

“Cite duas mulheres que você admira”: expressões da violência de gênero em resposta ao ativismo digital de mulheres gamers

Karin Cristina da Silva
Alice Lima
Amanda Renaly
Ana Luísa Pereira
Carla Rizzotto
Shayene Ferreira de Jesus

Resumo:

O artigo investiga a violência de gênero contra mulheres gamers a partir do caso da streamer Bruna Balbino, que sofreu represálias ao produzir um vídeo solicitando que entrevistados citem dois homens e duas mulheres que admiram na cena gamer. A partir dos comentários ao vídeo, busca-se responder: como se expressa a violência de gênero no mundo gamer em resposta ao ativismo digital de mulheres? A análise parte de 916 comentários ao vídeo publicado na rede social X/Twitter, feitos nos dias 20 e 21 de outubro de 2023. O livro de códigos é construído a partir de Stromer-Galley (2002, 2007) e Young (2001) sobre conversações *on-line* e deliberação, e Sobieraj (2017), Zanello (2020, 2022) e Leite (2022) sobre violência política de gênero. Os resultados mostraram que os comentários se baseiam na desqualificação ou ridicularização de mulheres (33,83%), em tom jocoso, e no machismo estrutural (28,57%), evocando estereótipos depreciativos sobre mulheres. Apenas 4,59% dos comentários são violentamente explícitos, demonstrando que a violência, em regra, é sutil.

Palavras-chave: Violência de gênero. Ativismo digital de mulheres. Análise de conteúdo.

“Name two women you admire”: expressions of gender violence in response to female gamers’ digital activism

Abstract:

The article investigates the gender-based violence against female gamers based on the case of streamer Bruna Balbino, who suffered retaliation for a video asking interviewees to name two men and two women they admire in the gaming scene. Based on the comments on the video, we seek to answer: how is gender violence expressed in the gaming world in response to women's digital activism? The analysis is based on 916 comments on the video published on the social network X/Twitter, made on October 20th and 21st, 2023. The codebook is constructed based on Stromer-Galley (2002, 2007) and Young (2001) studies on on-line conversations and deliberation, and Sobieraj (2017), Zanello (2020, 2022) and Leite (2022) on gender-based political violence. The results showed that the comments are based on the disqualification or ridicule of women (33.83%), in a joking tone, and on structural male chauvinism (28.57%), evoking derogatory stereotypes about women. Only 4.59% of the comments are violently explicit, demonstrating that violence, as a rule, is subtle.

Keywords: Gender violence. Women's digital activism. Content Analysis.

DOI: <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2024.101061>

Recebido em: 15.07.24
Aprovado em: 22.10.24

Karin Cristina da Silva

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: karinsilva88@gmail.com

Alice Lima

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: alicem.lima1@gmail.com

Amanda Renaly

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: amandarenaly1@gmail.com

Ana Luísa Pereira

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: analupereira3@gmail.com

Carla Rizzotto

Doutora em Comunicação, professora do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: carlarizzotto84@gmail.com

Shayene Ferreira de Jesus

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná.

E-mail: shayimprensa@gmail.com

Estudos em Jornalismo e Mídia
v. 21, n. 1, jan./jun. 2024
ISSNe 1984-6924

Introdução

Há pelo menos três décadas (Fortim, 2008), meninas e mulheres têm ocupado o mundo *gamer*, espaço histórico e culturalmente associado a meninos e homens. Segundo as últimas edições da Pesquisa Game Brasil, que analisa o perfil de consumo de jogos eletrônicos no país, mulheres são mais da metade do público desde 2016. Apesar disso, não se veem representadas nesse espaço: não ocupam postos de liderança, contam com poucos campeonatos profissionais e oficiais de e-sports e, com frequência, omitem o seu gênero para poderem estar em um ambiente de jogo.

Segundo estudo publicado pela empresa Reach3 (2021), 59% das mulheres escondem-se ao utilizar apelidos masculinos ou neutros, jogar com personagens masculinos, desligar o *chat* por voz e evitar jogar com desconhecidos, resumindo a sua experiência a pequenos grupos de amigos de confiança. Além disso, em jogos de RPG, sigla para *role playing game*, que significa jogo de interpretação, mulheres evitam participar de encenações de relacionamentos amorosos.

Esse cerceamento das atividades femininas no espaço *gamer* tem explicação: o assédio. Ele é comum e reproduzido de diversas formas, desde investidas românticas/sexuais não consentidas, desqualificação e ridicularização, questionamento de suas habilidades, até ameaças de estupro e morte. Muitas vezes, o assédio vem disfarçado de piada. Todas essas violências refletem o machismo estrutural, marca do patriarcado (Saffioti, 2015). No fim, mulheres se sentem inseguras de ocupar esse espaço em sua totalidade.

O conjunto de variados tipos de assédio e intimidação pode ser considerado violência de gênero, que com frequência é acompanhada de discurso de ódio contra mulheres. Mesmo que não seja explícita, a violência opera por meio de ironias e descrédito daquelas que ousam participar de atividades consideradas masculinas. Desafiar o *status quo*, ainda que inspirador, traz consigo essas micro-violências difíceis de identificar e mapear, mas que impedem, nas atividades mais banais do cotidiano, que mulheres estejam onde querem estar.

Neste artigo, será discutida essa realidade a partir de um caso que direciona o olhar para os desdobramentos de uma ação de ativismo digital da *streamer*¹ Bruna Balbino, que produziu um vídeo em uma feira de *games* em que questionava o público masculino sobre quais homens e mulheres do cenário *gamer* eles admiravam, demonstrando não haver, entre os homens daquele universo, qualquer referência às mulheres. O vídeo repercutiu na rede social X/Twitter³. Entre as reações, houve críticas quanto ao método, à postura e ao objetivo de Bruna e, também, apoio, em especial por parte do público feminino. Foram analisados, por meio da Análise de Conteúdo, 916 comentários feitos nos dias 20 e 21 de outubro de 2023.

O artigo é dividido em quatro partes: 1. discurso de ódio e violência de gênero em ambientes digitais, para compreender como opera a violência contra a mulher e quais são as suas características em espaços *on-line*; 2. violência de gênero no universo *gamer* como resposta ao ativismo digital de mulheres, entendendo que a busca por um espaço mais saudável e inclusivo é permeada pela resistência masculina; 3. metodologia, na qual explicamos em detalhes o caso estudado, a escolha do *corpus* e como se deu a análise; e 4. análise, na qual são apresentados a interpretação dos dados e os resultados.

Discurso de ódio e violência de gênero em ambientes digitais

O discurso de ódio contra mulheres nas redes sociais digitais faz parte de um contexto de desordem da informação, conceito proposto por Wardle e Derakhshan (2017), representado no anagrama abaixo. A classificação posiciona esse

¹ *Streamer* é a pessoa que transmite conteúdo multimídia ao vivo pela internet, de forma profissional, especialmente sobre *games*, mas não apenas, enquanto interage com o seu público em tempo real.

² Em 30/08/24, o ministro Alexandre de Moraes (Supremo Tribunal Federal) determinou a suspensão imediata e completa do X/Twitter em todo o território nacional até o cumprimento de decisões judiciais da Corte. Entre as determinações está a indicação de um representante da empresa no país, exigência prevista na constituição para toda empresa estrangeira atuar no Brasil. Até o término deste artigo, a rede social continuava banida. Disponível em: <https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/stf-determina-suspensao-do-x-antigo-twitter-em-todo-o-territorio-nacional-2/>. Acesso em: 3 out. 2024

tipo de movimento nocivo, facilitado pelas lógicas e características próprias da Internet, embora não restrito a elas, como a má-informação, que pode ser subdividida em: vazamentos, assédio e discurso de ódio.

Desordem da Informação



Fonte: Wardle e Derakhshan (2017).

Brugger (2007) classifica a presença do discurso de ódio a partir das palavras direcionadas. Essa visão baseia, inclusive, entendimentos legais. Segundo o autor, tratam-se de conteúdos que se voltam contra pessoas que partilham de características em comum, como o gênero, que “tendem a insultar, intimidar ou assediar pessoas, ou que têm a capacidade de instigar a violência, ódio ou discriminação contra tais pessoas” (Brugger, 2007, p. 115).

Segundo Leite (2022), a violência contra a mulher é um exercício de poder, assim como no pensamento de Arendt (2020), que visa manter um *status quo*. Também se trata de um discurso de ódio que implica em subordinação, imposta historicamente às mulheres (Butler, 2021). Segato (2018), ao falar sobre a violência de gênero, reforça esse pensamento ao dizer que mais do que um ato de agressão, a violência é também um ato comunicativo, como um enunciado que explicita as relações de poder na construção da sociedade patriarcal.

Ao entendermos este tipo de violência como uma dimensão mais expressiva do que apenas instrumental (diferente de outros crimes, como aqueles contra a propriedade, por exemplo), podemos compreender que há características e camadas que falam sobre a posição e o papel das mulheres em nossa sociedade – e não apenas sob a ótica de homens agressores. O estupro e o feminicídio são expressões máximas da violência de gênero, mas, as de ordem moral ou psicológica também querem dizer algo a alguém.

Assim age o que chamamos de violência política de gênero, que se refere ao uso de dispositivos para eliminar a presença de mulheres em espaços públicos. Munindo-se das mesmas estratégias relacionadas a outros tipos de violência, esta transmite a mensagem de que a mulher não deve e não pode ocupar espaços políticos. Concordamos com Segato (2021) que, ao buscar participação política ativa, mulheres são alvos permanentes de práticas de agressões psicológica e emocional, além de ridicularização, coação moral e suspeita.

Estar em espaços digitais tem um grande custo para as mulheres, uma vez que seus agressores “recorrem repetidamente a três estratégias sobrepostas – intimida-

ção, vergonha e descrédito – para silenciar as mulheres ou para limitar o seu impacto nos públicos digitais” (Sobieraj, 2017, p. 5). Para a autora, os agressores recorrem ao medo que as mulheres têm de violação e violência física, à vergonha de serem relacionadas a comportamentos sobre sua vida (em geral, sua sexualidade e aparência), e aos estereótipos sexistas para desvalorizar as ideias e contribuições de mulheres.

É importante ressaltar que o gênero molda a propensão de uma pessoa para ser um agressor ou um alvo, mas o gênero também está no centro dos próprios ataques. Quer estejam trabalhando para intimidar, envergonhar ou desacreditar seu alvo, quando as pessoas (principalmente homens) atacam mulheres, elas usam sua feminilidade contra elas. Em outras palavras, o gênero está implicado nas ferramentas usadas para atacar, não apenas nos atores que as utilizam. Mulheres com visibilidade são muitas vezes inundadas por tweets, e-mails e comentários mordazes que se baseiam em argumentos sexistas, xingamentos, estereótipos negativos de mulheres, padrões duplos e objetificação sexual (Sobieraj, 2017, p. 7).

Neste mesmo sentido, para Leite (2022), quando falamos de violência de gênero na Internet, nos referimos a uma vasta gama de ações que acontecem em ambiente *on-line* e tem direta repercussão no ambiente *offline*, relacionadas à frustração de expectativas de papéis de gênero. Estas ações incluem a humilhação, a intimidação, ameaças diversas de violência, o assédio (sexual, moral, psicológico etc.), entre outras. Não separar a violência que acontece na Internet de seus efeitos e resultados no “mundo real” é imperativo:

(...) uma série de consequências passa a se desencadear quando se estabiliza a ideia de que é possível pensar violência para atos *on-line*, e que, da ação aos efeitos, eles jamais se esgotam em um suposto espaço virtual. Notadamente, no âmbito das lutas institucionais pelos direitos das mulheres: a mera compreensão de um ato como a disseminação não consentida de imagens íntimas enquanto violência mobiliza uma série de consequências, como a aplicação da Lei Maria da Penha (Valente; Neris, 2019, p. 41).

Para Richardson-Self (2018), a misoginia tem o objetivo de silenciá-las, classificá-las como “boas” ou “más”, além de coagi-las a um comportamento específico, e também direcioná-las a não habitar o ciberespaço da forma que quiserem. Ainda pensando na violência como forma de subjugar-las por não transmitir ou performar o ideal de mulher exigido pelos homens, Zanello (2020, p. 98) destaca que “em países sexistas como o Brasil, o pilar organizador das masculinidades é a misoginia: o repúdio às mulheres e àquilo considerado como suas qualidades”.

Violência de gênero como resposta ao ativismo de mulheres no universo gamer

Análise e resultados

Um terreno fértil para incivildades e má informação a partir do assédio e discurso de ódio contra mulheres se dá nos ambientes *gamers*, com extensão aos perfis das jogadoras nas redes sociais. A hipersexualização de personagens femininas reproduz uma visão de que seu valor está ligado à aparência e sexualidade, não habilidades ou personalidade. Conforme Zanello (2022), a objetificação está enraizada em construções sociais que são historicamente misóginas e posicionam as mulheres como inferiores devido a características físicas.

A misoginia, pilar central da masculinidade hegemônica, pode se manifestar de diversas maneiras, sendo mais evidente quando ocorre de forma direta, como aquela presente em discursos de ódio contra as mulheres. Porém, ela também se manifesta sutil e disfarçadamente. No Brasil, a forma mais comum de manifestação da misoginia por parte dos homens é a objetificação sexual (Zanello, 2022, p. 50).

Essa visão limitada das mulheres não só reflete preconceitos históricos, mas também reforça negativamente a percepção das jogadoras na vida real. Silva (2020), em análise sobre a representação da mulher negra nos jogos digitais, observa que essas representações contribuem para um ambiente de jogo tóxico, onde mulheres *gamers* são frequentemente assediadas e desvalorizadas, além de validar estereótipos prejudiciais e o comportamento misógino dentro das comunidades de jogos.

Nosso artigo trata de mulheres em geral, sem esmiuçar questões de raça, mas é importante destacar que o racismo caminha ao lado do sexismo. Segundo reportagem da *Folha de S.Paulo* (2021), assim como as mulheres, pessoas pretas são quase metade do público consumidor (49,7%), mas não se veem representadas nas telas. Santos Filho e Silva (2021) destacam que D'arci Stern, primeira protagonista negra de um game, surgiu apenas em 1999 e essa demora em incorporar personagens negros é um reflexo de estruturas sociais de opressão, com impactos em diversos âmbitos.

Muitas personagens femininas são também relegadas a papéis secundários, nos quais suas histórias são acessórios para narrativas masculinas. Essa marginalização reforça a ideia de que mulheres são coadjuvantes, desvalorizando suas contribuições e potencialidades. Para Silva (2020), a inclusão de personagens femininas complexas é uma questão de justiça representativa e de oferecer às jogadoras modelos que inspirem e validem suas experiências.

Ao olharmos para as jogadoras, relembramos um caso emblemático: em 2014, durante a disputa eleitoral nos Estados Unidos, uma controvérsia no mundo gamer destacou a misoginia desta indústria: a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn, criadora de *Depression Quest*, um jogo sobre a experiência da depressão, desafiou as convenções tradicionais dos jogos predominantemente focados em aventuras de ação (Empoli, 2019). A inovação não foi bem recebida por uma parcela da comunidade *gamer*.

Segundo Empoli, o ponto de ignição do que viria a ser o *Gamergate* ocorreu quando o ex-namorado de Quinn publicou uma série de acusações *on-line*, alegando que ela havia recebido críticas favoráveis devido a relações pessoais com um jornalista. Isso desencadeou uma campanha de assédio contra Quinn, marcada por ameaças de morte e violência extrema. O assunto escalou rapidamente, com a *hashtag* #Gamergate sendo usada no então Twitter para coordenar ataques contra ela e outras mulheres na indústria.

Foi nesse contexto que estrategistas políticos viram a oportunidade de “recrutar os *gamers* na batalha contra o *establishment* político e midiático” (Empoli, 2019, p. 62). Steve Bannon³, por exemplo, percebeu o potencial dos sentimentos e táticas manifestados durante o *Gamergate* e os instrumentalizou para recrutar apoio à campanha presidencial de Donald Trump. No Brasil, também é possível ver esse fenômeno. Em pesquisa sobre a violência de gênero que afasta as mulheres da política, Rizzotto, Prudencio e Belin (2024) mostram que a análise de conversações políticas em plataformas digitais, como as redes sociais, somada à compreensão das interações entre usuários de Internet e candidatas e mulheres eleitas, refletem uma tendência de ataques digitais que constroem, limitam ou impedem a presença igualitária de gênero nos processos eleitorais e nos governos locais em diferentes níveis.

As plataformas digitais, que deveriam ser espaços de liberdade e expressão, são transformadas em arenas de controle e dominação. Mas o mundo *gamer* também é espaço para a resistência feminina. De diversas maneiras, mulheres desempenham algum tipo de ativismo *on-line*. Segundo Gerbaudo (2017), ativismo digital é um termo muito usado para descrever diferentes formas de ativismo que utilizam as tecnologias digitais e que passou por rápidas transformações desde a emergência da Internet. Nas últimas duas décadas, foi marcado por altos níveis de interação e comunicação em redes sociais, representados pelos *tweets*, postagens e compartilhamentos, além de troca de mensagens em aplicativos e dispositivos digitais (Özkula, 2021).

³ Steve Bannon é um assessor político e ideólogo da nova direita radical populista estadunidense. Foi o principal estrategista de Donald Trump, ex-presidente dos Estados Unidos.

É importante destacar que o ativismo digital não se refere apenas a uma questão tecnológica. É o conjunto de mudanças sociais, econômicas, políticas e culturais, somadas à evolução tecnológica e seus consequentes desdobramentos, que intervém nas definições do que é o conteúdo ativista. Para Gerbaudo (2017, p. 478), “a análise do ativismo digital precisa recuperar um entendimento da ideologia, entendida como uma visão de mundo e um sistema de valor que molda a ação coletiva, e como a ideologia interage com a tecnologia para moldar práticas ativistas” [tradução nossa].

Em seu artigo sobre coletivos feministas, Sarmiento (2021, p. 20) explica que grupos de mulheres “funcionam com uma perspectiva mais autônoma, trabalham fortemente a comunicação e dimensão estética, com imagens e vídeos como parte integrante desse trabalho de amplificação dos feminismos”. As estruturas atuais são bastante diferentes dos movimentos sociais mais clássicos. Como exemplo de atuação ativista, citamos Anaterria Oliveira⁴, que produz conteúdo para o TikTok perguntando a homens e mulheres o que eles pensam sobre variados temas. As respostas explicitam a naturalização do machismo estrutural e o desalento de mulheres, vítimas desse fenômeno, todos os dias.

No entanto, o ativismo de mulheres expresso na Internet não é aceito sem resistência. Com frequência, o meio *gamer* é palco de uma disputa na qual mulheres expressam o seu desconforto com um ambiente pouco amigável e violento, somado a um natural desejo de mudança, e homens defendem – por meio de violência sutil ou explícita – um suposto direito de ocupá-lo sozinhos, pois, segundo eles, as mulheres não são dignas de fazê-lo.

Material e métodos

O estudo proposto parte da análise de um caso de repercussão, protagonizado pela *streamer* Bruna Balbino. Em um vídeo do tipo entrevista, durante o evento *gamer* Brasil Game Show 2023, ela pergunta ao público masculino que homens e mulheres da cena *gamer* eles conhecem, indicam e porquê. A maioria cita vários homens e não consegue citar uma mulher. A repercussão gerou uma onda de ódio contra Bruna: homens alegam que ela induziu ou editou o vídeo, dando a entender que eles conhecem mulheres, mas ela só selecionou as “respostas erradas”. Muitas mulheres da área manifestaram apoio e questionaram as justificativas dos entrevistados.

Compõem o *corpus* 916 comentários relacionados de forma direta ou indireta ao vídeo produzido por Bruna, publicado⁵ originalmente em sua conta no X/Twitter no dia 20 de outubro de 2023, em cinco grupos: 1. os comentários diretos ao *tweet* original com o vídeo; 2. os *quotes retweets*, ou seja, o compartilhamento do vídeo por outros usuários com comentário; 3. os comentários na publicação da ‘RedNid’, *streamer* que defendeu Bruna; 4. os comentários na publicação da ‘Oi-Sakura’, perfil que critica o vídeo de Bruna; e 5. comentários na publicação de Luiz Queiroga, jornalista que defendeu a *streamer* e também recebeu ataques. O *corpus* selecionado compreendeu os dias 20 e 21 de outubro, quando o vídeo repercutiu na rede social.

A coleta foi realizada de forma automatizada com o auxílio da ferramenta *Zeeschuimer*⁶, uma extensão de navegador que monitora o tráfego da Internet enquanto você navega em uma plataforma de rede social. Com ela é possível coletar dados sobre os itens que você vê na *interface web* de uma plataforma, como os *tweets* no X/Twitter, para análise sistemática posterior. Destaca-se que uma das dificuldades da ferramenta é a coleta parcial de dados: em um universo de 600 comentários, coletou-se cerca de 200, por exemplo.

Todas as publicações foram analisadas de acordo com o livro de códigos elaborado com base em adaptações de outros livros e metodologias criadas pelos

⁴ Disponível em: <https://www.tiktok.com/@anaterria-oli>

⁵ Disponível em: <https://twitter.com/brunabalbino/status/1715561149150753274>

⁶ Disponível em: <https://github.com/digitalmethod-sinitiative/zeeschuimer>

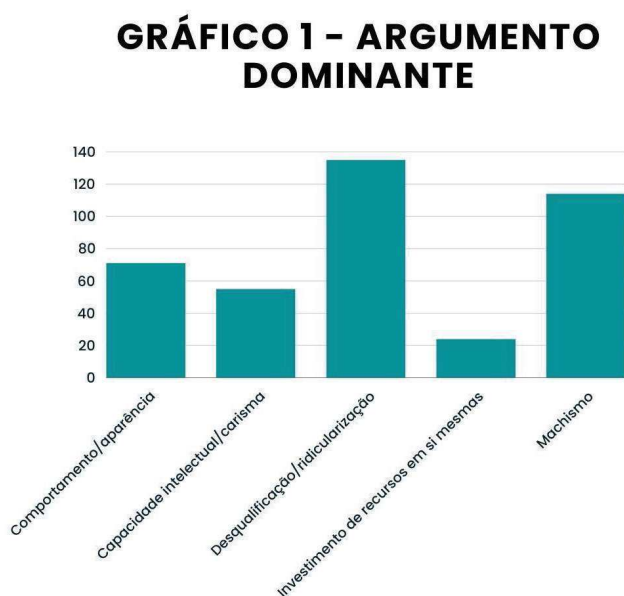
grupos de pesquisa Comunicação e Participação Política (Compa), da Universidade Federal do Paraná (UFPR), e do Alafia Lab (2023), laboratório de pesquisa independente que investiga as consequências do uso das redes digitais na sociedade brasileira. O livro de códigos foi construído como ferramenta auxiliar para análise das conversações *on-line*, marcadas pela violência de gênero em resposta ao ativismo digital de mulheres *gamers*.

A análise de conteúdo é adotada enquanto procedimento metodológico⁷ e as quatro variáveis abaixo descritas, bem como seus desdobramentos⁸, foram pensadas tendo em vista as proposições de Stromer-Galley (2002, 2007) acerca das conversações cotidianas, e as elaborações de Young (2001) sobre a democracia comunicativa. Para a adaptação à presente pesquisa, foram considerados os direcionamentos das pesquisas sobre discurso de ódio e violência de gênero em ambientes *on-line*:

- V1 Presença de Violência de Gênero (binária)
- V1.1 Presença de Violência de Gênero | Argumento dominante
- V2 Presença de Violência de Gênero | Insulto explícito contra mulheres (binária)
- V2.1 Presença de Violência de Gênero | Especificação do insulto explícito (aberta)
- V3 Presença de Defesa das Mulheres (binária)
- V3.1 Presença de Defesa das Mulheres | Argumento dominante
- V4 Posicionamento do comentarista

“Ninguém é obrigado a te assistir só porque você é mulher”: discussão dos resultados

A V1 buscou analisar a presença de violência de gênero no *corpus* analisado; a V1.1 é desdobramento da primeira e verifica o tipo de violência apresentada: ofensas, insultos, desqualificação, ridicularização ou sexualização de mulheres, conforme o Gráfico 1. Entendemos violência nos termos de Segato (2021), que denomina como violência moral aquelas formas de violência que não necessariamente envolvem o uso físico ou direto da força, mas a imposição de normas culturais, sociais e psicológicas que reforçam desigualdades e subordinação.



Fonte: Elaboração própria (2024).

⁷ A codificação foi realizada por três codificadoras e passou por teste de confiabilidade que resultou em Alpha de Krippendorff entre 0,67 e 0,86.

⁸ O livro de códigos pode ser acessado em: <https://bdc.c3sl.ufpr.br/handle/123456789/25>.

Os dados mostraram que 43,16% dos comentários realizam ataques às mulheres, sendo que desses, a maioria (33,83%) utiliza como estratégia argumentativa a desqualificação e a ridicularização, como nos exemplos:

*@brunabalbino Fez o que?
Meia dúzia de perguntas?
Uau que conteúdo foda*

*@brunabalbino De acordo com o IBGE, as mulheres são maioria no Brasil. Não faria mais sentido perguntar pra elas pq não acompanham o q vcs fazem?
Ou vai me dizer q as mulheres independentes e empoderadas precisam da audiência de homens machistos?*

Este tipo de violência naturaliza ideias sobre o que é ser mulher em determinados espaços. Em primeiro lugar, toma como regra uma suposta incapacidade feminina de executar tarefas que, segundo a percepção masculina, são reservadas aos homens. Em segundo lugar, desabona as ações destas mulheres, as colocando em posição de subalternidade. Ainda que tenha elementos das demais categorias, o que a torna diferente é o tom jocoso ao desqualificar mulheres e suas reivindicações, fazendo pouco caso de seus discursos.

Um exemplo prático é o de Melanie 'meL' Capone, jogadora do VCT Game Changers proibida de participar de testes em times mistos porque homens não queriam jogar com ela (Bastos, 2023). A recusa não é apenas um reflexo de preconceito individual, mas uma estrutura política que visa a manter as mulheres fora dos espaços onde podem exercer influência e poder: “muitas vezes a violência é uma tentativa de assegurar uma supremacia, na manutenção de certa hierarquia, sobretudo, quando a prova da masculinidade é colocada em xeque” (Zanello, 2022, p. 73).

Ainda, do total de comentários analisados com presença de violência de gênero, é possível notar 28,57% de argumentos machistas, entendidos aqui como percepções estereotipadas sobre papéis de gênero e sobre o lugar e/ou o espaço da mulher em determinados ambientes:

@brunabalbino A verdade é que é muito raro de ver mulheres que se interessam de verdade em participar de muitos desses esportes e profissões mais ocupados por homens.

*@brunabalbino Não tem nada de errado em não acompanhar ou consumir conteúdo de quem você não quer.
Isso se chama liberdade.
Expôr pessoas pra alimentar seu ego não vai fazer ngm consumir conteúdo feminino no e-sport.
Nem as mulheres assistem mulheres.
É igual Futebol Feminino.
Não força!*

Um exemplo que ilustra essa dinâmica se refere ao debate sobre a necessidade de jogos *on-line*, por padrão, implementarem a função pausar. Alanah Pearce, desenvolvedora de *games*, comentou em suas redes⁹ que pessoas com algum tipo de incapacidade (temporária ou permanente) também querem jogar e não podem porque é preciso estar focado. Ela cita mães que cuidam de filhos pequenos e, em muitos comentários, pessoas questionam “por que uma mãe estaria jogando em vez de cuidar do próprio filho?”, reforçando a crença de que mulheres, quando mães, não podem desempenhar outro papel e nem têm direito ao lazer.

Do restante de comentários, 17,79% criticam o comportamento e a aparência das mulheres; 13,78% questionam a capacidade intelectual ou o carisma das *gamers* e/ou *streamers*, e 6,01% justificam o desconhecimento sobre mulheres gamers por falta de investimento de recursos em si mesmas. Os comentários abaixo ilustram, respectivamente, as três categorias citadas:

⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=O%l-j7mzIRpQ&t=1s&ab_channel=Charalanahzard

@brunabalbino Mulher em geral não joga video game, quando joga 90% das vezes é pra usar decote e atrair punheteiro que não tá nem aí pra opinião dela sobre games.

Verdade sejam ditas, não gostou mude a realidade

@brunabalbino Stream feminina fala porra nenhuma de gamer até as mulheres que é gamer curtem canal masculino porque canal feminino é uma merda, muito vitimismo e pouco conteúdo de gamer. É isso.

@nidfraporti Discussões que não existiriam se as próprias mulheres divulgassem e acompanhassem umas as outras.

Nos referimos às violências aqui elencadas como “de gênero” não somente porque são orquestradas contra mulheres. O gênero não apenas influencia quem tende a ser um agressor ou uma vítima nos ambientes *on-line*, mas também é fundamental nos próprios ataques perpetrados. Isso significa que as interações digitais muitas vezes são permeadas por questões de gênero, que moldam tanto a natureza dos ataques quanto a forma como são recebidos e interpretados pelos indivíduos envolvidos (Sobieraj, 2017).

Primeiramente, a linguagem utilizada nos ataques *on-line* frequentemente reflete normas de gênero estereotipadas. Isso se manifesta através do uso de designações misóginas, ou seja, termos depreciativos direcionados especificamente contra mulheres ou feminilidades percebidas como desviantes. Não servem apenas para insultar as vítimas, mas também para reforçar às demais interlocutoras a ideia de que certos comportamentos associados às mulheres são menos valorizados ou dignos de respeito.

Além disso, os ataques frequentemente incluem avaliações do valor sexual das vítimas, baseadas em estereótipos sexistas que perpetuam a objetificação das mulheres a meros itens de desejo sexual e as reduzem a uma espécie de subcategoria de pessoas. Em um nível mais amplo, a dinâmica da violência de gênero nos ambientes digitais não é apenas um subproduto das interações digitais, mas sim um elemento central que molda a natureza e o tom dessas interações.

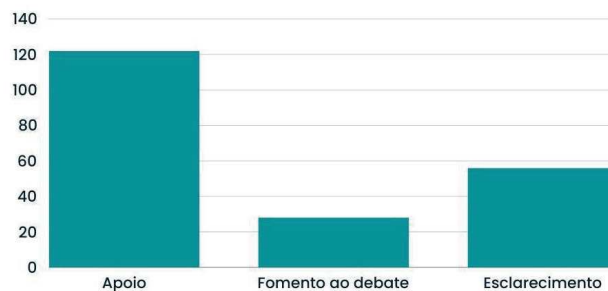
Um exemplo é o caso de Gabriela ‘bagi’ Cattuzzo, que demonstrou a naturalização da violência e a penalização por reagir contra o sexismo, refletindo uma estrutura que silencia e pune a resistência feminina. A apresentadora e *streamer*, após expressar sua revolta nas redes sociais ao ser alvo de comentários sexistas, perdeu o patrocínio da Razer, empresa de equipamentos e periféricos *gamers* (Caetano, 2019). Com a repercussão, muitos saíram em defesa de ‘bagi’ alegando que para as empresas do ramo é aceitável ser machista, mas nunca se defender do machismo.

O fenômeno da violência política de gênero se aplica aqui, pois o assédio e as ameaças não visam apenas intimidar as mulheres, mas também excluí-las e silenciá-las, impedindo-as de participar plenamente do espaço público digital. A politização desse espaço ocorre porque a resistência das mulheres a esses ataques representa uma ameaça ao *status quo*. Essa estratégia aponta como a misoginia pode ser mobilizada para fins políticos, ampliando a violência de gênero de maneiras que transcendem os espaços virtuais para impactar a esfera política mais ampla.

Dando sequência, a análise identificou (V2) que a violência de gênero geralmente é expressa de forma sutil: apenas 4,59% dos comentários possuíam insultos explícitos, como em “@0iSakura Sem conta que metade delas está mais preocupada em ser puta on-line do que realmente fazer conteúdo engraçado ou interessante”. O dado vai ao encontro do que afirma Cohen (2018), de que a violência cometida no ambiente digital é frequentemente disfarçada sob o pretexto da liberdade de expressão, reduzindo as formas mais explícitas de violência, como ameaças e xingamentos. Argumentamos também que a violência *on-line* pode ser perpetrada através de estratégias de manipulação e controle psicológico, como *gaslighting* (minimização de experiências pessoais ou distorção da realidade) e *trolling* (comportamento provocador destinado a incitar reações emocionais), técnicas menos perceptíveis lexicalmente.

Foi possível ainda observar que 22,7% dos comentários expressaram a defesa das mulheres (V3), demonstrando que o caso teve repercussão entre toda a comunidade. O Gráfico 2 mostra que entre os discursos dominantes (V3.1) utilizados na defesa estão em primeiro lugar o apoio a *streamer* (59,22%), como em “@brunabalbino Tu foi certeira demais nesse conteudo. Mas fica a tristeza em saber disso, sendo que tem muita mina massa entregando um conteudo foda!”; seguido por algum tipo de esclarecimento (27,18%), ou seja, comentários que tentam entender as razões que levam mulheres *gamers* a passarem por esse tipo de situação (“isso aqui é triste demais saber que a maioria dos homens só olha pra gente com interesse romântico e jamais nos enxergarão sob a luz do nosso trabalho sempre reduzidas a ‘namorada’ de fulano ou vistas como um pedaço de carne. a admiração é sempre reservada a outros homens”); e, por fim, 13,59% dos comentários reiteram a importância do vídeo enquanto ferramenta de fomento ao debate: “Embora não curta muito essa abordagem, mas nada de novo sob o sol. a mina faz um vídeo do machismo no meio gamer e como o meio gamer escroto de direita reage? Tenta silenciar a discussão de várias formas, passando pela tentativa de desmoralização e desqualificação típica de smp”.

GRÁFICO 2 – ARGUMENTO DOMINANTE (DEFESA)



Fonte: Elaboração própria (2024).

Quanto ao posicionamento (V4), a maioria (50%) dos comentários se mostra desfavorável às mulheres, atacando-as ou criticando-as. Apenas 21,44% dos comentários se mostram favoráveis às mulheres, enquanto 20,35% são comentários que se posicionam de forma neutra ou indeterminada – este grupo se refere às manifestações que não apoiam ou criticam mulheres de forma explícita (neutros) ou falam de outros temas não relacionados à discussão (indeterminados). Ainda, do total do *corpus* analisado, 8,20% são de comentários ininteligíveis e que não se aplicam à análise da variável.

Os comentários apresentados nos mostram como funciona, na prática, a lógica da má-informação, presente no contexto de desordem da informação já citado, na qual estão inseridos o discurso de ódio e a violência de gênero. São exemplos que se pautam em argumentos equivocados e violentos, muitas vezes disfarçados de piada, que reforçam estereótipos de gênero, perpetuam o assédio em variadas formas, estimulam a difamação de mulheres e as intimidam. Este último, em especial, é particularmente nocivo, pois desestimula mulheres a ocuparem o espaço *gamer* e se envolverem nas atividades inerentes a este meio.

Conclusão

Este artigo é parte da pesquisa de doutorado em andamento de uma das autoras, cujo objetivo é entender a construção do ativismo digital de mulheres negras *gamers*, investigando de que forma ele é atravessado pela teoria tridimensional de justiça proposta por Nancy Fraser. O recorte do caso analisado nos mostrou que jogos digitais não são apenas entretenimento; os ambientes em que são produzidos e consumidos são, na verdade, espaços políticos onde as relações de gênero são continuamente reforçadas e desafiadas.

Neste espaço, mulheres exercem o seu ativismo, uma vez que “os jogos têm o potencial de ser uma ferramenta poderosa para mudar percepções e promover a igualdade de gênero” (Silva, 2020, p. 33). Ele se apresenta, em especial, de duas formas: 1. construção e disseminação de informação na perspectiva feminista e novas narrativas em rede, e 2. construção de grupos de solidariedade e engajamento feminista (Sarmiento, 2021).

Na primeira, mulheres *gamers* se utilizam de espaços *on-line*, como as redes sociais, para denunciar o discurso de ódio e as violências sofridas apenas por serem mulheres em um ambiente associado aos homens. Ao produzir um vídeo em que se escancara a forma como mulheres são vistas (ou não vistas), Bruna expôs uma realidade vivida cotidianamente por elas – e reiterada por 43,16% de comentários violentos e 50% de posicionamentos desfavoráveis às mulheres. Essa violência, no entanto, não é explícita: se dá nas entrelinhas, por meio de comentários que desqualificam mulheres a partir de sua capacidade intelectual, suas características físicas e seu comportamento.

É uma violência que as ridiculariza ao fazer pouco caso de suas demandas e de suas vivências. Houve dificuldade em categorizar os comentários, pois muitas vezes somam mais de um tipo de violência ou evocam estereótipos sobre papéis de gênero perpetrados pelo machismo estrutural. Essa desqualificação evoca uma percepção distorcida sobre o feminino: elas são ruins no *game* e se utilizam do seu corpo para seduzir os homens e alcançar sucesso; não possuem capacidade e não se esforçam o suficiente para construir a própria comunidade; por fim, querem chamar a atenção dos homens.

Aqui, algumas contradições: ao mesmo tempo em que elas não pertencem a este mundo, por serem mulheres, elas alcançam um suposto sucesso ao se utilizar da sua “autosexualização”. Um comentário recorrente questiona “se as mulheres são tão empoderadas assim, por que precisam da atenção de homens?”. São falas que responsabilizam mulheres pela objetificação da qual são vítimas e, simultaneamente, demonstram o desdém por este grupo, questionando o seu caráter e a sua atuação enquanto pessoas que apenas querem fazer o seu trabalho ou estar nesse espaço se divertindo.

É importante pontuar que os 50% de comentários desfavoráveis às mulheres refletem o que Soto; Sanchez (2019) e Brown (2018) sinalizam sobre a lógica da violência. Para os autores, quem comete ataques contra mulheres se sente à vontade ao acreditar no anonimato e na invisibilidade das telas, na ideia do pertencimento a um rebanho (de outros homens que compactuam com o mesmo pensamento) e no poder de uma suposta distância física (cuja manutenção demanda baixo custo e instantaneidade) para manifestar suas intenções.

Apesar disso, é possível vislumbrar a solidariedade feminista, ainda que tímida, apontada por Sarmiento (2021) como segunda forma de ativismo: entre os comentários favoráveis às mulheres, 59,22% demonstram apoio a Bruna e àquelas que trabalham na área. É uma expressão da união que torna a existência feminina e a ocupação de determinados espaços menos pesada e difícil, afinal, elas têm umas às outras. Além disso, ao denunciar as violências, mostram que é preciso falar sobre os problemas enfrentados, fomentar o debate e encontrar soluções. De alguma forma, o ativismo digital destas mulheres traz alento para um futuro possível, de igualdade, respeito e segurança.

Referências

ARENDT, H. **Sobre a violência**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.

BASTOS, T. Valorant: jogadoras estão sendo rejeitadas em times mistos. **Game Arena**, 19 set. 2023. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/valorant/jogadoras-rejeitadas-times-masculinos>. Acesso em: 20 jun. 2024.

BROWN, A. What is so special about online (as compared to offline) hate speech?. **Ethnicities**, v. 18, n. 3, p. 297-326, 2018.

BRUGGER, W. Proibição ou proteção do discurso do ódio?: algumas observações sobre o direito alemão e o americano. **Direito Público**, Porto Alegre, ano 4, n. 15, p. 117-136, jan./mar. 2007.

BUTLER, J. **Discurso de ódio**: uma política do performativo. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

CAETANO, G. 'Naquele dia eu estourei', diz influenciadora que perdeu contrato após denunciar machismo. **O Globo**, São Paulo, 25 jun. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/naquele-dia-eu-estourei-diz-influenciadora-que-perdeu-contrato-apos-denunciar-machismo-23763908>. Acesso em: 20 jun. 2024.

COHEN, C. J. Cyberhate and cybercrime. In: FITZGERALD, M. (ed.). **The SAGE Handbook of Global Policing**. London: SAGE Publications, 2018. p. 309-326.

EMPOLI, G. da. **Os engenheiros do caos**. Tradução de Arnaldo Bloch. 1. ed. São Paulo: Vestígio, 2019.

FORTIM, I. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2008, Belo Horizonte. **Proceedings** [...]. Belo Horizonte: PUC Minas/ UFMG, 2008, p. 31-38.

GERBAUDO, P. From Cyber-Autonomism to Cyber-Populism: an ideological history of Digital Activism. **TripleC: Communication, Capitalism & Critique**, v. 15, n. 2, p. 477-489, 2017. Disponível em: <https://www.triplec.at/index.php/tripleC/article/view/773>. Acesso em 12 jul. 2024.

LEITE, R. P. R. **Misoginia, discurso de ódio e limites nas plataformas digitais**: um estudo netnográfico em grupos abertos do WhatsApp. 2022. 175 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Curitiba, 2022.

MOURA, E., MALTA, J. Negros são maioria entre os gamers no Brasil, mas não veem o seu reflexo nas telas. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 8 abr. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/04/negros-sao-maioria-entre-os-gamers-no-brasil-mas-nao-veem-o-seu-reflexo-nas-telas.shtml>. Acesso em: 29 out. 2024.

ÖZKULA, S. M. What is digital activism anyway? Social constructions of the “digital” in contemporary activism. **Journal of Digital Social Research**, v. 3, n. 3, p. 60-84, 2021. Disponível em: <https://jdsr.se/ojs/index.php/jdsr/article/view/44>. Acesso em: 12 jul. 2024.

REACH 3. **Women in gaming**. 2021. Disponível em: <https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=9e6b1b25-0d8a-462c-bbd6-5ae2be3e31e6>. Acesso em: 4 jul. 2024.

RICHARDSON-SELF, L. Woman-Hating: on misogyny, sexism, and hate speech. *Hypatia*, v. 33, n. 2, p. 256-272, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1111/hypa.12398>.

RIZZOTTO, C.; PRUDENCIO, K.; BELIN, L. "Cala a boca e volta pra casa, sua insignificante": violência simbólica contra candidatas à Presidência e mau enquadramento da política. In: ITUASSU, A.; MATOS, E. (Org.). **Democracia, desinformação e radicalização**: as mídias digitais e as eleições de 2022 no Brasil. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2024. v. 1. p. 191-212.

SAFFIOTI, H. **Gênero patriarcado violência**. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular - Fundação Perseu Abramo, 2015.

SANTOS FILHO, E. F. dos; SILVA, B. R. da. Invisibilidade do protagonismo negro feminino e o design de games: mercado, desenvolvimento e produção. **Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)**, v. 13, n. 38, p. 119-138, 2021. Disponível em: <https://abpnrevista.org.br/site/article/view/1206>. Acesso em: 29 set. 2024.

SANTOS, N.; ALMADA, M. P.; CARREIRO, R.; CERQUEIRA, E. **O racismo não anda só**: as dimensões do racismo nas redes. Salvador: Aláfia Lab, 2023. 24 p. Disponível em: <https://alafialab.org/wp-content/uploads/2023/05/Relatorio-Racismo-nao-anda-so-maio-2023-compactado.pdf>. Acesso em: 1 jun. 2024.

SARMENTO, R. Ativismo Feminista Online: mapeando eixos de atuação. **Revista Sul-Americana de Ciência Política**, v. 7, n. 1, p. 19-37, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rsulacp/article/view/20245>. Acesso em: 11 jul. 2024.

SEGATO, R. **Contra-pedagogías de la crueldad**. Buenos Aires: Prometeo, 2018.

SEGATO, R. **Las estructuras elementales de la violencia: ensayos sobre género entre la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos**. Buenos Aires: Prometeo, 2021.

SILVA, B. R. da. **O protagonismo da mulher negra nos jogos digitais**: uma análise iconográfica. 2020. 40 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design). Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra. Salvador, 2020.

SOBIERAJ, S. Bitch, slut, skank, cunt: patterned resistance to women's visibility in digital publics. **Information, Communication & Society**, v. 21, n. 11, p. 1700-1714, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1348535>.

SOTO, C. A. A.; SÁNCHEZ, K. D. V. Violencia en Internet contra feministas y otras activistas chilenas. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 27, n. 3, 2019.

STROMER-GALLEY, J. New voices in the public sphere: a comparative analysis of interpersonal and online political talk. In: **The Public**, v. 9, n. 2, p. 23-42, 2002.

STROMER-GALLEY, J. Measuring Deliberation's Content: A Coding Scheme. **Journal of Public Deliberation**, v. 3, n. 1, p. 1-35, 2007.

VALENTE, M.; NERIS, N. Para falar de violência de gênero na internet: uma proposta teórica e metodológica. In: NATANSOHN, G.; ROVETTO, F. (org.). **Internet e feminismos: olhares sobre violências sexistas desde a América Latina**. Salvador: EDUFBA, 2019. p. 17-45.

WARDLE, C.; DERA KHSHAN, H. **Information disorder**: toward an interdisciplinary framework for re-search and policymaking. Council of Europe report, 2017.

YOUNG, I. M. Comunicação e o outro: além da democracia deliberativa. In: SOUZA, J. (org.). **Democracia hoje: novos desafios para a teoria democrática na contemporaneidade**. Brasília: UNB, 2001. p. 365-386.

ZANELLO, V. Masculinidades, cumplicidade e misoginia na “casa dos homens”: um estudo sobre os grupos de WhatsApp masculinos no Brasil. In: FERREIRA, L. (org.). **Gênero em perspectiva**. Curitiba: CRV, 2020. p. 79-102.

ZANELLO, V. **Prateleira do amor: sobre mulheres, homens e relações**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022.