gerudo, é trazido a partir do ponto de vista de uma pessoa com deficiência, a participante Isabelle, que relata preferir dispositivos que permitem mudar a posição do corpo enquanto se joga, algo possibilitado pelo celular e também consoles portáteis.

No grupo Party, o celular também não vai aparecer em destaque quando os participantes pensam em videogame. A motivação das respostas, assim como no grupo Gerudo, entram em locais como afetividade, demanda e oferta e plataformas usadas no cotidiano:

Quando eu penso em jogar, eu penso muito no console do joystick, né? Eu penso muito no joystick do PlayStation, especificamente o 1, que foi o que eu mais tive essa afetividade, né, de começar a jogar alguma coisa. É, mas se eu parar pra pensar aí na plataforma, o que eu mais gosto hoje, pensando em tudo, é o computador, porque dá pra baixar jogo de outras plataformas também, dá pra piratear, né? E aí o computador acaba sendo muito mais fácil pra você conseguir jogar alguma coisa do que pegar no telefone. (Hornet, Grupo Party)

Bom, eu ia comentar justamente dessa questão de pirataria (risos) dos emuladores (risadas, incompreensível). E eu penso também, no computador, justamente por essa questão de tipo, de que tipo... tá ali trazendo, né? Eu nunca tive as plataformas diferentes pra jogar, sempre foi principalmente o computador, né? Na adolescência, até a idade adulta. E... então era o que, tipo, era a plataforma que eu tinha, que eu pirateava por lá, fazia por lá mesmo. [...] O celular um pouquinho, também. (Link, Grupo Party)

Hoje em dia, quando eu penso em jogar,, a primeira coisa que vem na cabeça é o Xbox, que é onde eu jogo. [...] Eu adoro o controle do Xbox. Eu acho aquele controle perfeito. [...] Antes da pandemia, eu diria que o computador é a primeira coisa que me vem na cabeça quando eu penso em jogos, mas ficar trabalhando de casa, olhando pro computador, me deixou tão saturado dessa tela que, pra mim agora, plataforma de jogar virou quase que exclusivamente o Xbox. [...] Mas eu tenho uma memória afetiva muito grande dos primeiros portáteis da Nintendo. [...] Só complementar, não penso muito em celular, né? Porque como eu comecei a jogar há bastante tempo atrás, esses smartphones são uma coisa, sei lá, tem menos de 20 anos na nossa vida, né? Nunca me chamou muita atenção. Então, eu já joguei algumas vezes em celular, mas nunca me bateu tanto, né? É mais pela falta do retorno tátil em relação ao controle. (Mario, Grupo Party)

Quando eu penso em videogame, a primeira coisa que me vem à mente, é realmente o PS2. Foi o segundo console que eu tive. [...] foi o console que, tipo assim, me marcou como, que me apresentou realmente o universo dos videogames. [...] E desde então eu realmente me acostumei mais a jogar, a entender videogame como o console mesmo. (Leon, Grupo Party)

Atualmente, quando penso em jogos, também penso mais em PC. Quando eu era criança, jogava em consoles com cartucho. E o que eu mais usei foi o PlayStation 1, só que depois dele fiquei muito tempo sem ter contato com jogos e aí depois já fui direto pra PC. E eu gosto muito mais do PC porque ele dá uma versatilidade maior, tanto de quantidade de jogos, quanto o preço dos jogos. É muito mais barato no PC do que consoles. Então, e também tem essa questão que citaram de poder emular jogos. [...] (Aloy, Grupo Party)

No grupo Party, a principal conexão feita relacionou a palavra “videogame” com a plataforma de maior uso dos participantes durante a vida, ou que eles mais usam atualmente. Para Hornet, Link e Aloy, o aparelho relacionado ao videogame é o computador. Hornet, em um primeiro momento, diz que a primeira coisa que vem na sua frente na verdade é um acessório, o controle do PS1, motivado por uma relação afetiva, mas que quando pensa em aparelho, o que ela mais usa é o computador. As características que ela traz para o computador vão surgir nas falas de Link e Aloy, a possibilidade de acessar jogos de todas as plataformas, emular jogos antigos e atuais (piratear) e conseguir preços melhores do que no console. Para Link e Aloy essa conexão com o computador se manteve como a principal plataforma de acesso aos jogos, desde a adolescência. A variedade que o computador proporciona é trazida também no grupo Gerudo. O celular, sendo também um computador, tem a possibilidade de emular jogos, mas pode não possuir uma capacidade de processamento tão forte quanto alguns computadores.

Em sua fala, Mario traz muitas facetas de como ele percebe as plataformas que utiliza em sua vida para acessar jogos eletrônicos. Na pandemia da Covid-19 em 2020, quando foi instaurado o isolamento social, muitas empresas instituíram o *home-office*, o que levou as pessoas a trabalharem em casa. Esse acontecimento mudou a relação de Mario com a plataforma que, até então, era sua favorita para jogar videogame. Assim como acontece com Max, do grupo Gerudo, o computador ganha a qualificação de ferramenta de trabalho, fazendo com que Mario comece a relacionar o videogame ao console que mais usa atualmente, o *Xbox*. Ele ainda traz uma justificativa para não pensar no celular como plataforma de games, sua recenticidade. Para ele, que joga há muito tempo, através de outras plataformas, o celular é algo recente demais para relacionar ao videogame. Ellie, do grupo Gerudo e Leon, do grupo Party, trouxeram essa recenticidade do celular em suas falas também, afirmando que o celular como plataforma de jogos é algo mais natural para gerações mais novas e que os jogos mobile podem não ser vistos como videogame por gerações mais velhas, pré anos 1990.

Por fim, para Leon a palavra videogame está ligada à afetividade, ao console que mais marcou a sua infância e que até hoje o faz pensar nos videogames a partir da ideia de console. A partir dessas conexões que os participantes fizeram, percebemos novamente, que o celular não aparece como uma relação direta ao videogame, apesar de surgir timidamente nas falas de um ou outro. No entanto, todos os participantes usam o celular para jogar, com menor ou maior frequência, então onde o celular se encaixa, no dia a dia deles, como uma plataforma para *games*?

Então, eu já joguei algumas vezes em celular, mas nunca me bateu tanto, né? [...] **Eu sinto falta de mais retorno tátil quando eu tô jogando no celular. Eu gosto de ter o controle, eu gosto de sentir apertando o botão.** Eu até já tentei baixar emulador, mas às vezes é tão difícil sincronizar um controle do Xbox com o celular e fazer o botão funcionar como você quer, que eu desanimo e vou jogar emulador no computador mesmo. [...] Então, eu procuro muito pelo estilo, procuro metroidvânias [...] **E esse gênero é praticamente impossível de transportar pro celular de um modo decente, né? [...] Eu acho que vai ser terrível você tentar mexer o boneco, é, na tela e tentar apertar quatro botões. Falta o L2 e o R2. [...] Então, quando eu vou pegar um jogo pra jogar no celular, eu gosto que aquele jogo me sinta natural no celular, que ele não pareça uma forçação de barra, né?** E por conta da mecânica do celular, de ser essencialmente um “aponta e clica”, [...] jogo que realmente você tem uma mecânica muito simples de você mexer com os seus dedos, né? [...] Pra mim microtransação é um pavor. Isso me afasta muito de vários jogos de celular. Mas é isso, no celular eu gosto de jogo que me pareça natural naquela plataforma [...] **E jogos também que eu não precise dedicar muito tempo, né? [...] No celular você não tem como ficar 3 horas jogando.** Você tá jogando na rua, na fila do banco, no ônibus, né? Então uma jogabilidade um pouco um pouco mais curta no celular, eu acabo achando interessante. (Mario, grupo Party)

Apesar de eu ter jogado bastante no celular, eles eram bem mais como passatempos, coisas que eu fazia enquanto tava no ônibus, quando tava esperando alguma coisa ou só tava entediado, eu não pensava realmente como videogame. O jogo de celular, apesar de também ser um jogo, eu me diverti às vezes até mais do que com alguns jogos de videogame, ele era mais um passatempo. Quando eu tava em casa e eu queria jogar uma coisa, a prioridade geralmente era o console. [...] O celular hoje em dia pra mim é impossível eu jogar, porque eu sou um cara que não gosto de trocar de celular sem precisar. E aí, a partir de um tempo é inviável ter jogo no celular, porque ele pega muita memória. [...] A gente falou também de emulador. Ah, o último jogo que eu joguei no celular ironicamente foi um jogo de PSP (*PlayStation Portable*, console portátil) emulado no... no celular. Os celulares atualmente estão evoluindo bastante, dependendo do quão potente o jogo é. Então o celular também é uma plataforma, né, que também permite você jogar jogos antigos. (Leon, Grupo Party)

Eu jogo bastante com computador, mas eu uso também o celular que aí fica mais prático de eu conseguir jogar. Então eu... eu acabo jogando *Pokémon Go* dentro do celular. É, *Brawl Stars* (estilo arena de batalha e multijogador online), que eu também gosto de jogar bastante, tanto sozinha quanto com a minha irmã, é uma criança, tem 8 anos. [...] Eu acabei não falando, né, de celular, mas eu jogo bastante. Eu jogo *Pokémon Go*, que eu pego, eu ligo a localização do celular e eu vou passar com as cachorras. Aí eu faço a caminhada com elas, gasto a energia delas e fico pegando um Pokémon. [...] Eu jogo que... jogos que são bonitos. Eu quero ver coisa bonita pra passar o tempo. Eu gosto muito do... do que realmente é belo e acaba sendo esses jogos é... que não é tão competitivo assim. (Hornet, Grupo Party)

Olha, é complicado mesmo jogar no celular. E quando eu comecei foi uma questão de necessidade. [...] E aí eu comecei a mexer no celular, mas assim, no começo eu tava assim: “gente, cadê meus bonequinhos, meus bichinhos, não sei de mais nada, como é que eu vou aqui?”. Tem um amigo meu que às vezes eu peço pra ele entrar pra fazer desafio tal pra mim. Ele fica compartilhando tela comigo, tipo no *Discord* (plataforma de interação geralmente utilizada em jogos) e eu digo assim, olha, eu não consigo dar esses três, quatro ataques ao

mesmo tempo no celular. Eu jogo celular de boa, mas de repente se eu tivesse assim, um celular mais potente poderia ficar um pouquinho melhor. [...] E eu acho que assim, também não só tacar o pau no celular, a vantagem dele é justamente essa de portabilidade. Você leva ele com você ou às vezes, sei lá, você ficou 5 horas na frente do computador, às vezes até a posição já tá ruim, você quer, sei lá, andar um pouco, quer se deitar um pouco e você consegue ficar ali com seu celular numa boa. (Link, Grupo Party)

Em celular eu gosto de ter um um jogo assim, um joguinho casual, pelo menos pra matar um tempo. Eu jogo *Genshin* também, por exemplo, que o Link citou. Já tentei jogar no celular, mas eu fui péssima. Eu não sei andar nesse jogo se for no celular. [...] No geral, o que me faz escolher entre qual jogo vou jogar é se ele é de estilos que eu gosto, parecidos com jogos que eu já joguei. [...] No geral eu jogo tudo no PC, mas meu critério pra jogos de celular é se eu consigo jogar ele por uns 10, 15 minutos. Esses são jogos que eu prefiro ter em celular, tipo jogo de fazendinha, tenho *Campo Minado*, tenho *Tetris*, tem o próprio *Pokémon Go* também, que são jogos que eu posso jogar ali na hora do meu almoço e com baixo comprometimento. Esses são os critérios que eu tenho pra celular, justamente porque como é uma mobilidade um pouco mais difícil, tem que ser um jogo que já feito pra celular e já tenha mecânicas mais simples e eu consiga dedicar pouco tempo a eles. (Aloy, Grupo Party).

As diferenças trazidas pelo Grupo Party, entre o celular e as demais plataformas, conversam com as questões abordadas no Grupo Gerudo e também nas teorias abordadas aqui. Em questão de portabilidade, o celular é o principal protagonista nesse grupo, não dividindo espaço com consoles portáteis. O celular é fortemente ligado a ambientes externos, a momentos onde um passatempo é necessário. Sendo um passatempo, jogos que possibilitam partidas rápidas e que não precisam de um grande comprometimento e empenho do jogador são os escolhidos para figurar esse dispositivo. Apesar da possibilidade de jogar jogos mais complexos no celular, assim como emular jogos de outras plataformas, o potencial de processamento e memória do celular, assim como as características do dispositivo - jogabilidade apenas com toques na tela - aparecem como impeditivos para se usar o celular além de jogos casuais e de *point n' click* (apontar e clicar).

Apesar de participantes como Link e Aloy trazerem em suas falas a dificuldade de jogar no celular títulos que precisam de muitos comandos em cada partida - como *Genshin Impact* -, Mario traz um grande resumo sobre o porquê ele acredita que alguns jogos não pertencem ao celular. A questão da ergonomia que o celular possibilita, mas também impossibilita, foi trazida no grupo Gerudo nas possibilidades de mudar de lugar/posição e na forma como se segura o celular, vertical ou horizontalmente. Uma das principais questões trazidas por Mario tem relação com a ergonomia, afinal ele usa o mesmo exemplo que Ellie, de não conseguir ficar horas a fio jogando no celular, por uma questão de conforto, mas sua principal queixa do celular é em relação às mecânicas que, a partir da percepção dele, alguns jogos *exigem*.

Metroidvania é um gênero de jogo que faz referência aos títulos *Metroid* e *Castlevania*, conhecidos por terem mecânicas complexas, onde a precisão de movimento é essencial para alguns desafios dentro do *game*. Na opinião de Mario, jogos assim são praticamente impossíveis de serem traduzidos para uma plataforma como o celular, tendo grande perda na resposta tátil, que se conseguiria facilmente utilizando plataformas como computador e console. Sabemos que não é impossível, já que dentro dos grupos temos exemplos de participantes que jogaram jogos complexos no celular, mas perdas na jogabilidade podem ser esperadas. Link traz uma situação em que, em uma partida online, precisou pedir ajuda a um amigo, pois não conseguia realizar o combo de movimentos no seu celular. Ele atribuiu essa complicação ao seu aparelho não ser tão potente para aceitar jogadas mais complexas.

A ideia de que o celular é a melhor plataforma para jogos menos complexos, de apontar e clicar, não ocorre apenas a Mario, é um consenso entre todos os participantes de ambos os grupos. Se nos atentarmos aos jogos que eles preferem reservar para o celular, são jogos simples, com partidas rápidas, entendidos como casuais. As características do dispositivo o levam para esse lugar, uma tela lisa, que permite comandos como clicar e arrastar. Aqui, podemos resgatar o conceito de Meyrowitz (2001), em que um meio passa uma mensagem apenas pela forma que ele é constituído, em suas possibilidades e limitações. Se um meio tem uma tela, poderei ver a partir dele, se não, a forma que o percebo e percebo o conteúdo que chega a mim através dele, é consideravelmente afetada.

Jogos em que a mecânica se resume a esses dois movimentos não surgiram no celular. O jogo *Tetris*, um dos jogos eletrônicos mais clássicos, popularizado no *Game Boy* (Nintendo), é o antecessor de *Candy Crush* e o objetivo dos jogos é o mesmo, realizar combinações para avançar. Jogos de investigação, que utilizam a mecânica de apontar e clicar, se tornaram muito populares no final dos anos 1990 e começo dos anos 2000 através dos computadores, desenvolvidos especialmente para utilizar uma das características principais do PC, o mouse. Jogos casuais não surgiram no celular, mas o celular se mantém a principal plataforma para consumi-los devido a sua portabilidade, fácil manuseio e decodificação.

Podemos resumir as opiniões dos participantes sobre o celular e demais plataformas da seguinte maneira: a) Os participantes associam diretamente a popularização do celular à ampliação e diversificação da comunidade de jogadores, sendo unânimes ao apontar o dispositivo como um facilitador democrático do acesso aos jogos eletrônicos; b) Embora todos utilizem ou tenham utilizado o celular para jogar, o dispositivo hoje ocupa uma função secundária em suas rotinas de

gaming, sendo acionado prioritariamente fora de casa devido à sua portabilidade. Em ambiente doméstico, os entrevistados descartam o mobile em favor de outras plataformas, justificando que a falta de ergonomia do celular compromete sessões mais longas de *gameplay*; c) O principal ponto negativo do celular é a falta e variabilidade tátil, mostrando-se um dispositivo muito simples para partidas complexas, além da pouca ergonomia que proporciona na posição horizontal.

Em um parâmetro mais social e cultural da comunidade, temos: d) Consenso de que os jogos mobile devem ser encarados com seriedade. Contudo, os participantes reconhecem a resistência de setores da comunidade que marginalizam os dispositivos móveis e os jogos casuais. Conforme problematizado por Leon, esse preconceito não se direciona ao aparelho em si, mas à sua associação direta com as dinâmicas casuais, uma vez que o perfil de jogador hipercompetitivo tende a validar apenas práticas semelhantes às suas e títulos que vão de acordo com a competitividade; e) Há também o argumento, recuperado principalmente por Ellie e Zelda, de que a desqualificação do mobile carrega um viés misógino, configurando uma tentativa arbitrária de deslegitimar um espaço majoritariamente ocupado por mulheres a partir de regras que não existem; f) Por fim, uma descoberta que surgiu espontaneamente, foi a ligação das participantes entre os jogos eletrônicos e a culpa feminina com os momentos de lazer, evidenciando as históricas desigualdades na distribuição do tempo de descanso entre homens e mulheres.

A partir das respostas podemos perceber que, também no ambiente gamer brasileiro, o celular abre portas para a diversidade adentrar a comunidade de jogos. Porém, simultaneamente, o dispositivo é utilizado como um argumento para deslegitimar mulheres e suas formas de consumo dessa atividade.

6 APESAR DE TUDO, AINDA É VOCÊ: RESULTADOS ALCANÇADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao criar grupos focais, tínhamos como objetivo nessa pesquisa, aprofundar as questões levantadas pelas teorias a partir da interação entre os participantes, a fim de entender as complexidades das temáticas tratadas. Dessa forma, é necessário recuperamos os objetivos estabelecidos no início deste trabalho a fim de entender se, com base nos dados recolhidos a partir dos grupos focais, bem como das teorias e pesquisas investigadas, foi possível elucidar a pergunta: quais são as relações entre o uso do celular como uma plataforma de jogos eletrônicos e o gênero de quem joga?

Em um primeiro momento foi necessário **a) compreender como os vieses sociais podem estar presentes nos meios e tecnologias**. Nesta pesquisa, consideramos a tecnologia como artefatos carregados de vieses, pois se a sociedade que desenvolve a tecnologia não é neutra, tampouco será o artefato (Dusek, 2008b). No entanto, tecnologias não são inertes, elas têm o potencial e a capacidade de mudar dinâmicas quando introduzidas com sucesso na sociedade (Winner, 1986). Nesse sentido, tecnologia e sociedade estão juntas em um emaranhado de relações, ações e causas, que se influenciam (Latour, 1991).

Se a sociedade é patriarcal e carrega raízes misóginas, as tecnologias podem e vão imprimir esses vieses em suas ferramentas. Questões históricas como a subvalorização das habilidades femininas e apartamento de conhecimentos técnicos vão impedir que mulheres façam parte da construção de tecnologias, resultando em artefatos que não são pensados para elas, seu uso ou que contém características físicas que dificultam seu manuseio (Wajcman, 1998). Os discursos que objetificam, marginalizam e sexualizam a imagem da mulher tem sua manutenção realizada através das tecnicidades de tecnologias como as artes plásticas, cinema e televisão (Lauretis, 1987).

Assim, o *meio* pelo qual nos comunicamos, ainda que completamente camuflados no nosso dia a dia, mudam as características de nossas relações com o espaço, com o tempo e uns com os outros. Para Meyrowitz (1997), os meios eletrônicos são capazes de interferir em nossas dinâmicas sociais ao nos dar acesso à informação, nessa relação, acesso a informação é igual acesso a poder. O acesso ao conhecimento, através de um meio, borra as barreiras sociais que nos separam uns dos outros. Apesar de ter surgido anos depois das considerações do autor, o celular se encaixa na descrição como um meio que influencia nas relações sociais, sendo um dispositivo que democratiza a informação, tem fácil decodificação, através da oralidade e visualidade e é utilizado hoje como uma extensão da comunicação humana.

Ao analisar o videogame a partir desses conceitos, entendemos que seu desenvolvimento nas pesquisas computação partiu de equipes formadas majoritariamente por homens, um resultado das divisões sociais de gênero que afirmavam que a lógica não pertencia às mulheres (Perrot, 2007). em sua comercialização, através de uma mercadológica segmentada, o videogame foi descrito como um brinquedo de menino e os ambientes de *arcade* não eram receptivos às mulheres. Assim como em outros aspectos da sociedade, as mulheres resistiam nesses espaço, figurando quase como exceções, mas ocupando cada vez mais seu lugar.

Nos conteúdos, muitas vezes as personagens femininas eram (são) sexualizadas e entendidas colocadas como motivação da jornada do herói. Nas narrativas, elas eram secundarizadas, colocadas nas capas dos títulos como um chamariz para vendas (Martins; Tompkins 2021). Essas características observadas colocam o videogame em um lugar de tecnologia de gênero nesta pesquisa.

Através das percepções dos grupos focais foi possível exemplificar cada uma das questões levantadas. As participantes, que consumiam jogos desde muito novas, se viam como exceções em uma prática ainda entendida socialmente como masculina. Elas sentiam que, muitas vezes, valores sociais que ditam as competências femininas eram utilizados para questionar suas habilidades e conhecimento em relação aos videogames. Algumas delas entendem que as grandes empresas da indústria gamer não vêem mulheres como público consumidor, o que resulta em falta de representatividade nas lideranças dessas empresas e conseqüentemente nos conteúdos. Mesmo as mulheres existindo nesses espaços como jogadoras e desenvolvedoras e hoje em dia figurando como a maioria dos jogadores, ainda não foi possível desconstruir por completo a imagem do videogame como um aparato tecnomasculino. Porém, as participantes observaram uma melhora nas trocas dentro da comunidade, bem como nas representações imagéticas das mulheres nos games, principalmente de jogos indies, de empresas menores.

Construída a partir de uma lógica tecnomasculina, branca e heterossexual (Apperley; Gray, 2020), começamos a **b) compreender a comunidade gamer e sua cultura a partir do viés do gênero**. Em sua construção, quem tinha acesso aos ambientes onde essa tecnologia estava sendo desenvolvida eram homens de uma elite social. Quem tinha o conhecimento de como essa tecnologia funcionava, eram os homens que tinham acesso aos cursos de computação. Homens brancos vão ser colocados como pioneiros dos videogames sem grande dificuldade, pois já possuíam a vantagem social de estarem inseridos nos meios tecnológicos.

Essas raízes ainda se mantêm firmes dentro dessa comunidade, a crença de que a atividade *gamer* pertence aos homens vai fomentar a exclusão do diferente. Grupos minorizados, como mulheres, foram e ainda são vistas como intrusos nesse espaço (Apperley; Gray, 2020). Narrativas que não colocam o homem como protagonista e que buscam uma imagem menos sexualizada da mulher, são rejeitadas por membros da comunidade (Goulart e Nardi, 2017). O diferente é visto como uma perda de espaço do padrão. A forma de defesa é através de discursos de ódio, assédio, ameaças e perseguições. Nesse sentido, muitos discursos reacionários de extrema-direita acabam invadindo o espaço *gamer*.

Essas características da comunidade *gamer*, abordadas através das teorias, foram corroboradas pelos participantes. Homens e mulheres entendem os espaços on-line de interação como socialmente e emocionalmente nocivos, referindo-se a eles como tóxicos. A maioria das participantes do grupo se afastaram desses espaços após terem ou presenciarem experiências negativas relacionadas ao gênero. Elas afirmam que, ao se manterem em jogos solos, sentem-se melhor mentalmente, com níveis de estresse e ansiedade mais baixos. As que ainda percorrem esses ambientes se mantêm invisibilizadas para não serem importunadas. Foi observado, porém, que a toxicidade da comunidade não é apenas motivada pelo diferente. Ambientes de grande competitividade se tornam tão violentos que os ataques também são direcionados aos iguais.

Ainda que os comentários negativos sobre os espaços de comunidade tenham se sobressaído nas falas dos participantes, pontos positivos na interação online através do videogame também foram levantados. Os videogames se tornam um meio de comunicação e interatividade à distância através do lúdico. Jogos eletrônicos foram utilizados por muitas pessoas durante a pandemia da Covid-19 em 2020 como uma forma de conexão em tempos de isolamento. Para alguns participantes eles são uma ferramenta social, para a manutenção de amizades e construção de novas relações. Assim como na própria sociedade, dentro da comunidade *gamer* constrói-se subgrupos, em que os que se identificam como iguais acham um local seguro para expressarem-se livremente.

Nos chamou a atenção durante a etapa de recrutamento a falta de participação da parcela masculina da comunidade. Tudo que descobrimos até aqui coloca o homem como o *gamer* padrão perante uma visão social. Os próprios jogadores se colocam como a maioria, ainda que os dados mostrem o contrário. Dentro dos grupos foi desenvolvida a percepção que os homens são mais vocais nos espaços de compartilhamento e comunidade, e que a impressão de estarem “perdendo espaço” para as mulheres dentro dos jogos eletrônicos - e da sociedade no geral - poderia ser uma razão para casos de discursos violentos em jogos online. Ainda assim, quando se mostrou a

oportunidade de discutir sobre o assunto “*games*”, houve pouca adesão masculina. Não podemos afirmar que a recusa está relacionada à temática da pesquisa, mas a falta de continuidade dos homens na pesquisa pode ser tratada como um dado e merece uma investigação mais aprofundada das razões que levaram a isso.

Anteriormente, nesta pesquisa, se questionou se as discussões sobre machismo e misoginia na esfera gamer chegavam à comunidade, pois ainda há muitos casos de assédio e jogos que trazem uma imagética objetificante da mulher. A partir da realização de grupos focais entendemos que sim. Muitas das questões trazidas aqui foram evocadas espontaneamente pelas participantes, mas que estão alinhadas com teorias, nacionais e internacionais, trazidas neste trabalho. Não temos como saber se Isabelle, Samus, Leah, Lara, Zelda, Ellie, Max, Link, Aloy, Hornet, Mario e Leon são exceções na comunidade gamer, não sabemos se as outras pessoas que responderam o questionário de recrutamento compartilham das mesmas opiniões. Mas, através da criação dos grupos focais Gerudo e Party, podemos observar que as problemáticas abordadas aqui até então, estão chegando na comunidade gamer brasileira, mesmo que a passos curtos.

A pluralidade dos participantes de ambos os grupos nos permitiu **c) tensionar a aplicação do termo gamer**, devido às diferentes formas que eles consomem eletrônicos e como se enxergam e enxergam o próximo, a partir desse conceito. A identidade *gamer*, assim como a comunidade, vai ser construída como um homem, branco, que tem proficiência técnica e conhecimento *absoluto* sobre a temática. Também é definida pelo consumo dos softwares e hardwares destinados à atividade, assim como o gasto de tempo dedicado àquilo (Shaw, 2010; Goulart e Nardi, 2017). Porém, à medida que a comunidade foi se diversificando e outras pessoas começaram a ter acesso ao games através dos consoles originais, mas também de computadores, emuladores, consoles desbloqueados e, mais recentemente, através do celular, a imposição dessa identidade parece deixar de fazer sentido.

Os participantes entendem que há alguns subgrupos dentro da comunidade gamer que querem manter assim, mas que isso não corresponde mais à realidade. Grande parte das respostas foram voltadas a uma visão mais abrangente do termo *gamer*: quem joga, é. Aqui não haveria distinção entre jogos casuais ou tradicionais, entre plataformas como um console e um celular. As motivações que levam a não enxergar pessoas que jogam jogos casuais e que jogam no celular como *gamers* são levantadas pelos participantes a partir de questões internas e externas à comunidade. Dentro da comunidade, alguns grupos, preocupados em perder um espaço de protagonismo, deslegitimam formas alternativas de *gameplay* - fora dos consoles, computadores e

jogos competitivos - para manter a dominância sobre essa atividade. Ao mesmo tempo, por ser uma forma recente de se consumir jogos eletrônicos, o celular e os jogos mobile, ainda não são vistos como videogame, até mesmo por quem os utiliza para o entretenimento. Dentre os participantes, todos concordam que quem joga mobile e casuais, também é gamer e com o tempo essa ideia vai estar cada vez mais estabelecida.

Outra visão compartilhada pelos participantes sobre a identidade *gamer* é que ela deve ser autodeclarada e não partir de uma validação externa. Aqui, marcos como uso de plataformas tradicionais, competitividade, tempo de dedicação e consumo (gasto financeiro) não são tão importantes para definir alguém como *gamer*. Qualquer pessoa pode se dizer gamer a partir do momento que se identifica como um, se definindo a partir de suas próprias percepções. Da mesma forma, uma pessoa pode não se entender como um gamer, mesmo tendo todas as validações externas para isso. Seria uma identidade que tem como confirmação a pessoa declarada e não uma série de identificadores externos.

A partir das teorias e dados obtidos nos grupos focais, entendemos que a comunidade de consumidores de videogames, apesar de ter o homem como um consumidor padrão, sempre teve alguma diversidade. Porém, podemos ver aos poucos a diversificação do mercado, que tenta diversificar suas ofertas a partir dos nichos que surgem na comunidade gamer mas também na sociedade em geral. Através do acesso facilitado ao videogame, a partir de técnicas e tecnologias que democratizam essa forma de arte e entretenimento, o público desse mercado tem se tornado cada vez mais diverso. As mídias sociais também contribuem para a criação de outros grupos aliados por interesses, assim possibilitando cada vez mais espaço e presença para vozes não antes ouvidas.

Formas de consumo rejeitadas por alguns, podem ser ideias para outros segmentos. Por exemplo, a pessoa que consome jogos com microtransações não deveria ser entendida como menos *gamer* que a outra, apenas como alguém que tem gastos financeiros com os jogos de forma diferente. No fim, quem gasta comprando um jogo e quem gasta comprando móveis dentro de um jogo gratuito, está gastando com seus interesses do mesmo jeito. Com a popularização dos jogos eletrônicos e com o seu consumo no dia a dia cada vez mais natural, é possível que a definição de quem é *gamer* abrangerá inúmeras vivências, não fazendo mais sentido. Outra opção é que se torne cada vez mais um sinônimo de jogadores que não querem perder o posto de “verdadeiros”, se tornando por sua vez, uma exceção.

A partir das pesquisas que serviram como base teórica para esse trabalho, já se sabia que existiam vieses de gênero no entendimento do celular como uma plataforma de jogos. O objetivo aqui era descobrir, através de teorias (Jull, 2016; Chess, 2009 e 2016; Gray et al, 2016; Gray, Voorhees, Vossen, 2018; Apperley e Gray, 2020; Martins e Tompkins, 2021) abordadas aqui **d) quais seriam as relações entre o uso do celular como uma plataforma de jogos eletrônicos e o gênero de quem joga** e, considerando as questões trazidas nos grupos focais, se traduziriam para a vivência dos jogadores no Brasil que também utilizam o mobile como plataforma. Partindo da discussão aprofundada e das trocas de experiências, possibilitadas pelos grupos focais, entendemos melhor qual é o espaço do celular enquanto plataforma de jogos e se as características do videogame que o fazem uma tecnologia de gênero se encontram também no celular.

O celular é trazido pela maioria dos participantes como um dispositivo mais acessível, em comparação com outras tecnologias, como computador e console. Ele é mais barato e seu uso é mais intuitivo, de fácil codificação, comprovando os argumentos já levantados anteriormente através de Juul (2010) e Meyrowitz (2004). Para os participantes, o celular figura como um dos principais responsáveis por abrir o leque de pessoas interessadas nos jogos, fazendo com que o uso da palavra *gamer* seja estendido para um público mais diverso.

Ainda assim, apesar de utilizarem o celular para essa atividade, ele não é a plataforma principal de nenhum dos participantes. Todas as mulheres entrevistadas preferem outra plataforma, mesmo usando o celular diariamente. Nesse sentido, o celular ocupa o espaço de uma plataforma de grande mobilidade, que pode ser levada para qualquer lugar e não necessita de demais acessórios para ser usada. Mesmo que nada impeça que seja utilizado para jogos com sessões mais longas, suas características se adequam mais a jogos com partidas curtas, para passar o tempo fora de casa, em filas de mercado ou no transporte público. Em casa, para quem tem condições financeiras de adquirir tecnologias mais potentes e especificamente voltadas para os jogos eletrônicos, o celular se torna uma plataforma secundária. Ao jogar videogame, os participantes fazem uma divisão: jogos com mecânicas mais complexas e que precisam de mais dedicação de tempo, são reservados ao console ou computador; jogos com mecânicas mais simples, de apontar e clicar, que são dedicados para um momento rápido de relaxamento, ainda que desafiadores, tem o celular como plataforma. Ainda que uma plataforma válida, as características do celular enquanto dispositivo limitam o seu uso para o videogame.

Quanto aos preconceitos de gênero direcionado ao celular, eles são os mesmos que ocorrem na comunidade gamer como um todo. A partir das falas dos entrevistados ficou clara a relação entre

celular e jogos casuais. A plataforma de escolha para os jogos casuais entre os participantes é o celular, em uma comunidade onde a competitividade e o nível de dificuldade de um jogo são utilizados como parâmetros para definir quem é gamer ou não, jogos fáceis não são validados como jogos de verdade. Em um grupo onde o gasto financeiro com a atividade é uma comprovação de fã, um dispositivo que todos tem e que os jogos são em grande parte gratuitos, não podem ser considerados. Um grupo formado por uma relação falsamente simbiótica entre masculinidade e tecnologia, não vai considerar a mulher como pertencente.

Ou seja, o celular entra como mais uma “vítima” de um discurso comum da comunidade gamer que tenta excluir o diferente. Ele é desconsiderado porque não vai de acordo com as especificidades impostas por uma comunidade específica. Nessa visão, esse dispositivo não vai ser o único a sofrer esse tipo de deslegitimação, qualquer hardware e principalmente, qualquer jogo, que tenha uma proposta de facilitar, democratizar o videogame, vai ser deslegitimado por um público mais *hard* da comunidade. Assim, o celular mantém seu potencial como um dispositivo que diversifica os jogadores de videogame, mas ao ser colocado no contexto de um grupo que rejeita o outro, buscando uma proteção de algo que acredita ser seu, o celular acaba sendo utilizado como um argumento para mostrar a diferença entre o “nós e eles”. Ele não carrega os vieses de gênero, mas tem eles e outras crenças, impostos sobre si.

Os participantes entendem o celular como uma plataforma completamente válida. Da mesma forma, defendem os jogos casuais e mobile como jogos eletrônicos legítimos, entendendo que o nível de dificuldade de um *game* não deve ser usado como qualificador para dizer quem é *gamer* e quem não é. O celular tem espaço dentro do videogame como qualquer outra plataforma, sendo o dispositivo ideal para certos tipos de game, enquanto tendo características limitantes para quando atrelado a outras mecânicas.

O preconceito em relação ao celular na comunidade *gamer* pode ser melhorado da mesma forma que outras problemáticas que ocorrem nesse ambiente, através da diversidade. Para possibilitar novas narrativas dentro de grandes empresas, é preciso diversidade nos *boards* de liderança. Para criar novas representações que não sexualizem, secundarizem e objetifiquem personagens femininas, é preciso diversidade de roteiristas, desenvolvedores e diretores. Para apresentar novas formas de jogabilidade, em plataformas diversas, é preciso que streamers e produtores de conteúdos jornalístico e midiático sobre videogame, não se reservem apenas aos jogos *AAA*, mas também as possibilidades dos jogos mobiles, apresentando a perspectiva de que o videogame vai além da imagem social cristalizada que há sobre ele.

Os achados deste estudo evidenciam que a presente pesquisa contribui para mitigar uma lacuna acadêmica - apontada durante as etapas de grupos focais - acerca das especificidades do *mobile* no ecossistema dos games, principalmente em sua relação com a desigualdade de acesso baseado no gênero¹⁸. Ademais, os resultados alcançados acrescentam a outras discussões sobre gênero dentro da temática *gamer*, de um ponto de vista não tão explorado, o meio enquanto agente influenciador nas relações e a compreensão de que os dispositivos são intrinsecamente perpassados por vieses sociais (ver nota de rodapé 2).

O processo de recrutamento e de encontro com os grupos focais foi uma novidade quando se trata de metodologia de pesquisa. Como uma pesquisadora que tende a trabalhar mais com teoria e dados de instituições terceiras, estar em contato direto com as pessoas e possíveis participantes foi desafiador. O formato de abordagem adequada, bem como a troca de informações e os limites da ética sempre eram uma dúvida. O que é informação demais ou de menos? Felizmente, desconsiderando os episódios de assédio, a experiência com os grupos focais foi positiva e produtiva, principalmente levando em consideração as limitações esperadas pelo formato on-line, que não se confirmaram nas trocas deste trabalho.

A partir de um ponto de vista pessoal - mas sem excluir a possibilidade de uma pesquisa futura sobre -, foi reconfortante perceber, após o final do questionário, que eu e as participantes compartilhamos de muitas experiências enquanto gamers. Não apenas das ruins. Nós conhecíamos e jogávamos os mesmos jogos, nos interessávamos por títulos semelhantes e enxergávamos as mesmas problemáticas dentro da comunidade. Isso nos traz uma percepção de que a experiência feminina é única, múltipla, mas ao mesmo tempo compartilhada em diversas arenas sociais. Sobretudo, quando está relacionado às implicações da binaridade arbitrária de gênero no nosso cotidiano.

A falta de participação masculina, bem como a pouca adesão geral de participantes para a segunda fase se mostrou como uma limitação desta pesquisa, levando a reformulação de um novo desenho metodológico ainda na fase de recrutamento dos participantes. Apesar disso, a ausência de retorno e desistência de grande parte dos correspondentes do questionário pode ser tratada como um dado, porém merece uma investigação mais aprofundada das razões, podendo figurar em novas pesquisas.

¹⁸ Ao pesquisar por uma combinação dos termos “celular; jogos”, aplicando os filtros de “produção nacional” e “revisado por pares”, chegamos a 35 resultados, porém todas as pesquisas são voltadas a área da educação, seja tratando os jogos *móveis* como ferramenta educacional ou investigando seus impactos na educação. Ao incluir a palavra gênero, nenhum registro foi encontrado. Pesquisa feita em abril de 2026.

Ao realizar os grupos focais foram identificadas outros possíveis vetores de pesquisas e análises futuras. A questão do uso de pirataria, hackeamento e desbloqueio de plataformas, como opções para desviar o alto custo dos consoles e títulos e promover o acesso aos jogos eletrônicos, foi trazida por diversos participantes. A pesquisa do Instituto Locomotiva (Gois, 2025) apontou que 8 em cada 10 brasileiros já utilizaram serviços ou conteúdo digital pirata, incluindo também os games. A abordagem desse assunto em pesquisas futuras se mostra necessária para compreender sobre as formas de acesso e consumo de *games* na realidade socioeconômica brasileira, bem como a maneira que esse tipo de conduta moldou a relação desses usuários com essa mídia.

Ademais, segundo dados da GLAAD de 2024, um em cada cinco gamers se identificam enquanto parte da comunidade *queer*, o que representaria cerca de 17% da comunidade e vai contra a ideia tradicional, já explorada aqui, do gamer como um homem heterossexual. Dentro dos grupos focais, dois participantes se apresentaram como pessoas *queer*, onde um deles relatou já ter sofrido preconceito pela sua sexualidade. As problemáticas envolvendo outros grupos minorizados como pessoas pretas, pardas, LGBTQIAPN+ e pessoas com deficiência, as formas que são representadas e que espaços ocupam dentro da comunidade, também figuram novos caminhos acadêmicos.

Por fim, o título deste capítulo foi uma referência a algo que permeou toda essa pesquisa e surgiu diversas vezes, de forma espontânea, dentro das discussões dos grupos focais: o gênero e como ele é utilizado de diversas maneiras, como uma justificativa, para manter a mulher (e outros grupos minorizados) fora de inúmeros espaços. Chegando ao final do jogo *Undertale* - RPG indie, criado pelo desenvolvedor Toby Fox, lançado em 2015 - a personagem principal, uma menina chamada Frisk, contempla seu reflexo no espelho. Após passar por inúmeros desafios, perder pessoas, criar conexões, estar longe de tudo que conhecia, ela olha para a própria imagem e diz: Apesar de tudo, ainda é você. Essa frase, que pode ser aplicada a vários significados, nesta pesquisa, resume a experiência feminina, daquela que percorre lugares onde é vista como intrusa. Que resiste e cria mecanismos para acessar o que lhe é negado. Que insiste em reimaginar cenários e criar novas narrativas, apesar de tudo.

REFERÊNCIAS

- 1 IN five active gamer are LGBTQ. **GLAAD**, 2024. Disponível em: <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/1-in-5-active-gamers-are-lgbtq/>. Acesso em maio de 2026.
- AMONG Us: conheça a história do jogo que ganhou o mundo na pandemia. Globo; Pequenas Empresas, Grandes Negócios, 2020. Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Mundo-digital/noticia/2020/12/among-us-conheca-historia-do-jogo-que-ganhou-o-mundo-na-pandemia.html>. Acesso ago. de 2025.
- APPERLEY, Thomas H.; GRAY, Kishonna L. Digital Divides and Structural Inequalities: Exploring the Technomasculine culture of gaming. In: **The Video Game Debate 2**. Routledge, Reino Unido, 2020. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429351815-4/digital-divides-structural-inequalities-thomas-apperley-kishonna-gray>. Acesso em: jan. 2025.
- AZAD, Armand. Estudos afastam relação entre videogames e violência. **CNN Brasil**, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>. Acesso em: fev. 2026.
- O QUE é 'woke' e por que termo gera batalha cultural e política nos EUA. **BBC NEWS BRASIL**, 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cy4y82w737do>. Acesso em: fev. 2026.
- BACKES, Dirce Stein et al. Grupo focal como técnica de coleta e análise de dados em pesquisas qualitativas. **O Mundo da Saúde**, São Paulo, v. 35, n. 4, p. 438-442, 2011.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BERNARDO et al. Mulheres Gamers: uma análise da hostilidade enfrentada pelas mulheres em jogos virtuais. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, Curitiba, v. 15, n. 46, p. 120-138, 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt/article/view/13335>. Acesso em: 28 out. 2025.
- BOLZANI, Isabela. Oito em cada 10 mulheres vivem dupla jornada de trabalho com afazeres domésticos e cuidados, diz pesquisa. **G1**, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2024/03/09/oito-em-cada-10-mulheres-vivem-dupla-jornada-de-trabalho-com-afazeres-domesticos-e-cuidados-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2025.
- BONETS, Vitor. Machosfera: como funcionam grupos misóginos que atraem jovens na internet. **CNN Brasil**, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/brasil/machosfera-como-funcionam-grupos-misoginos-que-atraem-jovens-na-internet/>. Acesso em: fev. 2026.
- CATIZANE, 2025. Quantas pessoas jogam Free Fire?. **Esports.NET**, 2025. Disponível em: <https://www.esports.net/br/noticias/quantas-pessoas-jogam-free-fire/#:~:text=Free%20Fire%20mant%C3%A9m%20uma%20base,vers%C3%A3o%20aprimorada%2C%20Free%20Fire%20Max>. Acesso em: jan. de 2026.
- CASSEL, Justine; JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. MIT Press, Cambridge, 1998.

CECCHETTO, Fátima Regina. **Violência e estilos de masculinidade**. 2004. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

CHESS, Shira. **License to play: women, productivity, and video games**. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação e Retórica) – Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, NY, 2009.

_____. A time for play: interstitial time, invest/express games, and feminine leisure style. **New Media & Society**, [s. l.], v. 20, n. 1, p. 105-121, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444816660729>. Acesso em: 3 abr. 2026.

CRICHTON-STUART, Eliza. O Sucesso de Love and Deep Space Explicado. **Games.gg**, 2026. Disponível em: <https://games.gg/pt-BR/news/o-sucesso-de-love-and-deepspace-explicado/>. Acesso em maio de 2026.

CURY, Maria Eduarda. Jogo que simula cenas de estupro levanta debate sobre curadoria de conteúdos do Steam. **IGN Brasil**, 2025. Disponível em: <https://br.ign.com/games/138950/news/jogo-que-simula-cenas-de-estupro-levanta-debate-sobre-curadoria-de-conteudos-do-steam>. Acesso em: 28 out. 2025.

DAKESSIAN, Drew. The ‘Girl Games’ of the ’90s Were Fun and Feminist. **Wired**, 2021. Disponível em: <https://www.wired.com/story/girl-games-90s-fun-feminist/>. Acesso em: 28 out. 2025.

DE LAURETIS, Teresa. The Technology of gender. In: DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender**. Indiana University Press, 1987. p. 206-242.

DINO. Mulheres na tecnologia: evolução supera a de homens em 1,5%. **Valor Econômico**, 2025. Disponível em: <https://valor.globo.com/patrocinado/dino/noticia/2025/02/24/mulheres-na-tecnologia-evolucao-supera-a-de-homens-em-15.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2025.

DUSEK, Val. A tecnologia autônoma. In: DUSEK, Val. **Filosofia da Tecnologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2008b. p. 143-150.

_____. Determinismo Tecnológico. In: DUSEK, Val. **Filosofia da Tecnologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2008a. p. 117-142.

FALCÃO, Thiago; KURTZ, Gabriela; MACEDO, Tarcízio. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a Magic: The Gathering. **Matrizes**. v.15, n.º 2, São Paulo, 2021.

FELINTO, Erick. “Men Going their own way”: Red Pill e a Imaginação Reacionária na internet. In: **Anais do 32º Encontro Anual da Compós**, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2023.

FUNCIONÁRIO da Activision Blizzard fazem greve e protestam contra empresa após processo por assédio sexual. **G1**, 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/07/28/funcionarios-da-activision-blizzard-fazem-greve-e-p-rotestam-contra-empresa-apos-processo-por-assedio-sexual.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2025.

GALVÃO, Bruno. Jogo romântico é um enorme sucesso mundial. **Eurogamer.pt**, 2026. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/love-and-deepspace-mostra-o-sucesso-dos-jogos-romanticos>. Acesso em maio de 2026.

GAO, L.; LIU, L.; MEI, Q; YE, P. Factors Affecting Woman's Continuance Intention for Mobile Games. In: **Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact**, pp. 1795-1817, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7589-8.ch087>. Acesso em dez de 2025.

GOULART, L.; NARDI, H. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, 2017.

GOIS, Ancelmo. Pirataria Cibernética. **O Globo**, 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/blogs/ancelmo-gois/post/2025/09/oito-em-cada-dez-brasileiros-ja-utilizaram-servicos-ou-conteudo-digital-piratas-mostra-pesquisa.ghml>. Acesso em maio de 2026.

GRAY, Kishonna L. **Race, Gender, and Deviance in Xbox live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins**. Routledge, Nova York, 2014.

GRAY, Kishonna L. et al. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**, v. 11, n. 3, 2017. Disponível em: <https://compass.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/soc4.12458>. Acesso em: 28 out. 2025.

GRAY, Kishonna L.; VOORHEES, Gerald; VOSSEN, Emma. Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In: **Feminism in play**. Palgrave macmillan, Londres, 2018. p. 1-19.

GREVETTI, Nicolay. Celular como plataforma para videogames: deslegitimação, preconceito de gênero e a mudança na relação com os jogos eletrônicos através do meio em que se joga. In: Intercom - 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2022, Universidade Federal da Paraíba. **Anais Intercom 2022 - Trabalhos**, n.p. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0805202214582362ed5a3fd28f4.pdf>. Acesso em: jan. de 2026.

GROK é acusado de gerar imagens íntimas sem consentimento no X. CNN Brasil, 2026. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/grok-e-acusado-de-gerar-imagens-intimas-sem-consentimento-no-x/>. Acesso em: jan. de 2026.

HEYER, Paul; CROWLEY, David. Prefácio. In: INNIS, H. A. **O Viés da Comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 45-67.

INNIS, Harold A. **O Viés da Comunicação**. Tradução e notas de Luiz C. Martino. Petrópolis: Vozes, 2011.

JUSTIÇA brasileira recebe, em 2025, média de 32 casos de feminicídio e tentativa de feminicídio por dia. **G1**, 2026. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2026/03/09/justica-brasileira-recebe-em-2025-media-de-32-caso-s-de-feminicidio-e-tentativa-de-feminicidio-por-dia.ghml>. Acesso em fev. de 2026.

JUUL, Jesper. **A Casual Revolution**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2010.

KELLNER, Douglas. **Cultura da Mídia**. Rio de Janeiro: EDUSC, 2001.

KOCUREK, Carly A. **Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

KURTZ, Gabriela. “Respeita Aí”: Os Discursos e a Subversão das Regras como Manifestações de Violência Simbólica de Gênero nos Jogos Digitais Dota 2 e League Of Legends. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019.

LATOURE, Bruno. Technology is society made durable. In: LAW, John (org.). **A sociology of monsters: essays on power, technology and domination**. London: Routledge, 1991. p. 103-131.

LAVADO, Thiago. Presidente da Blizzard deixa empresa, que é processada por assédio sexual. **Exame**, 2021. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/presidente-deixa-blizzard-enquanto-empresa-e-processada-por-assedio-sexual/>. Acesso em: 28 out. 2025.

LOURES, José. **Homo Sex Ludens: A sexualidade nos videogames**. 2020. 345 p. Dissertação (Doutorado em Artes Visuais). Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005rgq>. Acesso em julho de 2025.

MARTINS, L. Mulheres e corpos femininos nos games: o sexismo e a exclusão como parte da mídia – parte I. **O Casarão**, Universidade Federal Fluminense, 18 jun. 2024. Disponível em: <https://jornalocasarao.uff.br/2024/06/18/mulheres-e-corpos-femininos-nos-games-o-sexismo-e-a-exclusao-como-parte-da-midia-parte-i/#:~:text=Pouco%20menos%20de%209%25%20dos,%2C9%25%20dos%20gamer%20entrevistados>. Acesso em: nov. 2024.

MARTINS, N.; TOMPKINS, J. Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. **The Media School**, Indiana University, Bloomington, v. 0, n. 0, p. 1–22, 2021.

MEYERS, Greg. Enabling talk: How the facilitator shapes a focus group. **Text & Talk**, v. 27, n. 1, p. 79–105, 2007.

MEYROWITZ, J. Shifting Worlds of Strangers: Medium Theory and Changes in “Them” Versus “Us”. **Sociological Inquiry**, v. 67, n. 1, p. 59–71, 1997.

_____. As múltiplas alfabetizações midiáticas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 15, ago. 2001.

_____. Global nomads in the digital veldt. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 24, jul. 2004.

MINISTÉRIO do Trabalho e Emprego. *3º Relatório de Transparência Salarial: mulheres recebem 20,9% a menos do que os homens*. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/trabalho-e-emprego/pt-br/noticias-e-conteudo/2025/abril/3o-relatorio-de-transparencia-salarial-mulheres-recebem-20-9-a-menos-do-que-os-homens#:~:text=3%C2%BA%20Relat%C3%B3rio%20de%20Transpar%C3%Aancia%20Salarial,Minist%C3%A9rio%20do%20Trabalho%20e%20Emprego&text=Simplifique!>. Acesso em: 28 out. 2025.

MULHERES ganham 20,7% menos que homens em empresas com mais de 100 funcionários. **Secretaria da Mulher**, 2024. Disponível em: [https://www.google.com/search?q=https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/secretarias/secretaria-da-mulher/noticias/mulheres-ganham-20-7-menos-que-homens-em-empresas-com-mais-de-100-funcionarios%23#:~:text=3DA%2520m%25C3%25A9dia%2520salarial%2520dos%2520homens,de%2520R\\$%204.249%2C71](https://www.google.com/search?q=https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/secretarias/secretaria-da-mulher/noticias/mulheres-ganham-20-7-menos-que-homens-em-empresas-com-mais-de-100-funcionarios%23#:~:text=3DA%2520m%25C3%25A9dia%2520salarial%2520dos%2520homens,de%2520R$%204.249%2C71). Acesso em: 28 out. 2025.

MULHERES são maioria nos games, mas minoria no e-sports. Diário dos Campos, março de 2026. Disponível em: <https://dcmais.com.br/brasil/mulheres-sao-maioria-nos-games-mas-minoria-no-e-sports/>. Acesso em: 08 mar. 2026.

MULHERES têm mais diplomas, mas atuam menos na ciência e tecnologia. **Carta Capital**, 2025. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/do-micro-ao-macro/mulheres-tem-mais-diplomas-mas-atuam-menos-na-ciencia-e-tecnologia/>. Acesso em: 28 out. 2025.

MULVEY, Laura. **Prazer Visual e Cinema Narrativo**. Universidade de Wisconsin, Madison, 1973. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/folder/view.php?id=2777585>. Acesso em: 28 out. 2025.

NEWZOO Global Games Market Report 2025 (Free version). Newzoo, 9 set de 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>. Acesso dez 2025.

ONU - Organização das Nações Unidas. Em todo o mundo, mulheres recebem 20% a menos que homens. 2022. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2022/09/1801331#:~:text=Em%20todo%20o%20mundo%2C%20mulheres,menos%20que%20homens%20%7C%20ONU%20News>. Acesso em: 28 out. 2025.

PEREIRA, Sílvia Lúcia Duarte; MARTINO, Luís Mauro Sá. Grupos Focais Online na Pesquisa em Comunicação: Questões Metodológicas Iniciais a Partir de uma Experiência Prática. **Comunicação & Informação**, Goiânia, GO, v. 24, p. 1-16, 2021.

PERROT, Michelle. **Minha História das Mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007.

POUPEE, Karyn. Nintendo tenta conquistar toda a Família com o console "Wii". **G1**, 2006. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,AA1352393-7084,00.html>. Acesso em: 28 out. 2025.

POWER Of Play: 2025 Global Video Games Report. **Entertainment Software Association**, 2025. Disponível em: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2025/09/PoP-2025-v10-web-spreads.pdf>

PRANDONI, Cláudio. Anúncio de preço do PS3 foi "horripilante", diz presidente da Sony. **The Enemy**, 2018. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/anuncio-de-preco-do-ps3-foi-horripilante-diz-presidente-da-sony>. Acesso em: 28 out. 2025.

RENNICK, S.; ROBERTS, S. G. Not gamers, just women who play video games: A survey of women's attitudes to mobile games in the UK. **Sex Roles**, v. 91(9), p. 1-16, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11199-025-01612-3>. Acesso dez de 2026.

RODRIGUEZ-BARCENILLA, E.; ORTEGA-MOHEDANO, F. (2022). Moving towards the End of Gender Differences in the Habits of Use and Consumption of Mobile Video Games. **Information**, v. 12, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/info13080380>. Acesso em dez 2025.

SAMPAIO, Henrique. Como a história da Sierra nos ajuda a entender a marginalização das mulheres nos games. **Overloadr**, 2020. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2020/3/historia-roberta-williams-sierra-marginalizacao-mulheres-vid-eogames>. Acesso em: 28 out. 2025.

SANTOS, Luiza Carolina. Ódio e violência de gênero on-line: cultura da internet e práticas nativas digitais de misoginia. In: 47o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), 2024 Disponível em:

<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/nacional/17/0725202416334266a2a8961711b.pdf>. Acesso em: 28 out. 2025.

SARKEESIAN, A. *Tropes vs Women in Video Games*. **Feminist Frequency**, 2013-2017. Disponível em: <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>. Acesso em: 28 out. 2025.

SCHIESEL, S. Video game matches to be televised on CBS. **The New York Times**, 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/07/28/arts/television/28vide.html>. Acesso em: 28 out. 2025.

SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? **Cultural Studies and Game Studies**, 2010. _____ . *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SMITH, Sean. Playing Without Quarters: Women and the Domestication of the Home Video Console. **CSULB Center for the History of Video Games, Technology, and Critical Play**, 2018. Disponível em: <https://www.criticalplay.org/blog/2018/9/26/playing-without-quarters-women-and-the-domestication-of-the-home-video-console#:~:text=The%20press%20and%20popular%20culture,arcade%20gaming%2C%20especially%20early%20on>. Acesso em: 28 out. 2025.

SOUSA, Janara K. Leal Lopes. Estudo dos Meios de Comunicação a Contribuição da Teoria do Meio. In: In: 47o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), Belo Horizonte, 2003a.

_____. Contribuições, limites e desafios da Teoria do Meio. 2003. 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2003b.

TEMER, Ana Clarolina Rocha Pessoa. **Para entender as teorias da comunicação**. Uberlândia: Aspectus, 2004.

TOMPKINS, J. E. et al. Kawaii killers and femme fatales: A textual analysis of female characters signifying benevolent and hostile sexism in video games. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 62, p. 1-19, 2020. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/08838151.2020.1718960>. Acesso em: 28 out. 2025.

TRINDADE, Wanderson. Qual xingamento mais comum em jogos online? Mulheres revelam assédio e perseguição. **O Povo**, 2024. Disponível em: <https://mais.opovo.com.br/colunistas/wanderson-trindade/2024/09/12/qual-xingamento-mais-comum-em-jogos-online-mulheres-revelam-assedio-e-perseguiacao.html>. Acesso em: 28 out. 2025.

WAJCMAN, Judy. Tecnologia de produção: fazendo um trabalho de gênero. **Cadernos Pagu**, n. 10, p. 201-256, 1998.

_____. Reflections on Gender and Technology Studies: In What State is the Art? **Social Studies of Science**, vol. 30, n°, pp. 447-464, 2000.

_____. Feminist theories of technology. **Cambridge Journal of Economics**, Reino Unido, v. 34, p. 143-152, 2010.

_____. The Time-Pressure Paradox. In: WAJCMAN, Judy. **Pressed for time: the acceleration of life in digital capitalism**. The University of Chicago Press, Chicago and London, 2015.

WHAT does tryhard mean exactly? **Gaming Stack Exchange**, [s.d.]. Disponível em: <https://gaming.stackexchange.com/questions/245280/what-does-tryhard-mean-exactly>. Acesso em: 3 abr. 2026.

WINNER, Langdon. “Do Artifacts have Politics?” in _____.. “The Whale and the Reactor – A Search for Limits in an Age of High Technology”. Tradução de Fernando Manso. Chicago: The University of Chicago Press, 1986. p. 19-39.

WOMEN IN GAMES. *History (HerStory)*. 2025. Disponível em: <https://www.womeningames.org/about-us/>. Acesso em: 28 out. 2025.

XBOX BRASIL demite apresentadora e gera revolta nas redes; empresa explica decisão. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/xbox-brasil-demite-apresentadora-isadora-basile-gera-revolta-redes-sociais.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2025.

YASZEK, Lisa. Science. In: REID, Robin Anne. **Women in science fiction and fantasy - Volume 1**. Connecticut, Estados Unidos da América: Greenwood Press, 2009. p. 230-240.

ANEXO I - QUESTIONÁRIO DE RECRUTAMENTO

Questionário de Recrutamento - Relação entre gênero e smartphone nas práticas de videogame

Olá!

Este formulário faz parte de uma pesquisa de mestrado no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná sobre o uso do celular como plataforma para jogos eletrônicos. A pesquisa é desenvolvida pela aluna Nicolý Grevetti, com orientação do Prof. Dr. Geraldo Pieroni (UTP) e coorientação da Profa. Dra. Luiza Santos (UTFPR). O recrutamento de voluntários para a pesquisa é voltado para a comunidade gamer e sua cultura. A pesquisa será realizada de forma remota, com grupos focais on-line, com cerca de dez participantes. Mas informações serão passadas aos interessados posteriormente.

Este questionário é voltado para homens ou mulheres que tenham entre 20 e 45 anos e tem o videogame como um interesse e atividade recorrente. Se você se encaixa nesse grupo e está interessado em participar, fique a vontade para responder às questões abaixo.

Obrigada!

1. Com qual gênero você se identifica? (Essa informação não pode ser anônima pois é um dos critérios de delimitação da pesquisa. Obrigada!)

- Mulher (cis)
- Mulher (trans)
- Homem (cis)
- Homem (trans)

2. Você está dentro da faixa etária de 20 a 45 anos? Selecione abaixo onde você se encaixa.

- 20 a 25
- 25 a 30
- 30 a 35
- 35 a 40
- 40 a 45

3. Você cultiva o hábito de jogar videogame/jogos eletrônicos no celular de forma recorrente?

- Sim, todos os dias.
- Sim, várias vezes por semana.
- Sim, regularmente
- Sim, mas não com tanta frequência

4. Quais plataformas você utiliza além do celular? Assinale até duas.

- Console (inclui-se o console portátil)
- Computador (setup gamer ou comum)
- Não utilizo nenhuma plataforma além do celular.

5. Você aceita ser convocado para participar da pesquisa a qual esse formulário é direcionado?

- Sim
- Não

6. Por favor, deixe seu endereço de email e/ou número de celular para que entremos em contato e assim possamos explicar mais a fundo os detalhes da pesquisa e sua participação nela!

ANEXO II - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nicolly Cristina da Rocha Grevetti, estudante do Programa de Pós-Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná e Prof. Dr. Geraldo Magela Pieroni, convidamos você a participar de um estudo intitulado JOGO DE MULHERZINHA: A TECNOLOGIA DE GÊNERO NA CULTURA GAMER. Este estudo é importante pois os jogos eletrônicos já fazem parte do dia a dia de cerca de 73,9% da população brasileira (PGB, 2024) e tem se tornado uma importante fonte de representação social (Pavarino, 2003) tendo influência na opinião popular, podendo manter ou romper padrões e estereótipos e sendo uma fonte de narrativas fictícias e sociais. Para além disso, abordar as dinâmicas de poder que se criam em relação ao gênero dos jogadores, bem como a plataforma utilizada, nos coloca mais perto da compreensão da cultura dessa comunidade.

a) O objetivo desta pesquisa é compreender as relações entre o celular enquanto plataforma de jogos eletrônicos e os estereótipos associados ao gênero dentro da comunidade gamer.

b) Caso você participe da pesquisa, será necessário o comparecimento a (até dois) encontros online, em que você fará parte de um grupo, cujo o objetivo é discutir e debater as problemáticas que serão trazidas pelo mediador. Para fins de pesquisa, os encontros online terão o áudio gravado.

c) Para tanto você deverá comparecer na reunião online cujo o horário, dia e link será informado com antecedência e combinado em conjunto com os demais participantes. Os encontros terão no máximo duas horas e podem terminar antes caso todas as questões tenham finalizado.

Rubricas:

Participante da pesquisa: _____

Pesquisador Responsável: _____

d) É possível que você experimente algum desconforto em relação aos temas tratados nos encontros. Temáticas como assédio, discursos de ódio e preconceito a minorias de gênero, étnicas, sexuais e de classe, podem ser abordadas pelo mediador ou pelos demais participantes. Caso aconteça, é provável o risco relacionado a gatilhos emocionais e psicológicos. Você pode informar ao mediador o desconforto a qualquer momento, que será acolhido e solucionado na medida do possível. É garantido também o tratamento gratuito na Clínica de Psicologia da Universidade Tuiuti do Paraná perante quaisquer danos de saúde mental ocasionados pelo estudo.

e) Não há nenhum benefício direto com a participação na pesquisa, mas estará contribuindo com o avanço nas pesquisas sobre a comunidade gamer brasileira, bem como ao avanço científico como um todo.

f) A pesquisadora Nicolý Grevetti, responsável por este estudo poderá ser localizada em Rua Alcatraz, 1969, Fazenda Rio Grande, ou nos contatos: nicolygrevetti@gmail.com ou (41) 988020292, das 08h às 17h para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

g) A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado. O seu atendimento psicológico, se necessário, está garantido e não será interrompido caso o você desista de participar.

h) Um pseudônimo será utilizado nos relatórios desse estudo, buscando manter a anonimidade nesta pesquisa ou em trabalho/artigos futuros que derivem dos materiais obtidos através desta pesquisa.

| |
|---------------------------------|
| Rubricas: |
| Participante da pesquisa: _____ |
| Pesquisador Responsável: _____ |

i) Você terá a garantia de que problemas relacionados à saúde mental que sejam decorrentes do estudo serão tratados na clínica de Psicologia da Universidade Tuiuti do Paraná de forma

completamente gratuita. Você não renunciará de seus direitos legais ao assinar este termo de consentimento, incluindo o direito de pedir indenização por danos resultantes de sua participação no estudo.

j) Caso você ataque de maneira direta e pessoal outro participante da pesquisa, bem como o mediador ou pesquisador, você será imediatamente excluído do estudo e este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será devolvido assinado a você. Fica livre para que o participante/pesquisador alvo do ataque buscar reparações legais, tendo as gravações de áudio como prova.

k) Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Tuiuti do Paraná, pelo telefone (041) 3331-7668 / e-mail: comitedeetica@utp.br. Rua: Sidnei A. Rangel Santos, 245, Sala 04 - Bloco PROPPE. Horário de atendimento das 09:00 às 13:00.

| |
|---------------------------------|
| Rubricas: |
| Participante da pesquisa: _____ |
| Pesquisador Responsável: _____ |

Eu, _____ li esse Termo de Consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos, benefícios e tratamento disponibilizado caso necessário. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão, sem qualquer prejuízo para mim e sem que essa decisão afete meu tratamento caso necessário. Eu entendi o que não posso fazer durante a pesquisa, bem como as medidas que serão tomadas vide o descumprimento das regras, apresentados no item “j”.

Eu receberei uma via assinada e datada deste documento.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

_____, ____ de _____ de 20____.

[Assinatura do Participante de Pesquisa]

[Assinatura do Pesquisador]

ANEXO III

SIDE QUEST: RELATO DE ASSÉDIOS DURANTE RECRUTAMENTO PARA GRUPOS FOCAIS

Para Backes *et al.* (2011, p. 2), uma das maiores riquezas de trabalhar com grupos focais é basear-se na tendência humana de formar opiniões e atitudes na interação com outros sujeitos, o participante é um sujeito ativo no processo interpretativo e analítico dos dados. Ainda com essa contribuição tão cara, estar em contato com pessoas pode ser um processo cansativo, desconfortável e sensível. Apesar de, em um primeiro momento, não esperar esse tipo de interação com possíveis participantes, logo percebi que não seria incomum sofrer assédio durante o recrutamento, visto que as mulheres sofrem esse tipo de violação diariamente.

Durante o primeiro contato com os participantes, em que eu explicava a pesquisa mais a fundo, ocorreram dois casos onde senti um grande desconforto. Uma sensação esquisita, de exposição, gerada a partir de perguntas impróprias e “elogios” não solicitados. A primeira situação aconteceu durante a abordagem de um participante que havia deixado seu número de celular no questionário. A primeira mensagem, que partiu de mim, era um texto pronto, que mandava para todos que responderam o questionário, me apresentando, explicando o porquê de estar entrando em contato e convidando para a segunda parte da pesquisa. O participante era um homem e me fez inicialmente algumas perguntas sobre a pesquisa e o horário dos encontros. Percebi que suas respostas e forma de comunicar eram bem informais e tentei me adaptar ao seu modo para gerar uma hospitalidade e “quebrar o gelo”. Depois, me perguntei se agi certo e se de alguma forma abri espaço para outro tipo de interação. Sendo minha primeira experiência com grupo focal, muitas vezes não soube se estava sendo simpática demais e quebrando o distanciamento pesquisador-sujeito. Fato é que, após algumas explicações, ele começou a fazer perguntas pessoais, como meu nome, que eu já havia dito e minha idade.

¹⁹Usuário: Vou ganhar alguma coisa?

Pesquisadora: Kkkkkkkk poxa, infelizmente não

Usuário: Quantos anos você tem?

Pesquisadora: Tenho 26 e você?

Usuário: 25. Gostei de você.

¹⁹ Troca de mensagens entre a pesquisadora e o voluntário após primeiro contato.

Foi uma sensação estranha não saber como responder a essas perguntas e afirmações e como, apesar do desconforto, a resposta que eu encontrei foi a simpatia. A necessidade de recrutar homens para participar da pesquisa, visto que essa estava sendo a maior dificuldade, também me levou para um lugar de não “afugentar” esse participante em potencial. Infelizmente, isso cobrava o preço da minha vulnerabilidade naquela situação. Uma amiga com quem compartilhei a situação, para entender se realmente meu sentimento de desconforto era válido, me disse que interpretou a mensagem “vou ganhar alguma coisa” com uma insinuação sexual. Não foi a forma que eu interpretei, pra mim ele estava se referindo a dinheiro, por isso “ri” e respondi a seu questionamento. Quando ele afirmou na mensagem que tinha “gostado” de mim, eu simplesmente agradei pelo interesse na pesquisa.

Usuário: Você joga no mobile?

Pesquisadora: Eu jogo ainda

Usuário: Eu jogo mais no PC. [...] Tá fazendo o que?

Como algumas perguntas pessoais ainda eram relacionadas à pesquisa, como as plataformas que eu utilizava, respondi normalmente, para manter um ambiente convidativo para a pesquisa e que gerasse um reconhecimento. O estranhamento que sentia durante essa troca de mensagens me fez até questionar comigo mesma se ele tinha de fato 25 anos, ou se podia ser um menor de idade, e de onde vinha o interesse para fazer tantas perguntas. No segundo quadro da figura XXX, quando ele quis continuar a conversa, perguntando sobre coisas alheias à pesquisa, respondi que não poderia estender o diálogo com ele, pois enquanto pesquisadora precisava ter um distanciamento dos entrevistados. Após essa mensagem, ele não me respondeu mais.

A segunda e última vez que passei por isso durante o recrutamento, para mim, foi um caso mais escancarado de assédio. Novamente, entrei em contato através de um número de Whatsapp deixado no questionário. Era outro rapaz, que respondeu todas as mensagens através de áudios. Os trechos problemáticos são os seguintes:

Opa, Nicolý. Tudo bem? Claro que eu tenho. Se for pra ajudar você, até um pix eu faço. [...] Pode falar que sou todo ouvidos.

Eu até fiquei sem jeito, rapaz. Uma menina bonita assim me chamando aqui no whatsapp. [...] Pode perguntar que eu respondo tudo.

Ah, meu bem, se fosse um questionário de perguntas, assim normal, eu até aceitaria.

Ao ouvir esses áudios, tive uma crescente sensação de náusea. Tendo que ouvir novamente para transcrevê-los aqui, a sensação voltou. Felizmente, no momento que ouvi os áudios pela primeira vez, meu companheiro estava comigo e me deu suporte. Quando eu fiz o contato com esse rapaz e vi que ele tinha me respondido, me senti animada com a possibilidade de mais um participante para a pesquisa. Meu ânimo foi caindo à medida que eu ouvia o áudio e quando ele disse “meu bem”, me senti pequena, reduzida. Minha reação foi responder de forma breve, sem reconhecer nenhum dos comentários feitos. Eu estava no carro, a caminho de uma viagem e após isso, passei boa parte do trajeto em silêncio. Refletindo o que tinha acabado de acontecer, aliviada porque ele não poderia participar, mas ainda assim triste por mais uma tentativa frustrada de completar os participantes da pesquisa. Eu ainda pensava na minha pesquisa.

Por fim, ele finalizou a conversa com “chave de ouro”, utilizando uma figurinha do personagem Patrick Bateman, protagonista do filme *Psicopata Americano* (2000), um assassino em série. Bateman é visto por membros do movimento *redpill* como um exemplo de masculinidade a seguir, um homem bem sucedido, rico e misógino. A ironia é que *Psicopata Americano* é escrito e dirigido por duas mulheres, Guinevere Turner e Mary Harron, que através da narrativa do filme teceram uma sátira sobre a masculinidade e suas formas de se auto-assegurar. Através do personagem de Bateman, elas criticam o ego e os comportamentos dos homens que fazem de tudo para reforçar e panfletar o que entendem como masculinidade. Eu não posso afirmar a partir da figurinha que o rapaz me mandou que ele faz parte do movimento *redpill*, mas é no mínimo de mal gosto mandar para uma mulher uma figurinha de um assassino de mulheres. A relação que existe entre o movimento *redpill* e o personagem não pode ser estendida para esse rapaz, mas sabendo que ele faz parte da comunidade gamer - que objetifica e trata mulheres com violência - e observando como ele se sentiu confortável em me tratar com total intimidade, não tenho problema em dizer que ele não vê mulheres como igual.

Situações como essa me fizeram ter mais certeza de que queria um pesquisador homem me acompanhando no grupo focal masculino, afinal, homens respeitam e validam apenas outros homens. No fim, o grupo acabou sendo misto e os três homens que participaram não se mostraram como uma ameaça de qualquer forma, pelo contrário, formas conscientes e respeitosos com a fala de todas as mulheres presentes. Minha impressão é que esse tipo de jogador é a maioria, mas a crescente em movimentos conservadores e misóginos e os 32 casos de feminicídio e tentativa de feminicídio por dia no Brasil em 2025, me fazem pensar ao contrário (Justiça, 2026).

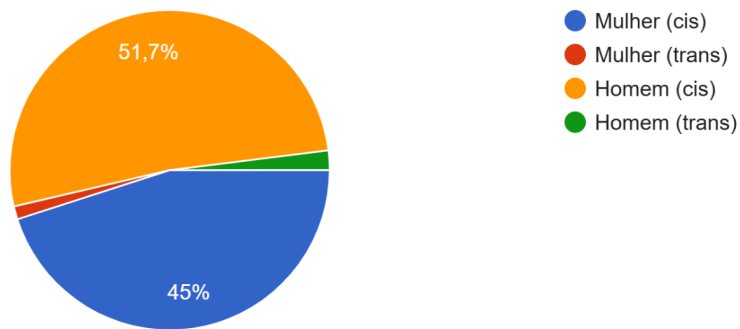
Quando coisas assim acontecem, a vontade de nos retirar desses espaços é grande. No capítulo seguinte desta dissertação você vai perceber como as interações são especialmente onerosas para as mulheres gamers, mas que, ainda assim, elas encontram mecanismos para continuar praticando a atividade de jogar. Resistir, em qualquer atividade, é como uma sina feminina. Não falo isso pra romantizar esses eventos traumáticos, mas simplesmente porque se não resistirmos a isso, a essas pessoas que não querem que estejamos ali - e se estivermos que seja apenas do jeito delas -, não vamos nunca ocupar lugar nenhum.

ANEXO IV

GRÁFICOS RESUMIDOS DO QUESTIONÁRIO DE RECRUTAMENTO

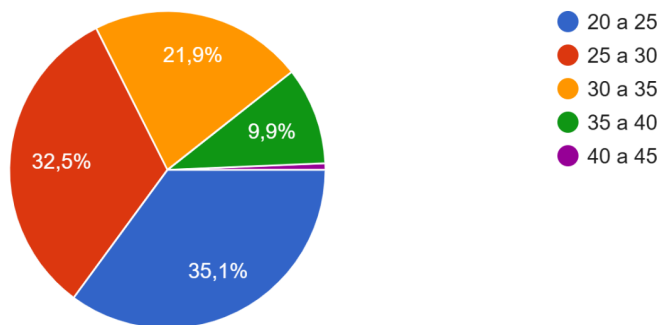
Com qual gênero você se identifica? (Essa informação não pode ser anônima pois é um dos critérios de delimitação da pesquisa)

151 respostas



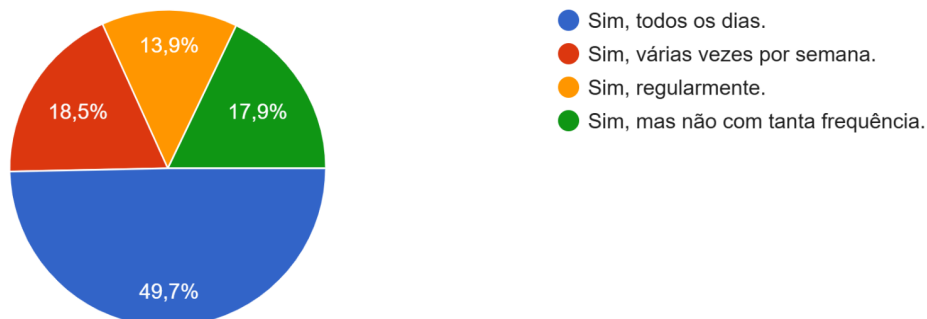
Você está dentro da faixa etária de 20 a 45 anos? Selecione abaixo onde você se encaixa.

151 respostas



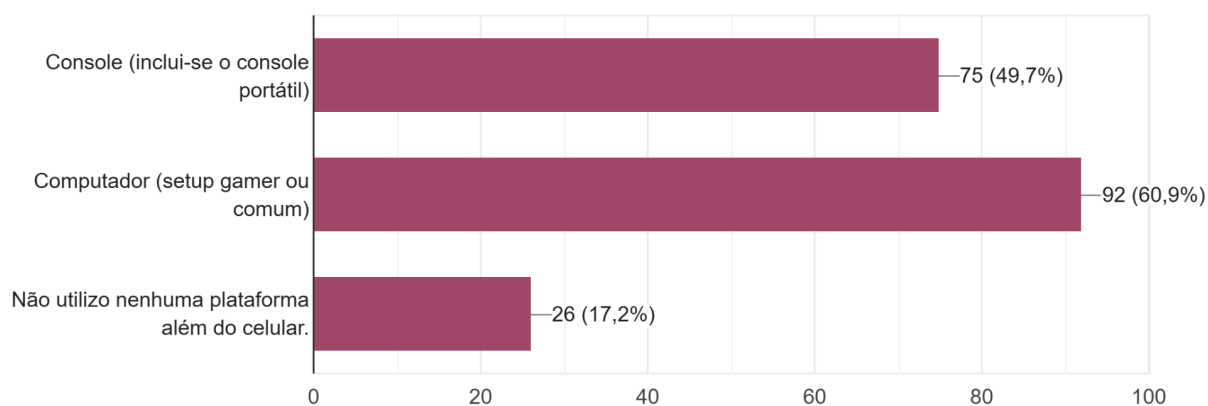
Você cultiva o hábito de jogar videogame/jogos eletrônicos no celular de forma recorrente?

151 respostas



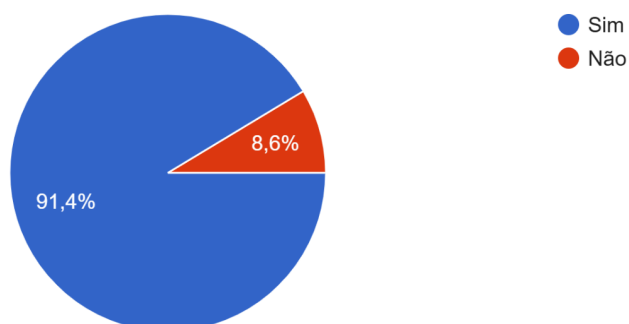
Quais plataformas você utiliza além do celular? Assinale até duas.

151 respostas



Você aceita ser convocado para participar da pesquisa a qual esse formulário é direcionado?

151 respostas



ANEXO IV

TRANSCRIÇÃO DE ÁUDIO - GRUPO GERUDO

(Moderadora): Então, vou começar explicando um pouco sobre a pesquisa, tá? Primeiro, muito obrigada por participarem. Vai me ajudar muito. Foi muito difícil achar vocês. Que é bom que vocês estão dispostas a estarem aqui hoje. Eu sei que é difícil, né? Ainda mais nesse horário. Tá todo mundo muito cansado. Vocês leram um pouco sobre o que é pesquisa. Eu tô fazendo o meu mestrado na Universidade de Tuiuti no Paraná. Meu mestrado é na parte de Comunicação e eu resolvi falar sobre games, que é uma coisa que eu gosto muito e que eu me encaixo muito no estereótipo de garota gamer, que é quem joga “joguinhos fofinhos”. Meu jogo favorito é Animal Crossing, não sei se vocês conhecem, mas é basicamente jogo...

Isabelle: Eu estava jogando **Animal Crossing** nesse exato momento.

(Moderadora): Ah, antes de entrar eu tava jogando **Hello Kitty**, olha só.

Zelda: É, teve atualização, né?

(Moderadora): Pois é, eu não baixei a atualização ainda porque senão eu não faço minha dissertação. Precisa de equilíbrio. Mas basicamente, desde a graduação eu percebi uma relação entre mulheres e celular, principalmente num sentido um tanto quanto pejorativo, né? E aí eu decidi explorar isso agora no mestrado. E eu tô tentando descobrir se essa minha impressão é real. E, enfim, hoje a dinâmica é a gente conversar, é uma conversa em grupo. Ao mesmo tempo eu preciso que todas respondam. Então, tem perguntas que vão ser mais tipo sobre gosto, né, do que vocês gostam de fazer. Tem perguntas que vão ser mais opiniões. E daí nessa parte é legal ter uma discussão. Ter uma discussão no sentido de trocar ideias. Ninguém precisa brigar aqui hoje, tá? É basicamente isso. O ideal seja que as câmeras estejam abertas, mas se não estiver aberta, porque acontece (imprevistos), tentem participar o máximo possível. Fiquem tranquilas e confortáveis. Enfim, fiquem à vontade, por favor. Faltam duas meninas ainda que não viram (o link da chamada). Não acho que faz sentido a gente aguardar porque já foram 15 minutos, né? A gente tem sete participantes aqui. Acho que tudo bem. Eu tive mais de 150 respostas, mas foi muito difícil achar pessoas que queriam participar da segunda parte (etapa). Então, obrigada de novo, gente. Então,

vamos começar. A primeira pergunta é pra gente se conhecer, pra saber o que a gente joga. E eu falo a gente, mas é só vocês que vão responder, tá? Porque senão eu perco o meu posto de pesquisadora. Mas, eu queria saber de vocês, quais jogos que vocês gostam de jogar, qual o tipo de jogo que vocês jogam e quais plataformas que vocês utilizam. A gente sabe que o celular, mas outras também, né? Então, podem começar a falar, não tem ordem. Quem se habilita a começar? Pode começar, Verona.

Verona: Bom, boa noite, gente. Eu gosto demais de jogar *cozy games*. Então, *Hello Kitty (Island Adventure)*, *Animal Crossing* e agora atualmente acabou de lançar *Heartopia* e eu estou obcecada por esse jogo. Completamente viciada. Eu tinha o Nintendo 3DS (console portátil), agora eu vou comprar o Nintendo Switch, mas atualmente joga mais no celular (console portátil). E é isso. (A participante teve que se ausentar logo depois da primeira resposta).

Max: Bom, boa noite. Eu gosto mais de jogos de PS4 (Play Station 4, console), jogo de história, tipo *Life is Strange*, *What Remains of Edith Finch* que é meu favorito. Eu gosto desses jogos de história porque, assim, eu jogava muito, antigamente, jogos que tinha muito *stealth* (modo furtivo, de se esconder), aí eu desenvolvi um nervoso de ficar me escondendo, tipo (em) *The Last of Us*, por exemplo, e parei. Aí, hoje só jogo de história. No celular eu tenho jogo de “organize esse armário”. É isso, sabe? Joguinho assim, tipo: “cara, tô muito cansada, vou jogar esse jogo”. E tem *The Sims* que eu jogo no computador, inclusive tava jogando agora a pouco. É, eu gosto muito desses.

Leah: Bom, eu jogo tanto no celular quanto em console, né? No PlayStation 4 o meu favorito *God of War*. Aí também às vezes tô meio nostálgica, eu monto o Super Nintendo (console), fico jogando *Mario*, *Donkey Kong* e agora, por causa também do (falta de) tempo, durante a semana principalmente, eu jogo no celular. Aí eu jogo o *Clash Royale*, o *Clash of Clans* e o *Township* que você monta sua cidade e tudo, pra distrair a cabeça mesmo."

Ellie: Bom, eu jogo coisas muito diferentes, assim. Eu vou desde *cozy games*. Eu amo o que você falou, da ilhazinha (*Animal Crossing*), mas eu não jogo esse porque ele é de Nintendo (console), né? Mas eu jogo muito *Stardew Valley* (jogo de simulação de vida e gerenciamento), bastante. Então eu vou desde jogos super *cozy*, assim, que dá um quentinho no coração e é só pra “estar ali”, até... eu já joguei muito MOBA (Multiplayer Online Battle Arena - jogos online competitivos em equipe). Eu parei recentemente porque eu tô numa vibe de não querer jogar jogos online mais. Mas

já joguei muito MOBA, então por muitos anos joguei *LoL (League of Legends)*. Recentemente estava jogando *Dota*. Eu também gosto muito de *Souls-like* (RPG de ação onde o estilo de combate possui alto nível de dificuldade, fazendo referência ao jogo *Dark Souls*). Então, *Dark Souls*, *Elden Ring*, *Dead Cells* também gosto bastante. E recentemente eu voltei pros RPGs, então, o que eu tô jogando agora é o *Final Fantasy VII Remake*. No celular eu sempre costumo jogar jogos muito casuais. Então, eu gosto muito de jogar *Pokémon Pocket*, que eu fico colecionando cartinha. E, por incrível que pareça, eu também tô jogando xadrez no celular recentemente, porque me deu na cabeça que eu quero aprender a jogar xadrez. Só sei mexer as peças e aí eu falei: “Não, eu quero aprender a jogar melhor”. E aí eu tenho jogado esses dois no celular. Então, celular e computador são as plataformas que eu geralmente jogo, mas eu tenho jogado mais no celular recentemente, porque como o PC virou minha plataforma de trabalho, então às vezes eu não quero jogar no computador, porque está associado a trabalho e aí eu fico mais no celular tentando pegar cartinha e tentando aprender mais xadrez. É isso.

Zelda: Então, as plataformas que eu uso bastante... é mais console mesmo. Então, tenho aqui meu Nintendo Switch (console portátil), eu jogo bastante ele. Dos gêneros de jogo, eu gosto de muita coisa. Eu gosto bastante do *Animal Crossing*, eu tava jogando também. Mas o meu favorito é *Zelda*. Tanto que meu TCC foi sobre esse jogo. Mas eu também jogo RPG, jogo esses *cozy games*, jogo até jogo de corrida também, *Mario Kart*. Eu gosto muito da Nintendo, é a que mais tem aqui em casa, mais por culpa do meu pai também, que gosta bastante da Nintendo. Então, tudo, *Animal Crossing*, *Metroid*, todos esses jogos. E em relação ao celular... é uma coisa que eu dei uma abandonada. Mas quando, por exemplo, eu tô indo pro trabalho, tô no transporte público, eu jogo bastante *Pokémon Go*. Então, assim, dos jogos que existem no celular, eu só jogo *Pokémon Go* e o *Pokémon* “de cartinha” também. Aí são só esses. Acho que é isso."

Isabelle: Bem, eu tô feliz de ver que eu tenho bastante em comum com várias pessoas aqui. Eu jogo também tanto jogos fofinhos, quanto jogos difíceis, né? Eu adoro *Animal Crossing*, *Stardew Valley* e o *The Sims*, mas também *Elden Ring*, *Lies of P*, o *Black Myth: Wukong* também. São os mais recentes. Eu jogo desde criança. Minha avó paterna me deu, acho que foi no aniversário de 5 anos, um *Super Nintendo*. Então, tô desde aquela época sempre jogando. Uma parte Nintendo, depois foi *PlayStation 2* e o (Nintendo) *DS* e foi indo. Então tem muito *Zelda* e *Metroid* na minha vida, tem muitos jogos de exploração, de metroidvania (estilo de jogo que faz referência a *Metroid* e

Castlevania, em que a exploração de mundo é central pra a progressão do jogo), o *Hollow Knight: Silk Song*. E aí eu vou jogando mais dependendo do humor, do que eu preciso. Eu tô num momento em que eu preciso ficar acordada ou eu tô precisando de um momento mais pra relaxar, né? Se estou precisando me energizar mais, eu vou procurar um jogo mais difícil. Eu tô precisando dar uma acalmada, vai um joguinho mais *cozy*. Então, acaba que eu jogo mais no celular o *Animal Crossing Pocket Camp*. Eu tô morando, nesse momento, muito no meio do nada pra conseguir jogar o *Pokémon Go*, que eu jogava antes de me mudar. E eu tenho uns joguinhos assim desses aleatórios de “muda as bolinhas dos tubos de ensaio”, “tira os carrinhos” (*puzzles*), essas coisas assim, que é mais tipo uma distração pra passar (tempo) quando tá numa fila, alguma coisa assim. Mas eu já joguei com nuvem (servidor remoto), *jogos mesmo*, tipo *Skyrim*, essas coisas.

Samus: Boa noite, primeiro. Eu sou jornalista de entretenimento, então eu já joguei de tudo um pouco. Mas, os únicos que eu realmente não gosto de jogar são jogos de terror. Eu jogo em praticamente tudo. Eu só não tenho em casa o *PS5* (console) e o *Xbox* (console), mas eu sou muito mais de console também e de computador, de PC. Só nesses últimos meses que eu tive menos vontade de jogar no PC, tô jogando mais no (Nintendo) *Switch* e no celular, porque eu tô tentando diminuir a minha procrastinação, porque eu também tô escrevendo e também sou pesquisadora, então é difícil. Eu também sou do time de *cozy games*. Gosto muito de *Cozy Games*. No celular eu joguei por muito tempo *Pokémon Go*, também jogo ainda o *Pokémon* “de cartinha”. O *Pokémon Go* eu já larguei porque já tinha jogado tudo que tinha pra jogar nesse jogo. Atualmente eu tô jogando um jogo que se chama *My Leisure Time*, que é literalmente só pra decoração. Meu gosto principal de jogos é sempre envolvendo decoração. Então, *The Sims* e, deixa eu ver, *House Flipper*. Eu não sei por que eu sempre esqueço, mas é literalmente o jogo que eu mais jogo e ainda assim eu esqueço o nome dele. *House Flipper* é o jogo que eu literalmente mais joguei na minha vida e ele é praticamente “ser um design de interiores”. Gosto muito de jogos com história e se for possível eu sempre prefiro jogar no modo história, no modo easy, porque eu não gosto de jogar pra estressar, então não jogo MOBA. Eu acho que também, por causa do TDAH, eu sou muito difícil de começar jogos novos e muito difícil de largar as minhas obsessões. Então, por exemplo, eu nunca joguei esses jogos que vocês falaram que foi inspirado no *Harvest Moon*. Eu sempre joguei *Harvest Moon* a minha vida inteira, enquanto meus irmãos... é *Stardew Valley*!... enquanto meus irmãos estavam jogando - eu tenho dois irmãos - estavam jogando de tudo, eu fiquei a vida inteira jogando *Harvest Moon*, até chegar lá no último *level* da da gruta, porque eu queria chegar no final. Então, assim, é

mais ou menos nessa vibe. Jogo *Ragnarok* até hoje também. Mas é tipo isso. No *Switch* eu gosto bastante de, lógico né, todo mundo vai de *Animal Crossing*. Não baixei ainda, exatamente porque eu sei que, se eu baixar, eu não vou conseguir jogar, mas no *Switch* eu gosto bastante de... joguei bastante *Spiritfarer* e joguei muito *Cozy Grove* e... como que é o nome? Sumiu o nome da minha cabeça. É o da ovelhinha... *Cult of the Lamb*. É isso aí. Basicamente isso. Jogo de tudo. Mas atualmente tô jogando praticamente no celular e no *Switch* só. Eu falo demais, pode me falar quando tiver demais."

Moderadora: Tudo bem, não tem problema falar demais, mas eh é aquilo pra não ficar exaustivo, né? A gente tem duas horas e tem algumas perguntas. Mas, Lara chegou depois, né? Lara, a gente tá basicamente falando quais são os tipos de jogos que a gente mais joga, mais gosta e quais plataformas que a gente joga esses jogos. A ideia hoje é a gente conversar sobre as coisas. Eu vou fazer perguntas e a gente vai discutir e falar as nossas opiniões, sejam elas concordando ou discordando. Importante todo mundo aqui se sentir confortável. Então, passo a palavra pra você, pra você me falar que jogos que você gosta de jogar.

Lara: Oi, gente, boa noite. Primeiro, eu queria pedir desculpa, eu me enrolei aqui em casa e acabei perdendo o timing. Mas, o que eu mais gosto de jogar, na verdade, é jogo de tabuleiro. Foi o que me fez começar a realmente jogar, gostar, tudo mais. E sempre tinha um joguinho aleatório de celular, da época de escola. Comecei a namorar três anos atrás e meu namorado tem um PS4. E aí a primeira coisa que a gente jogou foi *It Takes Two*. E aí eu achei muito sensacional. Eu nunca tinha jogado um jogo assim. Eu tenho o DS ainda, de quando eu era criança, então o máximo era coisa do Mario, jogar amigos do prédio e tal, mas jogar o *It Takes Two* foi uma coisa muito "uau" pra mim, porque primeiro que ele (namorado) joga muito melhor do que eu, segundo que foi a primeira vez que eu estava jogando um jogo que tinha uma história linear, que tinha as coisas de diferentes... não comando, mas assim, coisas que você tinha que fazer, jogar o martelo, o prego, trabalhar junto e tudo mais. E eu notei que eu comecei a gostar disso. Na época a gente namorava à distância e aí a gente zerou *Overcooked* quando ele vinha me visitar em casa, em um único notebook, dividindo uma cama de solteiro. Então foi uma grande provação, enquanto casal. E acho que foi o único jogo de computador que eu joguei. Não gosto, me incomoda muito a tela. Hoje em dia, eu jogo mais no celular, mas eu jogo joguinho que aparece em anúncio, pra ser muito sincera sou muito influenciada pelos anúncios. Atualmente jogo, acho que é *Blast Shooter* que chama, que tem que botar as

bolinhas em ordem pra destruir o cenário. E eu descobri esse jogo porque antes eu estava jogando um que era tipo paciência, só que de palavras, então você tinha que reunir as categorias. Eu descobri esse por causa do anúncio de um outro jogo que eu estava jogando. Então eu sou muito influenciada pelos anúncios que me deixam jogar e eu falo: 'Nossa, gostei' e tal. Mas jogos famosos não jogo, basicamente porque o PS4 dele a gente usa o *PS Plus* (plano de assinatura que permite jogar online), acho que chama, do meu cunhado, então tem uma certa limitação. E eu tenho muita dó de gastar dinheiro com jogo, porque eu não sei se eu vou gostar, ainda mais desses jogos não lineares. Tentei jogar *Zelda* e ser um mundo aberto me deixou muito ansiosa, não gostei. Tentei jogar, acho que o *Stardew Valley* ou o *Animal Crossing* no celular, um aplicativo. Algum dos dois ou nesse estilo e também não gostei, porque é uma coisa muito aberta. Então eu gosto desses joguinhos rápidos de atirar em coisas, tipo *Candy Crush* (puzzle mobile) ou esses mais dinâmicos igual *It Takes Two* e *Overcooked*. Notei que eu não gosto de jogar sozinha, a menos que seja no celular. Hoje em dia a gente tem o *Nintendo Switch* e eu jogo *Mario* nele e só. Então eu gosto dessas coisas meio festa, dinâmicas, pra jogar com pessoas. Aí eu acabo ficando mais competitiva.

Moderadora: Legal, gente. Muita coisa, né? E aí eu queria perguntar pra vocês, agora a gente vai começar umas perguntas mais sobre o celular, sobre as plataformas, sobre como vocês utilizam, como que vocês se enxergam dentro, como indivíduos ou dentro da comunidade, enfim... Aí a primeira pergunta é sobre o videogame. Por muito tempo ele foi visto como um interesse, como uma atividade de nicho. Não sei se vocês concordam comigo nessa afirmação. Vocês acham que essa essa impressão de fato existiu? Ela existe ainda? Se ela existe, por que essa impressão existe?

Isabelle: "Tá. Assim, o nicho... que eu digo... que eu imagino que seja, foi muito vendido o videogame como uma coisa masculina, né? Isso porque, é... pelo que eu já estudei assim da história dos videogames... que ele saiu disso, é... uma coisa de tecnologia pra ser vendido como brinquedo. E pelo menos aqui no ocidente, - isso não é tão comum lá no Japão - os brinquedos aqui do ocidente são extremamente divididos os gêneros, né? Tipo, tem brinquedo de menina e brinquedo de menino e não ouse a... a misturar as coisas. E aí tem esse pensamento que, inclusive acho super machista, mas que até perdura desde aquela época até hoje, de tipo, "ah, uma menina pode jogar uma coisa de menino, mas o menino nunca que vai querer brincar com brinquedo de menina". Então eles quiseram vender pra os meninos, como um brinquedo de menino. Eu acho que eu tive muita sorte que meu pai era da área de tecnologia e eu tinha o meu tio, junto em casa, que também já tinha o

videogame antes. Então eu já tive... esse interesse. A minha mãe também não era muito apegada nessas histórias de padrão, de gênero de coisa. Então, eu pude ter contato desde crianças, mas eu percebia, né? Desde que eu era criança que, lá nos anos 90, que não era uma coisa muito comum ver as garotas jogando videogame. E graças a Deus isso daqui tá ficando mais comum hoje, né? Só que assim, o videogame, ele também é uma linguagem, né? Você tá desde pequeno... você tá ali no meio, você já conhece os clichês, as coisas. E quando a pessoa vai entrar nesse mundo sem ter toda essa bagagem, de linguagem, que você pode demorar até mesmo anos pra aprender tudo isso, é... realmente dificulta pra algumas pessoas. E é por isso que acabou que muitas mulheres, que eu vejo, vão pelos jogos que são mais fofinhos, mais fáceis, porque foi todo esse acesso de linguagem, da qual foi negada às mulheres, de ter aprendido. pra muitas, pra maioria delas, acredito. Acho que essa é a minha opinião.

Ellie: É, eu acho que, complementando o que a Isabelle falou, eu concordo muito com que ela disse. Eu acho que tem muito esse papel de gênero, né? Eu acho que no geral... como a gente é criado, - que bom que isso tá mudando, eu vejo que isso tá mudando - mas como a gente era muito criada até os anos 90, até o início dos anos 2000, era muito uma questão de “isso aqui tem que servir pra você ser uma dona de casa depois”. Então, a gente brincava de boneca, porque tinha que aprender a cuidar da criança. A gente brincava de casinha, porque a gente tinha que aprender a cozinhar e cuidar no futuro. Então, eu via muito que as brincadeiras das meninas eram sempre muito relacionadas a isso. Mas falando em questão de acessibilidade, eu acho que também tem muito a questão do preço, né? Porque é... tecnologia é muito caro no Brasil, falando especificamente do Brasil, né? Até hoje. Então, tipo assim, o *Switch 2* (console) aí, meu Deus do céu, olha o preço que foi lançado o *Switch 2*, são três, quatro salários mínimos pra você comprar um console, sabe? E aí pra você comprar só o console, pra você comprar os jogos ainda são muito mais caros, né? Um PC (computador)... eu jogo no PC, como eu falei, eu costumo jogar bem mais no PC. Você jogar no PC, você ter um PC gamer, é caríssimo. É muito caro. Os jogos costumam ser mais baratos ou até de graça, né? Se você achar no lugar certo. É... pode até ser de graça, mas tipo assim, você ter um aparelho de computador forte o suficiente pra aguentar os jogos de hoje em dia também você vai (gastar) uns cinco, seis mil, é muito caro, né? Então, eu acho que tem sim toda a questão que a Isabelle falou, é... de questão de gênero e tudo, mas também tem muito a coisa do preço. Quanto que custa pra você investir no jogo, que é uma coisa que é entretenimento, sabe? E aí você investir tanto assim no entretenimento... não é todo mundo que tem essa oportunidade. Então

tipo, jogo é entretenimento, é lógico que a gente aprende várias coisas jogando também, mas no final das contas é entretenimento. E você investir, tanto assim, no entretenimento, não é todo mundo que tem essa oportunidade. E aí, até vendo a questão do celular, eu acho que os jogos de celular eles são bem mais acessíveis, porque meio que hoje em dia a gente já é meio que obrigado a ter celular de qualquer forma. Então, ter um celular e também ter a possibilidade de jogar nele, eu acho que se tornou mais acessível. Então, eu acho que o valor também tá aí, né, nessa questão de acessibilidade.

Zelda: É, eu fui bem contemplada pelas duas falas. Tipo, tá muito nessa questão de gênero mesmo. Então... é que eu sou, eu não sei se eu sou um caso à parte, porque meu pai sempre teve videogame, sempre me deixou jogar. Eu sou do início do ano 2000, né? E também, tipo, nunca teve aquele incentivo do tipo: “aí, você tem que ser uma dona de casa”. Não sei se isso foi, tipo, por conta do início dos anos 2000, que mudou um pouquinho, mudou de certa forma um pouquinho da mentalidade, pelo menos, de algumas gerações. Ou se foi porque... foi assim, entendeu? Cresci assim. Mas em relação a acessibilidade dos jogos, realmente, é uma coisa muito cara. Eu sempre gostei da Nintendo (empresa). Nintendo sempre foi um negócio bizarramente caro. Sempre foi complicado assim, né? Mas se quiser jogar também tem emuladores, graças a Deus. Mas, em relação a acessibilidade, celular, eu acho que é a coisa mais acessível, assim, pra se pensar, de se jogar um jogo, né? Não interessa se o jogo é tipo, é um jogo que é considerado gamer ou um jogo besta, tipo “você joga isso, você não é gamer de verdade”. Tem aquele papinho também, né? Mas a questão é que o celular deixou bem acessível. Por exemplo, minha avó joga videogame, né? Ela joga o *Hay Day* (jogo casual), aquele lá do *Facebook*, ela joga o *Hay Day*... Tipo, então assim, abrangeu muito mais. A gama de pessoas que jogam videogame saiu daquela... ainda tem aquela bolhinha *nerdola nerd*, né? Mas estourou essa bolha e muitas outras pessoas tão jogando videogame, né? Atingindo muitas outras pessoas, principalmente o público feminino. Então, aquilo, 'ah você joga *Candy Crush*, você não é gamer de verdade', mas é o jogo, né? A partir do momento que tem... que tem regra e tem o vencedor, é o jogo. Então assim, tá jogando, entendeu? Acho que é isso."

Samus: "Eh, eu vou fazer um contraponto. É, assim... meio discordando da Isabelle. Eu não acho que é uma questão de “a gente sempre foi excluída”, “sempre foi um nicho masculino”. Na verdade, no meu trabalho como jornalista, eu fui percebendo quanto mais eu pesquisava, que o que acontece é que, na verdade, agora as mulheres são mais vocais sobre isso. Mas que sempre teve mulheres

trabalhando com... por trás, né, como *game deve* (abreviação em inglês pra desenvolvedora de games), sempre teve mulheres por trás da construção de jogos, da avaliação de jogos. Sempre teve mulheres jogando em tudo quanto é lugar, mas a diferença é que, quanto mais a internet foi crescendo e as mulheres foram... entrando mais nessa, principalmente em MOBA, que surgiu essa barreira do machismo exatamente por inabilidade social de homem. Mas, eu realmente sou da opinião de que, talvez não tanto aqui no Brasil, mas de forma geral as mulheres sempre estiveram, sempre participaram, sempre foram jogadoras. Aqui no Brasil é mais fácil falar, porque realmente tem pesquisa, ela foi publicada - depois eu eu posso te mandar o link de onde eu peguei essa pesquisa. Mas essa pesquisa, ela é feita anualmente no Brasil e quase todo ano o resultado é o mesmo: as mulheres são maioria de jogadoras no Brasil, mas a maior parte é em jogo mobile. No Brasil é mais fácil realmente por causa da questão financeira mesmo, jogar pelo celular. Também é um pouco mais difícil mulheres terem interesse por jogos onde tem maioria masculina. Jogos de tiro e coisas assim, exatamente por causa do assédio, né? Mas, por exemplo, o aumento dos torneios de esporte com times femininos é um negócio que comprova, sabe? Que tem menina que gosta de tudo. Tem mulher que gosta de todo tipo de jogo e tem mulher com a mesma, senão mais capacidade, que homem pra jogar jogo competitivo, principalmente. Mas entrando na questão do mobile, é... eu acho até meio burrice, sabe, o argumento de que, “ah, é mobile, então não é jogo”, sabe? Não é jogo de verdade. Porque tem uma equipe que trabalhou naquilo. Tem joguinhos que são realmente mais fáceis de jogar, que são *cashgrab* (produto desenvolvido rapidamente pra retorno rápido de lucro) mesmo, sabe? Que a intenção é só manter o seu cérebro plugado ali, te fazer gastar dinheiro naquilo. Mas tem sim uma variedade muito grande, assim, muito diversa de jogo mobile, que dá pra você se desenvolver. Desenvolver várias habilidades ali, sabe? Desenvolver socialmente também, conhecer outras pessoas. Mas existe, assim, equipes e estúdios de jogos que fazem jogos mobile e que tão investidos cada vez mais, cada ano mais, em em deixar esses jogos mais completos, mais complexos, assim, mesmo que seja pro celular. Tanto que hoje em dia, inclusive, tem torneio de jogo mobile, né? Então é uma visão que as pessoas têm que começar a trabalhar melhor, sair um pouco mais da bolha, porque não é nem verdade que a gente é sempre uma minoria. Na verdade, ao contrário, a gente é a maioria. E... por mais que realmente exista o assédio, o machismo, por mais que realmente... a gente tenha sido sim impedidas, historicamente, de acessar algumas coisas, eu acho que os jogos são um pouquinho a exceção dessa regra. Eu sinceramente acho isso."

Leah: Então, eu me identifico um pouco com a história da Isabelle. Eu acho que pelo ano que eu nasci na década de 90, era muito influenciável ganhar brinquedo de meninos. Sempre enjoei... eu nunca gostei de boneca, nunca gostei de brincar de casinha. E eu tive a sorte de nascer numa família que eu tinha muitos primos homens. Então, eu queria brincar de carrinho, eu queria jogar videogame. Então, com meus 5 anos, eu ganhei meu videogame. Só que ao mesmo tempo, se você pegar aquelas fotos clássicas da década de 90, que a criança tira com os presentes que ganha na cama, tem um videogame e 40 bonecas. Então, assim, era muito raro a gente ser... se entrar nesse meio. Na escola, meus amigos eram todos homens, que jogavam videogame. Era sempre eu no meio dos meninos, porque eu gostava de videogame, de skate, de carrinho. Então, a gente foi crescendo numa sociedade que ela foi moldando a mulher pra sair desse meio. Já nos anos 2000, principalmente 2010 pra cá, a gente teve um boom da influência e das pesquisas sobre mulheres que jogam. Então, aí que já foi identificado aquelas crianças, que da década de 90 já foram entrando no meio do videogame, já veio jogos com uma temática mais, entre aspas, feminina, uma temática mais fofinha, sendo que nós temos milhares de mulheres que gostam de jogos sangrentos, de terror, de arma tiro, enfim. Então, hoje em dia isso já tá muito mais separado. E na questão das plataformas, o celular pra mim, ele é uma forma de escape, principalmente assim, que nem... nessa vida corrida que a gente tá, você tem um momento ali de paz pra você jogar, tipo, ah, tá entre o trabalho, entre o doutorado, você dá uma pausa, joga um pouco. E eu não me sinto culpada de parar e jogar no seu celular, da mesma forma que eu me sinto culpada se eu parasse e ligar o console, porque daí na minha cabeça eu tô deixando de fazer tudo que eu tenho que fazer pra ficar jogando. E no celular ele faz tanta parte de mim que eu não me sinto culpada de eu deitar na cama e jogar um pouquinho do celular assim. Então, ele entrou no meu mundo assim. Mas claro, eu assim, se fosse pra escolher eu prefiro mil vezes o console. Mas é essa questão que eu me identifico, assim.

Max: É... no meu caso, eu vim de uma família muito pobre. Então, meu pai, ele arrumou um *PS2* (Play Station 2) desbloqueado (desbloquear é aplicar uma série de processos no hardware, que remove as restrições do fabricante e permite que softwares piratas sejam rodados no aparelho) numa feira e levou pra casa. E foi aí que eu comecei, eu comecei antes nas *lanhouses*, mas aí, tipo, em casa, com meu pai trazendo um *PS2* desbloqueado. O primeiro jogo que a gente jogou foi *GTA San Andreas* e *Gran Turismo*, de corrida. E gente, era assim, eu tava na escola, falava, “tenho que ir pra casa, tenho que ir pra casa”, não queria fazer mais nada, queria ir pra casa jogar. Até que chegou um dia que o videogame não tava lá. Aí eu: “pai, cadê o videogame?” e tal, aí ele foi e falou: “Ah, o seu

primo vai ser pai, então eu dei de presente pra ele”. Aí eu fiquei assim... isso tipo eu tinha 12 anos, 13. Aí eu “tá, mas você deu de presente pro bebê?”, ele: “é porque ele vai ser pai”, (falei) “ah, o bebê vai jogar?”, “ah, porque ele é um pai de menino”. Aí tinha muito isso também. Então, assim, eu perdi um videogame, eu e minhas irmãs, né, que a gente gostava porque meu pai quis dar aquilo de presente pro meu primo que ia ser, enfim. E então assim, desde essa época... desde essa época não, porque... eu vou contar rapidinho uma história. Quando eu era mais nova... meu pai ganhava sexta de Natal e presentes pras crianças, minhas irmãs. Aí cada um tinha um nome e tal. E o meu tava sem nome, tudo bem. Aí uma ganhou Suzi, - só tenho irmãs - aí uma ganhou Suzi, outra ganhou Barbie e aí, na minha vez, era um Game Boy. Eu fiquei doida, doida! Mas eles acharam que era um menino, que não era, tipo... era um menino e duas meninas. Aí eles queriam trocar. Aí eu falei: “Não!”. Não trocaram e tal, deu tudo certo, fiquei com o videogame por muito tempo, foi tipo um dos maiores presentes. Mas aí a gente vai crescendo e vai percebendo muito disso, das regalias assim que... eu acho que nem é regalia o nome, mas eu acho que é a facilidade de, tipo, a primeira coisa que vão pensar em dar presente pra menino é um videogame, uma coisa assim muito bacana e pra menina, sei lá, uma Barbie. Eu também não gostava de boneca assim, gente, eu achava chato, chato ficar cuidando de boneca. Eu gostava de coisas que se mexiam, sei lá, um carrinho que eu dava corda e ele ia embora, né? Então assim, pelas minhas experiências, já eu já vi essa diferença, nos presente de aniversário. Então, hoje eu tenho um PS5, hoje eu tenho um computador que dá pra jogar, então é muito da Max pequenininha, né? Que queria ter essas coisas. Infelizmente por causa do trabalho, estudo, a gente não tem muito tempo pra ficar o dia inteiro, por mais que eu quisesse. Mas eu acho que eu já me realizo muito com esse PS5, com computador. Apesar de que aquilo, concordo extremamente com que a Leah falou. Se eu tiver de dia aqui (jogando), eu acho que eu tô perdendo muito tempo da minha vida, poderia estar fazendo outras coisas, mas daqui a pouco eu vou deitar, eu falo assim: “E se antes de dormir eu dar uma jogada nisso aqui”. Tô jogando um jogo de moda. O nome do jogo é *Glow (Fashion Idol)*. Eu tenho que ficar botando roupa assim, vendo e competindo como a roupa é melhor. É tipo (trecho incompreensível). Então é assim, é isso.

Lara: Eu acho que é muito o que as meninas falaram. Não sei, eu acho que eu sinto essa coisa do machismo, mas parece que jogo sempre foi muito associado a uma certa obsessão. Então você é muito fã. Você vai na BGS (Brasil Game Show, evento sobre videogames). Se você entra no subs, se você faz as coisas e se você não fizer, você não é gamer. Eu fiz uma matéria de jogos na faculdade e sei lá, um professor muito de boa, virou meu orientador de TCC e tal, falava: ”Não,

porque X jogo”. E aí vinha três meninos e falava: “Não, porque tem a ver com outro, isso, aquilo” e eu: “Cara, eu gosto de banco imobiliário”, sabe? Eu acho que vem muito essa coisa do não sou gamer, não sou jogadora de verdade, porque eu gosto de Mario Party, sabe? Eu gosto de Mario Kart, eu gosto de jogo de tabuleiro, então não rola essa identificação. E aí quando eu comecei a ver mais essas coisas, começou a aparecer muito pra mim esses casos de assédio nas meninas que jogam *Valorant*, que joga jogo que tem fala, eu acho, alguma coisa assim. Então eu não joga essas coisas, então não sei nem direito como é que funciona, mas acho que tem um microfone, você fala com a pessoa, né? E aí eu falei: ”Pô, pra que que eu vou me enfiar nisso também”, sabe? Então acho que isso acaba deixando um pouco mais de nicho. Então, por que que eu vou me colocar em uma situação que tem muita chance de eu acabar sofrendo, sendo que é pra ser uma coisa que eu gosto, sabe? E eu me sinto muito culpada jogando jogo de celular porque eu passo muito mais tempo do que eu deveria, assim, muito. Tem muito essa questão aí da dopamina do celular, de tá ansiosa e tal. Mas eu acho que tem o fato de que aqui em casa a gente não tem TV, a gente tem um projetor e quando tá de dia não dá pra usar porque tá muito claro, então acaba limitando muito quanto que eu e meu namorado podemos jogar juntos no console, por exemplo. Então, eu acabo indo muito mais pro celular do que jogar na tela grande. Aí acho que acaba tendo um pouco essa questão do nicho mesmo, de “o que que eu sou”. Eu tenho o direito de jogar sem ser obcecada e sem ser tão boa e não conhecendo jogos mais famosos, sabe?

Zelda: Posso fazer uma fala rapidinho? É que essa questão do tipo, “ai você joga de jogo de tabuleiro, você não é gamer de verdade” é maior picuinha. Porque você citou *Mario Party*, *Mario Party* é um jogo de tabuleiro digital.

Moderadora: É. É um jogo de tabuleiro eletrônico.

Zelda: Tem *Stardew Valley* pra jogo de tabuleiro. Tem muitas coisas pra jogo, que são jogos digitais também que foram pro jogo de tabuleiro. Então, *Bloodborne*, *Bloodborne* tem um baita jogo de tabuleiro com várias expansões, muito grande. Tipo, eu conheço porque o irmão da minha namorada, ele é viciado em jogo de tabuleiro e comprou tudo assim. Mas tem muitos jogos que, tanto começaram como jogos de tabuleiro e migraram pro digital, quanto jogos que são do digital e migraram pro tabuleiro. Então, tipo, sabe, não é só aquilo que se limita a uma tela, né? É muito mais abrangente que isso."

Moderadora: Então, eu vou partir pra próxima pergunta. Queria dizer que, nessa única questão, vocês trouxeram muito mais coisas que eu tava esperando. Então, só fui aqui arriscando outras coisas que eu ia falar porque, né? Enfim, já foram faladas e que ótimo, né? Acho que foram trazidas muitas coisas relevantes e que, de certa forma, vão de acordo com o que eu tenho visto até então pesquisando sobre tudo isso. E aí eu queria trazer, fazer um gancho com o que a Samus falou, em relação ao celular, a como a comunidade vê o seu celular e de... outras pessoas comentaram também, mas acabei não anotando aqui, sobre o que a gente enxerga como gamer e a relação disso com quem joga no celular. Então, quem joga no celular é gamer ou não? E aí eu queria saber, claro que você já falou um pouco sobre isso, mas eu queria saber mais um pouquinho de como vocês diriam, que o público geral da comunidade enxerga quem joga no celular. E daí seja exclusivo ou não, quem joga no celular, né? Porque eu até ia trazer, se isso não tivesse surgido, eu ia trazer um recorte que é literalmente... eu nem vou colocar aqui porque eu vou ler aqui pra vocês, mas é literalmente um comentário de um cara falando, né? Que Samus trouxe isso, né? Esse esse dado que tá na minha pesquisa, porque é um dado muito... de que hoje a maioria da comunidade são as mulheres. E aí enfim, consumindo conteúdo sobre game no Instagram, eu vi uma moça trazendo isso e aí tinha um comentário de um de um rapaz que que ele fala assim: “Negativo, mulheres são minoria em PC e consoles. Mulheres só tem grande número em celular, em capslock, onde nas pesquisas consideram até minha mãe como gamer. K k k k k k, já que ela joga Candy Crush até hoje. Então não, vocês não são a metade” (figura X presente nessa pesquisa). Então essa é a opinião do Slackzin no Instagram, tá? E aí eu queria saber se vocês acham que essa opinião dele é um recorte, né? É uma parte só da comunidade ou se é uma coisa que vocês vêm com mais frequência, se vocês já ouviram, já presenciaram coisas assim?

Isabelle: Não, de ouvir falar, sim, ouvi falar muito. Só que, também não sei se vocês conhecem *Speed run*, que é tipo o desafio de você zerar o jogo o mais rápido possível? E tem, tipo, isso é uma categoria toda de jogar jogos, tem evento, né, que faz todo ano com pessoal mostrando e tem que ser muito muito bom jogar isso, né? E sempre tem, tipo, número igual, entre mulheres e homens, né? Assim, eu acho que eu nunca parei pra contar, mas pelo que eu vejo assim, os eventos sempre tem um número praticamente igual, né? E se você ver também nos lugares de alto desempenho, as competições de batalha de Pokémon, as competições de *esportes*, eu acho que você também vai encontrar, né? Se você, ah, você quer considerar apenas os jogos que são difíceis, competitivo de

alto nível, se você olhar lá também vai encontrar um número igual. Tipo, então tá ok, você quer comparar? Então vai lá e pesquisa antes de sei lá, falar coisa que você acha, da cabeça.

Ellie: É, então o que eu ia dizer é que assim, bom... a questão do “jogo de celular é jogo”? Sim. Ponto. Acho que isso já foi definido aqui. Acho que todo mundo concorda. Sim. Jogos de celulares são jogos. Mas até Candy Crush? Sim. Até Candy Crush, sim. A Samus falou sobre isso mais cedo. Tipo, existe todo um pensamento, um estudo, um desenvolvimento, etapa, enfim, é jogo. Então tem que ser considerado assim: “Ah, a minha mãe joga Candy Crush é gamer?”. É, meu filho, aceite. Eu acho que aqui a gente vai entrar muito na questão, que é chato tá falando, mas é machismo, né? Tipo assim, os homens, eles são tão acostumados a sempre serem o centro de tudo que daí quando eles vêem que eles não são o centro de alguma coisa, eles ficam: “Mas isso como é ser gamer de verdade.”, mas quem que... foi você que estabeleceu a regra? Você fez a regra aqui, daqui pra cima é ser gamer, daqui pra baixo é não ser gamer. E (incompreensível) porque daqui pra baixo? Só porque em mobile games tem muito mais é... mulheres jogando mobile games? Então quer dizer que você vai desconsiderar mobile games só pra poder você deixar as mulheres de fora, sabe? Então, tipo, eu acho que a gente sempre entra muito nessa questão de os homens ,mais uma vez eles estão vendo, porque agora... eu esqueci quem falou, acho que foi a Samus que falou que tipo, agora as mulheres têm muito mais voz, agora as mulheres têm muito essa coisa de “não, eu gosto disso, eu vou fazer isso”, a gente cada vez mais... ainda é muito pouco, como a Zelda disse, muito pouco, mas cada vez mais a gente tá conquistando mais o nosso lugar na sociedade. A gente não tá deixando as pessoas colocarem a gente num lugar de “é isso que você tem que fazer, é essa sua função”. A gente tá indo atrás das coisas que a gente quer fazer, que a gente gosta de fazer e lutando pelos nossos direitos, que eu sinto que os homens, eles se sentem muito ameaçados, porque eles sempre tiveram nesse lugar de privilégio, eles sempre foram o centro de tudo. Tanto que assim, trazendo um assunto completamente louco, mas recentemente, sei lá, 2024, foi feito uma pesquisa onde realmente foi usado sangue em absorvente. Até então nunca tinha sido usado sangue em absorvente, tipo assim, tem noção? Então, a gente sempre foi muito menosprezada em tudo, medicina... Então, tipo assim, eu tava vendo que recentemente começaram a usar bonecos de teste naqueles... testes de acidente de carro. Recentemente começaram a usar bonecos femininos, ou seja, até hoje os cintos não foram feitos pra gente, sabe? Então, eu vejo muito isso que, tipo assim, agora as mulheres estão conquistando muito mais o lugar delas, depois de muitos anos de luta e aí os homens ficam se vendo “ameaçados”, porque ninguém tá ameaçando nada. Só quero o que é meu

por direito. E aí eles estão se sentindo ameaçados, sentindo que eles estão perdendo espaço quando não estão, só estão, tipo assim, a gente só tá entrando junto, a gente não tá tirando o que é deles. Mas enfim, fica toda essa questão.

Isabelle: Só um detalhezinho bem rapidinho que eu lembrei (com ela) falando aí, que isso acontece desde sempre na História. Tipo, o homem considera o que ele faz superior ao que a mulher faz. A pintura, a tinta óleo em cavalete é considerada arte. O bordado, mesmo sendo algo extremamente trabalhoso, é considerado artesanato, porque é a mulher que faz, tradicionalmente. Mas é uma coisa que sempre vem acontecendo, desde sempre na história.

Lara: Acho que pra mim essa questão de gamer, como alguém que não joga esses grandes jogos e não se considera gamer, vem muito de um lugar de, pra mim, gamer é quem joga, não necessariamente com frequência, mas jogos que não são casuais. Então, que você tem uma maior continuidade, que você tem... não, uma fase que você encerra igual a *Candy Crush* e você pode parar ali e acabou e ganhou e tudo mais. Então, acho que eu associo muito mais a essa continuidade e história, mesmo que não necessariamente seja um jogo com histórias. Não sei se isso faz sentido. E eu sinto que jogos de celulares surgiram muito com essa proposta de ser algo casual, de ser algo rápido, pelo menos no início. Hoje em dia pode ser que tenha mudado. Então, acho que eu acabo não vendo como gamer, mas pode ser que seja e pode ser da minha experiência de alguém que não é tão inserida nesse mundo, sabe? Então eu acho que assim, “ai nossa, vi reclamando que a mãe foi considerada gamer?” eu iria brigar com ele porque eu achei ele babaca, entendeu? Mas não sei se ele está certo ou errado. É mais essa minha perspectiva de que *Candy Crush* não parece ser um jogo que você precise doar muito tempo, entende? Você joga porque você gosta, porque é uma coisa casual, mas é diferente de outros jogos que você precisa desenvolver uma habilidade, que tem uma história e tal. Então, acho que meio que isso vem de alguém que ainda não se considera gamer e tudo mais.”

Zelda: Eu só baixei a mão porque eu acho que todo mundo já falou tudo que eu ia falar assim. Então, mas pega nessa parte do machismo mesmo, né? Também porque tipo, o estereótipo gamer, né? O rótulo gamer também foi criado pelo público masculino, né? Vamos, de certa forma... Então, qualquer coisa que é diferente do que eles fazem, então, tipo, “ah, se dedicar a vida pro jogo”, né? Porque vida de homem é mais fácil. Eles conseguem se dedicar a outras coisas mais facilmente.

Não tem outras responsabilidades. Então, se dedicar a isso, comprar tipo computador, comprar console, essas coisas, então o celular acabou sendo menosprezado, porque de repente vira uma coisa que todo mundo tem. E se é uma coisa que todo mundo tem, ah, então não é não é jogo de verdade, entendeu? Porque é do tipo, eu tenho um *PS5*, eu sou gamer, mas tipo, minha mãe que tem o celular e joga *Candy Crush*, não é porque é um celular. Eu tenho certeza que a mãe do cara daria um pau nele, um couro no *Candy Crush* duelo. Com certeza.

Moderadora: Sim. E daí cai na questão de nicho, né? Porque se eu tenho é... valor, tipo, se eu tenho dinheiro suficiente pra comprar esse videogame, é que eu sou gamer, né? Também cai nesse rolê de nicho. Próximo.

Max: Bom, a questão do que é gamer, assim, um tempo atrás achava um tempo atrás, uns anos atrás, eu achava que quem era gamer era quem fazia isso profissionalmente. Quem joga *LOL (League of Legends)* profissional, né? Uma coisa meio é... laboral, porque você se dedica 100% naquilo. Então, eu tinha essa impressão. Mas aí foi passando um tempo, eu comecei a pensar assim, cara, eu acho que pra mim, gamer é quem quer... realmente se dedica, sei lá, uns minutos que seja, pra um jogo. Por exemplo, eu tenho uma irmã e ela gosta de jogo, mas ela acha que, tipo assim, ah, toma muito tempo, até de celular, sei lá, (incompreensível). Mas é, eu acho que gamer pra mim é quem, sei lá, “eu vou tirar esse tempo, esses minutos pra jogar um joguinho que seja”. Detalhe, tem competição de *Candy Crush*. Eu descobri recentemente que tem uma competição de *Candy Crush*. Eu achei babado porque dá um dinheiro. Aí fico imaginando, tá lá esse cara falando da mãe dele, a mãe dele ganha uma bolada no *Candy Crush* porque ela tá fazendo competição e ele fica aí, igual um otário. Porque ah, eu vou... sei lá, só jogo é... por exemplo, eu já eu já joguei *LOL*, mas eu parei justamente por causa da comunidade. Parei. E agora só fico no off. Jogos que eu não preciso falar com ninguém, né? Mas assim, pra mim, gamer é quem dispõe de um tempo pra poder jogar um jogo. Eu não acho mais que é só essa coisa laboral, que eu achava, né? É isso.

Samus: É... eu acho que é muito privilegiada uma mulher que nunca leu bosta de *incel (involuntary celibate)*, celibato involuntário, grupo de homens que destilam misoginia) na internet. Muito privilegiada, entendeu? Como eu trabalhei com isso, eu fui nos piores cantos possíveis. Escutei as maiores barbaridades, li as maiores barbaridades do mundo. A gente... eu trabalhava no *****, que é um site que hoje não tá mais ativo, mas a gente fez uma pesquisa uma vez...

Ellie: Eu conheço, eu conheço.

Samus: Pois é. A gente fez uma pesquisa uma vez sobre o ***** (jogo de MMO - massive multiplayer online) e dessa pesquisa a gente começou a ter problema de ataque no site e perseguição pras jornalistas que fizeram a matéria. E o negócio se desenrolou tanto que virou.. anos depois virou notícia no *****. E a gente não foi só... os únicos alvos, né? [informações subtraídas para manter a identidade preservada]. Então, por mais que a gente acha que no cotidiano você não encontra gente maluca assim, mas essas pessoas existem e assim é uma quantidade muito grande de pessoas. Mas felizmente no cotidiano, não na vida real. É uma minoria vocal, barulhenta demais na internet, porque eu não acho que... as pessoas teriam coragem de falar essas barbaridades que elas falam na frente dos outros e não ter medo pelos dentes, sabe? Falando isso, eu até tento assim, como pesquisadora, eu tento entender de onde vem esse pensamento de, por que a pessoa considera que aquilo não é jogo, sabe? Porque eu entenderia, por exemplo, se uma pessoa que joga xadrez casualmente e uma pessoa que joga xadrez profissionalmente, quisesse a distinção entre essas duas coisas, mas quando a gente fala de jogo mobile e jogo competitivo, que seja, que sejam jogos mais difíceis, não existe ninguém que está falando tipo: “Ah, eu sou melhor do que você porque eu jogo mobile”, sabe? Não existe essa competição. Então, não faz sentido pra mim, na minha cabeça, que homens se sintam tão ameaçados pelo fato de que as mulheres também são jogando. Que eles acham que estão perdendo espaços, né? E aí vem também toda aquela aquela conversa de “ ah, não é só a gente tá perdendo espaço, a gente tá deixando de ser representado”, “agora os jogos estão ficando muito woke”, “ai as mulheres não podem mais ter calcinha, não pode andar só de calcinha nos jogos”, “ah, mas meu time tem que carregar a mulher”, entendeu? É, tudo parece bobagem, parece só uma coisinha de tipo, “ah, não é jogo”, mas é tudo... se você for olhar bem, é uma coisa muito estruturada, mesmo assim, em vários níveis. É aquele meme do do iceberg, você vai vendo cada vez mais tem coisas piores por trás disso, sabe? Então, eu como jornalista vejo com que esse tipo de discussão, apesar de eu não ver muita... muito artigo científico brasileiro falando sobre isso, é uma coisa que, realmente, não é muito conversado. As pessoas não falam sobre, não cita. Pelo menos eu não acho, nunca... não tem o costume de ver muita matéria falando sobre, tentando desconstruir mesmo essa ideia de que jogo mobile não é jogo, sabe? Que você jogar mobile te faz menos jogador do que quem joga *The Witcher*, por exemplo. É lógico que tem níveis de dificuldades diferentes, mas nem todo mundo quer jogar jogo difícil. Tem muita gente que eu

conheço, por exemplo, que é streamer, que vai jogar jogos que são lançados, jogos *AAA* do ano, mas fazem questão de jogar no modo fácil porque não quer se estressar, entendeu? É uma competição por ego e uma, lógico, né, uma onda de machismo muito grande, que não faz sentido em nenhum nível mesmo, sabe? É estúpido, de verdade. É isso.

Isabelle: Um detalhezinho que eu lembrei. Agora, gente, que a gente tem nuvem, tipo, nem sequer a barreira de tipo, de hardware, existe mais. Como eu disse, eu já joguei *Skyrim* (jogo de RPG, jogado comumente em plataformas como console e PC) no celular. Você pode comprar um controle e botar no celular, você pode jogar literalmente qualquer coisa no celular. Nem existe mais essa diferenciação.

Ellie: Não, eu só que eu ia falar que a minha TV tem cloud game do Xbox, então, tipo, você conecta um controle nela, você tem a assinatura do Xbox, você pode jogar os jogos.

Isabelle: Sim. É isso.

Ellie: O meu namorado, ele é muito fã de *Doom*. Lançou no passado o *Doom* mais recente, só que o requisito mínimo era ter uma placa de vídeo com *raytracing* (tecnologia de renderização gráfica) e ele não tinha. A placa de vídeo dele não tinha. O que que ele fez? Jogou na televisão.

Samus: Só comentar que tipo eu sempre tenho um jeitinho. A gente que brasileiro sabe disso melhor do que ninguém. Lá em casa meus pais eram totalmente contra todo tipo de jogo, mas a gente sempre dava conta de jogar mesmo que fosse escondido. “Ah, não tem Game Boy”, tem emulador, baixa o emulador da internet, baixa jogos, assim... Hoje talvez isso seja um pouco mais difícil, porque as novas gerações não estão mais acostumadas com baixar coisas da internet, mas tipo, antigamente baixava tudo, vinha com vírus, vinha com tudo, mas a gente baixava, sabe? Então, jogar jogo de computador, de PS, desbloquear jogo, comprar joguinho em feira que vendia no CD, sabe? Tudo isso, eu acho que tinha como você acessar de alguma forma. E também tem que pensar nas locadoras, né? Tinha locadora de jogos também. Então assim, eu acredito que existe muito isso mesmo de, apesar de não ser muito acessível, a gente sempre dava um jeito de encontrar formas de poder jogar, mas eu acho que é muito verdade também. Gostei muito da fala da Ellie, acho que... sobre a diferença... é que a gente primeiro não foi ensinada a ser assim, né? Não tem essa liberdade.

Segundo, que a gente já tem outras funções, né? A gente chega em casa (e tem que) trabalhar mais casa, jornada dupla. Então é muito mais difícil você se dedicar a hobbies quando você tem jornada dupla. E eu vejo isso em muita amiga que eu tenho que não é conectada com jogos e tem muita dificuldade pra aceitar marido ou parente que joga. E fica se sentindo colocada em segundo lugar porque a pessoa tá jogando e ela não gosta de jogos, não conhece. Aí eu vou aconselhar a pessoa que joga, fala: “Olha, introduz a pessoa, sabe? Mostra um joguinho”. Todo mundo tem jogo, tem gosto pra todo mundo, mostra pra pessoa como é que é, sabe? Aí pra entender que num relacionamento cada um tem que ter os seus hobbies, tem que ter suas coisas, tem que ter seu tempo...

Moderadora: Sua individualidade.

Samus: É. E que você jogar não tem que ser um... um motivo de problema na relação, né? Você pode simplesmente ensinar a pessoa a jogar, sabe? Em vez de falar: “Ah, minha mulher... ah, é mulher, não gosto de jogar. Ah, não sei o que, a minha mulher enche o saco”, ensina a jogar, né? É... assim que aconteceu. Eu tive a sorte de ter um irmão que sempre jogou comigo, que eu assistia jogar, que me ensinou, mas não é todo mundo. Então tem isso. Eu acho que é exatamente por causa dessas coisas que tem essa diferença tão grande de jogadoras e jogadores.

Moderadora: Sim. Então, de novo, falamos sobre muitas coisas e a partir do que vocês falaram, eu entendo que vocês todas enxergam que o gênero da pessoa vai mudar a experiência que ela tem com os videogames? **(Aqui a moderadora faz uma pausa, aguardando a confirmação - ou não - das participantes. Todas acenam que sim com a cabeça.)** E aí, quando a gente fala... de celular, né? A gente viu nos dados que... que tanto a Samus falou quanto eu trouxe aqui, que é... quem mais joga no videogame, no mobile, pelo menos no Brasil, são as mulheres. Esses dados também se repetem em outros países, né? Reino Unido, China, isso acontece também, Espanha, isso também acontece. E aí eu queria saber de vocês se vocês acham que o gênero também influencia na percepção de quem mais joga no celular? Deu pra entender essa pergunta?

Samus: Eu não entendi.

Isabelle: Não entendi.

A pergunta foi repensada no momento pra o que era necessário pra o encontro e foi retirada do roteiro de perguntas do grupo seguinte, por ser repetitiva.

Moderadora: É nessa questão assim de, “eu, como mulher, jogo exclusivamente no celular” e daí vocês que transitam também em outras plataformas, a experiência de vocês muda de acordo com a plataforma que vocês estão?

Ellie: Muda.

Moderadora: Ela é influenciada pelo gênero de vocês, dependendo da plataforma?

Ellie: Muda.

Moderadora: É... e daí na questão de gênero de jogo, de interação com a comunidade, enfim."

Max: Muda.

Ellie: Muda, com certeza. É... eu vejo, quando eu tô jogando online, dificilmente eu sou pareada com uma mulher, dificilmente. Principalmente quando eu jogava MOBA. No caso do *LOL* não tem chat de voz, então você não tinha ali como ter muita certeza... hoje em dia com IA também é difícil, mas enfim, mas na época era meio difícil você saber que você tava pareada com uma mulher ou se você tava parada com um cara que tava com nick feminino só pra “peitar” pessoas. Mas no *Dota*, como tem chat de voz, você consegue ouvir as outras pessoas, né? E aí, bem raramente eu era pareada com mulheres, assim. Eu não sou muito de jogo de tiro, mas eu cheguei a tentar jogar *Valorant* um pouco no começo e também raramente era pareada com mulheres. Então, na minha experiência, os jogos mobile, eles são mais amigáveis com o gênero feminino, sim. E jogos online, principalmente competitivos, não é que eu ache que tem menos mulheres jogando, ah... assim, não digo "ah, existe sim um número menor de mulheres jogando, ponto". Não sei se é o caso, mas definitivamente eu era pareada com pouquíssimas mulheres. E eu também sei, porque eu também já fiz isso, eu também sei que tem muitas mulheres que se escondem, né? Através de nicks neutros ou considerados masculinos e não usam chat de voz, não usam chat de texto. Já aconteceu de quando

eu jogava *LOL*, eu desabilitar o chat, porque era o tempo inteiro muito ataque, né? Então é aquilo que a Lara falou, pra que eu vou ficar passando por isso, né? Então, tipo, pelo amor de Deus, eu só quero jogar e relaxar. E inclusive o motivo de eu ter parado de jogar jogos online, recentemente, foi exatamente isso. É muito tempo dedicado e você eventualmente acaba se estressando de um jeito ou de outro. Porque tem alguém que tá infeliz e aí resolveu entrar no jogo pra acabar com a partida das pessoas, ou porque tão te xingando, ou porque, enfim... Tipo assim, eu não costumo ter nick assim, então geralmente meu nick pra as coisas é ** (abreviação do nome da participante). Então no *LOL* era **, no *Dota* é **. E aí, tipo, na cara, as pessoas já, “ah, é uma mulher” e aí enchia o saco. Então eu vejo sim menos mulheres, pelo menos eu sou pareada com menos mulheres quando eu jogo online. E eu também sei que mulheres se escondem muito através de nicks mais neutros ou até considerados masculinos pra elas poderem jogar em paz. É isso.

Lara: Acho só legal trazer o contraponto de alguém que não joga online, que eu não vejo diferença, né? Porque não estou vendo outras pessoas. Então, eu sei que acontece, mas pra mim é tudo igual, é a mesma experiência, não afeta, não tem problema assim nenhum.

Samus: No meu caso, eu vou falar só pessoalmente, é... eu, quando vou jogar mobile, eu jogo principalmente jogos que você faz solo, não tem que ter... raramente tem interação, às vezes tem um chat ou outro, mas nesses jogos assim igual o *My Leisure Time*, tem o chat que você pode conversar com as pessoas e tal, mas é muito, muito, muito raro você ter conversa mesmo. O jogo até incentiva que você... te dá prêmios pra você é... ir no chat e falar com as pessoas. Quanto mais você conversa, mais você ganha prêmios. Porque eu acho que essa essa parte do... desses jogos, pelo menos esse gênero de jogo que eu jogo, não é muito sobre conversar com os outros, é sobre você simplesmente conseguir ali os seus objetivos, gastar umas moedinhas comprando item que não tem necessidade nenhuma, mas que você quer porque é bonitinho. E... desde que eu parei de jogar online, eu realmente sinto que eu diminuí 100% meu estresse de ter que lidar com homem, entendeu? **Algumas participantes concordam com aceno de cabeça.** Então assim, pra mim com certeza, é muito mais tranquilo jogar mobile, mas eu sou suspeita pra falar porque como eu falei, eu jogo mais nos mobile solos, o mobile que você raramente tem que interagir com outras pessoas.

Zelda: É. Acho que é isso. Eu tenho pavor, pavor, de jogo online com chat ao vivo. Tipo, não jogo, sem... sem chance assim. Então, *LOL*, joguei uma vez, nunca mais. *Valorant* também, eu tentei uma

vez na faculdade porque minha amiga insistiu muito. Eu falei: 'Não jogo mais isso'. E quando jogo é só entre gente que eu conheço, só entre amigo, né? Então, uma comunidade mais de boa assim, entre amigos mesmo, aí sim uso o chat. Mas de forma geral, quando eu jogo online, que atualmente não estou jogando tanto assim, eu acho que o único jogo que eu tava jogando mais online, tipo, uns anos pra cá, foi *Genshin Impact* (RPG de ação), né, que eu também só jogava entre amigos, mas também saí dessa vida, pelo amor de Deus, não tava dando mais *Genshin*. Mas... tipo, o chat é insuportável, insuportável. E lidar com o homem também, aí dá um tempo, né? Então, aí é um detox enorme ficar só no joguinho solo e mais tranquilo também. Você joga no seu tempo, do seu jeitinho, não tem um time também pra aí... aí é mais é bem mais tranquilo, bem mais paz e amor. Prefiro.

Samus: Eu ia só comentar que tem tem *streamers* que eu conheço que fazem... fazem *streamings*, depois posta no Instagram só os cortes de abrindo o microfone, falando e escutando merda. E só de acompanhar essas pessoas, meu nível de estresse sobe, sabe? Imensamente. Imagina participar. Assim, às vezes eu paro de seguir a pessoa exatamente pra eu não ver, sabe? Às vezes eu seguia, mais pensando nas respostas engraçadas que ela dava e também na resposta do pessoal nos comentários, mas olha, é muita... tem que ter muita paciência mesmo.

Zelda: E tipo, a internet vira meio terra de ninguém, né? **Algumas participantes concordam com aceno de cabeça.** É meio tipo, “ah, vou xingar porque eu posso e tô aqui, ninguém vai ver minha cara, não sabe quem eu sou, tô com um nome diferente, então vou xingar Deus e o mundo”, né? Enfim, é um saco isso, sem condições.

Samus: É totalmente gratuito. Gratuitíssimo.

Ellie: E é muito do nada, é tipo, sei lá: “Oi. E aí galera, beleza? Vamos jogar?” - “Sai daí!”. É, é tipo do nada.

Zelda: “Ai, tinha que ser mulher”, essas coisas. Eu acho engraçado esses... dá um baita de um trabalho assim, um TCC, da galera que, tipo, gamers, mulheres que fingem, colocam aquela... aquela mudança de voz, sabe? Masculina, joga e depois joga com a... E depois joga tipo com a voz normal. Então, faz o teste com a voz mais grave e o teste com a voz normal. E assim, cara, é bizarro como é diferente o tratamento.

Leah: Eu ia só comentar também que eu tenho pavor de jogo online, assim, principalmente por causa das pessoas. É... tem uns jogos que eu jogo no celular que é obrigatório você ser de um clã. E aí o que me irritava muito é que tem muita criança que finge que tem 18 anos pra poder jogar o jogo e aí eu não suportava. Então eu acabei criando um clã só meu e tranquei, só tem eu no clã, pra eu conseguir continuar jogando o jogo, porque eu gostava muito de... de criar o mundo ali. Porque eu jogo mais pelo fato de você criar tua cidade, tudo, do que a questão do clã em si. Então eu acabei fazendo isso. Foi meio que um refúgio, fazer um clã sozinha e trancar pra ninguém entrar, porque tinha pavor, era muita criança, muita é... questões, igual todo mundo falou já, de homem. Enfim, e aí mesmo a gente usando um nome neutro, é... você acaba não aguentando de ler tanta asneira ali, enfim. Então, a mesma coisa, assim. E o console também nunca gostei muito de mundo aberto. Acho que o único que eu abri sessão foi pro *Ragnarok*, mas a minha vibe mesmo é mais história assim de você e tem ali início, meio e fim do herói, o desafio e o... o vilão final, assim. Então, eu também me sinto mais confortável jogando esse tipo de jogo.

Moderadora: Mais alguém?

Isabelle: Eu tive a sorte do dos jogos que eu joguei, é... assim, se tinha alguma interação online, não era por voz, não era assim por... nada que ficasse claro (meu gênero). Então, era um jogo que já tava ali no nicho, né? Tipo o *Animal Crossing*, o jogo da *Hello Kitty (Island adventure)*, você pode ter interações, tal, né? E os jogos que às vezes tem online, mas não tem assim uma interação por voz nem nada, como *Elden Ring* ou o *Destiny*, né? Então eu tive... eu já sabia que existia essas coisas também, que nunca quis me arriscar, né? A Participar da... falar minha voz lá e ser xingada? Não quero participar disso."

Max: É... no meu caso é... eu jogava *LOL*, e... eu saí, porque era insalubre... demais, era insalubre demais. Comecei a ter crise de ansiedade por causa disso. E aí tem até um paralelo. É... O meu meu noivo, ele entrava aí era "só mais uma noite pra relaxar, vou jogar uma ranqueada". E ia de boa. Eu quando sentava assim, "ah vou tentar jogar uma ranqueada", a minha mão já começava (gesto trêmulo)... a tremer, já ficava nervosa. Aí parei, falei: "Não preciso disso. Não vou me estressar no meu computador, na minha casa, entendeu?". Então eu parei e tem muita diferença. Hoje, os jogos que eu jogo no PS5, por exemplo, um jogo que eu joguei bastante e gostei muito que foi o *Red*

Dead, é... *Red Redemption 2*, tem online também. Eu nem toquei nisso! Só joguei ali o jogo, começo, meio fim, acabou, top, encerrei, fui embora. Eu não me atrevo mais. Eu... hoje eu tenho os meus limites. Antes eu tinha essa coisa tipo “não, porque eu tenho que fazer porque...” enfim, porque nada. Queria me provar pra quem, né? Então tem diferença. Sou muito feliz com os meus jogos offline. Eu, os personagens, o mundo e ninguém. Eu e os NPCs (*non playable character* - personagem não jogável), né? Isso é importante. E...e assim, totalmente diferente. O meu noivo, ele joga *FIFA* (simulador de jogo de futebol). Eu nunca ia conseguir jogar *FIFA*. Os caras manda mensagem... bolado, sei lá. Eu fico chego a ficar nervosa. Não, pra mim não dá mais. Eu sou da época da Lan House, eu já tive que *deslogar* da lan house e sair porque os garotos da lan house estavam implicando comigo, porque eu tava querendo jogar. Então assim, pra mim tem diferença e sou team offline, né?

Ellie: Só vou tacar aqui um salzinho que eu acho que no caso do *LOL* e do *Valorant*, que são da mesma empresa, que é a Riot, eu acho que ainda tem o adendo de que eles não querem resolver esse problema. Porque eles sabem que a comunidade dele é tóxica há muitos anos e eles não fazem nada pra resolver o problema. No *Dota*, eu ainda vejo que o sistema é muito mais punitivo. No *Dota*, qualquer reclamação que você faz, qualquer denúncia que você faz, rapidinho, o outro player ele é denunciado, ele sofre consequências e você recebe o feedback: “ó, lembra desse fulano aqui, ó? Se lascou. Muito obrigada, contribua pra a comunidade”. No caso da Riot, há muitos anos eu já vejo e eu acompanhava muito o cenário da Riot, antigamente. Acompanhava os campeonatos, acompanhava bastante coisa, comunidade, acompanhava os players, acompanhava um monte de gente. Nunca foi do interesse da Riot, essa é a minha percepção, nunca foi do interesse da Riot consertar a comunidade. Eles fazem medidas que não adiantam absolutamente nada, não resolvem absolutamente nada e eles fazem só pra inglês ver. Só pra falar que algo está sendo feito, eles não perderem jogadores, eles não perderem a galera comprando skin, só pra isso. Não resolve. Então, pra mim, no caso exclusivo da Riot, nem é do interesse deles cuidar da comunidade e fazer do jogo deles um lugar seguro pras pessoas, não é.

Zelda: A única coisa boa que saiu da Riot foi *Arcane* (série que se passa no universo de *LOL*). Só. Apenas.

Ellie: É porque não é jogo, é série.

Samus: Eu vou fazer um contraponto... (incompreensível)... da Riot pra acompanhar *esport* e eu acho que na parte dos *esportes* eles estão assim, micropassos de melhorar. Incentivando meninas a jogar. Na parte da da questão de denúncia nos jogos, eu já vi notícias falando que já foi muito pior, que continua ruim, com certeza, porque afinal de contas é a Riot, né? A Riot, inclusive... saiu uma matéria gigantesca anos atrás sobre como a Riot tava numa comunidade de brothers lá dentro, excluindo mulheres no ambiente de trabalho, foram denunciados no... no coisa da Califórnia, enfim, era um um escândalo, né? Depois disso veio o escândalo da Ubisoft (**esses casos são trazidos na pesquisa**). Enfim, é o mundinho, é um clube do Bolinha mesmo. Eles não são genuinamente interessados em... melhorar as condições pra as mulheres, porque eles também compartilham dessa ideia de que as mulheres são minoria, o que paga são os homens. É... mas já foi pior. Eles estão um pouquinho melhor. E na parte dos *esportes*, eu vejo que eles estão melhorando um pouquinho mais, sabe? Não posso falar isso do *LOL*, porque o primeiro evento de *CB LOL* (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) no Brasil foi um desastre. Teve transfobia, teve machismo escancarado, teve muita coisa ruim. E já nos... nas competições de *Valorant*, eu vejo um crescimento bem bacana assim da equipe feminina, um reconhecimento bem legal, sabe? Elas estão conseguiram o mundial agora, a *Liquid*, né? Então assim... pelo menos no cenário de *esporte*, eu vejo uma melhora significativa. Agora, de player pessoal, de, né, uso pessoal dentro dos jogos é terrível mesmo.

Moderadora: Uhum. Tá. Então, acho que é seguro dizer, depois do que a maioria expôs aqui, que vocês já chegaram a mudar hábitos de jogo por causa de experiências negativas, né? E por causa das interações que vocês tiveram dentro desses lugares? **As participantes que tiveram contato com jogos online de chat aberto concordaram com essa afirmação.** É... e aí Samus trouxe essa questão, na verdade, primeiro foi Ellie e depois Samus, da indústria, de como a indústria vê, né?... as mulheres. E aí era... vocês concordam com isso? Vocês acham que a indústria também compartilha dessa visão de que as mulheres não são as jogadoras principais de videogame? E quando elas jogam, elas jogam mobile e também não vê... a indústria também não vê o mobile como algo tão importante quanto os *A gamers*, assim, por exemplo?

Ellie: Eu acho que a grande indústria... aí eu tenho um pouco mais, não tanta que nem a Samus, né? Ela é jornalista, pelo amor de Deus. Mas eu tenho um pouco mais de conhecimento nessa parte,

porque eu estudei jogos digitais na faculdade e porque como eu quero me tornar uma ilustradora de jogos, estou estudando pra isso, eu tenho bastante contato nisso. Então, em relação aos grandes estúdios, estamos falando aí de *Ubisoft*, estamos falando aí de *CD Projekt Red*, estamos aí falando de é... *EA*, enfim, esses estúdios muito grandes, eles estão 100% interessados em lucro. O que tiver dando lucro, vamos embora. Taca IA em tudo, demitir todo mundo. “Ai, tem aqui o *community manager* (gestor de relacionamento entre marca e público)”, vai embora, bota IA pra fazer junto. Então eles estão focados em lucro. Se eles estão vendo que tá dando mais lucro eles fazerem um *FIFA 27*, *28*, *29* ou *30*, eles vão fazer. Eu sinto que nessa parte de ter mais cuidado com o público e ter mais atenção é... à comunidade e essas coisas, à experiência do jogador de verdade, eu acho que isso fica muito mais com jogos *indies* (jogos feitos por empresas menores, por financiamento coletivo ou próprio do desenvolvedor). E aí sejam estúdios que estão fazendo jogos mobile ou jogos que estão... que são pra PC, eu acho que isso fica mais no nos estúdios *indies* mesmo. É... e eu acho que das empresas grandes, apesar de que, né, já... a *Zelda* já falou antes que são jogos muito caros e tal, eu acho que a Nintendo, dos estúdios grandes, a Nintendo é ainda que se preocupa um pouco mais com a questão é... dos jogos serem divertidos e preocupados. E uma coisa que todo mundo sempre criticou muito a Nintendo era não ter, além dos preços, era não ter tradução pra português e parece que agora eles estão fazendo jogos com tradução pra português. Então eu acho que a Nintendo tardou, mas não falhou, fez alguma coisa. Apesar dos jogos serem muito caros, eu acho que dos estúdios grandes eles são os que mais se importam.

Zelda: Eu acho que eu tenho muitas críticas da Nintendo, né? Por mais que eu goste bastante deles, tipo, mais porque eu gosto muito dos jogos que eles fazem, né? Então, tipo, jamais abriria a mão de não ter um *Zeldinha* novo porque por causa do estúdio, mas isso é uma questão minha também. Mas eu acho que questão de cuidado com o público, eu acho que a Nintendo toma um pouquinho, um pouquinho mais de cuidado ainda, né? Porque ela visa muito lucro também. A gente fez com *Pokémon*, por exemplo, não sei se tem gente aqui que acompanha os jogos do *Pokémon*, mas eles estão tipo péssimos, péssimos, péssimos. Tipo, comparado com o último jogo bom de *Pokémon* que eu joguei, eu acho que foi o *Black and White*, de DS (*Nintendo Ds*, console) ainda, tipo, perfeito, lindinho, lindinho, lindinho. E aí eu fui pegar agora o *Z-A*, o *Escarlate e Violeta*, que eu nem joguei, quem jogou foi minha irmã... Meu! Tipo, o jogo ele tá feito pela metade, parece, sabe? Então, as críticas, tipo, a gente quer um jogo bem feito, a gente quer aproveitar o jogo, mas não existe tanto. Porque eles estão mais preocupados em lançar um *Pokémon* a cada dois anos, isso pra ter esse

lucro, porque eles sabem que vende que nem água, né? Tipo, vai ter crítica, o povo falar “ai boicote”, mas vai comprar. Tipo, tem um caso engraçado de um grupo de Discord que eu tava um tempo atrás que o cara falou: “Não, porque esse jogo tá péssimo, não sei o que, não sei o que”, do *Sword and Shield*, do *Pokémon Sword and Shield*. E aí falou: “Não, porque a gente vai boicotar”. Deu uma semana do lançamento do jogo, o cara comprou o jogo, tipo, “boicote”, beleza. Mas o que eu acho bem bacana...

Ellie: Vou esperar uma semana: Boicote.

Zelda: É boicote. Tipo, eu demorei mais pra jogar esse jogo que ele, porque eu esperei até o Natal, né, pra jogar, porque tinha lançado. Mas em relação a ouvir os jog... o público, eles tentam, né, um pouquinho e também... de inclusão... é muito bom, porque os jogos da Nintendo, em grande maioria tem os modos fáceis, tipo, tem modo difícil, tem o modo normal e o modo fácil, que é mais tranquilo. E também tem um negócio bacana que eu gosto bastante, que tem em bastante jogos agora também, que é quando você pode criar um avatar, tem opção de ser tipo feminino ou masculino ou com feições femininas ou masculinas, né? Porque agora tem alguns jogos que não define como, com gênero. Tipo, você vai ter uma carinha e pronto. Pode ser uma carinha mais feminina e uma carinha mais masculina. Mas isso é uma inclusão bem legal que eu gosto bastante desses jogos também. Mas isso falando tipo de empresa grande, mas realmente quem toma mais cuidado com isso são os *indies*, que escutam mais, né? Tipo o moço do *Stardew Valley*, maravilhoso, ele é um divo (**Outras participantes murmuram concordando**). Ele escuta a comunidade, vai lá e faz. E sai atualização até hoje nesse jogo. É muito bom.

Ellie: E de graça, de graça.

Samus: Eu vou concordar aqui também. É... jogos *indies* são visivelmente mais inclusivos em todos os aspectos, não só de gênero, como de sexualidade, identidades de gênero. É... mas eu acho que quando a gente vai falar de empresas grandes, entra muito em questões de... arte mesmo, no mundo... tudo é bem parecido, assim. A *Disney* tem um problema muito parecido com a *Ubisoft*, que é, você tem pequenas equipes que tão ali empenhadas em fazer um trabalho que é mais inclusivo. Aí quando chega no gerente, quando chega no cheque, aquilo barra, é barrado ou aquilo é alterado. Então teve várias notícias, eu li ao longo dos anos, de jogos da *Ubisoft* que eram é...

muito mais inclusivos, muito mais receptivos pra públicos diversos, principalmente pra mulher, que chegava no gerente, eu esqueci o nome do cargo específico, minha cabeça tá horrível depois do Covid já foi. É... e esses jogos eram, a representação feminina era cortada, sabe? E ou acontecia casos como, por exemplo, em *Assassin's Creed Odyssey*, que a personagem feminina era canonicamente a protagonista do jogo, mas mesmo assim, todos os jogadores jogavam só com masculino. Ou as pessoas agiam como se todo mundo só jogasse com masculino. E a própria empresa vendia mais merchandising do personagem masculino, do que da feminina. Ou é... sabe... cortava falas da personagem feminina, dava mais falas pro personagem masculino. Então assim... realmente tem essa diferenciação mesmo e os indies estão aí pra salvar a gente, porque se depender de empresa grande, vai só se basear no lucro mesmo e muitas vezes no machismo mesmo, né? Porque você falar que, “ah, mulheres não jogam”, sei lá, nos anos 90, é uma coisa. Você falar que mulheres não jogam hoje é outra coisa completamente diferente. Então, assim, tem muita gente dando tiro no pé mesmo, porque... eu acho que parte, em parte eles percebem isso, porque você vê algumas pequenas mudanças. Algumas mudanças você vê, dependendo da empresa, você vê que é uma coisa genuína e alguma... e na maior parte das vezes, é só pra preencher a cota, pra fingir que tá tentando ajudar, que tá tentando é... representar. E se você for olhar mais a fundo ou se passar um tempo desde o lançamento do jogo, vai ter ali algum problema que vai entregar que a empresa não tinha intenção nenhuma de fazer essa representatividade.

Isabelle: Não sei se vocês conhecem um canal do YouTube. É... chamada *Cecilie*, que é uma brasileira trans que tá morando no exterior. Então, ela faz os vídeos inglês, mas acho que ela bota legenda em português. Que ela falou, né, que é tipo, comparando o caso do *Pokémon* com o *Silk Song*, quando a empresa tem acionistas e esses acionistas querem o lucro deles e tal, e tipo... isso completamente corta as possibilidades. O *Pokémon* não vai se preocupar em fazer varanda nos prédios do *Legends:Z-A*, porque isso não é o que vende e as pelúcias, que é a maior fonte de renda do *Pokémon*, é o merchandise, né? A varanda não vende, então eles vão fazer o *Pokémon*. Mas o *Team Cherry*, né, que fez o *Hollow Knight* e agora lançou o *Silk Song*, são tipo três, quatro pessoas. E eles ganharam bastante dinheiro com a venda do primeiro jogo, eles não têm acionistas, eles gastaram os anos que foram... que eles acharam que era necessário pra fazer o jogo deles do jeitinho que eles quiseram, com os detalhes, porque não tinha nenhuma pressão de acionista por trás, querendo que sempre a seta apontasse pra cima.

Ellie: Eu ia falar exatamente de *Silk Song*, tipo assim, uma equipe de três, quatro pessoas que ficou, acho que foram 7 anos de desenvolvimento do *Silk Song*, e só tinha rumores. E aí do nada eles, “Ó, *Silk Song*, boom!” e aí lançaram o jogo. E tipo assim, literalmente derrubou as lojas de jogos... de tanta compra, de tanto download, deu congestionamento. Tipo assim, quando foi a última vez que você viu isso? Que uma... que um jogo foi tão comprado, tão comprado a ponto de derrubar todas as lojas online, porque tava todo mundo... e tipo assim, é um jogo indie, é um jogo difícil, não é um jogo pra todo mundo e ainda assim congestionou tudo, parou tudo. Então, tipo assim, por que que isso acontece? Quer dizer que é... um jogo só porque é *indie* ele não vai dar lucro? Lógico que não, eles ganharam dinheiro. À beça! E outra, um preço super justo do jogo. Não foi lançado a R\$ 400, R\$ 500. Pode esperar o *GTA*, se sair ano que vem mesmo ou se sair em 2028, não importa. Espere no mínimo R\$ 600. No mínimo R\$ 600. Caríssimo! E aí um jogo precisa custar tudo isso pra poder dar lucro? Não, a gente vê com *Silks Song* que não, a gente vê com *Stardew Valley*, que não. *Stardew Valley* eu comprei na promoção por R\$15. O cara tá milionário, milionário. E ele, tipo assim, é super agradecido. O jogo é ótimo, excelente. Ele passou anos da vida dele desenvolvendo, depois, tipo assim, não tinha garantia nenhuma de que ia dar certo e deu super certo. Então, foi como eu disse, né, as empresas grandes e eu não tô... eu não tô criticando que uma empresa esteja preocupada com lucro. Empresa é feita pra dar lucro. Ninguém abre uma empresa pra quebrar. Todo mundo abre uma empresa querendo lucro. Só que quando você está na indústria do entretenimento, - porque de novo, jogos é entretenimento quando você está na indústria do entretenimento, você tem que pensar primeiro no entretenimento! É igual a *Marvel* agora que tá se lascando, que não tá dando bilheteria, que a galera não tá indo mais no cinema assistir. Por quê? Ficou uma porcaria. Porque cada vez mais fica essa obrigação de esse ano a gente deu 200 milhões de lucro, ano que vem que dar 201 milhões. Se der 190 milhões de lucro não presta”. E aí fica essa coisa de sempre ter que dar mais, mais e as coisas vão se quebrando. O (*Clair Obscure*) *Expedition 33*, todo mundo saiu da Ubisoft e fez o jogo que ganhou *Game of the Year*. E tava todo mundo na Ubisoft. Quer dizer, tinha gente dentro da Ubisoft capaz o suficiente pra fazer um jogo espetacular. Não deixavam, como a Samus falou. Não deixavam. Chegava lá nos acionistas, nos gerente, não sei o quê: “Não. A gente tem que... porque o algoritmo aqui disse que a gente tem que fazer um jogo assim, assim, assado”. Ah, tá bom. Aí vai lá, faz o jogo, não vende. Todo ano a Ubisoft fazendo o *Assassin's Creed* e perdendo dinheiro. Sendo que se pegasse toda a equipe e sentasse pra poder fazer um jogo decente, o lucro vem, o dinheiro vem, sabe?

Samus: Além de gente, eu queria fazer só um pequeno... um pequeno adendo... de como tudo isso depende da política nos Estados Unidos. Dependendo de quem estiver como presidente, se... tá tendendo mais pro progressismo ou para... pra o tradicionalismo, isso também reflete muito nos jogos. Reflete muito na indústria de entretenimento. A Disney é... reverteu um monte de de ações que eram inclusivas por causa da mudança na política. Os jogos também ficaram é... teve jogos que foram... muito mais... teve, eu não consigo lembrar o nome, pra variar, não consigo lembrar o nome do jogo, mas teve muito mais jogos lançados... sem essa preocupação da representatividade. É... teve um jogo em específico, não sei se foi ano passado ou retrasado, foi lançado assim sendo extremamente misógino. É... os produtores eram misóginos.

Zelda: Foi aquele *Wukong* (RPG de ação inspirado em conto chinês), não foi? Do macaco.

Samus: Isso, isso. E não teve, sabe, o... é... uma reação tão negativa como deveria ter tido, como teria se nos Estados Unidos, que é onde acontece a maior parte das premiações, a tendência política não tivesse tão... retrógrada, né, mais conservadora, vamos dizer assim.

Moderadora: Sim. Gente, a gente tá em 1h40min, 1h39min de reunião já, de encontro. É... eu tenho três perguntas ainda. Tudo bem pra vocês eu fazer essas três perguntas? (**As participantes concordam com um aceno**). Podem ser mais diretas nela. Uma é de gênero, a outra é mais sobre plataforma e questões materiais mesmo das plataformas e a outra é muito individual de cada uma. É... então, vou perguntar a de gênero primeiro, já que a gente tá falando muito sobre coisas políticas, né, e sociais. É... eu queria saber se alguma vez vocês já tiveram alguma experiência de falar assim: "Ah, eu sou, eu gosto... sou uma menina, aqui, menina, eu gosto de jogar videogame" e alguém, algum membro de uma comunidade, seja online, seja presencial, já presumiu a plataforma que vocês jogavam ou o gênero de jogo que vocês jogavam, a partir da identidade de vocês.

Ellie: Pessoalmente não.

Samus: Pessoalmente também não.

Ellie: De ah, nossa, eu gosto de jogar e a pessoa fala: "Ah, você deve jogar jogo assim, né?" Não.

Outras participantes negaram com um aceno de cabeça.

Zelda: É desse jeito não, também. Mas tipo, perguntar de qual jogo, que jogo você joga e falar: "Ah, não, mas não é muito violento?" Isso já aconteceu.

Samus: O que aconteceu algumas vezes é, por exemplo, é... você comentar na internet, no Twitter da vida e vir o Zé Ninguém falar: "Ah, nossa, que é isso, né?" Sabe? Mas aí é exceção à regra. Na maior parte das vezes não tem essa é... não fazem essa presunção, não.

Zelda: Ou menosprezar o jogo que você joga por ser tal jogo, tipo *Amor Doce* (RPG romântico), gente. *Amor Doce* era incrível.

Isabelle: Ai eu amava amor doce. **Outras participantes demonstraram gostar do jogo também.**

Max: É... quando era mais nova, fizeram é... a gente tava todo mundo conversando sobre o jogo, aí eu falei que eu gostava de jogar, aí falaram "mentira". Aí eu falei: "Não, eu jogo, eu gosto de jogar". Só que era um jogo de fazenda antigo assim, sei lá, tinha no click jogos. E aí eles acertaram o tipo de jogo, porque... tipo jogo de menininha. E aí quando eu comentei que gostava de alguns outros jogos, né? Aí começaram a perguntar: "Tá, mas qual o nome do criador, então?". É tipo aquela coisa de banda, sabe? É, gosto de banda, tal, "então, me fala aí três álbuns, fala o nome da mãe de fulano, fala... essas coisas. Mas aconteceu uma vez.

Moderadora: Tentando provar seu conhecimento sobre aquela coisa, né?

Zelda: Teve uma vez que isso aconteceu com *Pokémon* comigo. Tipo, "ah, você gosta de *Pokémon*, então fala o nome de tantos *Pokémon*", gente?! Isso é muito fácil.

Moderadora: Fale o nome dos 150 primeiros, vai!

Isabelle: Eu tenho uma experiência, não sei mais onde pode se encaixar assim. Quando eu era... acho que por volta ali da pré-adolescência tinha um... tinha tipo um combinado de carona com os vizinhos ali, né? pra levar e buscar na escola. E assim, eu e minha irmã, garotas e os outros caras lá,

garotos. Aí um dia, por algum motivo, surgiu o assunto, né, de videogame, eu comentei que eu tinha o *Donkey Kong Country 3*, na época que ainda tinha o Super Nintendo, que eu gostava muito de jogar. Aí o garoto começou a falar: "Ah, porque eu já joguei esse jogo, eu já zerei, eu já não sei o quê". E eu "Ah, muito interessante, então. Quero ver como é que é esse final do jogo". E aí ele foi lá em casa, foi tentar jogar, ele não passou nem da primeira fase. Foi um dia que eu ri tanto.

Samus: Eu acho que essa reação é muito mais fácil quando você tá lidando com adolescente, com criança ou quando a gente era mais jovem, sabe? Hoje em dia, quando eu falo que eu jogo, eu tenho muito mais uma reação positiva do que negativa. De tipo, "ah, beleza, vamos jogar", "vamos jogar tal jogo", "ah, que jogo que você joga". De sabe, é... surge mais conversa do que julgamento. Pelo menos hoje. Eu acho que também não sei, se é uma bolha minha, mas no geral eu acho que as pessoas hoje estão um pouquinho mais receptivas e um pouquinho menos intrusivas, eu acho, nesse sentido, talvez. Não sei.

Zelda: Eu acho que tá... acho que a gente tá com muito hate no online, mas eu tenho que falar também, o online também traz coisinhas boas também, né? Tipo, eu tenho algumas amigas que eu converso assim de 5 anos pra cá, de quando lançou o *Switch* pra cá, que eu conheci jogando online, jogando *Splatoon* (jogo de tiro em terceira pessoa que pode ser jogado em multiplayer online) no *Switch*. Conheci, a gente conversa até hoje. Então, o jogo online também trouxe muitas amizades assim, né? Eu acho que conexão com essa bolhinha de mulheres gamers também traz aí amizades também, né? Eu acho isso bem, bem bacana. Então, não é só tipo só coisa ruim que sai daquilo, a maioria é coisa ruim, mas também tem umas coisinhas boas. Olhar pra um lado melhor assim.

Moderadora: Muito bem. É... agora o sobre as plataformas... **participante comenta algo ininteligível...** Oi?

Ellie: Falando pra Samus voltar com o ***** (site).

Samus: Queria muito. A gente tá vendo o que que vai fazer.

Moderadora: É, tá. Eu acho que tá faltando um pouco de conteúdo criado por mulheres na cena, sabe? Já pensei várias vezes em fazer alguma coisa, só que eu sempre penso, hum, talvez eu sofra hate, não vou fazer. **Participantes concordam com o comentário sobre o hate online.**

Ellie: É, o que a Lara disse no começo é tudo. Eu penso a mesma coisa. Eu, hoje em dia, sou editora de vídeo, mas tô estudando pra ser ilustradora de jogos, né? E aí tenho estudado muito sobre isso. Meu irmão já falou várias vezes. Meu irmão, desde que eu era adolescente ele fica: “porque você não criou um canal no YouTube?”. Desde que eu era adolescente. E o... meu chefe também, pra quem eu presto serviço editando vídeos dele, ele é ilustrador também, né? Inclusive ele ilustrou muito pra *Hearthstone*, pra *Clash Royale*, agora mais recentemente pra *Fortnite*, já ilustrou bastante. Ele também: “Ai **, você fala tão bem, você devia abrir um canal. E aí eu fico com a mesma ideia que a Lara, mas pra quê?”

Moderadora: pra ser alvo?

Samus: Hoje em dia tá tudo muito mais, mais desanimador.

Isabelle: Eu faço stream. Eu tenho um canal no YouTube que se chama ***** e até hoje não deu nada não. Continuo fazendo por... por insistência que um dia vai dar certo, mas...

Ellie: Vai! Vai dar certo sim. Vai sim.

Zelda: É, eu tenho um veterano que é... que era homem, né? Mas eu tenho um veterano que largou a faculdade porque virou streaming de *Valorant*. Tá lá ganhando dinheiro. Largou com a arquitetura e tá lá ganhando dinheiro. Ganhar dinheiro jogando. Eu acho que é melhor, né?

Moderadora: Seria tão melhor. É... agora voltando a falar sobre plataformas, né? Eu queria, vocês já falaram um pouco sobre como que vocês consomem, é... quais jogos que vocês consomem em console, em computador, em celular. Mas eu queria saber como que vocês decidem, quais jogos vocês jogam no celular e quais vocês jogam em outra plataforma. E o que que vocês... quais características do celular... que tornam ele diferente de outras plataformas? Aí eu quero que todo mundo responda.

Ellie: Pra mim é muito questão de ergonomia. Eu acho que se for um jogo que eu tenho que jogar durante... que eu vou jogar durante muitas e muitas e muitas horas, tipo um RPG, alguma coisa assim, é... eu prefiro jogar no meu PC porque daí eu tenho acesso ao mouse e teclado ou um controle, que eu uso às vezes também, dependendo do jogo. É... e no celular eu costumo jogar muitos jogos que não dependem tanto de tipo tá segurando o celular na horizontal e tal, porque eu acho que a questão da ergonomia no celular pra jogar esse tipo de jogo, pra mim, pega muito. Porque, como eu gosto de jogar, como vai começar a doer minha mão, vai ser uma coisa que ali eu vou estar há, sei lá, há 30 minutos jogando e minha mão vai começar a doer, eu vou começar a ficar desconfortável. Que nem toda hora aqui, eu tô me ajeitando, porque tô segurando o celular, então pra fazer reunião, é... eu sinto que daí não fica tão confortável pra ficar longas horas jogando. Mas isso é pra mim, eu sei que tem gente que joga no celular e acha incrível isso, mas pra mim a questão da ergonomia é muito crucial assim. Então, eu sempre procuro jogos que... não precisam ser jogados durante horas e horas. Então, tipo, eu falei que eu tenho jogado muito xadrez no celular, né? Eu jogo uma, duas partidinhas, eu tento fazer lá aulinha com o instrutor, que tem um instrutorzinho lá, faço uma aulinha com o instrutor, vejo algumas coisas, pronto, e acabou. Em coisa de 25 minutos, eu abri o jogo, joguei e fechei. O *Pokémon Pocket* é a mesma coisa, dura ali geralmente 20, 25 minutos e aí eu fechei. E no caso dos dois, eu já o com o celular em pé, né? Se for já uma coisa que eu tenho que virar e aí tem botões pra apertar essas coisas, eu não consigo.

Zelda: Eu acho que é pela praticidade também, né? Celular tá lá, Você tá carregando, ele cabe no bolso. Então, putz, tô numa fila, então, pra mim celular, jogo de celular é mais pra isso. É... tô numa fila pra fazer alguma coisa, tô no ônibus, tô no metrô, tô no trem. Eu acho que ele é mais bacana assim pra passar o tempo, né, pra não ficar... que também eu não tô tanto assim que eu... eu agora eu tô usando muitas, né... papel, palavra cruzada, eu tô fazendo muita palavra cruzada também. Então eu tô largando um pouquinho desses joguinhos, mas em questão de praticidade, o celular é muito melhor porque ele tá no bolso, ele vai pra qualquer canto que você vai. Então, tipo, eu levar o *Switch* (console portátil) pra lá e pra cá, primeiro que, cara, se eu for roubada... ferrou, né? Segundo que é trambolho. O switch é portátil, mas ele é grande, né? O *DS* também. Não vou ficar recarregando meu (*Nintendo*) *DS* pra lá e pra cá. Então o celular acaba sendo aí, um ponto de escape pra momentos chatos fora de casa, né? Mas pra dedicação de jogo, eu

prefiro muito mais jogar nos meus consoles do que ficar no celular, ainda mais porque tem uns jogos mais complexos que eu aproveito mais. É isso.

Lara: Eu escolho primeiro pela oferta. Oferta, assim, aonde que o jogo tá. Então esses que eu jogo no celular, só existem no celular, da bolinha, tudo mais. E depois vem essa questão da ergonomia. Porque inicialmente a gente jogou *Overcooked* dividindo um único notebook, espremidos na cama e hoje em dia a gente joga no *PS4* que tem. Não é o mesmo *Overcooked*, o do computador é o *dois* e o disponível lá no *PS Plus* é só o *um*. Só que a gente prefere jogar o *um*, porque é mais confortável jogar com os consoles, deitados no sofá, tudo mais e tal. Então é principalmente isso. Só que aí eu jogo muito no celular por puro vício e essa coisa do estou minimamente entediada e quando eu vi eu peguei o celular, sabe? Eu tô tentando trocar por palavra cruzada, que eu também tenho na mesinha de cabeceira, o *kindle* (dispositivo pra leitura), e tudo mais. Mas é principalmente onde que o jogo tá e essa praticidade dependendo do momento, mas a gente também tá tentando usar mais o do projetor, que é menos tela tão próxima da cara, sabe? E não emite luz da gente. Ele tá emitindo na parede, então não dói o olho, nem nada.

Max: É, no meu caso, eu concordo com a Lara, é mais pela oferta, porque, por exemplo... é, eu não sou uma pessoa evoluída, eu não leio antes de dormir, eu não faço meditação e jogo no telefone. E são jogos que, por exemplo, tem um jogo chamado *Rusty Lake*, que é de investigação assim, suspense e só tem no telefone. Aí eu jogo ele, durmo. Ou, por exemplo, eu queria jogar e *Life Strange: Double Exposure* no *PS5*, mas seria R\$ 400. Aí eu fui lá e baixei no computador, né? E joguei no computador. É mais assim, o que que tá disponível pra mim? O que eu consigo fazer, né, com jogo? Mas eu escolho dessa forma. Eh, tem jogos... eu tenho o *PS Plus*, então tem jogos ali, show, quero esse, vou jogar ali. Mas também é uma coisa que eu fico ali, sei lá, nem uma hora. Eu não fico na sala uma hora, né? Fico mais no... nem no computador tanto, porque também é instrumento de trabalho. Aí eu fico com aquela sensação de que eu já tô trabalhando, por mais que eu esteja me divertindo. Então, vou lá, tomo meu banho, pego meu telefone e... e o resto é história, porque eu abro *Play Store* (loja de aplicativos google) e vou baixando, desinstalo também quando não gosto, mas é mais pela oferta. O que tem de novo, que eu posso jogar antes de dormir. É isso.

Leah: No celular eu prefiro principalmente jogos que eu possa jogar offline, né? Principalmente em um lugar que ah, não pode ligar o Wi-Fi, tem que usar modo avião, sei lá, alguma coisa assim, pra

passar tempo mesmo. Então, sempre busco pra tipo, ah, que nem Ali o pessoal falou: "Ah, tá numa fila, tá num lugar entediante, tem que passar o tempo, tem que passar a hora". Então, o celular é meio, mais esse escape. E o videogame é jogos... é que desde o *PlayStation 2*, quando eu comecei a jogar jogo tipo *God of War* assim, eu viciei em jogo assim. Então, que nem eu até, eu sou mega fã de *Harry Potter* e eu não gostei de *Hogwarts Legacy* porque eu não gosto daquele daquela... não gostei do estilo do jogo, de você ter que ficar interagindo com outros personagens. Aquilo foi... achei uma chatice, não consegui jogar. E então eu prefiro jogos assim mais estilo **God of War**, estilo... às vezes eu jogo até um uns jogos que era do *PlayStation 1*, tipo *Crush*, então eu prefiro mais jogos assim, sabe? Que me desafiem mesmo, pra passar o tempo ali.

Isabelle: Eu sou a próxima? É... eu acho que é muito do que as pessoas já disseram aqui, né, questão de, ergonomia, mas pra mim é.. acessibilidade, tipo assim, eu sou pessoa com deficiência também. Então, tipo, por isso que eu... eu uso demais o *Switch*, né? É, tipo, o *Switch* eu posso botar no modo aqui do... de base, né? Que aí ligo no computador, fico sentada numa cadeira, eu posso pegar e levar pra cama, né? Depende do que meu corpo precisa mais. Questão de celular também que é prático, que você pode levar pra todo lugar, né? Sei lá, às vezes eu vou lá na casa da minha mãe, eu levo *Switch*, mas, né? Eu vou de ônibus, então mesmo, questão de segurança, mesmo se eu tenho o *Switch* guardado dentro da bolsa, eu não vou tirar o *Switch* no meio do ônibus pra jogar, não tenho coragem. Se for jogar, vou jogar no celular, né? E assim, ah... eu viajo também, bastante... com uma certa frequência, né? Então, às vezes tem uma viagem longa assim, várias horas, então pra passar, eu levo *Switch*, né? Tem que ficar jogando lá para... na viagem, também. Você pode jogar no hotel e tal. É uma questão muito prática pra mim ter o *Switch*, né? E o celular também quando... o *Switch* não tem como, praticamente.

Max: É rapidinho. Eu só queria dizer que eu tenho uma inveja do pessoal que consegue jogar em ônibus, essas coisas. Eu fico muito enjoada quando eu tô tentando jogar. Então, infelizmente quando eu faço umas viagens longas, eu não consigo nem... nem assistir alguém jogando. Fico muito enjoada, acho muito legal.

Mediador: Todo mundo respondeu?

Samus: Faltou só eu.

Mediador: Só a Samus, né?

Samus: Isso. É... eu acho que, no meu caso, eu vou mais também pela ergonomia e pelo... pelo tipo de jogo que... tipo o tamanho do jogo, o peso (pro hardware) do jogo. Se o jogo for muito pesado pro *Switch*, eu não vou jogar ele no *Switch*. Se eu conseguir baixar ele no *Switch* e o *Switch* conseguir é... rodar ele tranquilo, eu vou preferir o *Switch* do que jogar no computador. É... hoje, né? Eu já joguei muito no computador também, mas hoje eu acho muito mais prático, muito mais confortável jogar no *Switch*. E o celular é também só pra distração, pra horas de preencher... tempo, preencher tempo ou só esfriar a cabeça, sabe? Mas a maior parte das vezes, se eu tiver que escolher, eu vou preferir jogar no *Switch* ou jogar em um lugar que eu fique mais confortável.

Mediador: Muito bem, gente. Por último, é uma resposta bem simples e daí ela pode ser influenciada pelo que vocês mais usam, por sentimentos nostálgicos de carinho, de afeição. É... mas eu queria saber de cada uma de vocês, como meninas que jogam videogame, quando você pensa, quando vocês pensam assim, “ok, jogar/videogame”, é... qual é o primeiro aparelho que vem na mente de vocês? E daí pode ser específico.

A conexão cai por um instante e tenho que repetir a pergunta.

Mediador: Ah, eu dei uma travada, desculpa. Onde que eu parei?

Várias respondem.

Samus: No começo mesmo.

Zelda: Do comecinho.

Mediador: Ah, no começo mesmo. Tá. Então, vou falar tudo de novo. É uma pergunta sobre plataforma e daí que pode ser influenciada pelo que vocês mais usam, por sentimento nostálgico, por uma afeição e tal. Mas, eu queria saber de vocês, enquanto meninas que jogam videogame, quando vocês pensam assim, “videogame”, qual é o primeiro aparelho que vocês pensam? E daí pode ser específico, pode ser, sei lá, tipo, ah, não precisa ser só a “console”, pode ser PlayStation 2,

sabe? Ou Nintendo DS, pode ser específico. E por que vem na mente de vocês esse... esse aparelho, primeiro?

Ellie: É, pra mim é PC. Falou em videogame, o primeiro aparelho que vem na minha mente é PC. No meu caso, por uma questão de... uma questão financeira mesmo. Porque na minha família a gente sempre teve bastante dificuldade e eu não tive muito acesso a consoles logo cedo. Geralmente eu, quando eu jogava, eu jogava geralmente na casa dos meus amigos, vizinhos e assim por diante. E como no computador a gente tem a opção de emuladores, tem os jogos que costumam ser mais baratos... é, por muito tempo eu não tinha um computador tão forte, então eu só jogava jogos antigos, mas ainda assim conseguia jogar os jogos antigos. Então, por uma questão de eu ter mais possibilidades, eu sempre preferi jogar no PC. Então, pra mim, eu pensei em videogame, eu pensei em PC.

Lara: Pra mim acho que é o PS4 porque é o que tem aqui em casa. Então, todos os dias eu olho pra ele. E é literalmente a imagem que vem na minha cabeça, o meu ponto de vista olhando o PS4.

Zelda: Eu acho que pra mim, quando fala de videogame nem é... nem é console, nem é aparelho, pra mim é um jogo, jogo mesmo. Tipo, eu falo: "Ah, videogame, né?", eu vou pensar Zelda, né? Porque eu jogo desde os 3 anos de idade, né? Que tinha aqui... o meu pai tem o Nintendo 64, jogava o *Ocarina (Of Time)* nele. E pra mim falou de videogame vai ser o jogo, né? Mas depois, eu vou pensar, por exemplo, no console mais recente que vai ser mesmo Switch. Mas falou de jogo, eu vou pensar em um jogo e não no aparelho na hora.

Leah: Pra mim, quando eu penso em videogame, a primeira coisa que me vem na cabeça é o *Super Mario*. Acho que pelo fato da... muito da infância, não sei, penso nele logo de cara. E aí se for levar a questão do dia a dia, coisas assim, é muito de... de ver o que a gente tem hoje em casa, assim né? Ali, olhar o PlayStation, enfim, mas o... o primeiro que vem na minha cabeça é o *Super Mario World*, é lembranças da infância jogando, então é mais essa questão de **memória afetiva** mesmo.

Max: É... no meu caso, eu penso no **PS2**, mas é mais pelo... Aí eu penso também no... não é nem um jogo que eu joguei tanto, mas toda vez que eu penso nisso... é o jogo, é *Def Jam*, que é um jogo tipo de batalha, de luta, de... tipo rapper lutando, né? E... é mais pelo tempo mais simples assim da

minha vida, que eu ainda lembro que era um período bom. Assim, que... que a gente é adulto agora e mil tretas, mas.. eu penso nisso, só nessa nostalgia, de... o meu único problema era chegar em casa e conseguir ligar o... ligar não, botar o jogo pra funcionar, porque às vezes a o PS2 dava aquele sinal vermelho terrível falando que não tá lendo o disco. Então é mais é a parte nostálgica mesmo."

Zelda: Cara, eu já soprei um cartucho tantas vezes. Tantas vezes.

Samus: No meu caso, eh, tanto pessoalmente quanto profissionalmente, quando fala de jogos pra mim é PC também. E... principalmente porque... eu cresci jogando no PC. Meu marido também é 100% PC. Uhum. Apesar de eu jogar muito mais o *Switch*, hoje em dia, eu só relaciono mesmo jogo... Eu costumo relacionar mais jogo a PC. Inclusive porque, falando de mercado, os jogos são lançados primeiro pra PC e depois pra outras plataformas. Ou eles são assim é... mais consumidos pra PC porque eles são mais acessíveis ou porque eles são mais fáceis de você hackear e jogar na internet, entendeu? É... então, é... eu acho que a ideia de jogar no computador pra mim é muito nostálgica assim, porque aí eu vou lembrar de *Carmen San Diego*, sabe? Do barulhinho. É, não tinha nem som. O barulho saía no...no CPU, sabe? Eu vou lembrar dos primeiros joguinhos que eu joguei, que foram um computador branco, daqueles gigantesco mesmo. Porque lá em casa a gente não tinha console, né? Meus pais não gostavam de jogos. Mas assim, é... sempre foi PC mesmo.

Isabelle: É... acho que eu consigo pensar em várias coisas ao mesmo tempo. Eu consigo pensar aqui no meu Switch, né, que é.. que é o que eu tô jogando mais, né, e tal, mas eu também penso no PC. Eu penso muito no controle, né, porque... eu e meu marido, a gente usa muito controle *third party* (de outra empresa), né, a gente compra na ****. Dá pra jogar tanto no PC, quanto no *Switch*. Aí acaba que fica uma coisa só pra vários jogos, né? E eu lembro demais do meu *Super Nintendo* também, do *DS* que eu tive. Eu consigo pensar em várias coisas ao mesmo tempo.

Moderadora: Alguém quer falar mais alguma coisa? Compartilhar mais alguma coisa? Gente, é 22h17 agora. Acho que tá todo mundo bem cansado, mas assim, eu me diverti muito."

ANEXO IV

TRANSCRIÇÃO DE ÁUDIO GRUPO PARTY

Moderadora: Então, né, pra começar o... a nossa reunião de hoje, é... que vai ser única, né? É importante dizer isso pra... pra que, enfim, não se torne cansativo, né, e que seja uma experiência agradável pra todo mundo. Eu queria começar com uma pergunta pra gente se conhecer melhor e assim, hoje, e.., não pensem em ordem de resposta, se vocês acharem melhor ter uma ordem, quiser levantar a mãozinha ali, esperar e tal, é... mas a interação é encorajada, né, entre vocês. É... e aí eu queria primeiro perguntar: quais tipos de jogos vocês mais gostam e qual plataforma que vocês utilizam pra jogar esses jogos que vocês mais gostam?

Hornet: Oi, gente. E aí, galera? Quer falar primeiro, Leon?

Leon: Ah, sim, eu gostaria.

Hornet: Então vai.

Leon: Tão conseguindo me ouvir? Então, os jogos que eu costumo jogar mais são jogos de ação e RPG. São os dois temas que mais, jogo mais de estratégia. A plataforma que eu jogo atualmente é PlayStation 4 e PlayStation 5 e alguns jogos de vez em quando mais leves no notebook.

Hornet: Oi galerinha, é, meu nome é Hornet, eu sou ilustradora. Isso vai ser muito importante porque, é... eu comprei um computador muito bom pra ele rodar muita coisa e pra jogar *The Sims 4* (jogo de simulação de vida) **risadas**. O meu trabalho, ele precisa de um computador que também edite vídeo e tudo mais. Trabalho muito com essa parte tecnológica. E aí, os jogos que eu mais gosto de jogar é *The Sims*, eu gosto desde criança, *The Sims 1* um e eu gosto muito de jogo que é bonito, eu gosto muito de *explorar mapa*. Só que aí eu... eu não sou muito de ação, mas nesse negócio de explorar a mapa, eu acabo indo pra alguns jogos que eles é... acabam sendo mais de de ataque, de combate. Um que eu gosto bastante é o *Don't Starve Together*, que tem a versão do... celular do *Don't Starve*. Eu jogo bastante com computador, mas eu uso também o celular que aí fica mais prático de eu conseguir jogar. Então eu... eu acabo jogando *Pokémon Go* dentro do celular. É, *Brawl Stars* (estilo arena de batalha e multijogador online), que eu também gosto de jogar bastante, tanto sozinha quanto com a minha irmã, é uma criança, tem 8 anos. E aí também acabo jogando jogo com... de site ainda, é... ainda tem alguns pequenos jogos que eu gosto de jogar de site.

Aloy: OK, posso falar agora? (incompreensível). É... boa noite, galera. Meu nome é Aloy. Apesar dessa escrita, se fala ****, normal. Quem quiser falar ***** tá liberado também **risadas**. É, basicamente eu jogo um pouco de tudo, na verdade. Como eu jogo desde criança, minha primeira experiência com jogos foi jogos tipo *Mario*, coisas assim, bem cartucho, bem... os primeiros consoles de cartucho que eu jogava com os meus irmãos, que eu tenho irmãos mais velhos, então por isso que eu tive contato com jogos desde muito cedo, mas e... tive contato com muitos jogos

diferentes, então eu jogo um pouco de tudo. Gosto de jogos de RPG e com meus amigos eu jogo coisas assim FPS (*first person shooter* - jogos de tiro em primeira pessoa), partidas que são mais rápidas. É... o que eu mais gosto de jogar é jogo no estilo de sobrevivência, com criação de colônia, gerenciamento de recurso, que tem algum tipo de craft (criação)... e você vai progredindo... lentamente. Mas, já joguei de tudo um pouco, então não tenho nenhum estilo de jogo que eu rejeite e eu não tenha tido algum contato, pelo menos, e jogo sempre no PC.

Mario: Oi, posso falar? Dá pra me ouvir mais ou menos bem? Melhorou o som? **participantes concordam.** Bom, eu sou sou ****, eu sou professor e eu tenho 37 anos, então eu jogo há muito tempo. Tá, muito tempo não é que eu jogo desde 1922, né? **risadas** Mas, meu primeiro videogame foi um *Game Boy* tijolão, eu tinha 5 anos, isso foi em 94, então eu tenho... eu jogo videogames praticamente a minha vida inteira, né? Então, eu fui iniciado aos games no jogos de plataforma também, que nem a *Aloy*, que nem a **** (**usou um jeito diferente de falar o nome da outra participante**), jogo tipo Mario, né, da vida. E isso ficou muito marcado em mim até hoje, né? Hoje em dia meu jogo preferido, pra quem conhece aqui, *Hollow Knight* e *Silk Song*, né? Eu sou completamente viciado nesses dois jogos. Gosto bastante de jogo de RPG também, mas o estilo *metroidvania* (estilo de jogo que faz referência a *Metroid* e *Castlevania*, em que a exploração de mundo é central pra a progressão do jogo) realmente é o meu favorito do meu coração. Eu gosto desde criança de *Metroid*, *Castlevania* e das suas continuações nos dias de hoje. Eu jogo majoritariamente no videogame. Na pandemia eu comprei um Xbox que eu não aguentava mais olhar pra tela do computador, juntei um dinheiro e fui olhar pra outra tela, pra fazer outra coisa da vida. E eu jogo bastante no videogame. É... já joguei muito no celular, mas no celular eu gostava de jogar uns jogos de *Tower Defense* (estratégia, impedir que o inimigo chega a determinado local), uns joguinhos de estratégia. É... já joguei até um jogo que ele era meio, ele era bem divertido. Ele era uma mistura de *Candy Crush* (puzzle mobile) com RPG. Nas batalhas você tinha que juntar as gemas e quando você juntava as gemas, você dava um ataque no inimigo, era bem divertido isso daí. Era um jogo multiplayer, você fazia lá uma colônia com outras pessoas, se juntava pra tentar, sei lá, destruir o titã. Joguei um tempinho isso daí, mas depois acabou que eu enchi o saco, era aquele jogo que te faz ficar pagando infinitamente e eu não queria gastar um centavo com isso **risadas, outros membros concordam.** É... no momento eu tenho jogado bastante xadrez, é... que eu jogo tanto no celular, quanto no computador. Então é isso, no momento tenho jogado bastante xadrez no celular, no computador. E *metroidvanias* no videogame, né? Já joguei mais no celular, hoje em dia não jogo tanto no no celular, jogo mais no computador e majoritariamente jogo single player. Já joguei *Overwatch* (jogo de tiro multiplayer), essas coisas, mas eu tenho terror à interação, porque as pessoas são muito tóxicas no meio digital. Então até no xadrez eu... eu fecho o chat, eu deixo bloqueado o chat, que eu não quero ter nenhuma interação com seres humanos. Acho que vai ser até importante aqui no tema da pesquisa, né Nicolý? Bom, é isso, gente.

Maurício: É, Nicolý, vou me apresentar também, pode ser?.

Nicolý: Ah, então tá bom. **risadas**

Maurício: Eu sou Maurício, eu sou doutorando da Tuiuti do Paraná, também estou auxiliando a Nicolý na pesquisa dela, mas também sou gamer. Eu gosto principalmente de jogos indie, esses jogos mais alternativos que não são das grandes produtoras, mas eu jogo de tudo. Inclusive agora em janeiro eu zerei aquele *It Takes Two*. É muito legal, joguei com a minha afilhada que veio visitar aqui. Nossa, foi muito legal a minha experiência. Espero que vocês aproveitem aí a pesquisa e possamos dialogar bastante.

Nicolý: É... falta o Link pra responder. Eu não vou falar quais são os meus porque eu sou a pesquisadora e vocês não podem saber (**risadas**), mas depois qualquer coisa eu falo. Porque adoro falar sobre meus jogos. Então pode falar, Link.

Link: Boa noite pessoal. Tão me ouvindo?

Leon: Tamo ouvindo sim.

Link: Meu nome é Link, sou farmacêutico. Estou bem pertinho de completar a idade de Jesus Cristo, 33 anos (**risadas**). Eu não vou dizer que desde 1994, porque eu era um bebê, mas eu acho que desde o milênio passado que eu conheço assim, uma coisa outra de videogame. É... eu lembro que meu primeiro contato assim, ah, meu Deus, grande coisa, foi tipo fazer desenhos no *Paint* (**risadas**), meu no contato. Pra mim era um negócio de outro mundo, a gente colorir, fazer o tracinho todo. É... depois eu comecei a ter contato tipo, com videogame, com a Nintendo, *Game Boy* (console portátil). É, eu tinha um primo que tinha um, meu Deus, não vou lembrar, mas ele jogava um jogo do *Sonic*. Depois eu até encontrei esse mesmo jogo naquela plataforma, acho que era *Uol Jogos*, alguma coisa assim. Mas também jogava bastante *Super Mario*, *Street Fighter*, é... joguei vários *Pokémons* também, né, que aí de... de turno, acredito eu. Enfim, depois na vida adulta, assim mais juvenzinho, adultinho, eu joguei também alguns *Castlevania*, principalmente do *Game Boy*, joguei também do... (Nintendo) *DS* (console portátil), lembro que tinha dois, mas joguei mais o *Portrait of Ruin* e joguei *Harvest Moon*, que era tipo jogo de fazendinha. E atualmente eu tô jogando um RPG de ação, que é uma prisão na minha vida, (incompreensível) *Genshin Impact*. É uma prisão, gente. Não cheguem perto, tá? Mas assim, é muito legal porque ele envolve muitas... muitas nuances de muitos jogos diferentes. Ah, tipo assim, tem muita coisa pra fazer do jogo, pra diversos tipos de jogadores. Quem gosta de combate, combate relativamente dinâmico, quem gosta de exploração, no meu caso, tem um mapa enorme, tipo, de seis anos já de jogo pra explorar, tem as histórias, né? (incompreensível). E, tipo, depois de um certo tempo, ele acaba não consumindo tanto seu tempo, né? Que pra mim é um fator importante. Às vezes eu consigo passar tipo 20 minutos no jogo e é o suficiente, tipo, ah, do meu dia entrei, pronto. Mas... e eu jogo principalmente atualmente no celular. Eu já joguei bastante no computador também.

Moderadora: Às vezes eu vou notar umas coisas aqui, tá gente? Então, se eu demorar pra voltar a falar, é por isso. É... então a gente vai começar a fazer, eu e o Maurício, vamos começar a fazer

umas perguntas mais é... que vão ser voltadas pras questões de plataforma que vocês utilizam, pras questões de gênero e pra comunidade em geral. E daí assim, é a partir da percepção de vocês, das opiniões de vocês. É... não se preocupem, "ah, não, eu não... não fico tanto em comunidade por tal assunto", isso também é uma coisa importante de se falar, então falem, tá? Então a próxima pergunta seria é... enfim, dentro da minha pesquisa, eu encontrei muitos trabalhos que tratam o jogo eletrônico, né, ou videogame, ainda como algo de nicho, em muitos contextos. É algo que vem se dissipando um pouco dentro da academia, mas eu queria ver... saber a visão de vocês sobre isso, assim, vocês acham que essa impressão de ser uma atividade de nicho ainda existe? E se existe, por que ela existe?

Hornet: Eu acho que tá rolando... estar na internet acaba se tornando muito perigoso pra muitas minorias e aí... eu vejo que rola uns... uns comentários pra tentar expulsar as pessoas desses, dos jogos, né? Como a gente joga online, tem alguns jogos que eles ficam muito mais interessantes se você joga em grupo. Tem outros que não dá nenhuma vontade de jogar em grupo e acaba diminuindo a vontade de... de jogar online, tipo *LOL (League of Legends, gênero MOBA, multiplayer online battle)*. *LOL* é horrível com chat aberto. O *LOL* já foi um jogo interessante, a dinâmica, mas não dá pra jogar, nem ouvindo as pessoas falarem, nem com chat, nem com nenhum áudio aberto. Quando eu tava começando a jogar *LOL* no notebook, é... eu "ousei" abrir o chat e o menino começou a brigar comigo. Eu falei: "porra, cara, chato do caralho, tô aprendendo a jogar". Aí eu fui lá e desinstalei. Aí depois quando lançaram o *LOL* de celular, acabei jogando mais, pelo celular mas sem chat e sem microfone aberto, porque o pessoal é muito chato. E acaba que o... esses discursos que estão radicalizando cada vez mais os homens, cada vez mais os meninos, tão fazendo os jogos online serem é... ambientes horríveis pra se estar. E aí aquele jogo que fica mais interessante quando tem mais de um jogador por causa dos personagens, por causa... da dinâmica do jogo e das *quests* (missões) que você precisa de mais pessoas pra... pra enfrentar aquela *quest*, aquele *boss*... fica muito chato e aí você vai acabar jogando sozinho ou com os amigos que você realmente já conhece e você confia pra chegar na....

Leon: Hornet, eu não tô conseguindo te ouvir.

Moderadora: É. Hornet, o teu áudio parou assim do nada?

Leon: Sim, sim. Do nada, você começou a falar...

Moderadora: O microfone tá aberto, mas parou de...

Leon: A gente não tá te ouvindo. Sua boca tá mexendo, mas a gente não tá te ouvindo.

Hornet gesticula pedindo um tempo.

Moderadora: Tá bom. Se alguém quiser falar enquanto ela tenta arrumar.

Aloy: Deixa eu tirar minha mãozinha, mas aí eu vou respondendo enquanto ela desvenda.

Leon: Vamos fazer a oportunidade. **(risadas)**

Aloy: É. Eu tenho sim às vezes a impressão de que é uma coisa de... às vezes sim, a impressão de que é uma coisa de nicho, às vezes não. É... dá pra gente ver no nosso dia a dia que existem muitas pessoas que jogam, cada vez mais criadores de conteúdo de jogos, *streamers* de jogos, isso a gente vê tendo cada vez mais. Estamos em poucas pessoas aqui, mas agora é uma... um hobby que é muito mais difundido. Então, nesse sentido, online você consegue encontrar muita gente que joga. Mas ao mesmo tempo é nossa, é como se, quase como se a gente, não sei se todo mundo tem experiência, mas eu tenho, pelo menos, que é quase como se eu tivesse que ter duas vidas, assim. A minha vida ó... aqui, meu trabalho, as pessoas do meu ciclo social, que eu conheço pessoalmente, que não tem nada a ver com os mesmos gostos que eu tenho, que é de jogo, séries, anime, é... um outro universo pra essas pessoas porque elas têm uma visão de que são coisas infantis, são coisas que tem que ficar na nossa infância e depois que a gente cresce, ninguém quer saber mais de jogos, ninguém tá nem pra isso. É, tanto homens quanto mulheres... mulheres principalmente. Então, nesse ponto de vista, quando eu considero o meu ciclo social, que eu tenho contato todo dia no trabalho ou que eu tive contato na faculdade, as pessoas estão totalmente fora desse universo, mas online você consegue encontrar muita gente que... que joga. Então é como se todo... todo o universo que joga conseguisse se encontrar online, mas fora aqui eu tenho a sensação totalmente que é uma coisa de nicho. Eu não consigo conversar sobre jogos é... cara a cara, por exemplo, com ninguém, porque ninguém do meu convívio social conhece jogos ou se interessa por isso. E também tem é... como a Hornet falou, comunidades que repelem bastante, que você tenta se inserir ali, "ah, deixa eu testar esse jogo aqui pra ver se é legal" e isso te expulsa totalmente. Mas mesmo se não fosse isso das comunidades, eu tenho sim essa sensação de que é uma coisa de nicho. Mesmo sabendo que tem tanta, tantas pessoas que jogam, essas pessoas não estão perto de mim, de nenhuma forma.

Mario: Oi, acho que a Hornet não conseguiu voltar ainda, né? Posso, posso pegar o gancho? É... ao contrário da Aloy, né, felizmente eu consigo ter um grupo de de amigos, assim, todo mundo que tá ao meu redor, tanto no trabalho quanto amigos também jogam, gostam de jogar, né? Então eu consigo conversar com as pessoas sobre isso. Mas eu também percebo que tem um grupo de pessoas, né, o... o que a gente chama de *Incel* (*involuntary celibate*, celibato involuntário, grupo de homens que destilam misoginia), né, que o cara ele meio se... se sente seguro naquele ambiente e ele faz de tudo pra que aquilo seja um ambiente onde ele possa destilar qualquer informação duvidosa que ele quiser, né? Então, tem, eu sinto que tem uma certa tribo que faz com que aquilo seja de nicho, né? O que Hornet tava falando aí no no *LOL*, eu nunca instalei *LOL*, justamente por esse motivo, mas aconteceu com *Overwatch*, era pavoroso jogar *Overwatch* com o chat aberto, eu não sei jogar direito, então você faz besteira, né? E mesmo no xadrez, isso acontece bastante também. É... as pessoas são muito tóxicas jogando xadrez online. Por exemplo, o cara mexeu uma peça com o mouse errado, né? E ele te oferece empate. Se você não ofere... não aceita o empate

dele, você não tem nenhuma obrigação de aceitar empate porque ele fez uma jogada errada. O cara é tóxico no chat com você. Muitas vezes ele fala: "Ah, ou você então você vai esperar o tempo cair, vai ficar 20 minutos esperando a partida acabar, porque eu não vou desistir do jogo". E eu já vi relatos no *Reddit* (site) de pessoas que, mesmo com o nome ambíguo no perfil, colocaram a foto feminina é... no perfil e jogaram xadrez normalmente, tiveram muito mais pedidos de amizade, né? Simplesmente pelo fato daquela foto tá associada a uma mulher. Então é isso, eu percebo que tem nichos que as pessoas querem tornar... é, tem locais que as pessoas querem tornar nichados pra manter aquele local como sendo o seu local seguro, né? Não sei especular sobre a razão, sei lá, se é um lugar onde elas se sentem livres de qualquer julgamento externo da sociedade, eu não sei dizer, mas é... no xadrez isso aconteceu bastante online e mesmo, mesmo quando você é pareado com um jogador que tem uma habilidade parecida com a sua, né, que é o que acontece no *chess.com* e você faz uma besteira, o jogador vem te criticar no chat, falo "pô, você é tão ruim quanto eu, meu amigo". Sujo falando mal lavado, né? Então, percebo isso bastante acontecendo.

Moderadora: *****, quer ver se seu microfone voltou?

Hornet: Oi oi, som...

Moderadora: Voltou!

Hornet: Foi? Show. Acho que é só o aqui atrás mesmo, a conexão. Certo. Beleza. Eu vou deixar fechar (o microfone) por causa da cachorra. Depois eu volto, tá?

Moderadora: Você não quer concluir sua fala?

Hornet: Radicalidade. Eu acho que o que mais me repele mesmo é... é, são esses discursos, aí atrapalha todo... todo tipo de jogo. E aí a questão do nicho, a diversidade de plataforma. Que aí não acompanho tanto assim pra, pra poder falar, mas tipo, você joga com uma plataforma e talvez você não consiga jogar com uma outra. Aí seu amigo do *Xbox* não consegue jogar com quem tem *PlayStation*. A questão do computador, tem gente que não consegue jogar com quem não tem *PlayStation*, com *Xbox*. Ah, acho que mais universal acaba sendo *celular*, porque aí quem tem celular joga. Não sei se os jogos também de computador dá pra jogar com celular, é... dá pra esse tipo de interação, mas até aí antigamente eu via muita briga do *Xbox* contra *PlayStation*. Não sei se ainda tem, mas tinha essa briga.

Mario: Tem, tem bastante.

Leon: É, eu gostaria de dar a minha opinião também sobre o tema de jogos... do videogame em geral, sendo algo de nicho. Eu vejo que com o passar do tempo, ele se tornando algo cada vez mais acessível, o videogame é uma forma de arte tal qual foi no cinema. O cinema, ele demorou pra ser reconhecido, com o tempo, hoje em dia é perfeitamente compreensivo, perfeitamente normal. E eu vejo que quem tem essa visão de que o videogame é algo mais de nicho é um pessoal de uma idade

mais avançada. Se eu for pegar, por exemplo, o meu pai tem por volta dos seus 50 anos, ele sabe o que é um videogame, ele sabe como ele é, ele comprou um pra mim, por isso ele sabe o que ele é. Mas se eu fosse, por exemplo, falar isso, perguntar pra minha... alguém ou a vó de alguém, provavelmente ela não vai saber. Ela vai achar "Mas isso aí é besteira, isso aí é coisa de jovem". Então eu entendo que quem faz essas afirmações provavelmente é alguém com uma idade mais avançada. Alguém que é... não acompanhou ou escolheu, né, não acompanhar a evolução do videogame ou não convive com pessoas, né, que jogam videogame. E eu entendo que é cada vez mais, cada vez mais acessível, principalmente com jogos de celular. A... até as tiazinha, tipo assim, a tiazinha que joga no celular o *Candy Crush*, ela não entende aquilo como um videogame. Ela vê os negócios lá, não chama aquilo de videogame. Pra ela, o videogame dela é o *GTA* que o neto dela joga e vê ele batendo nas pessoas, "Ah, isso aí é do demônio". Isso é videogame pra ela. No geral, eu acho que é isso, né? Eu acho quanto mais... uma vez que pessoas, né, o pessoal assim, de outras gerações comecem a ocupar esses espaços mais de... de universidade, né, tiver essa rotação, o videogame vai começar progressivamente ser mais entendido como uma forma de arte, como qualquer outra. Que acima de tudo o videogame é sim um método de expressão, a forma da... das pessoas se expressarem, tal qual um filme ou um desenho. É a junção, eu acho... mais complexa que a gente tem disso atualmente, porque ele mescla um pouco de tudo, mescla música, mescla visual e... mas diferente do cinema ele também é interativo. A principal característica do videogame é ele ser interativo.

Link: Posso falar agora, né? É, então, é... eu acho que... a minha experiência é mais mista. Já teve situação... tem pessoas e pessoas. Tem pessoas no trabalho, tipo, consigo falar sobre videogames, às vezes sobre animes, que também é outra coisa que é interesse meu que assim tem e é... públicos bem próximos. Normalmente quem gosta... os otakinhos acabam sendo gamers também, né? É, mas... tem pessoas e pessoas (incompreensível). Eu acho que a pessoa nunca nem abriu o *Candy Crush* na vida. É... mas... em relação a isso de toxicidade, eu também já percebi bastante no dia a dia sim. Teve uma época que eu tava jogando com uma pessoa que eu meio que parei de jogar com ele porque ele ficava xingando, tipo, não xingava tanto no... no chat aberto, mas ficava xingando na call, sabe? Ficava xingando as pessoas e não sei o que e ele descobriu que eu era homossexual nessa call e tava me atacando. E tipo, eu tava ficando muito frustrado, até mesmo no jogo também, sabe? Quando eu tô nessa posição do jogo ficar cansativo eu meio que... larguei de mão. Mas eu acho muito essa questão de percepção mesmo. Algumas pessoas às vezes quando já estão às vezes... gastando dinheiro no jogo pra comprar uma moedinha, pra comprar um uma energia, alguma coisa assim. Mas não se veem como gamer, porque entendem que é uma coisa mais assim, da minha geração. Tipo, dizer que (incompreensível)... mais jogando e geração Z também né? Mas eu acho que é mais nessa geração que as pessoas tão começando a como é... até por ser uma coisa assim relativamente recente.

Mediadora: Certo. Vocês trouxeram muitas coisas que estão aqui nas minhas perguntas, então eu acho que eu já vou pular pra... pra algumas das coisas que vocês citaram, né? Vocês citaram essas questões da minoria. É, mas eu queria comentar o que o Leon disse, que o disse agora sobre o **Candy Crush** como um jogo, né? E daí eu queria saber a opinião, a... opinião de vocês sobre isso.

É... vocês acham que a plataforma que a pessoa joga, o tipo de jogo que a pessoa joga, a define como um jogador, um jogadora, um gamer ou uma gamer? O que que definiria a pessoa como um gamer? É... *Candy Crush* tá nesse lugar?... Eu queria compartilhar rapidinho aqui. Eu não vou compartilhar, eu vou ler pra vocês. É um comentário... do... um comentário do Instagram, né, que eu recolhi É dos conteúdos que eu consumo, é... de jogo dentro do Instagram. E era moça falando sobre como... hoje em dia, né, as mulheres são maioria dentro da comunidade gamer, comentando sobre um dado que foi muito compartilhado a partir da Pesquisa Game Brasil, não sei se vocês conhecem. Mas eles, na pesquisa deles, eles é... constataram que 51% dos gamers são mulheres hoje no Brasil, né? Pesquisa de 2024, 2025 tem resultados semelhantes. É, e aí..., o Slackzin, né? Esse é o user dele, fala: “Negativo. Mulheres são minoria em PC e consoles. Mulheres só têm grande número em celular, onde nas pesquisas consideram até a minha mãe como gamer, já que ela joga *Candy Crush* até hoje. K k. Então não, vocês não são a metade”. E aí a gente percebe que a opinião dele é desconsiderar é... jogos de celular como *Candy Crush*, como um jogo de gamer, né? Um jogo que um gamer jogaria. E daí eu quero saber é, se vocês compartilham dessa opinião, se vocês não compartilham, se vocês acham que essa opinião é recorrente dentro da comunidade ou é apenas um recorte, né, de um ou outro. Que que vocês acham?.

Mario: Oi, posso falar? É, eu acho que na verdade é até um pouco além, né? A galera, como eu falei, mais protecionista em relação ao seu feudo, né? Eles não chamam de gamer qualquer pessoa que não jogue um jogo que seja extremamente competitivo, né? Então é o caso do *Candy Crush*, É, *Stardew Valley* (jogo de simulação de vida e gerenciamento) também, É, *The Sims* também, que não é um jogo competitivo, né? Então, qualquer coisa que não seja competitiva, as pessoas encaixam como se... essa... essas pessoas encaixam como se fosse não gamer, né?. Mas se você vê, né, qual que... o que significa a palavra gamer, né, como tá aqui na Wikipédia, é qualquer pessoa que joga jogos interativos, seja videogames, RPG de mesa, é, jogos de cartas ou qualquer combinação. Então, tecnicamente, ao pé da letra, o camarada que joga *Magic*, ele é gamer. O camarada que joga RPG de mesa, ele é gamer. Não tem que ser um jogo eletrônico jogado no computador online, com objetivo de matar o amiguinho que nem no *CS* (*Counter Strike*, jogo multiplayer de tiro em primeira pessoa), né?. É. Eu particularmente não compartilho. Acho que qualquer pessoa que joga qualquer coisa é gamer, pela definição mais ampla possível. Mas é uma visão muito comum. É e... e eu percebo que tem uma alta correlação dessas pessoas que querem tornar um negócio cada vez mais nichado, né, de que gamer tem que ser algo competitivo necessariamente. Não pode ser uma coisa assim relaxante, né? Você não joga pra relaxar, você joga pra pra passar raiva, pra ganhar do outro. Percebo isso.

Moderadora: Acho que agora é a ***** , com a mãozinha levantada.

Hornet: É... eu amo dividir a classe gamer junto com as minhas tias de 40, 50 anos e a minha avó (**risadas**). A minha mãe adora o *Candy Crush* da fazenda (*Farm Heroes Saga*). A minha avó, ela adora dominó e cartas. Nossa, ela é a melhor de jogar dominó e jogar cartas. Eu acho incrível é... dividir essa classe de nós jogadoras, nós mulheres que jogamos, junto com a minha mãe e a minha avó. Teve uma época que eu trabalhei no CCBB, Centro Cultural do Rio de Janeiro, e teve a

exposição de *PlayMonk* (plataforma de *esportes*), que era... era é um jogo, enfim. A exposição era horrível, era horrível. Era fichada pra caramba. Tinha uns joguinhos de lá... horrível. Enfim. E aí teve uma é... uma visita guiada que eu fiz com uma escola de fundamental I, que é tipo da, do... da primeira série até a quarta. E aí tinha as criancinhas, aí eu chegava, falava sobre jogos e tudo mais, mais atuais pra eles terem essa noção, diferente do que tava lá. Eu falei, eu peguei essa pesquisa de homens contra mulheres jogando e eu cheguei e abaixei assim, as criancinhas todas sentadas e aí eu perguntei: quem que vocês acham que joga mais? Quem? Homens ou mulheres?”. E as crianças “os homens, os meninos jogam muito mais”. Nessa época não tinha nem Free Fire. É, “os meninos jogam mais porque nã nã nã e o menino coisa de... de jogos de homem, piriri-pororó”. Aí eu falei: “E se eu falar pra vocês que as mulheres... é, pesquisa tal aponta que as mulheres jogam mais. Sabe qual o jogo mais jogado?. Aí eu falei o *Candy Crush*. Aí eu falei: “Ó, suas professoras, elas são tão jogadoras quanto vocês. As suas tias, as suas mães são, elas são tão jogadores quanto vocês, por causa que esse daqui também é um... é um jogo assim como qualquer outro”. E uma coisa que eu também me dou o... o luxo, né, de... de questionar é tipo, quem é que tá fazendo essa pesquisa? O cara tá... tá colocando que *Candy Crush* não é um jogo só... porque exatamente? Qual a definição? Então, por que que o seu jogo vale e o... e o da tia não vale, da tiazona não vale? Aí eu penso, pô, mas uma frase que está sendo falada. Primeiro, é um homem que tá falando isso? **(risadas)** Aí já começa... aí a gente já entra em discussão de gênero, raça e classe. Um homem tá falando que o *Candy Crush* não é um jogo, pra que que eu vou ouvir isso? Eu vou ficar ouvindo a opinião dele? Pego, saio do chat, fecho, fecho a aba. Se eu desligar o celular, continua a perturbação na minha cabeça? Então acabou. E é assim que eu... que eu acabo vendo esses tipos de pesquisa.

Leon: Tudo bem se eu falar? Beleza. Eu entendo também que o que define principalmente se uma pessoa é gamer, se ela deve ser considerada gamer, é se ela se sente, se ela fala que ela é gamer. Como eu comentei, tem senhoras de idade que jogam *Candy Crush*, adoram, mas normalmente não se consideram gamer, porque não tem outra pessoa que joga na família ou não pensa como tipo assim, esse aqui é um videogame. Mas em essência, se a pessoa joga uma coisa e se considera um gamer, ela é gamer, não tem conversa. Ela tá jogando e ela se considera. Você pode jogar e não se considerar gamer, mas se você tá jogando e se considera, você automaticamente é gamer, deveria ser considerado como uma parte da comunidade.

Ah, como hoje em dia sendo algo tão amplo, né, sabe? E eu entendo que o *Candy Crush* não tem desculpa não considerar ele como um jogo, porque ele é um dos tipos de jogos mais clássicos. Eu acho que... acho que o segundo jogo lançado, né, o primeiro foi o *Pong* e o segundo foi o *Tetris*... que o *Candy Crush* é equivalente ao *Tetris*, é um puzzle game aonde você tenta combinar cores, né? Fazer uma combinação de cores. Talvez o que a... o que as pessoas não entendam, muitas pessoas não consideram realmente essa questão do casual, ser um jogo casual, não é nem por causa do celular, mas por ser um jogo casual, que as pessoas consideram ele por não ser algo competitivo. O... por muito tempo o... como o videogame lá pro 1970 era realmente uma parada de nicho, era realmente pelo valor competitivo, era algo pelo status de ser bom no jogo. Com o tempo, com mais pessoas entrando, acabou realmente sendo algo mais de pessoas se divertirem, pessoas se divertindo juntos. E eu compreendo que uma pessoa pode jogar o *Candy Crush* e não considerar um gamer, mas se ela se considera, basicamente ela é um gamer e deveria fazer parte da comunidade. Vale,

vale. Eu acho que o principal motivo dele não ser considerado é... um jogo, é por ele ser simples e por ser um jogo casual em essência. Algumas pessoas também levantam pela... o fator de ter um jogo de microtransação. Um jogo, você não considere... um jogo porque ele não é, não tem o valor artístico, talvez. Talvez ele não, não vale como um jogo porque ele não, você não pode colocar um *Candy Crush* do lado, sei lá, de um de um *Silk Song*, que o rapaz comentou. Mas eu entendo que existem jogos pra pessoas diferentes, porque todos somos pessoas diferentes. Você não pode esperar que a... que uma tia ou uma mãe vai pegar o controle na mão e consiga derrotar o... o Grimm do *Hollow Knight*... porque cada pessoa tem o tipo de jogo que cabe pra ela e a gente tem que, essencialmente né, tentar observar pela lente dela, entender. E eu acho também que o videogame é uma ótima forma de se conectar, especialmente com outras pessoas. É, é uma forma de... de pessoas se conectarem, tipo assim, poxa, eu... eu achei muito ela falar, eu e as pessoas que eu gosto também se consideram gamer, então temos um hobby em comum. Eu acho isso muito bonito.

Link: Bom, e eu por último dessa vez. Então, É, eu acho que algumas coisas... uma palavra que eu achei, dita pelo *****, foi a questão da comunidade, acesso a essa comunidade. Eu acho que algumas pessoas que se dizem gamers, às vezes são pessoas que procuram pessoas que têm esse interesse também, pelo menos é o meu caso. Eu gosto de conversar sobre as coisas que eu jogo, eu gosto de sei lá, ler teorias na internet sobre as histórias dos jogos. Eu gosto de procurar gameplays, eu gosto de ver coisas diferentes, interagir com pessoas diferentes, baseados nesse meu interesse. E aí, é... eu acho que de repente algumas..., por exemplo, tô falando isso aqui sobre esse determinado jogo, mas hoje mesmo mais cedo, uma hora que eu tava de boa no trabalho, coloquei aqui no Google “paciência”, na aba anônima, né? No computador da empresa mesmo. Comecei lá, ficar passando as cartinhas de um pro outro, como uma forma de passar meu tempo. Eu acho que tipo, não é um jogo que eu vou ter tipo essa questão de interação. Não vou chegar com um amigo meu e ficar tipo 3 horas conversando sobre *Paciência*, porque é um jogo que não tem tanto o que a gente discutir. De repente ah, uma dica, ah, priorizo tirar essa carta, priorizo fazer uma coisa com o jogo, mas ele é bem mais simples. Enquanto que alguns jogos é... é, eles têm essa propriedade de ocupar mais espaço, de permitir mais interação, seja no próprio jogo, seja nas comunidades, tipo virtuais, como sei lá, pensando aqui em comunidade do Orkut de 2006 (**risadas**) mas de repente grupos de Facebook ou páginas de Instagram, né, que Instagram não tem mais... comunidade, nem nada. Se bem que hoje em dia o Instagram já tá até caindo e a nova vibe é o TikTok, mas não tenho tempo pra isso. Então, eu acho que depende muito do quanto o videogame ocupa a vida da pessoa. Algumas pessoas vão usar mais como uma forma de passatempo e não vêem tanto como aquilo como parte da identidade dela. E algumas outras pessoas vão ter isso mais assim, como... tipo como o Mário acho que falou, uma parte da identidade mesmo, a tribo, do feudo, né? Da coisa ali. É, vai até... eu sou dessa tribo aqui. Isso aqui é importante pra mim, conversar sobre isso, socializar sobre isso é importante.

Aloy: Devo falar agora? É... então, no geral é... eu odeio muito assim a ideia de existir a “polícia dos jogos”. Eu vou chegar aqui, eu vou fiscalizar o que todos vocês estão jogando e só é gamer quem eu falar que é gamer. Você que joga *Elden Ring* (RPG de ação), você é gamer. Você que joga *Candy Crush*, você não é gamer. Se você joga *Stardew Valley*, você não é gamer. Tipo assim, eu não

acho que ninguém deveria ter essa... essa posição, porque quem somos nós, né? Quem é o fulaninho que fez esse comentário e tá dizendo que a pessoa que joga Candy Crush não é gamer? Minha mãe é mestra do *Candy Crush*. Ela tá na fase 1500 e sei lá quanto, pode ser que ela passe mais horas jogando do que a pessoa que tá lá jogando jogos que eles consideram “sério”. Jogos de gente grande, jogos pesados, jogos difíceis. Então eu gosto muito do que o Leon falou e concordo que você é gamer, se você se considera gamer. E eu falo isso porque eu não me considero gamer, não falo por aí que eu sou gamer porque eu rejeito muito a comunidade em si. Eu não me sinto parte disso. É... e eu jogo, é até uma piada entre os meus amigos quando eu falo que eu não sou gamer, porque eles falam: "Você joga jogos na sua vida inteira, não tem como ser mais gamer que isso". Mas é porque eu não me sinto à vontade nesses espaços e eu não sinto essa necessidade de, “ah, você joga 5 horas por dia, então toma aqui seu carimbo. Você é gamer, não pode falar que você não é gamer”. Na prática, eu sei que, óbvio, gamer significa uma pessoa que joga, então, dito isso, não sou eu que defino o que que é gamer. Então, posso estar falando sempre isso que eu não sou gamer, mas não sou eu que defino, não é o carinha do comentário que define. E eu acho que é muito do que a pessoa sente nela mesma, se ela se considera gamer, se ela se sente parte dessa comunidade, se ela se sente acolhida nesse local, falar sobre isso. É... e na verdade é muito do que vocês falaram também, não é nem só o *Candy Crush* ou mobile especificamente. É... essas pessoas que fazem esse tipo de comentário não consideram gamer qualquer pessoa que joga um jogo que é casual ou um jogo que não é difícil. Pra mim, por exemplo, não é um jogador casual, uma pessoa que passa 8 horas jogando um *The Sims*. Então isso não é nada casual, mas é um jogo que é considerado casual, então não é difícil, não tem muito desafio, então você não é gamer. Então existe muito isso na comunidade. E apesar de ter esse estudo em que 51% do da comunidade, pessoas que jogam, são mulheres, eu acho que talvez eles tenham essa sensação, é, rejeição a essa ideia, porque é... as pessoas que se posicionam, que se mostram nesses locais são majoritariamente homens e desse tipo, que faz esse tipo de comentário assim. Eu digo presença em fóruns, comentários, fazendo posts por aí, se posicionando, É, falando sobre isso, são sempre homens. Então, acho que essas é... quase sempre homens, então, acho que por isso tem existe essa aversão. Tipo “não, claro que não, você tá falando que mulher joga mais homem? Não, não tem sentido. Quase não vejo, quase não conheço, não tem por aí”. Mas eu acho que é justamente porque como a comunidade se tornou essa é... se tornou dessa forma, existe essa, essa rejeição assim a jogos casuais sendo considerados, pessoas que jogam jogos casuais sendo consideradas gamer e a ideia de que mulheres joguem tanto assim, mas é porque as pessoas simplesmente não estão nesses ambientes, que é um dos motivos também de eu não falar por aí que sou gamer, não considerar games, porque é... não me acho parte desse... desse nicho, nesse sentido, assim, participar de discussões, conversas sobre. Acho que essa aqui é literalmente a única e primeira conversa que tenho com desconhecidos sobre jogos. É, eu... na minha vida, na minha vida pessoal, na minha cabeça, minha paz, custa muito caro e eu não vou sair por aí falando: "Ei, galera, eu jogo jogos", aí tem um monte de carinha falando: "Não, você não joga. Você é menina, que que você tá fazendo? Não, você deve jogar jogo de menininha, você joga *Candy Crush*, joga *Stardew Valley*". Porque a comunidade como se torna isso, tem essa rejeição tanto do jogo casual quanto a ideia de que mulheres jogam bastante.

Moderadora: Ótimo, gente. Muito obrigada pelas... pelas opiniões de vocês. Eu acho que é... elas estão muito de acordo com o que eu venho pesquisando até então, né? E aí agora em relação à fala da Aloy e de vocês, é, vocês também comentaram anteriormente sobre minorias, sobre o movimento *incel*, que vem, né, cada vez mais presente... na internet, enfim, nos meus digitais. E daí eu queria saber se vocês enxergam... que, que grupos diferentes têm experiências diferentes dentro, né, da comunidade e se em algum momento, é vocês chegaram a ter algum tipo de... de presenciar mesmo é... comentários negativos em relação à identidade de alguém ou até mesmo com vocês, se você se sentirem confortáveis a falar isso. Acho que ***** já falou bastante as questões dela com a comunidade. Então eu queria ouvir um pouco dos restantes também.

Aloy: Eu sei que eu levantei a mão, mas se todo mundo quiser falar...

Moderadora: Mas pode falar, *****.

Aloy: É... experiências assim, é... como eu tava falando, como eu não tô tão, não me sinto tão inserida na comunidade, é assim, de verdade, carinha aleatório lá na Europa dizendo que mulher não tem que jogar, não tô nem aí, não. Não me afeta em nada. Eu olho tipo assim, cara, como que alguém pode ser assim? Como que alguém pode ter um pensamento desse? Mas assim, acabou, morreu ali. Não, não é uma coisa que, tipo, me revolta, me causa desconforto, é uma coisa que me afeta quando... no ambiente do jogo isso é, é negativo de alguma forma. Eu tive experiências negativas no *GTA V* (ação e aventura) online. Quem jogou *GTA* sabe que é, o online é meio tumultuado. E eu conheço meninas que jogam, a gente tinha um hábito de jogar juntas. E a gente quando tá no online, quem já jogou sabe, quando você tá com uma, uma sessão com mais pessoas, é mais vantajoso você fazer essas suas atividades é, no online com, em servidores com mais pessoas do que é, privados. E aí existiam perseguições, assim, já passei por situação de jogadores totalmente aleatórios, é, que a gente não nunca viu, nunca ouviu falar, é, viu que a gente tem, no nosso nome, nomes femininos e aí foram atrás da gente pra ficar matando, pra atrapalhar, pra querer tirar a nossa paz. Mas essa, esse é o tipo de experiência que me afeta e me irrita, no sentido de que a gente... a gente só quer paz, só quer jogar tranquila. Mas aí é... vendo ali, a pessoa se dar o trabalho de pegar esses jogadores que estão ali e “olha, todo mundo menina, vamos lá”, é... essa foi a experiência que pra mim foi mais... impactante, de certa forma. Não dizendo que, tipo assim, me desestruturou, mas foi chato porque no geral eu não tenho essa experiência. Jogos que são assim competitivos, entre aspas “competitivos”, que você joga contra as pessoas, tipo um *Overwatch* que eu vi que o ***** teve uma experiência ruim, eu não passo por isso porque eu sempre jogo com amigos, eu jogo com pessoas que jogam de forma casual. Eu não jogo com pessoas que são competitivas, que levam esse, essa toxicidade pro jogo. Eu jogo *Fortnite*, eu jogo o próprio *Overwatch*, só que eu jogo só com pessoas que jogam de forma tranquila, porque eu sei que é... é estressante quando você tá jogando, você está aprendendo, você não vai jogando no mesmo ritmo, a pessoa tá ali te xingando. Então assim, eu não tive essa experiência nesses jogos porque eu só me proponho a jogar com pessoas que eu conheço, não jogo com bate-papo de... ativo. Então assim, por isso que eu digo que pessoas aleatórias não vão me afetar, porque elas realmente eu não tô escutando, não ligo o bate-papo, não

jogo com desconhecidos esse tipo de jogo. Mas é a experiência do *GTA* online em si, quando você tá numa sessão que tem desconhecido, inevitavelmente já tive essa experiência de perseguição só pelo fato de que olharam e a gente teve nome, tem nome feminino e por isso por muito tempo, eu opto por usar é... coisas um pouco mais genéricas, no nome assim, determinados jogos, onde eu vou jogar de forma online.

Link: É, eu achei muito interessante que a Aloy falou, porque eu acho que é muito uma questão da gente, claro, não existe essa possibilidade absolutamente em todo jogo, né? Mas nos jogos que a gente tem essa possibilidade de limitar o seu espaço e ficar ali, tipo, com seus amigos, com as pessoas que você conhece, é até uma forma de a gente realmente se proteger, proteger nossa paz (incompreensível). Desse jogo de *League of Legends*, eu faço parte de dois grupos, bem influentes, um é o *Ilha de Freljord* que, pelo amor de Deus, é o inferno na terra e o *League of Divas*, que também é o inferno na terra, mas ele é mais legal é...um pouco mais é... um pouco mais friendly...pra pessoas LGBT, tipo, eu que sou gay, por exemplo. Às vezes quero jogar com a minha *Seraphine* e sair cantando... (incompreensível). Às vezes eu vou ser xingado só por escolher uma personagem que tava cantando, uma fadinha, não sei o quê. Mas é... penso que é tipo pra mim, né, foi muito essa questão de procurar espaços que me cabem, mas não numa questão de “meu deus, tenho que ficar aqui nesse canto”, não, mas de procurar mesmo interagir com pessoas que são parecidas comigo. Pensam, tipo, eu sei que isso é excludente, não é muito assim, legal, mas é muito essa questão de que tem gente que não dá pra gente interagir, sabe? Pessoas que às vezes vão me xingar por... por quem eu sou, sabe? Porque eu quero jogar com... (incompreensível), não sei o que.

Hornet: O meu foi a primeira vez que eu abri o notebook pra jogar *LOL*. E aí, é, não sabia que, não sabia da jogabilidade do jogo e tal e aí eu entrei numa partida online, abri o chat de, de áudio, né? E aí, eu fui junto na mesma... na mesma *lane* (rota) que o outro jogador, porque eu não sabia que tinha que cada um ir numa *lane* diferente. Aí o cara falou pra eu sair dali, aí eu saí, fui pra outra *lane* porque... porque eu tava pensando... calma aí, ela também não gosta de machismo nos jogos (**risadas, a participante se referia ao seu pet que estava tentando chamar sua antenção**). Que eu pensei, duas... “duas pessoas pra bater em uma torre só, cai mais rápido do que uma pessoa só batendo em uma *lane*”. Aí eu peguei, fui lá com outro é um outro... na outra *lane* do rapaz, que tava com áudio aberto e ele falou pra sair e alguma coisa assim e ele falou: “Ah, uma mulher tá me querendo, tá querendo me ensinar a jogar *LOL*”. Aí eu: “e eu sei essa porra?”. Não me senti tão ofendida porque eu também não sabia jogar *LOL*. Aí achei chato e desliguei. A partir disso eu nunca mais joguei nada porque achei muito chato ficar ouvindo o homem falando. Aí eu prefiro não ouvir. É só tirar o fone, tirar o chat. E aí quando eu, quando eu quero jogar, eu jogo muito mais do celular e sem ouvir ninguém, muito mais fácil.

Mario: Oi! Eu já... já contei essa minha história aí do *Overwatch*, né? Mas só desenvolvendo um pouquinho, né? Eu também, uma vez eu joguei com chat de voz aberto, uma experiência pavorosa assim, eu ouvi coisas que eu não posso mais “desouvir”, mas é isso aí. Mas eu jogava com um chat de texto aberto, porque muitas vezes, pelo menos no *Overwatch 1*, eu nunca joguei o 2, né? Era importante que algum personagem te desse alguma dica, caso ele precisasse de cura ou se ele

tivesse pronto pra fazer o *ultimate* dele, você fazer um combo de *ultimate* com ele, e aí eu jogava com chat aberto pra ficar alerta alguma coisa assim, né? Porque tinha uma mecânica no jogo que poderia ajudar. Eu joguei no computador, então tinha alguns atalhos no teclado que ajudavam você a mandar alguns comandos de texto automático, né? Mas, infelizmente, não tinha como deixar aberto só pra esses atalhos, né? A pessoa tinha que digitar o texto também. E aí é isso, quando você joga mal, o pessoal te crucifica, mesmo quando você é pareado com pessoas que jogam parecido com você. Então, é a mesma coisa do xadrez também, né? Então, o pessoal te julga muito, né? Então eu parei de jogar esse jogos, tipo *Overwatch*, porque eu... eu tenho bastante amigo gamer... que se dizem gamer, né, ou sei lá, que... que jogam, pronto, pra gente não usar esse termo. É, mas não tenho um grupo de 10 pessoas que jogam *Overwatch*, que a gente consegue sincronizar de jogar no mesmo horário, né? Então, acabei voltando pra jogar jogos *single player* ou jogo que eu consigo jogar sozinho, tipo xadrez. Depende de outra pessoa pra tá lá jogando, mas eu posso jogar sem nenhuma interação com ela, né? O chat não é necessário, então eu posso bloquear o chat que não vai ter nenhuma, nenhuma... nenhuma interação possível, né? Mas ainda assim, o problema de quando o cara faz uma jogada errada e quer voltar atrás, mesmo ele não mandando nada no chat, ele simplesmente abandona o jogo e fica lá 10 minutos de tempo correndo até acabar. E muitas vezes o pessoal faz o seguinte, o cara faz uma jogada, faz um *misscliq*, faltando 8 minutos pro relógio acabar, ele deixa ficar faltando 5 segundos e vai lá e faz uma jogada. Crente que você não viu, é... aquela aba do navegador, pra você cair no tempo e ele levar o ponto do jogo. Ou seja, o cara, o cara tão *** (incompreensível) que ele vai ficar 20 minutos lá pra ganhar uma porra de um jogo de xadrez que não adiantou nada na vida dele, né? Então, mesmo sem o chat, eu presencio algumas questões dessas de, de... de toxicidade. Minha companheira joga bastante, mas ela não joga jogos online, então eu não sei relatar alguma coisa de gênero que é, que ela sofreu jogando online. Ela... ela também é do *Silk Song*, do *Hollow Knight*, não gosta de coisas online... E do *Candy Crush*. Ela jogou bastante *Candy Crush* na pandemia também e quase foi selecionada pra semifinal do Campeonato Mundial de *Candy Crush*, que aconteceu em 2022. (risadas)

Os participantes ficaram chocados e empolgados com a informação sobre a companheira de Mário.

Leon: Isso existe?

Mário: Existiu uma edição em 2022 do Campeonato Mundial de Candy Crush. Foi muito louco porque quando ela viu que ela tava nas quartas de final, ela tava jogando casual, né? E aí viu, tô na quarta de final. Aí a gente começou a ficar muito fritado, eu e ela jogando o dia inteiro, porque a final ia ser em Londres e ganhava um prêmio milionário. Aí a gente, pô, vamos tentar, né? Que que... que mal faz isso daí? (risadas) Mas aí na semifinal as pessoas estavam muito fritadas. O pessoal tava tipo gastando R\$ 1.000 por fase pra conseguir avançar no jogo. Uns negócios muito muito alucinados.

Leon: Isso existe mesmo? Eu não sabia.

Mario: Existe. Existiu uma edição.

Hornet: Mas quem que ganhou? Quem Qual foi a mãe que ganhou o mundial?

Mario: Pois é, eu não acompanhei depois. **(risadas)**

Leon: Nossa...

Mario: Mas o prêmio era algumas centenas de milhares de libras. Você ganhava um anel com aquele... aquele chocalatinho do *Candy Crush*. Era super brega, horroroso o negócio, mas era feito de brilhante. Dá pra vender aquilo.

Leon: Mano. Mano, só só disso aí de existir já é um peito.

Moderadora: É, mas se a definição é competição, né? Ó, tá definido.

Leon: Vamos, vamos ver quem consegue chegar na fase 4 bilhões do Candy Crush primeiro. Aqui no jogo tem muita fase. Já joguei também.

Hornet: Infelizmente descobri aqui. Foi um homem e ele é português.

Mario: Ah, pô, ainda é português, cara.

Hornet: É pior ainda.

Mario: O pior de tudo. **(risadas)**

Moderadora: É, *****?

Leon: Beleza. É, eu me saí um pouco do ponto. Alguns pontos que eu queria levantar, eu acho que a questão de ser gamer, quando... depende muito de quem tá falando. Quando o rapaz *try hard* fala gamer, ele não pensa na pessoa que joga videogame, ele pensa nele mesmo. Então quando você, quando esse rapaz fala gamer, ele espera que a pessoa que se chama de gamer seja igual a ele. Eu acho que por isso tem essa discriminação. Outro ponto que eu queria falar é inclusive também sobre o *Overwatch*. Eu nunca fui muito de jogar jogo online, sempre... nunca joguei *LOL*, nunca encostei o dedo no *LOL*. Eu também nunca fui, joguei alguns MMOs, mas todos eles não tinha chat, nunca teve nada disso. E minha primeira experiência com o jogo online de time, competitivo com completamente estranhos, foi no *Overwatch* porque um amigo, um amigo meu começou a jogar e falei: "Esse um amigo vai estar jogando, eu tenho que jogar também, né? Então vamos embora jogar pra ele ter alguém, pra ele não ter que jogar sozinho." Só que eu comecei a jogar e comecei a jogar sem ele também, porque eu gostei muito do jogo, o *Overwatch 2*. O *Overwatch* tem altos e baixos. Essa história ele ter realmente uma história, um histórico de coisa muito ruim, mas jogando o 2, eu sinto que teve muita melhora. Por exemplo, hoje em dia você tem atalho, então se você quer pedir cura, você aperta um botão, aparece lá pro seu *healer* "ô, o cara tá morrendo". Ou se você

quer pedir alguma coisa, me dá cobertura aí. Essas, esses atalhos do chat hoje em dia são automatizados. E jogando *Overwatch*, eu acho que nunca... nunca me aconteceu nada, mas já aconteceu no competitivo do cara, eu jogo no PlayStation, sempre joguei no PlayStation, *Overwatch*, o cara foi lá, foi lá na minha conta PSN (*Play Station Network*) pra me falar no chat que eu tava jogando mal. A minha reação foi só não responder. Eu nem culpo ele porque eu realmente tava jogando mal. Não sou um bom jogador (**risadas**). Não tenho uma mira muito boa. Mas esse foi o pior que já aconteceu. Foi alguém falar que eu tava jogando mal, sendo que eu tava jogando mal. Mas o que me irrita mais nas pessoas querem te criticar jogando algum jogo é que criticar é fácil, mas te dar sugestões do que você realmente pode melhorar, tentar te ajudar... Tipo assim, perceber que você tá errando alguma coisa... toda crítica é sempre destrutiva, não é uma crítica que é construtiva, porque a pessoa prefere te xingar do que realmente tentar te ajudar. Do que a fazer, tentar resolver alguma coisa... Porque xingar a pessoa, você vai xingar a pessoa, a partida vai jogar com uma pessoa a menos. Tu tentar, se tu tentar aconselhar pelo menos você tem uma chance de ganhar, porque a pessoa vai parar de errar no que você acha que ela tá errando. E eu que... eu fico feliz em saber que tem muitos jogos, especialmente que tem... o *LOL*, ele, é que o *LOL* ele é diferente. O *Overwatch*, ele conseguiu evoluir bastante e é um lugar que eu conheci bastante pessoas diferentes. Eu sempre joguei com chat aberto. Hoje em dia quase ninguém usa o chat, quase sempre tem chat fechado por causa desse histórico, mas quando alguém abre o chat decide conversar, é uma experiência muito boa. Eu sinto que ele evoluiu bastante. Não vou falar tipo assim, “ah, pode jogar *Overwatch* de peito aberto” porque não, isso aí... Mas eu diria que tá... tá menos pior. Tá menos pior. Já, já não é tão terrível quanto um dia foi, pelo que eu ouvi, porque como eu falei, eu nunca fui jogador online. Eu comecei a jogar porque um amigo meu começou a jogar. Eu queria perguntar pra você **** (Mario) qual era seu *main* (personagem com quem mais se joga) no *Overwatch*?

Mario: Eu gostava de jogar de *Junkratch*. É... é, ai caramba, o cara do escudo não é o *Torbjorn*, esqueci o nome dele

Leon: Não é o *Reinhart*?

Mario: *Reinhart*, isso.

Leon: Meu *main*, meu *main*.

Mario: Gosto muito de *Reinhart* depois que surgiu, eu gostei muito de jogar com a...

Leon: Briguita (*Brigitte*)?

Mario: Ah, é a filha do *Torbjorn*. *Brigitta*.

Leon: É, é Briguita. Briguita. Briguita.

Mario: Isso. Gostava de jogar de *Moira* também.

Leon: *Moira* é da hora. *Moira* da hora. Ficar teleportando é divertido.

Mario: Mas de DPS (*damage per second*, dano por segundo) era só o *Junkratch*. DPS é muito difícil de jogar.

Leon: DPS eu tive aprender a jogar de *Genji* porque ele ganhou uma skin de príncipe muito bonita e eu falei: "É, eu quero jogar com esse boneco" (**risadas**). Mas eu... A skin, eu não queria jogar porque eu sabia que ele era difícil, mas quando eu vi a skin, "é, vou ter que aprender a jogar com ele pra poder usar essa skin". Desculpa sair um pouco do tema assim, é que eu realmente não tinha muito que acrescentar porque eu não tenho muita vivência nesse tema. Eu acho que em comparação é um negócio até que besta.

Moderadora: Não, tranquilo. É, nunca joguei *Overwatch*, então vocês falaram vários personagens e eu fiquei: "Ah, claro, com certeza". É, mas eu acho que, né, a partir do que **** (Link) falou, ***** (Hornet), ***** (Aloy), é... eu acho que vocês, né, trouxeram essa questão de que diferentes grupos de fato têm diferentes experiências, né, quando tão dentro desses espaços. É, eu tenho algumas perguntas agora sobre plataformas, né? É, então eu queria saber de vocês e daí pode ser é... de uma visão afetiva, de uma visão é... do que vocês mais utilizam, né? Vocês escolhem abordagem assim, eu queria saber que quando... quando vocês pensam, alguém fala: "Ah, videogame ou ah jogar", é, qual é o primeiro aparelho que vem na mente de vocês e por e não precisa ser "ah, console ou PC", pode ser uma coisa específica, sei lá, um PS4, PS2, pode ser específico, coisa bem individual de vocês.

Hornet: Quando eu penso em jogar, eu penso muito no console do joystick, né? Eu penso muito no joystick do PlayStation, especificamente o 1, que foi o que eu mais tive essa afetividade, né, de começar a jogar alguma coisa. É, mas se eu parar pra pensar aí na plataforma, o que eu mais gosto hoje, pensando em tudo, é o computador, porque dá pra baixar jogo de outras plataformas também, dá pra piratear, né? E aí o computador acaba sendo muito mais fácil pra você conseguir jogar alguma coisa do que pegar no telefone. Você conseguir colocar alguma coisa, tem um teu nome específico, emular. Isso, emular, emuladores, né? É, fica muito mais fácil você jogar um computador. Então, eu acho que o computador ainda assim, é... tem uma gama muito maior de eu conseguir jogar dentro de um computador do que eu comprar um PS5 e jogar aquele PS5, sei lá, como tem, dá pra piratear em PS5, se tem como, se tem que ter mais um... você tem que comprar tudo, você tem que comprar o passe pra ficar jogando durante um tempo. Mas eu acho que o computador, ele fica muito mais fácil pra eu jogar, pra conseguir até jogos de graça, além da pirataria, conseguir também jogos de graça.

Link: Bom, eu ia comentar justamente dessa questão de pirataria (**risos**) dos emuladores (risadas, incompreensível). E eu penso também, no computador, justamente por essa questão de tipo, de que tipo... tá ali trazendo, né? Eu nunca tive as plataformas diferentes pra jogar, sempre foi

principalmente o computador, né? Na adolescência, até a idade adulta. E... então era o que, tipo, era a plataforma que eu tinha, que eu pirateava por lá, fazia por lá mesmo. Até hoje que eu vejo as coisas e ai, meu deus, (incompreensível)... notebook. Então, tipo, principalmente o computador. O celular um pouquinho, também.

Mario: Bom, hoje em dia, quando eu penso em jogar, né, a primeira coisa que vem na cabeça é o Xbox, que é onde eu jogo. E não é por nenhuma preferência em relação ao PlayStation, em relação à plataforma em si, simplesmente o controle. Eu adoro o controle do Xbox. Eu acho aquele controle perfeito. E eu comprei um Xbox porque eu gosto do controle do Xbox. Antes da pandemia, eu diria que o computador é a primeira coisa que me vem na cabeça quando eu penso em jogos, mas ficar trabalhando de casa, olhando pro computador, me deixou tão saturado dessa tela que eu, pra mim agora, plataforma de jogar virou quase que exclusivamente o... o Xbox. Só que o computador foi muito tempo na minha vida. Então, o... o último videogame que eu tive antes da pandemia foi o Nintendo 64, isso faz bastante tempo. Então, durante mais de 20 anos eu joguei no computador exclusivamente, né? Mas eu tenho uma memória afetiva muito grande dos primeiros portáteis da Nintendo. Meu primeiro videogame foi o *Game Boy* Tijolão, tive *Game Boy Pocket*, tive o *Color*, tive o *Advance* também, depois não tive os DS, daí pra frente. Tive PlayStation 1, joguei muito PlayStation 1, também tive Nintendo 64, mas é isso. Computador foi majoritariamente a minha vida toda jogando, mas hoje em dia eu associo muito, muito ao Xbox, mas porque pra mim é importante essa... e mesmo depois da pandemia, né, voltando a trabalhar presencial, eu trabalho muito de casa ainda. Então, pra mim é importante sair dessa tela e ir pra outro cômodo da casa pra fazer esse lazer. Então hoje em dia, pra mim jogar tá totalmente associado ao... ao videogame e videogame especificamente o Xbox majoritariamente por causa do controle... Não penso muito em só, só complementar, não penso muito em celular, né? Porque como eu comecei a jogar há bastante tempo atrás, esses smartphones são uma coisa, sei lá, tem menos de 20 anos na nossa vida, né? 15 anos por aí, é, nunca me chamou muita atenção. Então, eu já joguei algumas vezes em celular, mas nunca me bateu tanto, né? É, simplesmente não bateu no meu coração. Eu, eu sinto falta de... eu sinto falta de, de mais retorno tátil quando eu tô jogando no celular. pra mim, jogar só na tela é, é muito chato. Eu gosto de ter o controle, eu gosto de sentir apertando o botão, né? Eu até já tentei baixar emulador de Game Boy Advance pro celular e acoplar pra jogar no controle, mas às vezes é tão difícil sincronizar um controle do Xbox com o celular e fazer o botão funcionar como você quer, que eu desanimo e vou jogar emulador no computador mesmo. Então, é... celular não penso tanto, mas é isso. É mais por uma falta do do retorno tátil em relação ao, ao controle, pensando num controle.

Leon: Quando eu penso em videogame, a primeira coisa que me vem à mente, é realmente o *PS2*. Foi o segundo console que eu tive. O primeiro foi um emulador, um console da Tectoy que emulava jogos do *Mega Drive*, mas foi o console realmente que eu mais joguei e eu tenho bastante... foi o console que, tipo assim, me marcou como, que me apresentou realmente o universo dos videogames. A experiência de ir lá na feira, comprar três jogos por R\$ 10, jogar eles por um mês e depois lá de novo. Era realmente um, quase um ritual da nossa vida, era um passatempo que me deixava bem feliz. E desde então eu realmente me acostumei mais a jogar, a entender videogame

como o console mesmo. O computador, apesar de ter jogos nele, ele é bem mais uma ferramenta de trabalho/comunicação. Os jogos que eu tenho no meu computador não são puramente pra eu jogar, são meios de eu... são coisas que eu faço pra interagir com pessoas que eu gosto da vida real. É uma extensão da minha comunicação com elas na vida real e o celular, apesar de eu ter jogado bastante no celular, jogos da *Play Store*, muitos *Subway Surfers*, e... eles eram bem mais como passatempos, coisas que eu fazia enquanto tava no ônibus, quando tava esperando alguma coisa ou só tava entediado, mata tempo rápido, do que realmente o que eu pensava como videogame. Eles sempre foram pra.. o jogo de celular, apesar de também ser um jogo, eu me diverti também, me diverti às vezes até mais do que com alguns jogos de videogame, ele era mais um passatempo. Não... não é... quando eu tava em casa e eu queria jogar uma coisa, a prioridade geralmente era o console. E até hoje eu tenho essa ideia de que pra mim, o computador é mais pra trabalho e comunicação. O celular hoje em dia pra mim é impossível eu jogar, porque eu sou um cara que não gosto de trocar de celular sem precisar. Eu vou trocar de celular só quando ele tiver morrendo já. E aí, a partir de um tempo é inviável ter jogo no celular, porque ele pega muita memória. Eu tenho que juntar documento de trabalho, coisas que não.... inviabilizam... fotos também, tiro bastante foto, então a memória do celular fica bem escassa e eu não consigo usar, não consigo ter memória pra jogar alguma coisa. No geral é isso. É, pra mim, pra mim videogame, eu penso mais no console.

Aloy: É, atualmente eu quando penso em jogos, é, também penso mais em PC. Quando eu era criança, jogava em consoles, né, inicialmente, é, com cartucho. E o que eu mais usei foi o PlayStation 1, só que depois dele fiquei muito tempo sem ter contato com jogos e aí depois já fui direto pra PC. E eu gosto muito mais do, do PC porque ele dá uma versatilidade maior, tanto de quantidade de jogos, quanto o preço dos jogos. É muito mais barato no PC do que consoles. O mesmo jogo que eu vou comprar no PC, é bem mais barato do que um amigo meu que estaria jogando no console. Então, e também tem essa questão que citaram de poder emular jogos. Por exemplo, o *Castlevania Symphony of The Night* que é de Play 1, é um dos meus jogos preferidos da vida e eu... se eu tenho console eu não ia poder nunca emular. Joguei um... um *Pokémon* antigo, há meses atrás e também não existe essa opção num console. Então o PC ele vai me dar mais variedade de jogos, jogos mais baratos e essa opção de você também poder emular jogos mais antigos que no console não tem, em lojas virtuais eu já procurei inclusive jogos que eu gosto, muito antigos, em lojas virtuais dos consoles e não existe, não tem essa opção pra você. E em celular eu gosto de ter um um jogo assim, um joguinho casual, pelo menos pra matar um tempo. Eu jogo *Genshin* também, por exemplo, que o **** citou. Já tentei jogar no celular, mas eu fui péssima, péssima. Eu não sei andar nesse jogo se for no celular. Então, como eu já tenho o hábito de usar teclado e mouse, eu também acho mais fácil do que um controle. Falar a verdade, mais fácil do que um controle e mais fácil do que um celular, que é uma coisinha aqui na minha mão, que eu não não tenho coordenação pra isso. E é isso.

Link: Olha, é complicado mesmo jogar celular. E quando eu comecei foi uma questão de necessidade. Eu lembro que eu tava assistindo...

Aloy: É difícil, é bem difícil.

Link: Eu tava assistindo com uma amiga minha, ela tava na casa dela e eu na minha. A gente tava assistindo (incompreensível) e aí meu notebook simplesmente, não sei o que aconteceu... foi dessa pra uma melhor. Tive que tipo, comprar um SSD pra trocar o HD dele e tal, tal, tal e eu disse “meu vício! Meu vício!”. E aí eu comecei a mexer no celular, mas assim, no começo eu tava assim: “gente, cadê meus bonequinhos, meus bichinhos, não sei de mais nada, como é que eu vou aqui”. E às vezes eu até percebo, tipo, tem um amigo meu que às vezes eu peço pra ele entrar pra fazer desafio tal pra mim, alguma coisa assim. Mas eu lembro que, ele fica compartilhando tela comigo, tipo no *Discord* (plataforma de interação geralmente utilizada em jogos), coisa e tal (incompreensível) e aí, tipo assim, eu digo assim, olha, eu não consigo dar esses três, quatro ataques ao mesmo tempo no celular. Eu tenho que quebrar assim, ó, eu jogo celular de boa, mas de repente se eu tivesse assim, um celular mais potente poderia ficar um pouquinho melhor. Então realmente é uma meditação. Então vamos.

Moderadora: É, bem, acho que **** (Link), ***** (Aloy), ***** (Leon), vocês trouxeram bastante já sobre é... como vocês enxergam o celular dentro desse espaço de jogo. É, e foi comentado também de algumas limitações né, que o celular tem em relação a outras plataformas. Então, eu queria é... saber um pouquinho mais, queria que vocês elaborassem um pouquinho mais, a Hornet que também não comentou tanto sobre o celular, mas sim sobre outras plataformas, é, como que vocês decidem, né, como vocês fazem a decisão de quais jogos vocês vão jogar no celular, quais jogos vocês vão jogar no computador, quais vocês vão jogar no console.... É, e, né, vocês comentaram um pouco sobre essas características, maioria delas negativas. Vocês vêem características positivas assim ou enfim, quais são as características e como que vocês fazem essa decisão de que plataforma usar, quando usar?

Hornet: Eu acabei não falando, né, de celular, mas eu jogo bastante. Eu jogo *Pokémon Go*, que eu pego, eu ligo a localização do celular e eu vou passar com as cachorras. Aí eu faço a caminhada com elas, gasto a energia delas e fico pegando um Pokémon. E o outro que eu jogo é *Brawl Stars*, né, que eu falei no começo, que, que é o último que eu tô jogando. E aí eu sempre escolho o que é mais bonito. Eu jogo que... jogos que são bonitos. Eu quero ver coisa bonita pra passar o tempo. Eu gosto muito do... do que realmente é belo e acaba sendo esses jogos é... que não é tão competitivo assim. Acaba que *Brawl Stars* ele, ele segue nisso de jogar em times e ganhar troféus, mas eu não acho que tem uma pegada tão forte assim como... o *LOL*, *Free Fire* ou esses jogos de... de tiro que você tem que acabar com outra pessoa e tudo mais. Mas é muito engraçadinho ficar vendo os personagens, que eles são bonitinhos, eles tem roupinhas, eles são muito mais coloridos, eles são muito mais redondos, o que acaba sendo visto com mais infantilizado e de fato é. Só de você ter fechado o áudio, já deixa as crianças jogarem.

E eu nunca sei quem é meu inimigo, se é uma criança de 9 anos ou se também é uma outra adulta de 30, 40 anos que tá jogando. E é, eu acabo jogando mais... que, às vezes eu abro o celular e eu vejo alguma coisa que eu quero jogar, que conhecer alguma coisa nova... eu sempre vou pelo jogo que é mais bonito. É, às vezes é um de mapa, que você tem que explorar, tem que ver as coisas. Eu já joguei também *Cube Escape*, que é alguma, que é um tipo de jogo que eu não sou muito fã, tipo, de estar procurando as coisas e dentro do mapa, mas eu acho bonito, eu quero experimentar, quero ver

como é que é aquele jogo, eu quero ter essa possibilidade de descobrir como é que outra, como é que os desenvolvedores estão fazendo um jogo, como é que, como é que os outros artistas estão tratando aquele jogo. Então eu enquanto artista, não sei se eu falei isso em algum momento, mas realmente sigo isso, trabalho com arte e aí eu quero ver é, que que tem de mais no mundo, como é que esse tipo de jogo ele vai aumentar minha capacidade de ver o mundo, o meu tipo de cultura. Eu dou prioridade pra comprar os jogos indie. É, o pessoal que que joga jogo, que desenvolve jogo no Brasil, pra gente dar uma... É, apoiar a, o pessoal que joga, o pessoal que faz a programação, o pessoal que trabalha fazendo desde a música, música independente, você vai ter a pessoa que vai programar, vai ter o ilustrador, vai ter o cara que tá ali trabalhando, as pessoas que estão ali trabalhando. Então, dou essa preferência também pra conhecer é... jogos, o mundo através de jogos. Teve um jogo que eu baixei que foi de graça, né, no Epic, mas ele trata de um, tipo um jogo de... descobrir, tem alguma coisa acontecendo, algum, alguma coisa assim e você vai andando, tipo, quase igual o Mario, essas plataformas que você tem que subir e descer. Só que que é uma menina indiana e vai falando sobre as divindades, é, hindus. E aí eu não cheguei no final do jogo, mas só de saber que esse jogo existe e eu participar dele e eu ver uma cosmovisão diferente da minha e eu começar a ver enxergar o, o outro tipo de jogo, que ele pode ser feito, eu acho isso muito interessante. Por isso que eu acho tão interessante o Epic, que aí eu não preciso comprar o jogo, posso baixar e eu vejo que, que tá... é, os outros artistas estão fazendo ao redor do mundo, como é que pessoas, é... outra relação que eles têm com os jogos, como é que eles estão fazendo um outro tipo de jogo, como é que eles modelaram isso, como é que eles construíram um jogo que seja, que seja atraente pra outras pessoas, como é que eles utilizaram o espaço, como é que eles vão utilizar as cores pra conseguir contar uma história, conseguir contar... É, uma forma também de jogar. Então eu também analiso os jogos como uma forma de ver o mundo. Por isso que é importante pra mim ver qual o tipo de jogo e como é que os os desenvolvedores estão trabalhando em cima disso.

Mario: Como é que é o nome desse jogo aí do menino indiana que você falou?

Hornet: Eu vou procurar aqui que eu sei que eu baixei ele de graça no Epic e eu não sei, mas vou procurar aqui.

Mario: Fiquei curioso. E bom, acho que eu... tá, furei a fila aqui. Vai lá, *****, depois eu falo.

Leon: É, o que... quando eu falo, quando eu penso em jogo, a primeira coisa que eu imagino, eu tento, a primeira coisa que eu falo, mais o que me leva pra primeiro escolher um jogo é recomendação. Um amigo meu fala: "Ah, eu joguei esse jogo, ele é assim, assim, assim". Aí eu vou lá, vou dar uma olhada. Quando não, é, eu abrindo a Play Store ou a PSN, zapeando jogos por gênero. Vamos ver, vamos ver esse jogo aqui. E aí eu primeiro vejo a gameplay e tento imaginar, poxa, eu consigo me imaginar me divertindo com esse jogo? Se a resposta é sim, eu compro. Se a resposta é não, eu falo: "É, não é pra mim". No geral é isso. A gente falou também de emulador. Ah, o último jogo que eu joguei no celular ironicamente foi um jogo de PSP (*PlayStation Portable*, console portátil) emulado no... no celular. Os celulares atualmente estão evoluindo bastante, até mesmo os celulares mais fracos conseguem rodar jogos de PSP e até *PS Vita* se brincar, dependendo

do quão potente o jogo, o jogo é. Então o celular também é uma plataforma, né, que também permite você jogar jogos antigos. Mas no geral, né, respondendo a pergunta, o que me leva a escolher um jogo, independente se no celular ou no videogame, é se eu consigo me divertir com ele, se eu consigo olhar pro jogo e pensar, pô, eu consigo me divertir com isso aqui por uma hora, consigo me divertir com isso aqui por 30 minutos. Quanto tempo até esse jogo ficar massante? É a lógica que eu uso pra escolher um jogo.

Mario: Bom, eu gosto muito de jogo indie também, né? Eu acho que é importante dar visão aos pequenos desenvolvedores. Pô, comprar jogo da Ubisoft, você paga 300 pratas num jogo que vai ser mais do mesmo, cara. Assim, nada contra, mas qual a diferença entre os seis Far Cry? Nenhuma. Os jogos são..., qual, os Assassin's Creed? É, o jogo pode ser divertido, nada contra, mas o jogo é mais do mesmo. Isso me deixa meio, meio chateado, né? Enquanto que tem desenvolvedores indies que fazem jogos fantásticos assim, botando por um preço super bom pra vender na, na Play Store, na... na Steam ou na Xbox Store. São jogos assim que saem um pouco fora da caixa, né? É, jogos que não tem medo de fazer diferente porque meio que o cara não tem nada a perder, ele não tem milhões a perder, o cara tá fazendo aquilo mais por diversão. Se vier um lucro, beleza, que nem foi o que aconteceu com a Team Cherry fazendo *Hollow Knight*, né? O jogo estourou, os caras ganharam muito dinheiro. Mas é isso, o cara tá fazendo mais aquilo por uma devoção àquilo do que por um lucro infinito que é o que a Ubisoft e a EA Games da vida espera, né? Então, eu gosto bastante de jogo indie, é, jogo bonito também, como a ***** (Hornet) falou, né? Sempre é bom ver coisas bonitas, né? Me ligo muito na música também. Eu toco violão há muito tempo, eu sou compositor amador, então uma boa trilha sonora me pega muito também. É... e é claro, né, como o ***** (Leon) falou, a diversão. O jogo tem que me divertir. Não adianta ele ter, ser tudo isso e não me divertir, né? Então, o meu critério, quando eu vou procurar algum jogo novo pra jogar, meu primeiro critério é procurar pelo gênero. Como eu falei, eu sou tarado em metroidvania, então eu-, inclusive, ***** (Aloy), eu tô pensando seriamente em comprar o (Castlevania) *Symphony of the Night* pra PlayStation. É R\$ 40, né? Não dá pra emular, mas às vezes o pessoal lança alguma...

Aloy: Como assim, tem?

Mario: Tem, tem...

Aloy: Eu não vou comprar uma PlayStation só porque existe ele pra PlayStation. Mas cheguei a pensar.

Mario: PlayStation não, desculpa Xbox. Xbox. Xbox. Tem o remake dele pra Xbox que é R\$ 40. Mas é isso, né? O console falta um pouco essa questão do emulador que o computador tem de sobra. Então, eu procuro muito pelo estilo, procuro metroidvanias, vejo algum metroidvania indie que me pareça legal e aí eu começo a minha peregrinação pelo YouTube. Começo a ver gameplay, começo a ver as pessoas jogando, gameplay sem spoiler pra ver como é, se eu vou gostar da mecânica, se eu vou achar legal, como é que vai ser. Aí eu baixo o jogo, né, jogo ele durante 1 hora e meia e se eu não gostar eu peço reembolso na loja, que tem o limite, você tem que jogar no

máximo 2 horas pra pedir reembolso e se eu gostar eu deixo lá pra jogar. Mas eu me ligo muito no estilo do jogo, que assim a minha preferência primária é... é esse estilo de jogo. É, recomendação também me ajuda muito, que às vezes tem algumas coisas que não são tão fáceis assim de achar, mas eu vou também procuro no YouTube, sei lá, “um bom metroidvania pra jogar depois de Silk Song”. É complicado, o jogo te deixa meio carente de bons metroidvanias depois. É, mas recomendação me fazem sair da caixa também. Eu gostava muito de RPG antigamente. O meu jogo preferido durante anos foi *Final Fantasy 7*, mas aí parei de jogar, me afastei um pouco do gênero e recentemente um amigo meu me recomendou *Nier Automata*, não sei se alguém já jogou *Nier Automata* aqui. O jogo é um RPG fantástico. É um RPG de uma grande empresa da Square Enix, então é um jogo que sai completamente fora do quesito de jogo indie, mas é um jogo que não tem medo de errar também. Então é um jogo que ele é feito com essa mesma devoção dos jogos indies, né? A história é maravilhosa. Quem quiser, joguem *Nier Automata*, você vai ter crises existenciais profundas quando você terminar o jogo. Então, mas o que me pega muito é o gênero pra jogar. E esse gênero é praticamente impossível de transportar pro celular de um modo decente, né? Eu vi que recentemente saiu uma versão do *Dead Cells*, que é uma espécie de metroidvania também pro celular. Eu não consigo conceber alguém jogando *Dead Cells* no celular. Eu acho que vai ser terrível você tentar mexer o boneco, é, na tela e tentar apertar quatro botões. Falta o L2 e o R2. Eu acho que vai ser uma, eu acho que é uma ideia de girico transportar um jogo desse pro celular. Saiu o *Blasphemous* também, um metroidvania, que eu adoro pra celular. Eu acho que é pavorosa essa ideia. Então, quando eu vou pegar um jogo pra jogar no celular, eu gosto que aquele jogo me sinta natural no celular, que ele não pareça uma forçação de barra, né? E por conta da mecânica do celular, de ser essencialmente um “aponta e clica”, ou vai ser jogo que simula jogo antigo, tipo aquele jogo que tem uma navezinha que você tem que ir atirando e se escapando os inimigos, bem jogo de Atari mesmo, que eu acho super legal, ou jogo que é tipo Candy Crush, assim, jogo que realmente você tem uma mecânica muito simples de... de você mexer com os seus dedos, né? É, e aí também eu tento procurar jogo de algum desenvolvedor indie, alguma coisa assim, jogo que seja, é... que não tenha microtransações dentro do jogo, mas faz tempo que eu não tenho jogado no celular. Pra mim microtransação é um pavor. Eu prefiro pagar R\$ 50 num jogo do que você me dar o jogo de graça e me fazer gastar dinheiro pra evoluir no jogo. Eu acho isso terrível. Isso tem muito no celular. Isso me afasta muito de, de vários jogos. Mas é isso, no celular eu gosto de jogo que me pareça natural naquela plataforma, que não pareça que é um transporte, né? E aí naturalmente acaba sendo um jogo, pelo menos na minha experiência, um jogo mais casual, né? Porque não tem como você fazer uma mecânica de um jogo super complexo apontando na tela. Falta, falta botão, né? Então, pra mim, no celular, naturalmente, eu também gosto, acabo preferindo jogo, jogo mais casual. A exceção é o xadrez, que é um jogo mais intenso, competitivo, né? Mas xadrez tem uma mecânica muito simples também. Você pega a peça, você bota na casa que ela vai. Então a mecânica acaba acaba ajudando, né? E jogos também que eu não precise dedicar muito tempo, né? Às vezes eu tô jogando minha sessão de Silk Song, eu fico 3 horas jogando. No celular você não tem como ficar 3 horas jogando. Você tá jogando na rua, na fila do banco, no ônibus, né? Então uma jogabilidade um pouco um pouco mais curta no celular, eu acabo achando interessante. Mas hoje em dia eu tô mais afastado, tô só no xadrez mesmo no celular. Faz tempo que eu não baixo outra coisa.

Link: Bom, e pra finalizar eu acho que eu vou muito também, como o ***** (Leon) por indicação de amigos, por pessoas, né, assim. E eu acho que assim, também não só tacar o pau no celular, a vantagem dele é justamente essa de portabilidade. Você leva ele com você ou às vezes, sei lá, você ficou 5 horas na frente do computador, às vezes até a posição já tá ruim, você quer, sei lá, andar um pouco, quer se deitar um pouco e você consegue ficar ali com seu celular numa boa, tipo, tô aqui deitada agora e não é desconfortável. É, mas é bem, acho que são bem esses dois fatores mesmo, né? É... recomendação, tipo, ah, alguém jogando ou falou bem e o outro seria diversão, também. Começo a dormir e vejo que vai ser legal, mas já aconteceu uma vez, tipo, assim, gênero não me apego tanto, já que já aconteceu uma vez de um amigo me dizer assim, “ai, compra esse jogo aqui, não, eu acho que só dá pra jogar ele de duas pessoas, né, que é o *It Takes Two*, e aí vamos jogar. Ah, e eu achei até interessante porque ela meio, é muito assim desse meio, tipo de gamer, mas aí ela me chamou e a gente foi, jogou, foi é... foi é, bem engraçado porque é um jogo que, que você, não dá pra você é... chutar um pouquinho no jogo, porque tem muitas fases assim que você erra uma coisinha, você tem que voltar bastante, mas a gente tava super paciente, foi super de boa, sabe? E foi isso. É só isso que eu tinha a dizer.

Aloy: OK. É, no geral, o que me faz escolher entre qual jogo vou jogar é se ele é de estilos que eu gosto, parecidos com jogos que eu já joguei. É, eu, por exemplo, como já falei, gosto de jogos de sobrevivência e a própria Steam às vezes tem ali jogos que são parecidos com que você já jogou, que você já gostou. É, então um dos meus critérios é isso. Se tá dentro de um grupo de jogos que eu já testei e gostei, aí abro a página do jogo, leio e vejo se é algo que eu gostaria ou é... na própria Steam tem épocas de promoção, de férias, essas coisas, aí quando tem uma grande promoção, eu entro pra ver se tem algum que me interessa, porque mesmo que eu não vá jogar naquele momento, eu aproveito que ele tá em promoção pra jogar quando eu quiser depois. E recomendações também de amigos, mas com algum critério de se é um jogo que eu gostaria de jogar sozinha, pra não comprar um jogo que supostamente iriam jogar comigo e depois é... eles perderem interesse no jogo (**risadas**). Nunca aconteceu, mas meu critério pra comprar um jogo que alguém me recomenda é se eu gostaria de jogar ele sozinha, gostando dele sozinha, então eu compro também. E sobre qual plataforma, como eu escolho qual plataforma eu vou jogar. No geral eu jogo tudo no, no PC, mas meu critério pra jogos de celular é se eu consigo jogar ele por uns 10, 15 minutos. Esse... é, esses são jogos que eu prefiro ter em celular, tipo jogo de fazendinha, tenho *Campo Minado*, tenho *Tetris*, tem o próprio *Pokémon Go* também, que são jogos que eu posso jogar ali na hora do meu almoço e com baixo comprometimento. Esses são os critérios que eu tenho pra celular, justamente porque como é uma mobilidade um pouco mais difícil, tem que ser um jogo que já feito pra celular e já tenha mecânicas mais simples e eu consiga dedicar pouco tempo a eles. É isso.

Moderadora: Tá certo. Então, acho que a partir de tudo que vocês me falaram aqui, É, vocês diriam que a experiência de vocês e a relação de vocês muda com o jogo a partir da plataforma que vocês jogam, né, esse jogo?

Os participantes confirmam que sim com a cabeça.

Moderadora: É, agora as duas últimas perguntas, a gente tá em 1 hora e 26 (minutos) de conversa, são é... mais relacionadas à questões sociais e são mais direcionadas às participantes mulheres da conversa hoje, mas fiquem à vontade pra responder se vocês quiserem. É e enfim, quando a gente fala sobre grupos minorizados, vocês já trouxeram essa questão aqui, é de algumas experiências que vocês já passaram, de algumas coisas que vocês já viram. É, então eu queria saber de vocês e pode falar rapidinho assim, né? É, talvez é, seja mais uma questão de sim ou não, mas se vocês quiserem elaborar, é... fiquem à vontade. Eu acho que é importante. Inclusive, É, eu queria saber se vocês acham que algum alguns conceitos, preconceitos, valores que estão na sociedade acabam adentrando esse universo é.. da comunidade gamer e quais que vocês diriam, assim, que são os que vocês vocês mais enxergam?

Aloy: É, posso começar então? É, sobre conceitos assim da sociedade, se vão pra, pra um âmbito de jogos, é, eu acho que especificamente quando você é uma mulher que tá jogando, existem alguns conceitos é... como, por exemplo, que eu citei brevemente sobre isso (jogos) não ser uma coisa que você deveria se interessar. Eu, por exemplo, tô com 31 anos e... a ideia de que meu passatempo não é ligado a coisas que as pessoas do meu entorno gostam mais... é uma coisa que pesa um pouco nas relações do dia a dia. Por exemplo, não tô me preocupando em constituir família agora, casar, esse tipo de coisa. Tenho um relacionamento estável, mas eu não tô me preocupando com coisas que a maioria das pessoas da minha idade tá agora, nesse sentido de é... de constituir família mesmo. Então, não é uma coisa que é do meu interesse. Então, existe um pouco disso de tipo assim: “você gosta de jogos? Não é isso que deveria ser seu interesse”, porque é... existe toda essa, todo esse peso sobre o que mulheres devem gostar, o que mulheres devem fazer, é, como se deve ou não ter passatempos. Eu sou de um meio em que eu não vejo é, mulheres terem muitos passatempos mesmo, assim, que que você faz pra você se divertir? Que que você faz com o seu tempo livre, você sozinha? Minha mãe, por exemplo, ela gosta muito de ler, mas é... todo o restante de tempo livre dela era voltado pra, pra cuidados com a casa, cuidados com a família. Então, isso é uma coisa que essa geração de agora que tem saído um pouco disso. Então esse é um conceito de tipo assim, o que mulheres deveriam estar fazendo nessa idade? E entra um pouco pra esse pra esse ambiente de jogos, porque tem muitos é, meninos, desses incelzinhos que acham que, que você não, você não deveria estar ali, não é seu lugar, que você deveria estar fazendo era coisas mais caseiras e também um conceito de que “beleza, você é uma mulher, você está jogando, então automaticamente você é péssima em jogos, você é muito ruim, você joga muito mal”. É, não é uma coisa que eu fico tentando provar, do contrário, até porque eu não acho que eu sou boa, então não vou chegar aqui e provar que eu sou boa e provar que realmente não sou, não vou me colocar nessa posição, mas é um fato de que, é muito comum a gente, durante o nosso crescimento, é... meninos que historicamente são muito mais propensos a ganhar consoles, ganhar jogos, ter contato com jogos. Então, acho que muito desse, desse peso, desse conceito social de acharem que mulheres não servem pra isso e... e aí a gente passa por situações de, da ***** (Hornet) que ela entrou num jogo que realmente ela não sabia jogar e ela era mulher, mas ela, era o primeiro contato dela com o jogo e aí a pessoa chega e tipo “ela não sabe jogar porque ela é mulher”. Quando a gente simplesmente, durante a nossa vida, teve muito menos contato com jogos do que homens, porque enquanto a gente tá ganhando boneca,

tá ganhando casinha de bonecas, homens tão ganhando videogame. Então assim, é durante os anos da vida, muito mais contato com jogos eletrônicos, pra ter tempo pra ser bom, pra ser melhor, pra jogar bem. Então assim, são dois conceitos que são da nossa sociedade, do que mulher deve gostar, que entra um pouco pra esse âmbito de jogos. Na minha opinião, o que eu tenho mais contato são essas duas questões.

Hornet: Olha, é... pensar mesmo em, em gênero, raça e classe, é, eu vejo o funil do extremismo vindo pro Brasil muito forte. É, eu sou eu faço parte da comunidade LGBT, eu tenho minha namorada, é, eu sou professora e eu sou professora do nível, do fundamental 2 do sexto ao nono. E eu vejo que o ensino fundamental, é, tanto sou professora do particular do, do municipal é... a nova geração, ela tá muito conservadora, bastante, antes da minha época e eu vejo que o discurso aí tá, tá extremamente conservador, extremamente radical. É, eu tô vendo essa grande onda mais visível, né, como eu tenho esse contato com, com essas crianças, tá muito forte, de um, de uma questão que eu vejo que está escalonando muito rápido. É, eu fiz o ensino médio de 2014 a 2018, que pegou o finalzinho do governo Dilma, teoricamente entra ainda... um governo de direita, e eu tô vendo... perdão, um governo de esquerda e eu tô vendo os governos de direita... ganharem uma proporção muito grande, tanto dentro, em governo... em políticas públicas e retrocesso de direitos, mas também dentro de muitos discursos que eu vejo online, vejo meus alunos reproduzindo esses discursos. E aí o que tá faltando bastante, que as pessoas estão correndo pra pesquisar isso, é, como que esses discursos estão dentro da internet, como que eles tão... o algoritmo, enfim, as propagandas, tudo tá sendo patrocinado pra esses algoritmos e esse discurso ficar cada vez mais radical, especificamente com os meninos. É, e aí e analisando também as notícias que algumas mortes estão sendo extremamente cruéis, estão tendo muito mais mortes sendo é... sendo noticiadas de minorias e junto com caçar as, as... essas minorias de uma forma digital... a gente tá vendo não apenas mulheres, mas principalmente mulheres e pessoas trans, é... é bastante palpável tanto no mundo real quanto no mundo digital. Isso é algo que é, é... que eu vejo online. O bizarro é isso. Eu vejo meus alunos do sétimo ano que falam as coisas mais pesadas e bizarras possíveis e eu tenho certeza que eles não tiraram isso da cabeça deles. Tenho certeza que isso, eles estão aprendendo ou dentro de casa, uma grande possibilidade, ou na internet sem supervisão, que aí a gente vê vários fatores. São os pais que eles trabalham o dia inteiro, tem ou tem um adulto ali pra cuidar, mas não é aquele adulto de referência ou enfim, tem várias questões pra gente pensar nisso, mas as crianças estão com muita... estão expostas a muito discurso radicalizador, estão expostas a uma plataforma que nunca vai te dar o não. Então, quando você chega no mundo real, você bate de frente com uma professora, uma mulher professora que tá ali com objetivo, a criança não sabe ouvir não. A criança, ela vai fazer birra, ela vai espernear. É, dependendo a gente não sabe até quando, mas se tiver uma arma disponível, se tiver uma faca disponível... na minha escola atualmente, antes de entrar, né, teve um garoto que levou um punhal pra escola. O que que ele ia fazer com esse punhal? Ainda bem que acharam, mas por que que ele teve essa ideia de levar um punhal pra uma escola particular dentro de município... de, do interior? E eu vejo que isso que a gente tá falando aqui dentro da pesquisa de falar que o ambiente online não é um local seguro pra mulheres, é... a gente vê isso fora, a gente vê isso na escola, a gente ouve esses discursos que é... É, eu consigo identificar porque parece que essas crianças, uma teoria minha, que tão... cresceram com celular na mão desde

a época da pandemia, elas não têm mais filtro de que elas não podem dizer essas coisas, então fica muito mais fácil pra eu ver, eu reconhecer. E aí quando eu boto limite, eu tô perseguindo. "Você não pode falar isso". Pô, teve uma aula do sexto ano, 12 anos, 11, 12 anos, 7 da manhã, que um garotinho chegou, é... com marca de pasta de dente. E aí o pessoal começou a zoar, assim, "não lavou o rosto direito?" e outro garoto virou pra ele e falou: "Pô, que... você tá com AIDS?". Como que um garoto de 11 anos, tem essa noção do que que é AIDS? Não é possível. Ou a família tá ensinando isso ou eles estão muito expostos aos discursos extremamente masculinistas, aos discursos extremamente de ódio. E eu vejo... esse ano, principalmente a gente vai ver muita coisa, do que realmente tá surgindo com a política, os conteúdos patrocinados, a IA, o que ela tá fazendo, Mas esse é um ano que a gente vai ver de uma forma mais escancarada, porque só falta o celular explodir agora. E aí eu tô vendo isso escalonando e isso reflete, do que a gente tá vendo dentro dos jogos também, nas plataformas... uma forma que eu tenho de me proteger é não jogar com outras pessoas, não abrir o chat, começou a brigar, desliga o chat, tira o fone de ouvido. Mas eu tô vendo muito isso, a radicalização dentro das plataformas digitais e dentro dos jogos, essa, essa questão de ser inadequado pra um jogo... e saindo e indo pra outras minorias. A gente tá vendo aí casos de mulheres sendo extremamente... sendo assassinadas de uma forma cruel, mulheres trans especificamente. Agora o maior caso de um cachorro, cara, mataram um cachorro com requintes de crueldade. Esses discursos, eles tão se radicalizando cada vez mais e a internet, acaba sendo os jogos, o chat do Roblox, cara, tá radicalizando de uma forma exponencial. É algo que me preocupa e algo que eu tô de olho, né? Quero saber o que que dá pra fazer de uma forma legal, porque... estar exposta na internet tá me preocupando demais, enquanto professora, enquanto uma mulher, enquanto LGBT. Tô bem preocupada.

Moderadora: Mais alguém gostaria de falar? Os homens também estão convidados a...

Mario: Eu posso falar um pouco sobre o que que eu vejo no xadrez, né? Apesar de não jogar bem, eu acompanho bastante, né? E... a gente, se você fala em xadrez, né? Você lembra logo de quem? Gary Kasparov, o jogador e... maior jogador de todos os tempos, né? E é muito raro ter uma jogadora de xadrez que performe no mesmo nível que os tops do mundo, né? Isso historicamente sempre foi assim. Agora, tá tendo um leve aumento de mulheres tendo é.. matrícula na FIDE, né? Federação Internacional de Xadrez. Acho que 27% das pessoas na FIDE agora são mulheres, mas ainda é um número bastante... bastante pequeno, né? E quando saiu aquela série muito boa da Netflix, né? O *Gambito da Rainha*, que conta a história lá da Beth Harmon, ela não foi uma jogadora que existiu, ela é inspirada no jogador estadunidense Bobby Fischer. E eu já vi várias enxadristas mulheres na internet dizendo que aquela série lá, ela foi extremamente benevolente da maneira como ela retratou os homens em relação às mulheres na, na... na comunidade, né? Quem fala isso foi a Judit Polgár. Vai sair agora uma série sobre ela na Netflix também, ela foi a maior enxadrista mulher da história. Ela chegou a ter chances reais de ser campeã mundial e ela fala que assim, na época dela, era terrível, assédio sexual na, na... nos torneios. Pessoal menosprezando ela simplesmente pelo fato dela ser mulher, né? Ela jogou na década de 70, década de 80, ela ainda está ativa hoje. Mas ainda assim hoje em dia ainda tem uma quantidade relativamente pequena de mulheres jogando xadrez. É, eu vi aqui, a mulher top 1 do mundo é uma chinesa. Quando você bota

no ranking de todos os jogadores, ela é número 123. Então tem 122 caras na frente dela, né? E não tem nada intelectual que faça a, a... o intelecto ser menor, né? Então, claramente, uma coisa social de falta de estímulo, né? O rapaz claramente é estimulado a jogar mais do que a mulher, enquanto a mulher tem que fazer coisas de casa, né? E certamente essa, essa pressão também social nos torneios, que toda enxadrista mulher que eu vejo na internet, leio entrevista, vejo entrevista no YouTube fala isso, fala que é horrível participar dos torneios, que todo mundo tenta, mesmo sendo um jogo em que é proibido você falar com a pessoa, o clima de quem fica lá é um clima, é um clima pavoroso, né? Então... enfim, acho que essa era minha contribuição que eu podia trazer pra isso, né? O que leio das mulheres relatando na comunidade xadrez e que ainda hoje é assim. E a própria federação internacional tem títulos específicos pra mulheres, que eu acho muito bizarro isso. O homem pra ser Grande Mestre, ele tem que ter determinado *rating*, uma determinada pontuação e cumprir três normas de Grande Mestre, né? Que é performar bem em três torneios. A mulher tem essas mesmas três normas, só que pra ela ser Grande Mestre, ela tem que ter uma pontuação menor de *rating*. Nada impede a mulher de ser Grande Mestre também, independente do gênero, mas tem o título Woman Grand Master (WGM), que tem requisitos abaixo do que os requisitos de Grande Mestre. Então, a Judit Polgár é uma enxadrista que critica bastante isso, né? Ela acha que deveria ser de igual pra igual, justamente pra tentar minimizar isso, mas até hoje a Federação Internacional faz essa distinção, né? E tem torneios exclusivos de mulheres e tem torneios abertos, onde tecnicamente todo mundo pode jogar, mas cara... a vasta maioria é homem que joga. A gente nunca teve um campeão de um torneio absoluto que seja mulher. Isso é... de um grande torneio e que seja mulher. Isso é... isso é meio assustador, né? Porque não é uma coisa que envolve força física. Se você falasse boxe, tá bom, beleza, óbvio que vai ter alguma diferença física, dependendo do peso e tudo mais, mas é uma coisa puramente intelectual, então isso mascara alguma coisa social aí que tá acontecendo por trás. Enfim, acho que eu saí um pouco da pergunta, mas é a contribuição que eu podia trazer pra ela.

Hornet: E aí só comentando aqui também sobre o xadrez, eu tava acompanhando uma discussão de mulheres trans jogando em esportes e aí também acho no mínimo interessante, a gente pensar entre... a diferença de homens e mulheres jogando jogos tipo xadrez. Não é só intelectual? Por que que existe diferença? É porque também dentro desse tipo de diferença masculino e feminino, é... tem tanta, tanto empecilho também das mulheres trans jogarem. Tipo, e... é intelectual, por que tem empecilho tão grande assim, de mulheres trans, homens trans de jogarem também?

Moderadora: Mais alguém quer comentar alguma coisa? **Ninguém quis comentar.** É... falando sobre xadrez, Mario, eu não sei por que, um tempo atrás começou a aparecer vídeo pra mim de uma moça que jogava xadrez, é... super novinha, super girly, tipo bem... asiática, né? É, e ela chegava assim na... competições de bairro de xadrez assim e enfim, vencia de todo mundo porque ela era muito boa e era muito curioso ver a reação masculina ao fato de uma mulher ser muito boa e muitas vezes melhor que eles, né, naquele jogo. E daí eu acho que é... enfim, falando do... meu lugar de pesquisadora, mas também de consumidora de jogos, é... eu acho que vem muito de um lugar histórico e social de que xadrez, videogame, como ***** (Aloy) falou também, é... serem vistos como um passatempo masculino e daí liga um negocinho tipo, “opa, como assim essa pessoa está

nesse meu espaço”, né? “Como assim essa pessoa, que não é semelhante a mim tá nesse espaço”, né? **Participantes concordam com a cabeça.** E aí uma coisa também, eu acho que tanto ***** (Hornet) quanto ***** (Aloy) falaram, né, sobre é... essa agressividade em relação às mulheres, eu acho que também torna, e é uma coisa que eu tenho... vi, né, em pesquisas e tal, é... a, como a mulher fica invisível dentro desses espaços, é, ao ponto das pessoas acharem que elas não estão ali, justamente por elas não quererem se mostrar, porque a partir do momento que se mostram, sofrem represálias, né? **Participantes concordam** Então eu acho que tá nesse lugar também. E daí agora, por último, assim, só pra fechar, eu quero fazer uma pergunta super rápida assim e exclusiva para as meninas. É, eu acho que não sei se foi ***** (Aloy) que comentou ou foi ***** (Hornet) que comentou sobre a ligação que algumas pessoas fazem das mulheres com um determinado jogo. Então, eu queria saber de vocês, ***** (Hornet) não se considera gamer, né, ***** , mas a partir do momento que você, você fala pra alguém: "Poxa, gosto de jogar videogame", "Qual é um dos seus lazeres? Eu jogo video game"... se no momento que vocês falaram sobre esse interesse, foi presumido que tipo de jogo que você jogava ou a plataforma que você utilizava assim, tipo, “ah, você gosta de game? sei lá, *Stardew Valley*”, sabe? Algo assim.

Aloy: Uhum. É, então, não tive muitas conversas desse tipo, por quê: é, como eu te falei, como eu não, eu... eu gosto de, de coisas que assim... tem geralmente comunidades bem tóxicas, eu não, não converso com pessoas sobre jogos. Eu não não tenho esse contato de, esse momento, tipo assim, alguém saber que eu gosto de jogos, é, perguntar se eu gosto de jogos, geralmente é a pessoa que não joga também. Alguém, por exemplo, do meu convívio social, do meu trabalho, tipo: “ah, você gosta de jogos? Que que você gosta de jogar?”. Mas a pessoa tá perguntando só por educação, na verdade, eu posso citar 30 jogos e a pessoa não vai conhecer o nome absolutamente nenhum. Então assim... é, não, nunca passei por essa situação de alguém supor que eu gosto disso ou daquilo de, de jogo X ou jogo Y, porque é... eu não participo muito de conversas nesse, nesse sentido por evitar mesmo. Mas eu sei que, que existe essa questão de tipo, ah, jogos de menina, jogos de menino, jogos que são mais bonitinhos e... eu, pra falar a verdade, eu acho que todos esses jogos têm que existir. Eu acho que é o jogo, o jogo que meninos gostam e meninas... o pessoal fica tipo, “ah, como que menina gosta disso?”, tem que existir esse jogo, tem que existir jogo de colocar vestidinho em boneca, tem que existir jogo de passear com cachorro. Pra mim é assim, a... o setor jogo de menininha tem que existir, mesmo que você não seja do tipo que gosta de jogo de menininha, mas pra... por uma questão assim inclusiva. Porque na minha cabeça tá tudo bem a pessoa gostar de jogos mais complexos ou mais pesados ou jogos mais simples ou jogos que são focados em beleza, por exemplo. Eu sei que o, recentemente o *Infinity Nikki*, foi um jogo que foi muito feito com esse foco assim e ficaram... muitas pessoas assim, “mas como pode existir um jogo desse tipo?”, homens falando desse tipo e desse... esse tipo de mensagem assim, “como pode existir um jogo que é basicamente sobre vestido? Um jogo todo bonito, focado em colocar vestidos” e a gente poder olhar e falar “só não é pra você esse jogo, você não é o público, e tá tudo bem, não é... você não foi o foco”. E eu me senti absolutamente traindo mulheres quando eu fui jogar e eu não gostei (**risadas**). Eu fiquei com raiva de mim mesmo, porque eu... é tipo assim, uau, um jogo feito pra nós, meninas e eu não gostei. Mas no geral, como eu falei, eu não tenho esse tipo de conversa, justamente por não me mostrar tanto para a comunidade. Eu tenho certeza que se eu tivesse esse

tipo de conversa ia sim acontecer situações do tipo, “ah, você jogou tal jogo que é mais masculino, então me fala o nome de tal, tal, tal jogador”. “Ah, me fala então qual que é a estatística sua, quantas pessoas já matou, quantas pessoas você mata em uma partida?”. Então assim, minha humilde paciência já, já passou com esse tipo de coisa, então eu não entro nesse tipo de debates assim, sabe?

Hornet: Então, é... primeiro é não falar com homem. Acho uma boa (**a outra participante concorda**). Cara, às vezes rola e aí às vezes eu, eu agora me ligando, no final da conversa é... sobre dar carteirada, sabe? Eu esqueci de dar no começo da... a gente não se apresentou, mas eu também sou pesquisadora. E além de pesquisadora eu também sou quadrinista. E aí, você vai falar com um homem sobre quadrinhos, “meu filho você já publicou alguma coisa?”. Eu já. Quem é você? Sabe? Pô, porque... porque o melhor quadrinho é do homem-aranha, meu filho você leu outra coisa? Quem é.. quanto... Se você joga tanto assim, quantos jogos você... você jogou? Diversidade, não é quantidade. Depende, também, da métrica pra, pra pensar em publicação. Mas aí, trazendo prum, prum mundinho acadêmico que eu faço parte. Cara, eu trabalho com isso, sou pesquisadora dentro do... do mundo da animação, né? É... e aí agora que eu lembrei aqui pensando, é... o meu orientador, ele tá terminando o doutorado agora em história em quadrinhos, pela Universidade Federal de Goiás, que ele também fala sobre quadrinhos e aí a gente tava... a minha monografia da graduação foi sobre *She-Ra* e eu tava analisando justamente as questões de gênero em *She-Ra*. Eu tava analisando a forma como é visualmente construído e aí eu citei rapidamente alguns... é algumas personagens, como elas eram construídas. Porque? Eu gosto de *Tomb Raider*, sou apaixonada por *Tomb Rider*. E aí eu joguei de 2016 e teve uma hora que eu tava percebendo que tinha alguma coisa me incomodando muito e eu não tava entendendo o que que tava me incomodando na *Lara Croft*. Aí depois de ficar olhando assim, eu tava numa fase que eu não tava conseguindo passar, eu tava percebendo que ela tava de regata e o peito dela tava balançando muito. Eu falei: "Caraca, é isso que tá me incomodando". E aí, ela tava salvando o mundo de regatinha e o jeito que ela tava batendo nas pedras naquela fase, tava me incomodando de um jeito e eu só percebi... que quando eu menstruo eu fico muito sensível, me machuca muito. Falei: Cara, imagina salvar o mundo de regatinha assim, um top que não tem uma sustentação. A partir disso eu, eu comecei a analisar outros personagens, de uma forma mais geométrica, tipo, pensar em um quadrado, o Superman ele é todo forte, ele é quadrado, Batman ele é quadrado. E aí as outras personagens elas eram mais circulares, pensar na Mulher Maravilha, que ela era um triângulo. E aí a nova *She-Ra* que foi a da... a de 2018, que eu tava pensando, que que tava me incomodando, que que incomodou nela de 2018, com a de 1985, que as pessoas tavam brigando na internet? Ah, chegava na internet: “acabou a minha infância, essa nova *She-Ra* acabou minha infância”. Meu filho, você tem 40 anos, sua infância já acabou a muito tempo, porque você tá brigando na internet por causa da *She-Ra* de 2018? E aí eu fui analisando outros personagens que também tinham esse tipo de padrão, essa estética que tava mudando, da, daquelas *She-Ras* que tinham um corpo de ampulheta, a narrativa construída dentro dessa *She-Ra* e a de 2018, que ela era quadrada. Essa grande questão é uma *She-Ra* que era forte, uma *She-Ra* que fazia exercício, que era realmente uma guerreira. Tiraram a saia dela, botaram uma, um short saia, tiraram um saltinho dela... defendendo o mundo de saltinho. E aí muitos símbolos visuais, que é o que eu pesquiso hoje, fazendo

pós-graduação e o mestrado, símbolos visuais que, que trazem novamente essa ideia desses signos que vão levar pro vexatório, tipo... os vilões de grandes desenhos que serem... serem viados, sabe? Terem trejeitos, andarem de saltinho, terem tudo isso de... desses trejeitos que vão levar pro feminino, ou homossexualidade, outransexualidade, assim como é o *Ele das Meninas Superpoderosas*. E aí, uma coisa... dando uma explicação geral, é que... Eu tava analisando um jogo de Nintendo de uma mulher japonesa, de um estúdio japonês e ela falou é... que quando uma ideia era hipersexualizar uma personagem, ela não chegava nem a passar, porque as chefes eram mulheres. Nenhuma mulher ia deixar aquilo ali passar. Tem um nome todo bonitinho, mas eu sou péssima com nomes. Assim como eu não falei do jogo até agora. Mas ter mulheres decidindo também pra, pra quando alguma coisa incomodar, falar: "Não, isso daqui não vai passar, esse jogo não vai passar, isso daqui... não quero que a *Lara Croft* vá pelo mundo de regatinha e com peito balançando. Pra mim isso é horrível, não vai passar". E aí quando um homem tá falando, eu falo assim: "Cara, quem é você? Eu sou pesquisadora e eu tenho essa carteirada". E aí algumas vezes eu comento assim quando alguém me incomoda, ainda mais no mundo da arte, eu chego lá e comento, as vezes: Cadê seu currículo? Posso ver sobre o que seu doutorado é? Eu quero ler o seu doutorado. E aí um garoto de sei lá, 18 anos, 20 anos, um cara que trabalha sei lá, muito mal na engenharia e olhe lá, falei, "cara, eu pesquiso sobre jogos, eu jogo, eu sou tão gamer como você, eu... meu computador talvez seja até mais caro que o seu porque eu trabalho com isso. Já que é pra esculachar tem que falar assim, "pô, cara, qual que sua contribuição? O que que você faz?", quando eu ouço né. Às vezes é só ignorar e, ou comentar ou escrever alguma coisa que, é... uma coisa bem básica, tipo assim, "cabaço" (**risadas**). Ou não comentar também. As vezes eu prefiro também deixar de lado. Porque, vai gerar algoritmo, vai gerar... as pessoas vão ver aquilo ali ao invés de olhar pra alguém que esteja falando sobre a gente, esteja dialogando com a gente. Então, dentro da minha pesquisa, se eu vejo um cara que ele é um otário, que ele... que ele não tem essa noção de gênero, raça e classe, ele não contribui pra minha pesquisa. Eu não vou citar alguém que não tá contribuindo pra minha pesquisa, não tá contribuindo pra uma outra visão de mundo. "Ah, mas o cara é uma referência", assim como teve a polêmica do Boaventura Santos, tipo, ele assedia e ele copia o trabalho das outras mulheres. Pô, você tá ali pra que? Alguém tá falando de alguma coisa assim. O mundinho acadêmico, ele vive de repetição, das pessoas estarem falando. Pô, vamos ler mais, vamos conhecer outras autorias, vamos pensar em uma nova possibilidade... tanto artigo sendo colocado aí. E o, aí... a última que eu tava vendo do mundinho acadêmico era o cara brigando com o Nego Beat pô, que ele tem um pensamento muito interessante, pra gente pensar em decoloniedade. Ficar citando pessoas que não acrescentam pra uma nova visão de mundo, ficar repetindo um padrão dentro da academia, dentro da ciência de... de machismo? Porque que eu vou citar tantos homens, será que não tem uma mulher pesquisadora que... que eu consiga ler um artigo pra citar ela? Senão eu vou tá dando... mais importância acadêmica pra um cara e aí eu não tô fazendo nenhum esforço de correr atrás de mulheres? De mulheres trans falando sobre isso? De um jeito diferente que a gente possa citar dentro da academia? Como, fazer grade curricular. E aí pensando... indo aos poucos com pequenas mudanças estruturais. Tipo, a eleição a gente vai a cada dois anos e aí tem, tem questões... Pô, mas eu sou professora, eu tô ali na base, será que eu não consigo botar nos meus alunos pra gente pensar é... a estrutura da nossa grade curricular? Por que será que a gente só conhece gente... artistas homens, brancos, europeus? Será que, eu enquanto

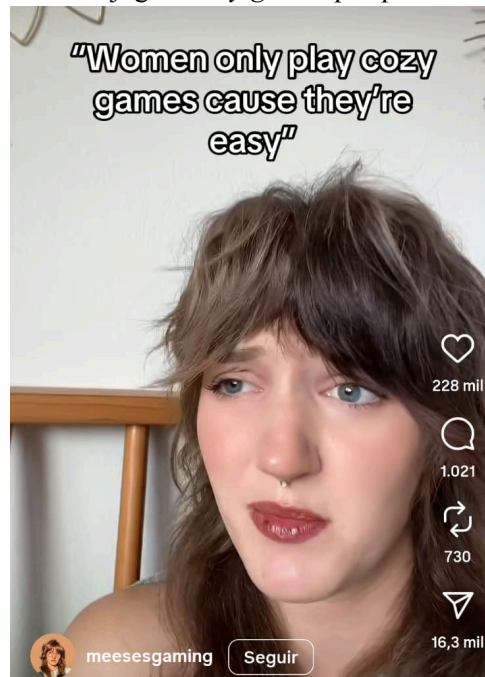
professora de arte também, é... botar já pra pensar nisso. Pô, eu tô construindo agora, tô de frente ali com um discurso extremamente radical, de masculinista, extremamente radical, extremamente branco. Então eu preciso sim correr por fora pra pensar em uma nova forma de... de estar no mundo. Que vai muito além de, de... também, isso vai refletir nos jogos, isso vai refletir na narrativa que vai, que a gente joga, que a gente consome. Pô, o cara, às vezes meu aluno tá lá e ele não, ele não escolhe uma personagem feminina, mesmo se ela for melhor, tem uma jogabilidade melhor. Por que será? Vamos começar a conversar com isso ao invés de chegar na internet, ficar xingando os outros na internet? Mas também pensar de outra forma estrutural, de dar um jeitinho, de começar a, a... fomentar esses outros discursos em sala de aula. Pegar, a, conversar também com eles de uma forma mais leve, quando eles forem menores, pra gente conseguir chegar em algum lugar, daqui a algum tempo, ou de uma forma mais imediata, que minhas, minhas... alunas, é... parem de sofrer tanta misoginia na sala de aula. E aí uma coisa que eu acho muito interessante é sempre ir em autores. uma mulher tá falando isso, vamos ver as pesquisadoras, vamos ver as mulheres que produzem jogos. Vou trazer aqui, vou correr mais e procurar outras mulheres que vão falar sobre arte. Vou trazer aqui um vídeo onde uma mulher tá falando. Essas, essas mudanças simples que eu vou pesquisando pra trazer uma sala de aula que ela seja melhor. Que eles consigam respeitar, com sutileza, respeitar mulheres, respeitar a comunidade LGBT e a partir disso, é... ajudar a construir um mundo melhor.

Moderadora: É, eu acho que você falou muitas das coisas que eu penso também em relação à academia e que é muito difícil pra mim ter que só sempre voltar aos autores antigos, né? É, homens. Mas gente, é assim, é... a gente acabou aqui, já deu duas horas, né? Foi muito legal falar com vocês, foi um fluxo muito bom. Vocês responderam muitas coisas que eu nem precisei perguntar porque vocês já trouxeram nas falas de vocês. Eu acho que eu tive muita sorte nesse grupo aqui, porque todo mundo muito, é... tranquilos e... e entendendo muito das dinâmicas e é... trazendo questões sociais muito pertinentes. Então, foi ótimo.

A figura 6 traz o print de um reels, com um comentário feito para uma criadora de conteúdo sobre games trazido em destaque. Nele, a opinião do usuário afirma que mulheres começaram a ter *setups* - como são chamados os conjuntos de pc gamers - “do nada”, implicando que as mesmas não tinham isso como costume, ao contrário dos homens que “sempre tiveram”. Esse comentário se encontra galgado na ideia, comumente assumida, de que os jogos eletrônicos são uma prática intrinsecamente ligada ao masculino. Podemos colocar essa lógica lado a lado com a percepção social de que a tecnologia é quase biologicamente uma habilidade masculina, quando, na verdade, uma série de construções sociais levaram a essa associação (Wajcman, 2009). Da mesma forma ocorre com os videogames. O comentário feito pelo usuário ilustra exatamente a noção perpetuada pela parcela tradicionalista da comunidade gamer, de que só eles estão nesse espaço desde o princípio. Para mais, pode inferir que, ainda que a mulher utilize os mesmos materiais, a mesma

língua, reproduza os mesmos comportamentos, sacrifique sua própria identidade, não será suficiente para ser vista como pertencente. Essa frustração vai de acordo com o que os demais autores identificaram em relação às comunidades digitais, gamers e à sociedade como um todo (Wajcman, 2009; Kurtz, 2019; Santos, 2025).

Figura 7: Reels que traz de forma irônica a afirmação: “Mulheres só jogam *cozy games* porque são fáceis”.



Fonte: Perfil @meesesgaming no Instagram.

A figura 7 não fala sobre o celular, mas traz de maneira irônica a ideia de que mulheres preferem jogar jogos “cozy”, ou seja, jogos que proporcionam uma sensação de relaxamento e conforto, pois seriam mais fáceis. Segundo Gao et al (2023), jogos com duração mais curta, mais simples, mais estimulantes do que jogos casuais e menos estressantes do que jogos competitivos tradicionais, são populares entre as jogadoras, que tendem a preferir games sociais com cores vibrantes e uma atmosfera agradável. Assim, podemos perceber que realmente uma grande parcela das mulheres preferem esse estilo de gameplay - pelo menos na China onde o estudo ocorreu - mas a problemática aqui é como essa preferência é tratada por outros membros da comunidade. O comentário traz a invalidação de determinados tipos de jogos, quando comparados a jogos tradicionais e quando relacionados a um grupo específico de pessoas, nesse caso, as mulheres.

Figura 8: Comentário feito por um usuário no Instagram.



slexzin_ 4 sem

Negativo, mulheres sao minoria em pc e consoles, mulheres só tem grande número em CELULAR, onde nas pesquisas consideram até minha mãe como gamer kkkkk já que ela joga candy crush até hoje, então não, vocês não são metade

Responder Ver tradução

Fonte: Print feito a partir da conta pessoal da autora na plataforma.

Por fim, a figura 8 ilustra bem a relação que tentamos investigar até aqui e por isso a deixamos por último. O comentário trazido na imagem foi feito por um usuário do Instagram, em um *reels* que exibia o dado, já explorado aqui, de que metade da comunidade é atualmente formada por mulheres. Em uma tentativa de descredibilizar o dado, o usuário relaciona as mulheres gamers com o celular. Aqui, o ponto de vista é de deslegitimação, aclarando sobre a visão que o homem tem das mulheres dentro de um espaço que ele enxerga como seu. Ponto de vista que já foi abordado aqui através de diversos autores. Quando confrontados com a ideia de que mulheres jogam videogame tanto quanto os homens, o celular vem como um argumento contra esse grupo, que tem ganhado mais espaço na comunidade. Se quem usa o celular não é gamer de verdade, logo a mulher não é considerada gamer, logo ela não pode ser a metade da comunidade, logo o espaço continua sendo dos homens.

Aliado a isso, o usuário afirma que jogos casuais - jogos com uma acessibilidade maior e baixa curva de aprendizado (Goulart e Nardi, 2017) -, como o citado Candy Crush (jogo no estilo puzzle), novamente, “não contam” como “jogar de verdade”. Seguramente, essa afirmação é feita em comparação com os jogos principais, jogadores pelo “gamer tradicional”, dessa forma, a pessoa que joga um game casual no celular não é um verdadeiro gamer, independente da quantidade de tempo que dedica e da habilidade que possui. No caso da imagem Z, e do que viemos tratando até aqui, não é *gamer* porque é *mulher* e joga um jogo *fácil* no *celular*. Essa ideia vai de acordo com aspectos que construíram a identidade gamer ao longo dos anos. Para ser gamer, não basta apenas gostar de jogar, aspectos sociais como masculinidade, saber tecnológico, branquitude, habilidade e acesso financeiro estão ligados a essa identidade e a cultura que foi construída ao seu redor de tal forma que outras vivências relacionadas aos games, não são consideradas como verdadeiras.