

Departamento de Sociologia e Políticas Públicas

O Papel das Mulheres nos Jogos Online

Ana Elisa Lopes Mendes Pereira

Dissertação submetida como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em
Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientadora:
Professora Doutora Susana Santos,
Professora Auxiliar do ISCTE-IUL

setembro, 2017

AGRADECIMENTOS

Gostava de agradecer primeiramente aos meus familiares, principalmente aos meus pais, que foram os grandes motivadores na conquista da minha formação enquanto pessoa e estudante, pois para além da ajuda monetária, me apoiaram para que terminasse este capítulo da minha vida. Faço uma referência também à minha tia que, como mestre, me ajudou bastante no desenvolvimento da tese.

A todos os meus amigos que me “aturaram” quando estava mais em baixo e achava que não conseguiria entregar a tese a tempo, mas principalmente ao Zé que esteve desde o primeiro dia disposto a ajudar-me na execução da minha tese e no ensinamento de tudo o que há para saber sobre jogos *online*.

Aos meus colegas da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa que durante um ano me apoiaram como ninguém e me animaram quando estava mais em baixo. Foram muito importantes.

Aos meus entrevistados, sem eles não teria sido capaz de terminar a tese com informações mais concretas e com uma abordagem mais pessoal.

A todos os meus professores, que participaram na minha vida académica e que foram essenciais para o meu crescimento enquanto pessoa e enquanto futura jornalista.

Por fim, à minha orientadora, Susana Santos, que se dispôs desde cedo a que eu fosse sua orientanda e que, mesmo depois de uma primeira desistência, não deixou de me apoiar e de estar ao meu lado quando mais precisei, tendo sido exigente e ajudando-me na pesquisa de muitos artigos que se vieram a mostrar de grande interesse para a minha pesquisa.

Obrigada a todos.

RESUMO

Os jogos como os conhecemos hoje, foram desde sempre um *hobbie* maioritariamente masculino. Desde o seu surgimento, até à criação de personagens bastante reais como as que utilizamos hoje para jogar, os videojogos tiveram um avanço sociológico bastante acentuado.

Com o aumento de movimentos feministas e com a emancipação das mulheres no mundo tecnológico, também os videojogos passaram a ser assunto nos meios femininos. Com o escândalo *GamerGate* e com as mulheres que saíram em defesa umas das outras graças a esse mesmo fenómeno, o mundo dos videojogos tornou-se mais tolerante a ambos os sexos.

Esta tese pretende demonstrar o fenómeno da entrada das mulheres nos videojogos, o estigma ainda existente em relação a essa mesma entrada e a permanência do sexo feminino num mundo de homens.

PALAVRAS-CHAVE: videojogos; feminismo; GamerGate; género; media; igualdade

ABSTRACT

Videogames as we know them today, were always mainly a male hobby. Ever since their first appearance, from the creation of lifelike characters to the way we interact with them, videogames had a tremendous sociological advance.

With the rise of feminist movements and the emancipation of women in the technological world, videogames also became a relevant topic for women. With the GamerGate scandal and the women who came out in defense of each other in response to this phenomenon, videogames became more tolerant to both genders.

This thesis' objective is to demonstrate the phenomenon of the entrance of women in videogames, the stigma that still persists regarding that same entrance and the presence of the female gender in a male dominated world.

KEYWORDS: videogames; feminism; GamerGate; gender; media; equality

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 1 |
| 1.1. Problema | 2 |
| 1.2. Objetivos | 3 |
| 1.3. Estrutura do documento | 4 |
| 2. REVISÃO DA LITERATURA | 5 |
| 2.1. Questões do Feminismo / Estudos de Género | 5 |
| 2.2. Questões dos Media | 6 |
| 2.3. Videojogos..... | 7 |
| 3. OBJETO DE ESTUDO | 8 |
| 3.1. História dos Videojogos | 8 |
| 3.1.1. <i>eSports</i> | 12 |
| 3.2. História das Mulheres nos Videojogos | 14 |
| 3.3. Estudos de Caso | 19 |
| 3.3.1. Gamergate | 19 |
| 3.3.2. Mulheres gamers | 21 |
| 3.3.3. Jogos analisados | 24 |
| 3.3.3.1. <i>Overwatch</i> | 25 |
| 3.3.3.2. <i>Grand Theft Auto V</i> | 29 |
| 3.3.3.3. <i>Counter-Strike: Global Offensive</i> | 32 |
| 3.4. Análise de Entrevistas e Inquéritos | 36 |
| 4. MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO | 43 |
| 4.1. Métodos Utilizados | 43 |
| 4.1.1. Metodologias Qualitativas – Justificação da opção metodológica | 43 |
| 4.1.2. Técnicas de recolha de dados | 45 |
| 5. CONCLUSÃO | 47 |
| 5.1. Resposta às perguntas colocadas | 47 |
| 5.2. Considerações Finais..... | 48 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 50 |
| ANEXOS | 53 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Osciloscópio que rodava o jogo | 8 |
| Figura 2: <i>Computer Space</i> , primeiro <i>fliperama</i> da história | 9 |
| Figura 3: Representação do jogo <i>Pong</i> | 9 |
| Figura 4: Máquina de <i>Pong</i> em 1972 | 9 |
| Figura 5: <i>Donkey Kong</i> | 10 |
| Figura 6: <i>Street Fighter II</i> | 11 |
| Figura 7: <i>Mortal Kombat</i> | 11 |
| Figura 8: <i>Habitat</i> | 11 |
| Figura 9: <i>Super Mario</i> | 11 |
| Figura 10: <i>Sonic</i> | 12 |
| Figura 11: <i>Mystery House</i> | 15 |
| Figura 12: <i>3-D Tic-Tac-Toe</i> | 15 |
| Figura 13: <i>Centipede</i> | 16 |
| Figura 14: <i>Archon</i> | 16 |
| Figura 15: <i>Gabriel Knight – Sins of the Fathers</i> | 17 |
| Figura 16: <i>Rockett’s New School</i> | 17 |
| Figura 17: <i>Plundered Hearts</i> | 18 |
| Figura 18: <i>Q*Bert</i> | 18 |
| Figura 19: Mulheres na série <i>Grand Theft Auto</i> | 21 |
| Figura 20: <i>Revolution 60</i> | 22 |
| Figura 21: <i>Tweets</i> ameaçadores | 23 |
| Figura 22: Entrevista a Leigh Alexander | 24 |
| Figura 23: Logótipo do <i>Overwatch</i> | 25 |
| Figura 24: Vista frontal e traseira da personagem <i>Tracer</i> | 26 |
| Figura 25: Vista frontal e traseira da personagem <i>Widowmaker</i> | 27 |
| Figura 26: Painel do comic <i>Reflections</i> | 27 |
| Figura 27: Logótipo do <i>GTA V</i> | 29 |
| Figura 28: Exemplo da utilização desta modificação. | 30 |
| Figura 29: Logótipo do <i>CS:GO</i> | 33 |
| Figura 30: Equipa feminina dos <i>k1ck</i> em <i>CS:GO</i> | 33 |

1. INTRODUÇÃO

“Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha o seu fundamento em qualquer elemento racional, pois, nesse caso, limitar-se-ia à humanidade.”

Johan Huizinga (2001: 6)

Os videogames tiveram, desde o seu surgimento, uma grande predominância em áreas maioritariamente de interesse masculino.

Quando introduzidos, ainda para fins de experiência, foram encaminhados para bases militares, laboratórios e departamentos de pesquisa tecnológica, onde a presença dos homens era muito maior do que a das mulheres.

Introduzidos às massas em 1972, os videogames, começaram com os salões de jogos e com as máquinas (*flippers*) que eram jogadas através da colocação de moedas. O primeiro jogo a ser lançado a público foi o *Pong*, que simula um jogo de ténis de mesa, na altura com bastante lucro para a empresa *Atari*, criadora do jogo e com gráficos bastante rústicos para os dias de hoje, mas muito avançados para a altura.

Com uma primeira instalação num bar em São Francisco, na Califórnia, desde o início que o jogo foi jogado maioritariamente por homens, pois estes é que frequentavam locais noturnos e mesmo os salões de jogos.

A chamada cultura *nerd* ou *geek*, por vezes caracterizada depreciativamente, como um grupo de pessoas que só se interessa por atividades intelectuais, sem qualquer aptidão e interesse por atividades mais físicas e “populares”, bem como um grupo de pessoas com falta de integração social, solitários e com bastante aptidão e fascínio por tecnologia, não facilitou a integração das mulheres neste mundo dos jogos.

A dificuldade associada aos *nerds* de se relacionarem com o sexo oposto e a facilidade no interesse por tecnologia, tornaram-nos os consumidores ideais para as empresas de videogames.

Também um estudo realizado em 1999, por alunos do Departamento de Estudos de Media do *Pomona College*, na Califórnia, mostrou que os videogames são veículos da cultura popular e que, sendo assim, os mesmos acabam por ser bastante estereotipados, para atingir uma certa população compradora. Os mesmos alunos disseram:

“Algumas dessas estruturas são relacionadas às considerações tecnológicas, particularmente em alguns *Video Games* mais avançados, e os interesses econômicos e estéticos são igualmente significativos. Olhando no detalhe de como os *Video Games* japoneses e americanos diferem, é fácil ver como as culturas diferentes são expressas em cada aspeto dos jogos.” (Sem autor, 1999:51-52).

Dito isto, e como a maior parte dos consumidores de videojogos foram sempre homens, a cultura dos videojogos tentou sempre agradar mais ao sexo masculino, no que toca a estereótipos não só da cultura de um país, mas em relação a personagens e cenários dos jogos.

No entanto, com o virar do milénio, o papel das mulheres foi-se tornando mais proeminente, por exemplo, ao nível da competição, com a introdução de equipas compostas apenas por elementos femininos, em jogos que quando lançados, apenas eram jogados por homens, como o *Counter Strike* (CS) e o *League of Legends* (LoL).

Esta inserção de equipas de competição *online* veio, então, ajudar a mulher na entrada do mundo que, outrora, pertencia apenas aos homens. O que hoje em dia se conhece pelo nome de eSports (competições profissionais de jogos eletrónicos) e transforma a indústria, movimentando milhões de pessoas e cujos profissionais chegam a ganhar ordenados milionários, há uns anos atrás era apenas, considerado um *hobby*.

A organização portuguesa *kIck* é um exemplo de uma empresa que chegou a ter uma equipa feminina a participar em competições, nos dois jogos referidos anteriormente, e até torneios apenas para o sexo feminino.

Também a nível social e ao nível dos *media*, o papel da mulher foi ganhando algum peso, com o desenvolvimento de jogos apenas com personagens femininas, como é o caso de *Revolution 60*, criado por Brianna Wu e Amanda Warner, fundadoras da empresa *Giant Spacekat*.

Não só estas duas figuras femininas, bastante importantes no mundo da tecnologia, mas também outros nomes, conseguiram mudar a mente de algumas pessoas no mundo dos *gamers*, mas também criar alguns escândalos que, ainda hoje, são bastante importantes na história dos videojogos e do feminismo.

O facto de cada vez mais o feminismo estar presente no nosso dia-a-dia e as discussões sobre as questões de género aumentarem bastante, tanto na cultura digital, como na tecnológica, demonstra a importância das mesmas no nosso quotidiano.

1.1. Problema

Como referido anteriormente, foram algumas as mulheres que conseguiram avançar nos videojogos e ganhar terreno que antes pertencia inteiramente ao sexo masculino. No entanto, apesar da desmistificação de que apenas os homens jogam e de existirem cada vez mais mulheres a jogarem, o preconceito ainda está presente em várias situações diárias e no mundo dos videojogos.

Como exemplo, temos o caso do “escândalo” *Gamergate*, que tem este nome, pois compara-se, como veremos mais à frente, com o famoso caso americano *Watergate*. Também alguns jogos, como é o caso do *Grand Theft Auto* (GTA), retratam as mulheres de uma forma bastante sexual, como se estas só servissem para agradar as personagens masculinas (que no jogo

são, normalmente, homens ligados ao mundo do crime) e estes é que completam missões e ganham o dinheiro.

Um dos problemas que deve ser tratado nesta dissertação é o contato *online* dos *gamers* masculinos com as *gamers* femininas. A interação, normalmente feita a partir de *chats*, demonstra o sexismo e o ceticismo ainda existente em jogos, por exemplo, onde a violência está bastante presente.

1.2. Objetivos

Apresentados os problemas, o que pretendo com esta dissertação é realizar um estudo relativamente ao papel das mulheres no mundo dos videojogos. Já existe algum material relativo a este tema, como por exemplo livros ou artigos.

No entanto, o que pretendo é apresentar uma ligação entre diversos temas, sendo estes o feminismo e os videojogos. Ao fazer esta ligação, é-nos possível compreender de forma mais elaborada como é que o sexo feminino é visto neste mundo que é composto predominantemente por homens, e tentar perceber porque é que existe também esta disparidade de géneros.

Para melhor abordar os meus objetivos, decidi organizar a minha pesquisa da seguinte forma:

1. Origem dos videojogos;
2. Origem do papel das mulheres nos videojogos;
3. Exemplos de mulheres importantes nos jogos *online*;
4. *Gamergate* e jogos onde esteja bastante presente o sexismo;
5. Interligar temas.

Considerando isto, posso então definir, claramente, as minhas questões de partida:

- Como é que as mulheres são retratadas/ (des) respeitadas nos jogos *online*, onde a comunidade é maioritariamente masculina?
- Há ou não uma diferenciação entre as mulheres e os homens nos videojogos?
- Como é que os *gamers* do sexo masculino reagem na presença de uma *gamer* do sexo feminino?
- Qual é a opinião dos jogadores quanto ao aumento de *gamers* do sexo feminino nos videojogos?

Irei também, mais à frente, apresentar as metodologias utilizadas para o levantamento de dados e para a análise dos mesmos.

1.3. Estrutura do documento

Este documento é composto por oito capítulos principais, divididos em vários subcapítulos.

No primeiro capítulo, intitulado Introdução, apresenta-se um resumo do que a tese vai tratar, bem como o problema que nos trouxe a esta dissertação. Dentro deste capítulo cabem, ainda, os objetivos principais que pretendo alcançar com este trabalho de pesquisa e ainda a estrutura do documento.

O segundo capítulo, intitulado Revisão de Literatura, foi um dos primeiros a ser feitos, pois a pesquisa para este capítulo era essencial para a continuação de toda a dissertação e este encontra-se dividido em: “Questões do Feminismo/Estudos de Género” onde discuto, da melhor maneira possível, alguns movimentos feministas, bem como a história do feminismo em si; “Questões dos Media” que fala da televisão e do que a pornografia trouxe ao mundo das mulheres; e “Video Jogos”, que aparecem dentro da revisão da literatura como que uma introdução para o que vai ser explicado mais à frente.

O terceiro capítulo é o mais extenso no que toca a conteúdo e intitula-se de Objeto de Estudo e tal como o nome indica, é neste capítulo que vou analisar todos os objetos de estudo necessários para o desenvolvimento desta dissertação. Este capítulo está sub dividido em História dos Videojogos, que nos leva numa viagem pelo tempo e conta tudo o que sucedeu desde o lançamento do primeiro jogo, até aos dias de hoje; História das Mulheres nos Videojogos, onde explico tudo o que se passou na história mundial para que se desse a introdução da mulher no mundo tecnológico; Estudos de caso, onde vou analisar os eSports, o escândalo do GamerGate, as mulheres que se tornaram importantes no mundo dos videojogos a partir desse mesmo escândalo e por fim os jogos analisados, onde realizei as interações com outros jogadores, uma fase bastante importante para a análise geral deste tema; e a Análise das Entrevistas e Inquéritos.

O quarto capítulo é o mais necessário a qualquer dissertação, pois serve de guia de ajuda para a elaboração de toda ela e intitula-se de Método e Investigação. Dentro deste mesmo tema encontramos o Modelo de Análise, que serve de resumo de tudo aquilo que pretendia fazer durante a tese, as Questões de Investigação que foram uma das bases para tudo e os Métodos Utilizados, que me ajudaram a guiar no início desta dissertação.

O quinto capítulo são os Resultados, onde tentarei responder a todas as perguntas colocadas no capítulo anterior e onde irei analisar o conteúdo adquirido até lá.

O sexto capítulo intitula-se de Conclusão e serve mesmo para o que o nome indica, concluir todas as ideias que pretendo neste trabalho de pesquisa.

O sétimo capítulo são as Referências Bibliográficas, muito importantes como guia para um trabalho onde se exige tanta pesquisa e tantos autores.

O oitavo e último capítulo são os anexos, onde entre tantas outras coisas, constam as entrevistas realizadas.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Questões do Feminismo / Estudos de Género

Os movimentos feministas são uma nebulosa e não é sempre fácil perceber os limites, devido à sua adversidade (org Amâncio, Tavares, Joaquim e Almeida, 2007:29) e no decurso dos anos, estes têm vindo a sofrer diversas mudanças e têm crescido, com ideias e maneiras de tratar os assuntos completamente diferentes.

Desde sempre, houve dificuldade em definir a palavra “feminismo”, daí a terem-lhe sido atribuídos alguns adjetivos, como: liberal, socialista, moderno, radical etc. Estes tinham o objetivo de caracterizar os movimentos e quem fazia parte deles, pois ninguém chegava a uma concordância no que toca à definição correta.

Apesar desta “não-definição”, há um critério fundamental entre estes movimentos, a reivindicação de igualdade e com esta o feminismo torna-se num tema bastante flexível em termos de assunto, pois consegue tratar de problemas tecnológicos, políticos, sociais e culturais, tornando esta palavra sem definição, numa palavra pluralista, no que toca à quantidade de ideologias e variedades que contém.

Questões como o direito de voto e os direitos sociais e/ou jurídicos, sempre foram algumas das grandes preocupações das 'feministas' em geral, mas apesar desta concordância de temas, não havia concordância na discussão dos mesmos. Principalmente em relação ao direito de voto, este foi um assunto bastante complexo, pois as posições feministas em relação ao tema eram diversas, o que penso ter levado a uma maior discordância entre países e a um atraso no que toca ao voto da mulher ser aceite.

Um dos grandes problemas desde sempre foi, o papel da mulher ter sido confundido com o papel de esposa, com o papel de dona de casa e de mãe, nunca sendo posta a possibilidade de uma mulher que fosse mulher e profissional, estudante, trabalhadora e mais importante que isto, uma cidadã.

No final do século XIX um dos temas bastante debatidos, era a posição da professora em relação aos alunos, pois esta era vista como uma figura maternal, uma boa imagem para as alunas do sexo feminino, mas uma má influência para os alunos do sexo masculino, com a ideia de que estes se poderiam tornarem efeminizados ao serem ensinados por uma professora (org Amâncio, Tavares, Joaquim e Almeida, 2007:51).

É na voz da tradição e da sofisticação freudiana que as mulheres ouviram vezes e vezes sem conta que “a mulher foi subjugada a uma posição de “feminilidade”, forjada pelo discurso masculino” (Almeida, Ângela, 2012:3).

Todas estas fases e citações descritas mostram a dificuldade que foi para as mulheres chegarem aos dias de hoje e a dificuldade que tiveram em alcançar tudo o que temos agora. Apesar destas conquistas, todos os dias há mais um grupo feminista, mais um destaque e mais uma novidade

neste campo.

A pressão social que afeta cada vez mais os cidadãos em geral, afeta sobretudo o sexo feminino, na medida que este, lutou durante tanto tempo por direitos que pareciam inatingíveis, havendo ainda hoje uma luta e uma desigualdade que é combatida por vários movimentos e grupos.

A autora Betty Friedan (1963) dá conta, no seu livro *“The Feminine Mystique”*, que segundo os chefes de departamento de lojas reportaram que desde 1939, na América, as mulheres passaram a vestir três a quatro números de roupa menores, querendo para isso criar uma imagem de “mulher perfeita”, pois a pressão sofrida por estas era enorme.

Como este exemplo, há inúmeros que mostram a importância do aparecimento dos movimentos feministas e do avanço social para que estes contribuíssem.

Uma das maiores e mais importantes forças que se apresentam no séc. XXI são as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), mas com estas as disparidades entre géneros ainda se tornaram mais evidentes, pois vieram mostrar os desafios encontrados pelas mulheres que limitam ou previnem o seu acesso e uso das TIC (Prim, 2003:5).

Apesar de toda esta historicidade em torno da mulher e do feminismo, apenas nos últimos anos é que os estudos sobre estes temas cresceram e esta notoriedade adquiriu-se, pois surgiu a categoria de género, que “procura destacar que a construção dos perfis e comportamento feminino e masculino define-se um em função do outro, uma vez que se constituíram social, cultural e historicamente num tempo, espaço e cultura determinados” (Matos, 1997).

2.2. Questões dos Media

No âmbito do estudo do feminismo, há muitas questões que passam pelos media, na medida em que “os media estiveram sempre no centro da crítica ao feminismo” (Zoonen, 1994:11).

Com isto, verificamos que ambos os temas estão diretamente conectados, existindo sub-temas que vão dar ênfase ao mundo do feminismo e vão acrescentar novos estudos e novos paradigmas. No livro do autor anteriormente referenciado, Zoonen, *“Feminist Media Studies”* são-nos apresentados três temas feministas que são discutidos nos estudos comunicacionais, sendo estes: Os estereótipos e Socialização; a Pornografia; e as Ideologias.

Tal como estes, há mais temas que entram neste mundo, a que vamos chamar o “Mundo Feminista Comunicacional”.

“Girls exposed to 'television women' may hope to be homemakers when they are adults, but not workers outside the home. Indeed, as adults these girls may resist work outside the home unless necessary for the economic well being of their families. Encouraging such an attitude in our nation's girls can present a problem in the future.” (Tuchman, 1978 a:7)

Esta citação vem dar importância ao que foi dito no capítulo anterior, mas acrescentando a importância da Televisão nas decisões e nos estereótipos criados para as mulheres, pois a televisão é uma das maiores forças dos *media* e direta ou indiretamente criam uma imagem errada sobre as mulheres, generalizando o que não deve ser generalizado.

Um dos temas, mencionados atrás, mais discutidos em termos comunicacionais é a pornografia, pois é maioritariamente defendido pelos movimentos feministas da mesma maneira. A ideia que mais é concordante acerca deste tema é o facto de as mulheres serem tornadas num objeto, para prazer do homem e que esta transformação cria, mais tarde, mais violência, pois este tipo de entretenimento passa a ideia de poder ao homem e inferioriza as mulheres.

Thelma McCormack afirma que “a Pornografia tem sido vista como uma forma extrema, quase caricaturista, da desigualdade sexual em que as mulheres servem como objetos sexuais para despertar e satisfazer os homens e nada mais” (McCormack, 2012) e, com esta citação, verificamos, mais uma vez, que a desigualdade é algo que sempre se destacou, mas que com os *media* e com as novas formas de entretenimento tomaram outra proporção, uma proporção maior.

Também este fenómeno sucede, como vamos ver mais à frente nos videojogos, onde as mulheres são transformadas, na maior parte das vezes, em objetos sexuais e de cariz bastante sensível.

2.3. Vídeojogos

Todas as dificuldades encontradas e a categoria do “género” trouxeram um debate em torno não só do comportamento em ambos os sexos, mas em algumas indústrias mais escondidas, como é o caso da indústria dos videojogos, que ainda hoje está longe de um denominador comum.

O facto dos jogos terem sido desde sempre associados a uma figura masculina, não ajudou na inserção da mulher na cultura tecnológica. Com o aparecimento da figura feminina nos jogos, não só como jogadoras, mas como criadoras, a aceitação tornou-se difícil por parte do homem.

Hoje em dia, é mais comum uma mulher ser programadora e/ou *gamer*, mas segundo um estudo do *International Game Developers Association*, o sexo feminino ainda só ocupa 22% dos funcionários de empresas de jogos em todo o planeta.

Vemos assim, que apesar dos avanços que foram feitos a muitos níveis, o feminismo está presente em inúmeros assuntos do quotidiano, como é o caso dos jogos que todos os dias jogamos em nossas casas.

Zoe Quinn, Brianna Wu e Anita Sarkeesian são alguns dos nomes que ao longo desta dissertação vão ser apresentados como exemplos e até como resolução de alguns problemas apresentados.

3. OBJETO DE ESTUDO

3.1. História dos Videojogos

O grande avanço tecnológico em termos computacionais e na utilização de dispositivos eletrônicos para jogar, data de 1945, quando Alan Turing, sugeriu a utilização de um computador para entreter e jogar.

No ano de 1947 surgiu o primeiro “jogo”, com o objetivo de funcionar num osciloscópio (Figura 1), um instrumento eletrônico que permite observar sinais elétricos num tubo de raios catódicos, como as televisões ou os ecrãs de computador (Aranha, 2004). Esse mesmo jogo consistia em controlar um ponto vetorial no ecrã e simular mísseis, acertando em alguns alvos, que eram apenas pontos fixos no ecrã.

Segundo um estudo acerca da história dos jogos eletrônicos e após algumas discussões, o consenso é que o primeiro jogo surgiu em 1958. Este recebeu o nome de *Tennis for Two* e era um jogo simples, jogado a partir de um, também, osciloscópio e processado por um computador analógico (Amorin, 2006).



Figura 1: Osciloscópio que rodava o jogo (SOUZA e ROCHA, 2005)

Com início na década de 1960, os videojogos surgiram como um estudo em ciências da computação, nas áreas académicas.

Em 1961, foi criado o jogo *Spacewar!*, pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e o objetivo era controlar naves para derrotar os inimigos e demonstrar o novo computador *Programmed Data Processor 1* (PDP-1).

Com base neste jogo do espaço, a empresa *Computer Space* (Figura 2), em 1971 inicia a venda do primeiro *arcade* do mundo. Esse *arcade* vinha com um monitor incorporado e os controles eram analógicos e fixos para dois jogadores (Souza e Rocha, 2005).



Figura 2: *Computer Space*, primeiro fliperama da história (OUTERSPACE, 2007)

Como era o surgir de uma nova era, estas máquinas começaram a ser vendidas a um custo muito elevado, sendo que só foram vendidas 1.500 unidades nos Estados Unidos.

Nesse contexto, Nolan Bushnell, decidiu criar com Ted Dabney uma empresa especializada só na criação de *flippers*, a *Atari*.

O primeiro jogo a ser lançado a público, em 1972, por esta empresa foi o *Pong* (Figura 3), que simula um jogo de ténis de mesa, na altura com bastante lucro para os criadores da *Atari*, pois era um jogo com gráficos bastante rústicos para os dias de hoje, mas muito avançados para a altura.

Este videojogo começou a ser jogado em salões de jogos e com as máquinas (“*flippers*”) que eram jogadas através da colocação de moedas.

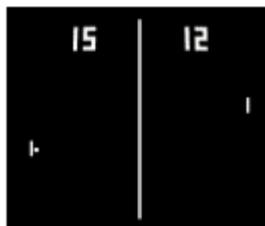


Figura 3: Representação do jogo *Pong* (ARANHA, 2004)



Figura 4: Máquina de *Pong* em 1972 (Fonte: <http://origemdascosas.com/wp-content/uploads/2012/03/Maquina-de-Pong-1972-Pong-Machine-1972.jpg>)

Após uma acusação de plágio, pois tinha uma jogabilidade correspondente ao *Table Tennis* do *Odyssey 100*, que tinha sido lançado no mesmo ano, outras empresas plagiaram o jogo.

Também os *Multi User Dungeon* (MUDs) surgiram na época de 70, criando um estilo bastante conhecido de jogo *online*. Sendo jogos *multiplayer*, possibilitaram a interação de vários jogadores durante um jogo.

No ano de 1972, o Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford, em Palo Alto, na Califórnia, convidou alguns estudantes e jornalistas para uma sessão de jogo, numa sala escura, onde ficaram a conhecer o computador AI's PDP-10, que revolucionou a história dos videojogos, na medida em que o jogo passou a ser controlado também pelo jogador, como influenciador de cenários e movimentos.

Só passados quase dez anos do lançamento do *Pong*, em 1981, é que Shigeru Miyamoto, da empresa Nintendo, criou o jogo *Donkey Kong* (Figura 5), que foi um enorme sucesso pelo mundo fora.



Figura 5: *Donkey Kong* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)

Só nesta década de 80, é que os jogos de *Role Playing Game* (RPG) se tornaram mais populares entre os jogadores, pois eram jogos de aventura, maioritariamente baseados em fantasia medieval.

Passados outros dez anos, em 1991, o *Street Fighter* (Figura 6) é lançado e mostrado ao público e torna-se, mais tarde num dos jogos mais populares e conhecidos da década (Crudo, 2001).

Apenas com personagens masculinas, este jogo de luta, foi a base de outros tantos jogos eletrónicos que surgiram nos anos seguintes, como é o exemplo de *Mortal Kombat* (Figura 7), lançado no ano seguinte.



Figura 6: *Street Fighter II* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)



Figura 7: *Mortal Kombat* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)

Quanto ao primeiro *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), o jogo *Habitat* (Figura 8) foi o que marcou mais os jogos *online* de hoje em dia, pois foi o primeiro jogo onde era possível criar um mundo virtual, com o qual os jogadores podiam interagir com o meio virtual, isto é, conseguiam comunicar com outros jogadores.



Figura 8: *Habitat* (Fonte: <https://pt.slideshare.net/mrcd/evolucao-dos-jogos>)

Apesar dos jogos de combate terem marcado a década de 90, os jogos com mais sucesso foram o *Super Mario* (Figura 9), da empresa *Nintendo* e o *Sonic* (Figura 10), da empresa *Sega*.

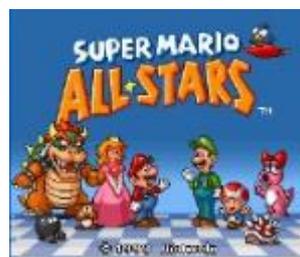


Figura 9: *Super Mario* (fonte: <https://i.ytimg.com/vi/dVGVb9MYPLg/maxresdefault.jpg>)



Figura 10: *Sonic The Hedgehog* (fonte: <http://img2.game-oldies.com/sites/default/files/packshots/sega-master-system/sonic-the-hedgehog-usa-europe.png>)

3.1.1. eSports

O termo eSports não é conhecido pela maioria das pessoas, pois apenas quem está dentro do mundo dos videojogos tem acesso a este tipo de linguagem/termos.

A definição traduz-se como competições organizadas de jogos eletrónicos, especialmente entre profissionais e, normalmente, relacionadas com a componente *online* desses jogos. Prémios em dinheiro para os *gamers* são as recompensas mais vistas, mas também existem torneios em que os prémios são outros jogos ou *items* para a *Steam*.

Os eventos mais conhecidos são o Intel Extreme Masters e o WCG, que para além de prémios monetários, fazem a transmissão dos torneios ao vivo. O *The International*, um torneio de *Dota 2* e o *ESL Pro League*, de *Counter-Strike: Global Offensive* são outros exemplos de torneios bastante conhecidos, entre o público *gamer*, mas com incidência, apenas, nos jogos referidos.

De ano para ano o número de competições tem aumentado e ganho um maior número de admiradores e até de jogadores, dado que antes de 2000 eram mais os amadores que participavam nestas competições, o que não acontece agora, pois são cada vez mais os jogadores profissionais a ganhar dinheiro individualmente ou em equipa com competições.

Em termos históricos, o primeiro jogo a ser jogado em modo competitivo foi o *Spacewar*, em 1972, por alunos da Universidade *Stanford*, nos Estados Unidos. Na altura o prémio foi um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*.

Depois dessa competição, apelidada de “Olimpiadas Intergaláticas de *Spacewar*”, só em 1980 é que a empresa *Atari* organiza outra competição de videojogos com o nome “*Space Invaders Championship*” e esta sim, será mais tarde considerada a primeira competição de jogos eletrónicos em larga escala.

Ainda durante este ano foram bastantes as competições existentes, nos Estados Unidos,

algumas das quais entraram para o livro de recordes do Guinness.

No ano de 1990 é criado o *Nintendo World Championships*, tendo os jogadores que percorrer várias cidades dos Estados Unidos, disputando a final na Califórnia.

O grande crescimento em termos de competição notou-se na viragem do milénio, sendo criada a primeira organização internacional, a *G7*, fundada pelas equipas *4 Kings*, *Fnatic*, *Made in Brasil*, *Mousesports*, *NiP*, *SK Gaming* e a *Team 3D*.

Com a popularização do *streaming* a partir de 2010 as competições de jogos online tiveram um crescimento exponencial, sendo que o *Twitch* foi o primeiro site especializado em transmissões de jogos online, em 2011.

Atualmente os jogos mais populares em competições profissionais são o *League of Legends (LoL)*, *DotA 2*, *StarCraft II* e *Counter-Strike: Global Offensive*.

Apesar de uma visibilidade menor, vemos que Portugal, nos dias de hoje, está a tentar acompanhar o fenómeno das competições e para além de um “mercado de transferências” bastante ativo no que toca a *gamers*, que estão a ser levados para o estrangeiro, para jogarem por equipas de outros países, espera-se um lucro de mais de mil milhões em 2019

Em termos de eventos de videojogos, o mais conhecido em Portugal é o *Lisboa Games Week*. Este ano vai para a quarta edição e todos os anos consegue encher os pavilhões da FIL com o mundo dos videojogos.

Neste evento são mostrados todos os produtos que estão no mercado, há atividades e jogos para as crianças, um museu e as já conhecidas zonas onde as vertentes competitivas são testadas. Este torna-se no evento com mais visitantes do nosso país, pois para além das já normais competições de alguns jogos como *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive* e *Overwatch*, ainda há zonas com diferentes objetivos, como é o exemplo do espaço dedicado aos *Youtubers* ou a zona dedicada a jogos mais retro, como o *pinball*, das décadas de 80 e 90.

No ano de 2015 foi criada a *ESPL (eSports Portugal League)*, por João Semedo, para promover a competitividade entre as melhores equipas do nosso país. Este ano a empresa arrancou com quatro ligas - "*Counter-Strike: Global Offensive*", "*League of Legends*", "*Overwatch*" e "*Hearthstone*" – e com duas divisões para cada jogo, sendo que a primeira divisão conta com oito equipas.

Dos cerca de 20 clubes de *eSports* portugueses, os que mais se destacam são os *For The Win eSports*, *Eletronik Generation*, *K1ck eSports*, *GroW UP Gaming* e *AlienTech*.

Por fim e de grande importância para esta tese, estudos realizados nos Estados Unidos indicam que os fãs de *eSports* são, na sua maioria, homens com idades compreendidas entre os 25 e os 34 anos, seguidos da faixa etária dos 18 – 24.

3.2. História das Mulheres nos Videojogos

Os videojogos tiveram, desde o seu surgimento, uma grande predominância em áreas maioritariamente de interesse masculino.

Desde sempre que as *gamers* do sexo feminino têm sido uma minoria na indústria dos videojogos, sendo que nas décadas de 70 e 80 as mesmas tiveram que lutar bastante para a entrada nesta indústria, que na altura era predominantemente manipulada por homens, mas desde 2010 a proporção de mulheres aumentou e tornou-se quase metade da cultura *gamer*. Aliás, segundo um estudo de 2014 do *Internet Advertising Bureau*, 52% do público de jogos é formado por mulheres e três anos antes esta percentagem já se encontrava nos 49% (Stuart, 2014).

Também a *Nintendo* em 2013, informou o seu público que metade dos seus usuários eram mulheres (SOPER, TAYLOR. 2013) e a *Pew*, em 2015, deu conta que eram mais as mulheres americanas (42%) a possuir consolas de videojogos que homens (Frank, 2015).

Mas nem sempre foi fácil a mulher ter o seu lugar neste mundo de homens e uma das ajudas para que a entrada e permanência do sexo feminino seja melhor aceite, é o facto do tema do sexismo nos videojogos, o assédio sexual, as representações das personagens femininas nos jogos e as ameaças serem um tema crescente de discussão em torno do mundo.

Aquando a criação do jogo *PacMan*, o objetivo do criador Toru Iwatani era, não só atrair o já conhecido público de rapazes adolescentes, mas também trazer raparigas para este mundo, pois ele achava que havia poucas mulheres a jogar na época.

No livro “*How to Win Video Games*” (1982) veio a provar-se que dos novos jogos estudados pelos autores, *PacMan* era o único em que as mulheres ultrapassavam os homens em número de jogadores. Como resposta e até como agradecimento, em 1981 foi lançada uma sequela, *Ms. PacMan*, onde a protagonista era feminina.

Enquanto em 1988 a *Playthings* relatou que as mulheres representavam 21% dos jogadores de videojogos (<https://www.highbeam.com/doc/1G1-6715072.html>), já em 1994 a *Electronic Games* fez um estudo que relatava que 58% das mulheres utilizavam o *Game Boy*, ou seja, houve um aumento significativo da utilização de consolas e, conseqüentemente, da jogabilidade no sexo feminino.

Com a criação do *Barbie Fashion Designer* em 1997, pela *Mattel Inc.*, foi dado um passo enorme na promoção do interesse das mulheres nos videojogos.

Desde essa data que vários foram os jogos lançados com personagens femininas, apesar de nem sempre serem do agrado do público, pois as personagens sempre foram bastante irreais e exageradas em características físicas, acabando por serem sexualizadas.

Dito isto, vemos que apesar do negócio dos videojogos terem sido desde sempre um negócio com foco no sexo masculino, hoje em dia as mulheres estão a ocupar um lugar muito importante nesta indústria. Foram algumas as mulheres que tiveram um papel muito importante nesta

mudança, pois criaram e influenciaram o mundo dos videogames.

Segundo o site *Lifewire* (<https://www.lifewire.com/women-in-history-of-video-games-729746>) foram oito as mulheres mais influentes no mundo dos videogames:

- Roberta Williams – criou em 1987 o primeiro jogo de aventura gráfica, *Mystery House* (Figura 11), em conjunto com o marido, que foi um sucesso desde o primeiro momento do seu lançamento e ambos criaram a conhecida empresa de jogos *Sierra*;



Figura 11: *Mystery House* (fonte: [https://fthmb.tqn.com/mLgxAlbnL5ddo8cwibdgTFYAZmo=/768x0/filters:no_upscale\(\)/about/Roberta-5806aaa73df78cbc2844d48d.jpg](https://fthmb.tqn.com/mLgxAlbnL5ddo8cwibdgTFYAZmo=/768x0/filters:no_upscale()/about/Roberta-5806aaa73df78cbc2844d48d.jpg))

- Carol Shaw – foi a primeira mulher programadora e criadora de videogames, em 1978, programando o jogo *3D Tic-Tac-Toe* (Figura 12) para a conhecida empresa *Atari 2600*;



Figura 12: *3-D Tic-Tac-Toe* (fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/01/3dtictactoe.png>)

- Dona Bailey – Conseguindo uma posição como engenheira na *Atari 2600* em 1980, a *designer* conseguiu ser a primeira mulher a projetar e a criar um jogo *arcade*, o *Centipede* (Figura 13);

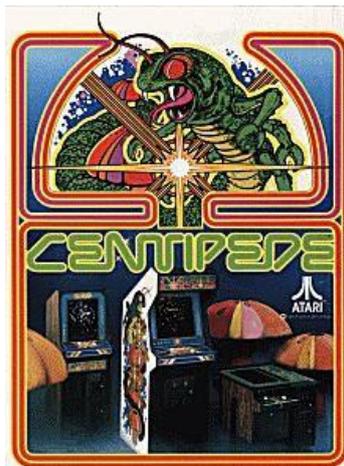


Figura 13: *Centipede* (fonte: <http://auctiongamesales.com/wp-content/uploads/2014/08/centipede.png>)

- Anne Westfall – Em 1981 em conjunto com o seu marido e com o *designer* de jogos Paul Reiche, iniciaram o *Free Fall Associates* que era uma empresa privada onde faziam jogos de computador livres da política já existente. Os mesmos ainda criaram um dos dois jogos mais conhecidos do mundo, *Archon* (Figura 14) e *Archon II*.

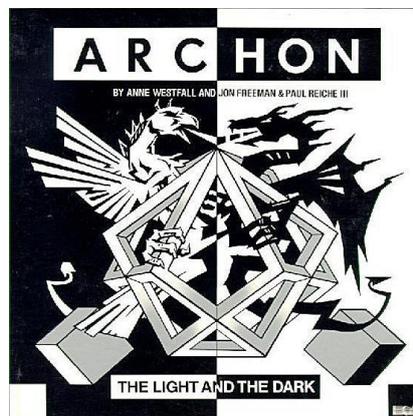


Figura 14: *Archon* (fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/e/ea/Archon_box.png/220px-Archon_box.png)

- Jane Jensen – Tendo trabalhado com Roberta Williams no início dos anos 90, a mesma teve as bases da criadora e continuou com o seu trabalho na escrita e *design* de jogos de aventura, tendo escrito e projetado sucessos com *Kings Quest VI* e a série *Gabriel Knight* (Figura 15);

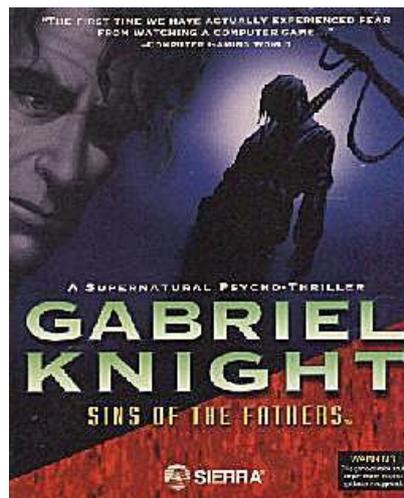


Figura 15: *Gabriel Knight – Sins of the Fathers* (fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/8/80/Gabriel_Knight_-_Sins_of_the_Fathers_cover_art.jpg/250px-Gabriel_Knight_-_Sins_of_the_Fathers_cover_art.jpg)

- Brenda Laurel – Começou o seu trabalho na *Atari*, no início dos anos 80 e daí continuou o seu trabalho como escritora e *designer*, desenvolvendo a realidade virtual com a sua empresa *Telepresence* e desenvolvido alguns jogos para meninas, *Purple Moon* (Figura 16);

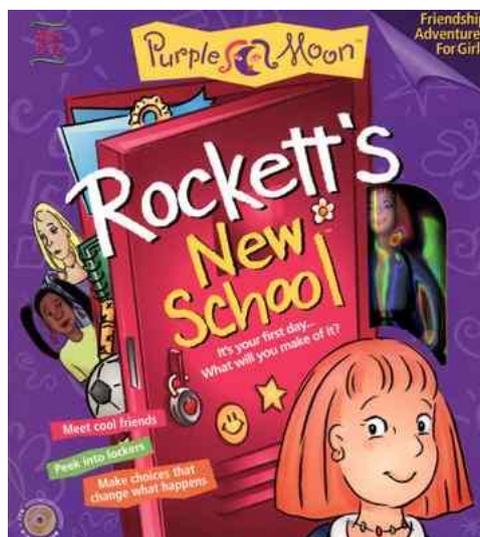


Figura 16: *Rockett's New School* (fonte: <http://www.cdaccess.com/jpg/shared/front/large/rocketts.jpg>)

- Amy Briggs – Esta criadora esteve pouco tempo no mundo dos videojogos, mas em 1983 trabalhou na empresa *Infocom* e foi aí que criou o primeiro jogo de romance de aventura para

raparigas, de nome Corações em Penas (Figura 17);

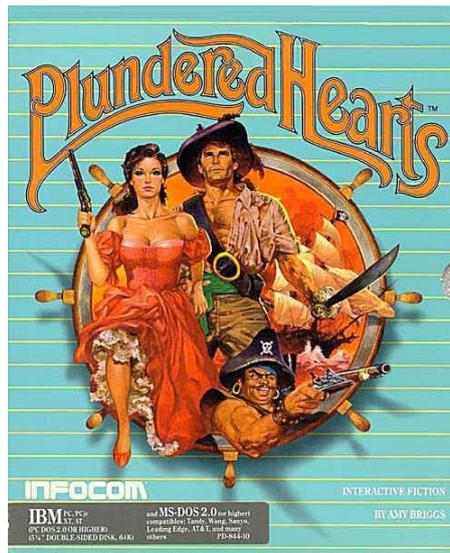


Figura 17: *Plundered Hearts* (fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/1/16/Plundered_Hearts_box_art.jpg/250px-Plundered_Hearts_box_art.jpg)

- Doris Self – Com 58 anos de idade, esta jogadora conseguiu a proeza de ser a primeira mulher a vencer o *Video Game Masters Tournament*, conquistando o recorde mundial no jogo *Q*bert* (Figura 18),

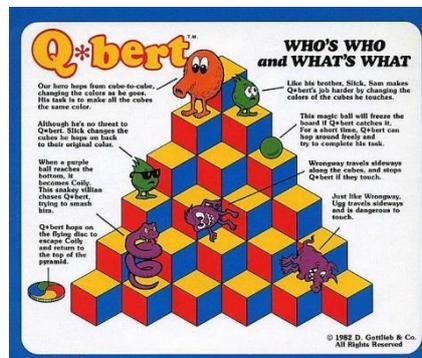


Figura 18: *Q*bert* (fonte: <https://i2.wp.com/www.retroist.com/wp-content/uploads/2014/02/qbert2.jpg?resize=620%2C532>)

Achei de extrema importância referenciar mais uma mulher que, a meu ver, tem uma grande importância no mundo dos jogos e esta é Kayla “Squizzly”, uma jogadora australiana, que foi a primeira mulher a qualificar-se para o *Call of Duty World League*, um torneio que junta os melhores jogadores do mundo. A mesma insere-se na equipa Exile5 e está a ajudar bastante na inserção da mulher no mundo dos videojogos.

Quanto a personagens, a história indica que a primeira vez que uma personagem feminina

apareceu num jogo foi nos anos 80, mas estas só se distinguiam, pois tinham características, quase impercetíveis, diferentes das personagens masculinas.

Ms PacMan foi um dos primeiros exemplos de uma personagem feminina como personagem, como referido anteriormente, mas só em 1986 é que apareceu, no jogo *Metroid*, uma personagem com características completamente femininas, a Samus Aran, que era jogável.

Apenas nos anos 90 é que apareceu a tão famosa Lara Croft, que ainda hoje é uma referência dos videojogos. Apesar desta personagem representar um avanço no mundo tecnológico, com esta vieram muitas críticas, pois o vestuário, como os tops reduzidos e as características físicas faziam crer que a personagem teria sido criada para agradar a um público mais masculino. Hoje em dia, a indumentária desta heroína têm uma conotação heroica e não sexista.

Um exemplo de uma personagem independente e que veio demonstrar que as mulheres podem ser protagonistas de um videojogo, sem terem associações de género e sexuais é *The Scythian*, do jogo *Sword and Sorcery*. Neste jogo, a personagem é uma heroína, sem qualquer associação a personagens femininas.

Hoje em dia, até em *Call Of Duty*, um jogo jogado maioritariamente por um público masculino apresenta personagens femininas, o que demonstra um avanço nesta indústria e na criação de jogos *online*. Também *Paladins* é um exemplo de um jogo que advém do *Overwatch* e que apesar de ter muitos fãs do sexo masculino, conseguiu o seu lugar no mundo das mulheres e isso deve-se a uma grande variedade de personagens jogáveis, que são capazes de agradar a ambos os sexos.

Concluo este capítulo dizendo que, apesar das inúmeras mudanças e avanços no mundo dos videojogos, as mulheres já estão neste meio há muitos anos e a conquista pelo seu lugar não tem sido fácil e ainda hoje se verifica que esta inserção não é facilitada, pois a estranheza dos homens em relação às mulheres continua a ser em grandes dimensões.

3.3. Estudos de Caso

3.3.1. Gamergate

A história deste movimento de ódio começa e desenvolve-se em torno de uma criadora de jogos, de nome Zoe Quinn.

Zoe Quinn namorava com um cientista de computação, Eron Gjoni, que não aceitou o término do namoro e decidiu redigir um texto intitulado “*The Zoe Post*”, onde denunciava as manipulações e traições sofridas pela criadora de jogos.

Nesse mesmo texto foi feita a denúncia de que a mesma se teria envolvido com um jornalista de um *site* de videojogos, na altura bastante conhecido, o *Kotaku* e que o fez com a intenção de ter boas críticas nesse mesmo site, acerca do seu jogo recentemente criado, *Depression Quest*.

O jogo, ao contrário de tantos outros de luta e/ou históricos, tratava de uma personagem doente, baseada nas experiências pessoais de depressão de Zoe Quinn, que vai fazendo as suas tarefas diárias e o jogador tem que controlar as escolhas da personagem e, como a personagem se encontra doente, nem sempre as escolhas são possíveis. Por exemplo, se a personagem estiver na dúvida entre ir sair com os amigos ou ficar em casa a ver um filme, ir sair com os amigos é pouco provável.

Apesar das críticas acentuadas dos internautas, o jogo de Zoe era bastante elogiado nos *media* e entre os jornalistas o que criou uma onda de desconfiança em torno da criadora do jogo e de apoio em relação à denúncia de Eron Gjoni.

O certo, é que o alegado amante de Zoe, o jornalista Nathan Grayson nunca escrevera nada acerca do jogo da criadora, mas isso não serviu de justificação para os internautas que fizeram de Zoe Quinn um alvo.

“Da próxima vez que ela aparecer numa conferência vamos magoá-la de uma maneira que ela nunca vai ficar curada completamente. Um bom ataque nos joelhos”, esta e outras ameaças começaram a estar presentes em fóruns anónimos da internet, como são exemplos o *4chan* ou o *8chan*.

Também o número de telemóvel e a morada de Quinn foram divulgados na internet e as ameaças começaram a ser tão graves e perigosas que a criadora de jogos foi obrigada a sair da própria casa e a mudar constantemente de casa, para que os agressores não a encontrassem.

“Há tantas palavras de raiva, tanta acusações sobre o quê, jogos de vídeo, mulheres em jogos de vídeo, seria absurdo se não tivesse forçado as pessoas a sair de suas casas por medo da sua segurança pessoal” Luke Plunkett, Kotaku (2014)

O nome *Gamergate* surgiu quando o ator Adam Baldwin publicou no Twitter dois *posts* contra Zoe Quinn e criou o *hashtag* *#GamerGate*. Este nome faz referência ao escândalo “Watergate”, que levou à renúncia do presidente da altura Richard Nixon. Com isto, Baldwin quis dizer que também o mundo dos jogos estava diante de um escândalo de corrupção.

A partir da criação deste *hashtag* tudo piorou, pois Zoe Quinn deixou de ser o único alvo dos internautas e outras mulheres da indústria da tecnologia foram acusadas de corrupção e sofreram ameaças e assédio por parte de internautas.

O que começou por uma acusação de um ex namorado, tornou-se num movimento *online* aparentemente preocupado com a ética no jornalismo de jogos, mas que na verdade não passa de um movimento de ódio criado contra as mulheres que estão neste mundo dos videojogos.

3.3.2. Mulheres gamers

Para este capítulo escolhi três mulheres que foram contra o pensamento massivo da comunidade *gamer*, que foram contra todos os estereótipos que havia acerca do “mundo dos homens” e que diminuíram o machismo tendo sucesso com o que fizeram e criaram.

Há décadas que o ramo da tecnologia e do desenvolvimento de jogos é, também, ocupado por mulheres, mas apesar disso o preconceito permanece e com o *GamerGate* isso veio comprovar-se. As ameaças e afrontas a várias programadoras, críticas e atrizes da indústria têm-se mantido ao longo dos anos.

Anita Sarkeesian, *blogger* e crítica de jogos, é uma das principais figuras do feminismo nos videojogos, pois contra tudo e todos criou um canal de *Youtube* (<https://www.youtube.com/user/feministfrequency>) e conseqüentemente um programa chamado “*Damselin Distress*”.



Figura 19: Mulheres na série *Grand Theft Auto* (fonte: https://ugc.kn3.net/i/origin/http://24.media.tumblr.com/tumblr_mdychkQLd1qj95n9o1_500.jpg)

Este programa mostrava e mostra como as mulheres são diminuídas nos jogos *online* através das personagens que para além de bastante sexualizadas, são fisicamente inferiores às personagens masculinas. A *blogger* também mostra e tal como demonstra o nome do seu programa, que as personagens femininas são muitas vezes criadas como “prémio” ou como donzelas que precisam de ser salvas.



Figura 20: *Revolution 60* (fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/95/Revolution_60>Loading_Screen.png)

Anita tornou-se, assim, num dos nomes mais falados do movimento *GamerGate* e numa das mulheres mais ameaçadas do mundo dos jogos. Desde ameaças de morte a ameaças de violação e tal como Zoe Quinn, a uma certa altura, a crítica teve que abandonar a sua casa e abrigar-se em casa de amigos.

Após estas ameaças e estes episódios de sair de casa, Anita não se renunciou e voltou para sua casa onde trabalhou e criou mais uma série do seu programa, mas esta já destacava jogos onde as mulheres eram representadas de maneira positiva e construtiva.

Renata Gomes, doutorada em Comunicação e Semiótica e com especialização em narrativa de jogos, disse num debate de nome “Olhar feminino: isso existe?”, que tudo isto, o escândalo *GamerGate* e as ameaças às várias mulheres do mundo tecnológico, foi importante para um avanço feminista (Ribeiro, 2016), pois sendo o *GamerGate* apenas um exemplo de inúmeros casos que acontecem em áreas não só tecnológicas, mas em muitas outras, este veio chamar a atenção para um problema que já existe há muitos anos na nossa sociedade.

Mas não foi só Sarkeesian que passou por episódios de humilhação e ameaças. Em 2014, depois da criação e do lançamento de *Revolution 60* (Figura 20), Brianna Wu, criadora do jogo passou a ser, também ela, um alvo do *GamerGate*.

A criadora de jogos e dona da produtora de videojogos *Giant Spacekat* decidiu, em conjunto com a sua amiga Amanda Warner, lançar um jogo onde todas as personagens eram mulheres. O jogo consiste numa aventura espacial centrada numa equipa de quatro mulheres que trabalham em forças especiais e o objetivo é a libertação de uma estação espacial.

Depois de saírem várias críticas positivas acerca do jogo as vendas aumentaram e a polémica instalou-se, pois alguns jogadores ficaram irritados e as ameaças começaram. O jogo foi lançado e em outubro Brianna recebeu no seu computador uma notificação do *Twitter* (Figura

21) com várias ameaças que começavam por dizer “Espero que aproveite bem os seus últimos momentos de vida” e terminava a dizer a morada correta da criadora, o que deixou Wu em pânico.



Figura 21: *Tweets* ameaçadores (fonte: Twitter)

Em 2014 o jornalista do *Época*, Rafael Ciscati, fez uma entrevista a Brianna Wu (<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bbrianna-wub-ameacas-de-morte-e-estupro-ja-fazem-parte-do-meu-trabalho.html>), onde a mesma falou do assédio às mulheres que estão na indústria dos videogames e explicou: “Tratar deste problema é a diferença entre manter as mulheres a trabalhar nesta indústria, ou perdê-las para uma geração”.

Nesta entrevista a naturalidade com que falou das ameaças recebidas neste meio, no seu trabalho, foi chocante, pois dava conta de uma situação tão recorrente, que se tornou normal. A criadora de videogames diz não conhecer nenhuma mulher ligada à indústria que não tenha recebido ameaças e que “o que acontece é que, com o tempo, você se acostuma”.

Brianna trata o assunto como uma problemática da sociedade, pois diz que os jogos são apenas exemplos do que se passa na nossa cultura. O que a criadora diz é que aquando uma objetivação num mundo virtual “encoraja homens a objetificar as mulheres e que, sobretudo, diz aos homens que eles não precisam de nos tratar com seriedade”.

Por último, Leigh Alexander é uma autora e jornalista americana que criou o *Gamasutra*, um *site* apenas com material acerca do desenvolvimento de jogos e foi redatora chefe do também *site* *Offworld*, de onde saiu há cerca de um ano.

Também esta foi alvo do *GamerGate* e na altura em que *Offworld* foi lançado os temas eram todos focados na diversidade e inclusão dentro do mundo dos videogames e uma das primeiras convidadas foi a criadora de jogos, Zoe Quinn.

Ainda antes do lançamento do *site*, Alexander publicou um artigo sobre o seu próprio *site* *Gamasutra*, com o título “*Gamers are over*” (<https://archive.is/11kTW>). Este artigo veio a tornar-

se, mais tarde, num ponto essencial para que a jornalista se tornasse no novo alvo do *GamerGate*.

Quando este artigo saiu para o público, vários jogadores ficaram revoltados com a crítica presente no mesmo e pressionaram a Intel para que retirasse todos os anúncios referentes ao *Gamasutra*. Pressionados e assustados com a onda de revolta por parte dos jogadores, a Intel acabou por ceder e retirar todos os anúncios, situação que mais tarde foi criticada pela jornalista, que disse “a Intel foi destruída por uma máfia de ódio”.

Arrepentidos com o que fizeram, a Intel emitiu um pedido de desculpas à jornalista e voltou a colocar os anúncios do *Gamasutra*, meses mais tarde.

Mais tarde, Leigh Alexander deu uma entrevista à MSNBC Digital (Figura 22), onde falou contra o escândalo *GamerGate* e abertamente defendeu Zoe Quinn no que toca a todos os assédios sofridos pela mesma.

Na verdade, o que acabou por acontecer é que a jornalista como foi contra o *GamerGate*, apontando a falta de diversidade nos jogos e as representações sexualizadas das mulheres nos jogos, tornou-se também ela um alvo por parte dos jogadores e apoiantes do *GamerGate*. Para a mesma, a crise real reside no facto dos jogadores não conseguirem lidar com a transição do meio dos jogos para o *mainstream*.



MSNBC Leigh Alexander & Eric Johnson Interview #GamerGate

Figura 22: Entrevista a Leigh Alexander (fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=8pXZ3umA9ww>)

Assim, e tal como tantas outras mulheres que diariamente lutam pelo seu lugar neste mundo tecnológico, estas três mulheres conseguiram combater o *GamerGate* e apesar de todas as ameaças e de tudo o que passaram para enfrentar este grupo de ódio, as mesmas conseguiram ter a sua palavra e hoje em dia são tidas como exemplo ao combate a este escândalo.

3.3.3. Jogos analisados

No início da minha pesquisa para esta dissertação, decidi desde cedo que iria utilizar um

método experimental e observacional, que explico melhor mais à frente no capítulo “Métodos Utilizados”.

Dito isto, é neste capítulo que analiso as interações tidas com os jogadores, ao longo da minha experiência nos videogames. O que fiz foi jogar três jogos, escolhidos previamente por mim e que me pareceram ter muita popularidade entre os jogadores e jogar cada um deles, no modo *online*, possibilitando algumas interações.

O que se segue nesta dissertação é, então, uma breve explicação acerca de cada um dos três jogos e, posteriormente, a minha interação com outros jogadores.

3.3.3.1. *Overwatch*

3.3.3.1.1. Introdução

O *Overwatch* (Figura 23) é um jogo de ação na primeira pessoa (*First-person shooter* – FPS) *online* e é baseado em equipas, lançado a 24 de maio de 2017 pela produtora *Blizzard*.

É dos jogos mais populares desde o seu lançamento, contando atualmente com cerca de 30 milhões de jogadores ativos, é também muito popular por jogadoras femininas. Até ao momento, existem 24 personagens jogáveis, em que 14 destas são do sexo masculino (ou similares, já que algumas das personagens são robôs) e as restantes 10 do sexo feminino.



Figura 23: Logótipo do *Overwatch* (fonte:

https://vignette2.wikia.nocookie.net/dbxfanon/images/8/84/Overwatch_logo_by_feerieke-da4xuzp.png/revision/latest?cb=20170316184119)

3.3.3.1.2. Contexto

A escolha deste jogo como estudo de caso recaiu na já referida popularidade por parte do sexo feminino e por ter algum material suscetível de análise no que toca ao sexismo nos videogames: os fatos das personagens femininas com decotes ou o corpo modelado, que mostram as curvas da personagem (ver Figura 24); ou a forma como algumas das personagens foram modeladas e construídas (ver Figura 24).

3.3.3.1.3. Análise de Personagens

Neste capítulo irei analisar alguns casos concretos de personagens ou histórias que a nosso ver indicam a presença de sexismo neste jogo.

Tracer

Uma das personagens a analisar chama-se Tracer (Figura 24), uma aventureira inglesa cujo papel no jogo é o de assistir a equipa na ofensiva. É possível observar pelos decotes do fato, pela pose e pelas roupas extremamente coladas ao corpo, de forma a mostrar as curvas da personagem, que existe alguma sexualização da mesma.



Figura 24: Vista frontal e traseira da personagem Tracer (fonte: própria)

Widowmaker

Outra das personagens jogáveis chama-se Widowmaker (Figura 25), uma atiradora furtiva francesa cujo papel é assistir a equipa na defensiva. Tal como a Tracer, e pelos mesmos motivos, esta personagem torna-se bastante sexual.



Figura 25: Vista frontal e traseira da personagem Widowmaker (fonte: própria)

Homossexualidade no Jogo

Para acompanhar o desenvolvimento da história do jogo, a produtora decidiu lançar também uma série de livros *online* de banda desenhada para enriquecer o conteúdo. Num destes livros, chamado *Reflections*, é revelado que a personagem Tracer mantém uma relação amorosa com outra mulher chamada Emily (Figura 26).



Figura 26: Painel do comic Reflections (fonte: própria)

Para qualquer *gamer* que acompanhe e jogue o trama que envolve todo este jogo, sabe as histórias das personagens o que, mais uma vez, cria uma sexualização da personagem.

3.3.3.1.4. Interação com outros jogadores

Como este jogo tem bastantes personagens, com histórias completamente diferentes, eu optei por jogar sempre com a personagem que me parecia cumprir mais com o pretendido nestas

interações, o contato com outros jogadores, bem como algumas reações.

11-05-2017 17h00

Comecei a jogar com a Tracer e mal entrei no jogo dirigi-me aos outros jogadores, dizendo apenas “Hey”, para eles saberem que estavam a jogar com alguém do sexo feminino. Com isto, quis perceber se era normal encontrarem jogadoras durante as suas maratonas e rapidamente percebi que não, pois a primeira reação não foi das melhores.

Sendo da minha equipa esperava-se uma colaboração maior, mas ao contrário do esperado, desde o primeiro momento que teceram alguns comentários acerca da personagem com que eu estava a jogar, chamando-me a mim de “lez” (expressão abreviada para lésbica) e insinuando que como estava a jogar com aquela personagem era uma “menist” (expressão abreviada para *feminist*, ou feminista em português).

Ao longo do jogo fui ganhando “terreno” e acabámos por ganhar, depois de uma primeira abordagem, os outros jogadores acabaram por não tecer mais comentários.

11-05-2017 18h00

No segundo jogo, que iniciei logo após a vitória com a primeira equipa, optei por jogar com outros jogadores, para continuar a ver as reações dos mesmos.

Mal entrei no jogo, fiz exatamente o mesmo que tinha feito no primeiro, cumprimentei os meus colegas de equipa, mas desta vez não obtive qualquer resposta da parte dos mesmos.

Sempre que havia comunicação entre os jogadores, sempre por voz, eu tentava falar, mas nunca obtendo resposta, isto é, respondiam sempre a outros jogadores do sexo masculino, mas nunca a mim.

A meio do jogo um dos jogadores dirigiu-se a mim, chamando-me de “tracer fag” (a expressão *fag* é uma abreviatura para *faagot*, que em português significa “bicha”/gay) e de “gold twats” (que em português não tem uma tradução literal, mas significa no dicionário urbano “estúpida”).

Não reagi aos comentários, ignorei-os e isso provocou uma reação agressiva por parte dos jogadores, que sempre que eu morria ofendiam-me.

3.3.3.1.5. Conclusão

Apesar de não ter jogado muito *Overwatch*, a verdade é que os dois jogos que fiz deram para perceber o que é que eu iria encontrar neste mundo dos videojogos.

Desde o momento que entrei, até ao momento que saí do jogo nunca me senti bem recebida, na medida em que todos os jogadores me ignoraram ou se dirigiram a mim com ofensas.

Mesmo depois de ter mostrado que sabia jogar, eles não mantiveram a mesma postura arrogante e ofensiva.

No meu ponto de vista, todas as ofensas feitas foram com a intenção de eu não perceber bem o que eles queriam dizer com aquilo, mas como eu percebi soube à partida que não seria bem-vinda naquele jogo e naquela equipa.

Esta primeira interação fez-me pensar em todas as mulheres que jogam este tipo de jogos e que sofrem estas ofensas e rejeições, o que me deixou de certa maneira incomodada, pois esperava mais interação, tratando-me por igual.

3.3.3.2. *Grand Theft Auto V*

3.3.3.2.1. Introdução

O *Grand Theft Auto V* (geralmente referido pelo seu acrónimo GTA, ou GTA V) (Figura 27) é um jogo de ação, com ambas as componentes *singleplayer* e *multiplayer (online)*, lançado originalmente a 17 de Setembro de 2013 pela produtora *Rockstar Games*.



Figura 27: Logótipo do GTA V (fonte:

https://vignette.wikia.nocookie.net/gtawiki/images/3/35/GTA_V_Logo_Transparent.png/revisio/n/latest?cb=20130505082918)

Esta é, também, uma das séries de jogos mais populares de sempre, contando já com quinze iterações (as interações equivalem às versões lançadas, isto é, apesar do jogo a ser analisado ser numerado como o quinto, existem outras iterações que não entram na contagem principal).

A componente mais popular do jogo é o modo de história (*singleplayer*), mas este título

possui também uma componente *online* muito popular, denominada *Grand Theft Auto Online* (geralmente referido pelo seu acrónimo GTAO). Embora no modo história existam inúmeros casos propícios a análise no que toca a sexismo, o foco desta tese é feito exclusivamente a interações *online*, pelo que irei apenas analisar esta componente.

3.3.3.2.2. Contexto

Este jogo foi escolhido como estudo de caso devido à sua natureza extremamente polémica: desde as primeiras interações, é um jogo que aborda violência, drogas, prostituição, corrupção política e policial, etc. Apesar de ser um jogo de cariz satírico para ambos os sexos no que toca ao enredo, foi interessante fazer observações no modo *online* devido à sua comunidade de jogadores ser muito diversa, quer em idade ou género.

3.3.3.2.3. Análise

Rapemod

Um dos tópicos mais controversos no GTAO foi a criação de uma modificação que permite aos jogadores "violarem" outros jogadores (Figura 28). É importante notar que esta modificação foi criada sem consenso da produtora do jogo, e que jogadores que a utilizem serão sujeitos a medidas punitivas (suspensão temporária ou mesmo conta bloqueada permanentemente).



Figura 28: Exemplo da utilização desta modificação (fonte: própria)

3.3.3.2.4. Interação com outros jogadores

Visto a natureza deste jogo ser diferente dos outros tratados nesta dissertação, foi necessário fazer uma abordagem diferente, dado que ao entrar numa sessão de jogo cada jogador está por sua conta, e só depois pode formar equipas.

A premissa seria a de fazer 4 jogos em 4 sessões de jogo diferentes, de forma a obter o maior

número de jogadores possível e, conseqüentemente, reações diferentes. A primeira ação tomada ao entrar na sessão foi sempre utilizar o *chat* de voz para cumprimentar os restantes jogadores. Em duas das sessões o objetivo seria de eliminar outros jogadores, e nas outras duas de tentar formar equipa.

12-05-2017

Iniciei este jogo numa sessão com outros 28 jogadores (sendo o máximo 30).

Após fazer o cumprimento, apenas obtive resposta de dois jogadores, em que um me cumprimentou de forma amigável e o outro fez uma espécie de sons impercetíveis.

Durante o jogo, fui eliminando outros jogadores de forma indiscriminada e não obtive qualquer resposta imediata. Mais tarde, um dos jogadores que eliminei desafiou-me, de forma cordial, para um 1 contra 1 e eu aceitei.

Após eu ter vencido, começou a insultar-me, coisa que eu não esperava, pois até aqui tinha tido um tratamento “simpático” por parte deste jogador, e a dizer que era impossível ter sido “derrotado por uma rapariga”.

15-05-2017

O segundo jogo realizou-se numa sessão com outros 21 jogadores. Desta vez não obtive a resposta de nenhum jogador ao fazer o cumprimento.

No entanto, no decorrer do jogo e ao ir eliminando outros jogadores, um dos jogadores insultou-me em polaco (“*kurwa*” - puta) após o eliminar, continuando a gritar no *chat* de voz.

Como ignorei, porque na altura não sabia o que significava, penso que o jogador ficou mais irritado, daí a ter continuado a reclamar, sem eu perceber uma única palavra.

De resto, não obtive mais respostas.

15-05-2017

Este jogo realizou-se numa sessão com 29 jogadores, ou seja, com o máximo de *gamers* possível.

Ao entrar na sessão, alguns dos jogadores estavam numa discussão acesa (em inglês), onde grande parte estavam a acusar um outro jogador de estar a usar *cheats* (software ilegal externo que dá vantagem).

De qualquer das formas, quando a discussão acalmou cumprimentei os outros jogadores, mas fui insultada sem motivo e um dos jogadores disse “só faltava mesmo uma rapariga para isto ainda ficar mais merdoso”.

Após as primeiras reações, resumiram a discussão. Tentei, então, formar equipa com outros jogadores, os quais não me responderam e não quiseram formar equipa.

15-05-2017

O quarto e último jogo realizou-se numa sessão com 25 jogadores.

Desta vez obtive resposta de outro jogador português mal iniciei o jogo, e este prontamente se disponibilizou a ajudar-me. Com isto, formámos equipa e fomos fazer algumas missões.

Durante este tempo (aproximadamente 40 minutos), sempre foi amigável comigo e nem nunca houve algum tipo de comentário acerca de eu ser do sexo feminino.

3.3.3.2.5. Conclusão

Não sabia bem o que esperar deste jogo, pois normalmente quando jogo GTA é num formato de missões *offline*, ou seja, não havendo interação com outros jogadores.

No primeiro jogo que realizei fiquei bastante surpreendida, porque achei que com uma experiência negativa no *Overwatch* esta poderia ser pior, dado o conteúdo do jogo ser um tanto ou quanto sexista em si.

No início, como mostrei nas interações, tudo parecia correr bem, até ao momento em que um dos jogadores é derrotado por mim, aí a situação tornou-se bastante hostil, na medida em que este ficou muito ofendido por ter perdido contra uma rapariga, situação que até ali não tinha importado.

A partir desse jogo e até ao último, onde fui surpreendida por uma pessoa que falava a mesma língua que eu e que me tratou com bastante igualdade foi mais do mesmo. As ofensas eram algumas e o facto de ser rapariga incomodava e chegaram a dizer que era uma coisa negativa.

3.3.3.3. Counter-Strike: Global Offensive

3.3.3.3.1. Introdução

O *Counter-Strike: Global Offensive* (geralmente referido pelo seu acrónimo CS, ou CS:GO) (Figura 29) é um jogo de ação na primeira pessoa *online* e baseado em equipas, lançado a 21 de Agosto de 2012 pela produtora *Valve*.



Figura 29: Logótipo do CS:GO (fonte: <https://logodownload.org/wp-content/uploads/2014/09/cs-go-logo-.png>)

É neste momento, o segundo jogo mais jogado na plataforma Steam, contando com mais de meio milhão de jogadores ativos diariamente colocando-o, também, no topo dos jogos mais jogados em geral. É uma série com uma comunidade muito ativa e apaixonada pelo jogo, sendo que o mesmo começou originalmente por ser uma modificação de outro jogo (Half-Life) desenvolvida por dois jovens, que mais tarde venderam os direitos deste à então atual detentora do título, a Valve.

3.3.3.3.2. Contexto

Este jogo foi escolhido como estudo de caso, devido à sua popularidade por parte do sexo feminino e por ser um dos jogos mais jogados da plataforma Steam.

Este atingiu um nível de popularidade tão elevado por parte de jogadoras femininas, que algumas patrocinadoras começaram a criar equipas exclusivamente femininas para competir nos respetivos torneios. A nível nacional, os *k1ck*, uma organização portuguesa de *multigaming* (possuí equipas para diversos jogos e não apenas um), criaram em 2013 uma equipa feminina (Figura 30).



Figura 30: Equipa feminina dos k1ck em CS:GO (fonte: http://www.k1ck.com/09/images/k1ck/k1ck_female_xlp.jpg)

3.3.3.3.3. Interação com outros jogadores

Este é um dos jogos mais jogados em todo o mundo, como tal achei que durante as minhas interações consegui-se deparar-me com jogadoras do sexo feminino, mas tal não aconteceu.

20-04-2017 16h45

Comecei por jogar um 5X5, num estilo de jogo mais relaxado e só estavam *gamers* do sexo masculino a jogar. Quando entrei no jogo dirigi-me imediatamente aos meus colegas de equipa, dizendo “*Let’s win this*”, mas não obtive qualquer reação. Durante este jogo não houve muitas interações, no geral.

21-04-2017 17h00

Neste dia optei por jogar um estilo de competição 8X8, onde o objetivo é matar o maior número de jogadores possíveis durante os 10 minutos.

Sendo que iria jogar sozinha, contra todos os jogadores presentes e visto que eram todos do sexo masculino eu já esperava reações menos boas, caso eu conseguisse posicionar-me no pódio do jogo.

Ao contrário do que eu esperava, não foi necessário eu matar ninguém para que os “ataques” começassem. Mal cumprimentei os outros jogadores e eles se aperceberam que eu era uma rapariga ouvi logo um “*shut up*” e um “*fucking idiot*”.

O facto dos outros jogadores terem falado e ninguém ter ofendido nenhum deles, fez-me perceber que era mesmo pelo facto de eu ser uma rapariga. Esta desconfiança veio-se a confirmar quando um dos jogadores, português, disse “Está uma gaja no jogo, que interessante”, com um tom irónico.

Esse jogador português passou o resto do jogo a falar comigo, a ser ordinário e quando passei para primeiro lugar no jogo ele ficou extremamente chateado e começou a justificar-se, com frases tipo: “Eu não estou a jogar a sério”; “Mas eu matei 30 gajos de faca”; “De certeza que alguém está a jogar por ti”.

22-04-2017 18h00

Continuando com o modo de jogo que optei no dia anterior, decidi tirar a prova dos nove e jogar da mesma forma, isto é, não falar inicialmente com ninguém e tentar eliminar o maior número de jogadores possíveis.

Passados os 3 minutos de jogo inicial, um jogador perguntou, em português, “quem és tu?” e eu respondi “Olá, sou a Ana”. Bastou esta simples frase para despoletar mais uma série de comentários sexistas, como tinha acontecido no jogo anterior.

Quando comecei a ganhar esse tal jogador estava sempre a meter-se comigo e a fazer comentários do género “é impossível uma rapariga jogar assim”, “deves ser fufa”, “não és tu a jogar”, “deixa para quem sabe”.

Quando respondi a um dos comentários ele ripostou imediatamente dizendo “Para que é que é essa voz? Deves querer ser enrabada”.

Ao longo dos cerca de dez minutos, os “ataques” continuaram, e mesmo continuando a perder nunca assumiu a derrota.

26-04-2017 17h00

Neste dia decidi jogar em modo competição (5X5), com jogadores que não conhecia, para ver se as reações eram diferentes, dado que aqui teria que jogar em equipa.

No primeiro jogo entrei como “terrorista” e a minha equipa era apenas constituída por *gamers* do sexo masculino. Quando o jogo começou falei com a minha equipa, para nos tentarmos organizar e um dos jogadores arrotou, não obtendo resposta por parte de ninguém.

Entretanto em modo competitivo, é essencial que haja comunicação entre os membros da equipa, como os outros jogadores mal falavam, acabámos por perder na primeira parte.

Na segunda parte, já como “contra-terroristas” o objetivo é desarmar uma bomba e definirmos por que lado vamos é importante, então eu mais uma vez tentei comunicar com os jogadores da minha equipa e nenhum deles respondeu.

Ganhámos a segunda ronda e no final um deles disse “*Easy with or without a girl!*”.

26-04-2017 18h00

Logo a seguir entrei noutra jogo, também este em modo competitivo.

Neste jogo foi mais complicado, pois toda a minha equipa era composta de polacos, ou seja, falavam em russo entre eles e sempre que eu falava em inglês não me respondiam.

Neste caso, penso que não teve a ver com o meu sexo, mas com a barreira linguística.

3.3.3.4. Conclusão

Este era o jogo, que a meu ver, criava mais expectativas ao nível da interação, devido à sua popularidade entre os jogadores.

O primeiro jogo, como descrevi anteriormente não teve grande interação no geral, mas o segundo e o terceiro jogo tiveram bastantes reações negativas ao facto de eu ser uma rapariga.

O segundo jogo correu-me bem no geral e isso não foi bem visto por parte dos jogadores, mas principalmente por parte de um jogador português que utilizou todas as desculpas que tinha para justificar o facto de estar a perder contra mim. Para além deste não acreditar que seria eu a jogar, passou o jogo todo a meter-se comigo e a tentar rebaixar-me, com comentários que faziam

entender que eu só estava a ganhar, porque não se esforçava minimamente.

O terceiro jogo foi um dos que mais me chocou em relação aos comentários tidos. O jogador português que interagiu comigo foi muito desagradável e à medida que eu ia subindo de posição no jogo, ele fazia comentários piores e cada vez mais sexistas. O mesmo chegou a criar uma ligação entre a maneira de jogar e a orientação sexual, dando a entender que só mulheres homossexuais é que jogam bem.

No último jogo a barreira linguística não possibilitou uma interação com os outros jogadores e, por isso, não houve muito a analisar.

3.4. Análise de Entrevistas e Inquéritos

Como técnicas de recolha de dados, escolhi os inquéritos e as entrevistas, como explico mais a frente no capítulo dos “Métodos utilizados” (Capítulo IV.3).

As entrevistas foram direcionadas a 6 *gamers*, três do sexo feminino e três do sexo masculino, de maneira a que a amostra fosse mista. Para esta dissertação, não achei de grande interesse ter uma amostra muito grande de entrevistas, até porque os inquéritos tiveram uma grande adesão por parte dos internautas e as respostas dadas pelos seis entrevistados foram satisfatórias para uma análise.

A primeira entrevista realizada foi ao José. Jogador há 13 anos, joga diariamente, pelo menos duas horas por dia, jogos como o *Counter-Strike: Global Offensive*, *World of Warcraft* e *Metal Gear Solid*.

Quanto ao assunto a que nos leva esta tese, tem uma opinião muito sólida, pois durante os seus treze anos de jogo já se deparou com algumas atitudes sexistas por parte de outros jogadores, não concordando com tais abusos.

Ao longo da entrevista notou-se que era um apoiante do sexo feminino no mundo dos videojogos e quanto às atitudes presenciadas refere “é costume presenciar alguns abusos verbais por parte de outros jogadores do sexo masculino. Os abusos normalmente incidem em piadas sobre cozinha, a suposta inaptidão das mulheres para os jogos, cariz sexual ou simplesmente abuso verbal.”

Quando falei sobre a resistência à entrada das mulheres neste mundo, o mesmo comparou os videojogos ao mundo do futebol, dizendo “Em relação ao mundo competitivo profissional, penso que existe alguma resistência à entrada de equipas femininas porque, de momento, não são capazes de atrair os mesmos públicos que equipas masculinas ... É uma situação similar à do futebol: embora as equipas femininas consigam ter excelentes resultados, o facto de não atraírem patrocinadores dificultam a sua visibilidade.”

No final de cada entrevista pedi um comentário adicional, para que o entrevistado pudesse

comentar livremente o tema. José, o primeiro entrevistado, fez um comentário que me suscitou algum interesse, pois o mesmo refere que “a maior parte das atitudes sexistas tidas por jogadores masculinos não são feitas com intenção de maldade” e confessa que tem alguns amigos que já as tiveram, mas depois concorda que as mesmas possam ser consideradas “ofensivas”.

A segunda entrevista foi realizada a Ana Sofia, que com quase dez anos de experiência no mundo dos jogos, joga todos os dias e muitas das vezes com jogadoras do sexo feminino de várias nacionalidades.

Para a mesma, atitudes sexistas são já uma prática normal durante o decorrer dos jogos, pois nem sempre as mulheres são “vistas como jogadores tão capazes como jogadores de sexo masculino”.

“Joga tão mal... tem de ser rapariga pá!” ou outros comentários deste género são ouvidos várias vezes durante os jogos que costuma jogar. Contudo, diz que também as mulheres nem sempre têm as atitudes mais corretas para com os jogadores do sexo masculino falando, por vezes, de uma maneira mais “amorosa” para “ganharem um lugar no grupo em questão ao invés de apelarem às suas capacidades como jogadoras experientes”.

Este exemplo que Ana Sofia dá, mostra que nem sempre são os jogadores do sexo masculino a criarem as situações sexistas, mas que as próprias jogadoras do sexo feminino também já se veem como o elo mais fraco durante o jogo, utilizando o seu sexo para conseguirem chegar mais longe. A opinião da jogadora é que as jogadoras mulheres “abusam do facto de serem do sexo feminino, para se enaltecerem na sua presença em jogos e ganharem influência como jogadoras”.

Durante toda a entrevista e ao contrário do esperado, Ana Sofia mostrou um desconforto com algumas atitudes por parte de jogadoras do sexo feminino e não masculino, frisando sempre que as mesmas utilizam “características físicas em vez de demonstrarem as suas qualidades como jogadoras” e como exemplo utiliza os *streams* feitos através de *webcams*, que ao contrário dos jogadores do sexo masculino perdem em conteúdo de jogo e ganham em exibição física. A jogadora também é da opinião que a sociedade também tem mão nesta “culpa”, pois continuam a “associar os jogos a jogadores do sexo masculino, e a criar personagens de jogos que subvalorizam as mulheres em geral”.

Ana Sofia diz notar uma discriminação, até na hora de escolher as personagens, pois segundo a mesma, “mulher que joga é *“healer”* e não *“tank”*”. Quando muitas raparigas já começam nos dias de hoje a demonstrar-se mais que capazes de jogar em qualquer *“role”* (papel desempenhado pelas personagens nos jogos).

Nos comentários adicionais, a jogadora experiente falou de vários fatores que contribuem para uma discriminação, mas no final mencionou exemplos de melhorias que tem havido acerca deste tema, como são exemplos: “as alterações em *design* que houve nas características físicas e na roupa da nova personagem que faz o papel de Lara Croft nos mais recentes jogos do *Tomb*

Raider, ou no papel e caracterização impressionante da personagem adolescente Ellie no jogo *Last of Us*, ou até a importância dada ao novo jogo *Uncharted: The Last Legacy*, cujo foco passaram a ser as personagens femininas.”.

Também Gustavo, o terceiro entrevistado joga há dez anos, mas a periodicidade vai variando consoante as alturas do ano, mas normalmente é um jogador bastante assíduo e é um dos do role de entrevistados que já esteve em contacto com uma competição de jogos *online*, em equipa.

Tal como os outros jogadores, este *gamer* também tem o *Counter-Strike: Global Offensive* como um dos jogos de eleição, mas ao contrário dos restantes não é da opinião que as atitudes por vezes “agressivas” por parte de jogadores tenha a ver com o sexo do *gamer*, mas sim com certas atitudes. Contudo, diz já ter assistido a atitudes sexistas.

Quanto à opinião em relação à presença das mulheres no mundo dos jogos *online*, diz traduzir-se “num apoio ao crescimento do mundo *gaming* e claro a sua aceitação pela sociedade em geral, para tal terá de haver um aumento de *gamers* do sexo feminino já que por enquanto é uma área de predominância do sexo masculino, pelo menos nas Consolas e *PC Gaming*.”, mas concorda que nos últimos anos e principalmente na última década o crescimento de jogadoras do sexo feminino tem crescido “de uma forma quase exponencial”.

Ao contrário dos outros cinco entrevistados, Gustavo dá conta que apesar desta discriminação em torno do sexo, essa não é a única presente nos jogos, mas também “a discriminação racial, sexual, idade, preferência religiosa ou qualquer outra, ou seja, apesar de existirem são em larga minoria”. E justifica: “A razão da existência da mesma é complexa e não se encontra só no mundo do *gaming*, talvez a educação e valores dados pelos pais e/ou ambiente social contribuam para a existência desta discriminação.”.

Para o jogador, os media ao longo dos anos têm tido uma influência grande na “imagem errada do tipo de jogador, personalidade e comportamento do mesmo criando um estereótipo do mesmo” e acredita que “com o aumento da percentagem das mulheres nesse mundo mas sobretudo com o crescimento e enraizamento do mundo dos *smartphones* na nossa vida social este estereótipo criado é cada vez menos predominante”.

A meu ver o comentário final deste entrevistado foi um dos mais interessantes, pois considerou e até elogiou o tema, achando-o de alguma importância visto que é fundamental para uma sociedade livre e democrática haver uma igualdade de direitos e deveres independentemente do sexo, tendo em conta o papel do mundo das tecnologias cada vez mais presente no nosso dia-a-dia e o crescimento do mundo *gaming* nas últimas duas décadas é importante que se acabem com esterótipos e haja uma presença e interesse por ambos os sexos sem qualquer discriminação.”

A quarta entrevista foi realizada através de videochamada a outra jogadora do sexo feminino, Irina.

É a entrevistada que joga há mais anos, cerca de catorze e tem por hábito jogar cinco

vezes por semana. O jogo *online* que mais a agrada é o *Call of Duty* e normalmente joga com raparigas.

A jogadora, durante a entrevista, falou numa equipa/clã onde participavam ambos os sexos, mas onde mais tarde, dentro desse mesmo clã, foi criada uma sigla (OLG-Orgulho Lusitano Girls). A ideia surgiu, pois as mesmas queriam organizar um *meeting* (encontro entre jogadores) entre todo o clã e acharam engraçado que, havendo muitas raparigas nessa mesma equipa, que as mesmas tivessem a própria sigla para se identificarem.

Ao longo dos anos não se lembra de se ter deparado com alguma atitude sexista por parte de outros jogadores, mas concorda que ainda “existe o antigo pensamento, de que estas coisas são para rapazes e não para raparigas e muita dessa resistência é devido, também, ao machismo de não aceitação, pois as mulheres também podem fazer o mesmo que eles, que é jogar”.

Como ideia para uma melhor aceitação do sexo feminino nos jogos *online*, Irina sugere: “Definitivamente umas publicidades a apelar ao feminismo nos videojogos e mais que isso, existirem campeonatos para raparigas, ou onde as equipas sejam obrigadas a contratar pelo menos 30% da capacidade da *team* para as representarem nos torneios”.

Quando a jogadora disse nos comentários adicionais “boa sorte para divulgares a mensagem”, eu percebi que a maior parte das pessoas não tem noção da importância deste tema e que, realmente, ao longo das minhas pesquisas a informação era escassa no que diz respeito ao tema abordado.

Um dos jogadores mais assíduos foi o quinto entrevistado, Jorge que com 13 anos de experiência no mundo dos videojogos, joga diariamente e mais do que uma vez por dia.

Dota 2, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Battlerite* e *Street Fighter V* são os jogos de eleição deste *gamer*, que já assistiu a algumas atitudes sexistas por parte de outros jogadores, nomeadamente “piropos ou frases sexualmente sugestivas”.

Quanto a uma discriminação, diz ainda existir, mas “cada vez menos”. A opinião do jogador é que também as mulheres têm alguma culpa nesta situação, pois existe “falta de investimento no jogo” por parte das mesmas, mas diz que ainda existe o antigo estigma de que as “mulheres jogam pior que os homens”.

Quanto aos comentários adicionais, foi muito perentório e afirma que “algumas mulheres quando querem começar a jogar *online* esperam «tratamento especial» dos jogadores de sexo masculino, o que também está a piorar a situação”.

Quanto à sexta e última entrevista foi realizada por *email*, pois para terminar as entrevistas dentro do prazo previsto, não conseguia encontrar-me com esta *gamer*. Mariana, começou a jogar muito cedo, por volta dos cinco anos e ainda hoje joga duas a três vezes por semana.

A grande diferença desta entrevistada para os outros *gamers* que referi, é que Mariana não é fã de jogos *online*, mas sim de jogos no geral, como são exemplos os jogos de ação, aventura, puzzle, simuladores e estratégia. Entrevistei a Mariana, mesmo sabendo que o *online* não era o

seu foco, porque me pareceu ter opiniões muito importantes acerca deste tema.

Começou por me justificar a sua atual falta de interesse no *online*, pois quando jogava deste modo mais interativo encontrava um “espírito normalmente muito infantil”. Apesar desta opinião e como jogadora, Mariana diz conhecer outras jogadoras e diz já ter presenciado algumas atitudes sexistas, dando o exemplo “quando descobrem que se é rapariga, a atenção (positiva ou negativa) aumenta. Com isso vem todo o tipo de interações sexistas como pedidos de interação real” e diz que este é outro dos motivos que a leva a afastar-se dos jogos *online*.

Mariana acredita que este mundo dos jogos “sempre foi um mundo de homens” e que desde cedo a contribuição dos criadores dos jogos levaram a uma “sexualização de heroínas” e dá o exemplo da Lara Croft, em *Tomb Raider*, que “definiu um universo marcadamente mais masculino”.

A jogadora afirma que “a presença de mulheres associada a prostituição, sexo, violência, atributos físicos desenvolvidos é constante em títulos AAA” (títulos AAA são jogos com grandes valores de produção e marketing. Informalmente, utiliza-se o acrónimo para definir jogos cuja produção e marketing envolvem “*A lot of time, A lot of resources, A lot of money*”) e acredita que há receio por parte dos homens que “as editoras mudem num mundo tão politicamente correto (ainda mais agora que o feminismo está tão no *spotlight*)”.

Para melhorar a aceitação do sexo feminino neste mundo, Mariana afirma “não acho que se deva mudar a indústria para atrair as mulheres. Deve sim, permitir-se que estas joguem como outro jogador qualquer” e acrescenta que “no *online*, pode haver lugar a todo o tipo de *bullying* e aí acho que só a evolução da comunidade e das pessoas que jogam pode ajudar a quebrar estereótipo”.

Depois desta síntese das entrevistas, a minha análise foi ter em conta a generalidade de comentários e opiniões que achei que deviam ser mais significativas para a minha dissertação.

Um exemplo foi um comentário da última entrevistada, a Mariana, que disse que os “jogos são para todos como desportos, lazer, turismo, ou música”. Esta frase a mim disse-me muito, pois fez-me perceber que a minha abordagem tão focada no tema “videojogos” me fez esquecer um bocado o assunto que me fez inicialmente escolher o tema para a minha tese, o feminismo.

A verdade é que, bem como os videojogos, todo o tipo de atividades, vestuário, calçado e tudo o que tenha a ver com o nosso dia-a-dia devia ser “assexuado”, na medida em que, todos os sexos deviam ter acesso a eles, sem qualquer tipo de discriminação.

Quando às entrevistas, todos os entrevistados tiveram mais ou menos a mesma opinião em relação às atitudes sexistas e apenas a entrevistada Irina diz não se recordar de ter assistido a nenhuma. Os restantes para além de terem assistido, condenam a situação, sendo que na opinião de alguns também as mulheres têm culpa destas reações, como é o caso de Ana Sofia que denuncia a “influência” negativa que as jogadoras do sexo feminino têm sobre alguns jogadores, na medida

em que, utilizam atributos físicos, por exemplo, para conseguirem mais “privilégios” no jogo.

Todos tiveram diversas ideias para que a aceitação das mulheres fosse maior, e algumas dessas ideias passaram por maior publicidade, criação de jogos com personagens femininas não sexualizadas e até um canal de televisão dedicado a “este tipo de mundo” para criar uma “aceitação social cada vez maior”.

Apesar da amostragem de entrevistas ser em número reduzido, penso que estes seis entrevistados conseguiram mostrar perspectivas diferentes, mas ao mesmo tempo coincidentes no que toca ao sexismo ainda existente neste mundo dos videojogos e nos comentários adicionais de cada um mostraram que é um tema que interessa tanto ao sexo feminino como masculino e que acham que deve ser tido em conta e discutido mais vezes, para que se torne algo banal e com uma aceitação normal.

Para terminar, as entrevistas foram na sua maioria presenciais e duas delas via internet, por falta de tempo ou por, no caso da Irina, por dificuldades de acessibilidade.

Os inquéritos foram feitos *online* e tive 89 respostas. Dentro das mesmas, a maioria das respostas foram dadas pelo sexo feminino (55,1%) e 84,3% dos inquiridos já interagiram com mulheres durante jogos *online*. De grande importância é o grande número de inquiridos que dizem verificar um aumento de mulheres a jogar (89,3%).

Da amostra, escolhi dezasseis inquiridos que me permitiram uma análise mais aprofundada do tema e que reforçaram a minha conclusão que apresentarei mais à frente.

Destes dezasseis escolhidos para a minha análise, todos interagiram a certa altura com alguma jogadora do sexo feminino durante jogos *online* e apenas três dos mesmos não assistiram, ao longo das suas interações, a atitudes sexistas por parte de outros jogadores. Ao analisar melhor estes três jogadores reparei que só dois deles é que não concordam haver sexismo presente nos videojogos e que são ambos do sexo masculino.

Quanto ao posicionamento destes dezasseis jogadores em relação à participação das mulheres no mundo dos jogos, é praticamente positivo, tirando algumas respostas que me fizeram crer que o posicionamento era indiferente.

Só escolhi amostras para analisar que tivessem dado a sua opinião em relação ao tema e estas foram bastante variadas. Por exemplo, poderíamos notar um queixume por parte das mulheres mais elevado, mas isso não se verificou, as opiniões apesar de diferentes acabaram por ir ao encontro umas das outras.

Uma das opiniões mais referidas foi que ainda existe bastante machismo neste mundo e que as mulheres continuam a ser vistas como elos mais fracos, mas que isso não se verifica apenas nos videojogos, mas noutras áreas, principalmente ligadas a desportos.

Um exemplo é um jogador que diz ainda existir “alguma resistência à entrada das mulheres no mundo dos videojogos” e justifica acrescentando que “é uma indústria com uma

clara dominância na presença masculina”. Outro dos jogadores, diz que observa que “desde que começaram a ser comercializados, que os videogames têm tido campanhas de marketing direcionadas quase exclusivamente a rapazes” e até dá o exemplo de um anúncio lançado para promover o jogo *Zelda: Ocarina of Time* (<https://www.youtube.com/watch?v=evI5pF5h8Ck>), onde aparecem as frases: “*Willst thou get the girl? Or play like one?*”, dando a entender que jogar “como uma rapariga” é algo negativo.

Um dos inquiridos analisados ressaltou que várias vezes presenciou “perseguições” ao sexo feminino por parte de outros jogadores, que procuravam ter uma relação além do jogo, real e de afeto e quando as jogadoras do sexo feminino não demonstravam interesse, eram imediatamente acusadas de não serem mulheres e de se fazerem passar por uma para terem vantagens. Já outros dos inquiridos dizem assistir várias vezes em jogos como *League of Legends*, onde a comunidade é mais nova, a jogadores a serem bastante ofensivos e mandarem jogadoras do sexo feminino irem fazer lides domésticas em vez de estarem a jogar. Este mesmo jogador, admite que estas insinuações e agressões verbais podem ter um efeito muito negativo e que por vezes são mais graves que uma agressão física.

Uma das posições que destaquei, devido ao seu conteúdo, foi um comentário de uma inquirida, que passo a transcrever na íntegra: “Acho que que essa resistência está diminuindo, pois hoje em dia, pelo menos nos games que jogo, se vc é mulher e eles descobrem pela voz no microfone e tal, nada muda a maioria das vezes. Hoje é raro eu ser discriminada no jogo por ser mulher, pelo contrário, eles agradam muito mais e elogiam. Inclusive há homens que fazem perfil de mulher no game pra ganhar itens e *comends*. Claro que ainda existe 1/100 que vai falar merda e ser machista, mas está raro de encontrar.”.

Decidi escolher esta opinião, pois mostra um pouco do que as mulheres se sujeitam, acabando por aceitar serem tratadas de maneira diferente, se essa diferença for para as ajudar, de alguma maneira, ao longo dos jogos. Ou seja, se forem ofendidas há muitas mulheres a denunciar esse mesmo aspeto, mas depois há exemplos de jogadoras femininas que ficam contentes com um tratamento diferente por parte dos homens, se este lhes trazer vantagens.

Um dos exemplos encontrados de uma jogadora feminina que sofre de abusos verbais é de uma *gamer* que confessa sofrer constantemente de piadas sexistas e que normalmente até lhe pedem o número ou favores sexuais. Para a mesma, na sociedade de hoje em dia há vários estereótipos que “devem ser abolidos, onde tem de existir maior igualdade de género em todas as áreas, não só no ramo dos videogames.”.

Por fim, uma das inquiridas mostrou-se bastante revoltada com esta cultura dos videogames, pois para além de ser constantemente assediada por jogadores do sexo masculino e, por isso, ter deixado de jogar jogos *online*, diz que até a conferências de jogos evita ir sem uma companhia masculina, pois diz que o que se passa atrás de um computador acaba por se transferir para a realidade e que os *gamers* presentes nessas conferências ou *meetings* metem-se com

qualquer rapariga que apareça por lá e acrescenta que há sempre comentários como “uma rapariga por aqui?” ou “deves jogar muito bem deves”.

Para concluir, numa análise geral, notei que os inquiridos estavam todos maioritariamente de acordo no que toca ao aumento das mulheres nesta indústria e também nas opiniões, que passam por acharem que continua a haver atitudes sexistas e que a justificação advém dos tempos em que o marketing era bastante direcionado para os géneros, coisa que não acontece tanto hoje em dia, pois cada vez mais os brinquedos e outros produtos comercializados são para ambos os sexos.

4. MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO

4.1. Métodos Utilizados

4.1.1. Metodologias Qualitativas – Justificação da opção metodológica

Esta metodologia tem por base o autor António Carlos Gil, no seu livro “Métodos e Técnicas de Pesquisa Social”.

Contudo, e dado que se trata de um trabalho aprofundado no campo do feminismo e dos videojogos, foram tidos em conta outros autores.

Até hoje as metodologias foram uma discussão bastante presente no contexto das ciências sociais, principalmente no que toca à opção das metodologias compreensivas, indutivas, em oposição às lógico-dedutivas, isto é, as ciências sociais têm vindo a substituir uma explicação de causalidade dos fenómenos sociais, pela compreensão do seu sentido.

Toda esta tese teve como ponto de partida os videojogos e, como tal, os jogadores foram os principais atores do estudo, não apenas como consumidores, mas como produtores de uma cultura, a cultura dos videojogos.

Tendo em conta estes atores e segundo Guerra (2006), a “explicação de um fenómeno social encontra-se no significado que os atores dão aos seus atos e na perceção que estes têm do sistema de ação em que se inserem”.

Assim, o objeto de estudo tem por base numa metodologia qualitativa, na medida em que, se estabelecem relações e se compreendem fenómenos, através de mediação cultural e através da compreensão dos sentidos que os *gamers* dão acerca dos artefactos culturais do seu tempo, não sendo necessário uma quantificação desses fenómenos.

Com a escolha desta metodologia, o objeto de estudo foi centrado na construção da identidade destes atores e numa aproximação do campo de estudo, neste caso o mundo dos videojogos.

O método experimental e observacional entram, então, nesta tese, combinados, como os métodos base das minhas pesquisas. Segundo António Carlos Gil, o primeiro corresponde a um método que “consiste essencialmente em submeter os objetos de estudo à influência de certas

variáveis, em condições controladas e conhecidas pelo investigador” e, foi basicamente o que fiz ao longo de toda a minha pesquisa, pois sujeitei os meus entrevistados e até os jogadores adversários a perguntas e a um jogo que, inicialmente, seria controlado por mim, na medida em que eu era a única, no caso do decorrer de um jogo, que sabia que todas aquelas reações seriam esperadas e apresentadas, mais tarde, num trabalho de estudo. O mesmo autor descreve o método observacional como a observação de algo que “acontece ou já aconteceu”, que ao longo da minha tese foi o que eu fiz, observei o que se passava no mundo dos videojogos e integrei-me nesse mundo como observadora participante.

Com estes métodos, e face ao desafio que propus a mim mesma e descrito anteriormente, optei por utilizar estudos de caso, nomeadamente, o *GamerGate* e a utilização de jogos concretos e a observação e investigação dos mesmos, pois ambos os casos conseguiram trazer para esta tese bons dados de observação e uma amostra representativa do objeto de estudo.

“Estudo de caso é um estudo empírico que investiga um fenómeno atual dentro do seu contexto de realidade, quando as fronteiras entre o fenómeno e o contexto não são claramente definidas e no qual são utilizadas várias fontes de evidência.”

Yin (1981, p.23)

Explicando melhor a definição de Yin, um estudo de caso é caracterizado pelo estudo muito mais aprofundado de um certo objeto, ou de vários, num espaço e tempo limitado. As técnicas que se utilizam para o aprofundamento destes objetos são inúmeras.

Estes estudos de caso também facilitaram imenso a minha pesquisa, na medida em que escolhi a Pesquisa Descritiva para a elaboração desta tese.

“As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenómeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis (...) São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população.”

António Carlos Gil (2007, p.44)

Assim, e como tentei fazer uma descrição das características da população *gamer* e esse objeto de estudo foi descrito, tendo em conta a relação entre o sexo masculino e feminino, bem como levantei opiniões e atitudes de alguns jogadores acerca deste mundo, esta foi a pesquisa que me pareceu mais indicada.

4.1.2. Técnicas de recolha de dados

Aquando a escolha das metodologias, é importante determinar logo de seguida as técnicas de recolha de dados que foram utilizadas nesta tese e, neste caso, estas passaram pela observação, entrevistas e inquéritos.

Na fase inicial do trabalho a parte metodológica foi a mais importante, pois a recolha bibliográfica era algo importante para a clarificação e construção do objeto de estudo.

Depois desta fase as técnicas apareceram necessariamente e a primeira a ser decisiva para mim, foi a observação, que a meu ver é a técnica mais importante utilizada nesta tese, pois serviu como base de um capítulo inteiro da mesma e segundo António Carlos Gil, esta técnica “constitui um elemento fundamental para a pesquisa”.

A observação, dentro das suas variantes, foi feita a partir de uma amostra por conveniência ou intencional, pois foi uma observação participante/ativa, na medida em que participei ativamente “no conhecimento na vida da comunidade”, mas artificialmente, ou seja, na realidade eu não faço parte da comunidade, mas integrei-me na mesma apenas com o objetivo de realizar esta investigação.

Tentando explicar de uma maneira mais objetiva, no meu dia-a-dia não sou uma consumidora de videojogos, mas para o meu estudo de caso achei de grande importância entrar neste mundo virtual, de maneira a entrar em contato com a comunidade *gamer* e conseguir observar emoções e algumas reações espontâneas, tanto dos meus adversários como dos meus companheiros de equipa, dado que não sabiam que eu estaria a jogar com um propósito que não o de apenas jogar e as reações ao terem uma jogadora do sexo feminino presente, a jogar e a interagir com os *stakeholders*.

Numa fase mais avançada, realizei inquéritos através de uma amostra aleatória, isto é, formulei o inquérito com foco em jogadores, mas sendo que publiquei em redes sociais e verificando os resultados, que veremos mais à frente, notou-se que abrangeu pessoas que não consumiam videojogos, mas que se consideravam *gamers*, pois jogavam jogos clássicos, como o Solitário. Fizeram parte deste questionário todo o tipo de questões, sendo estas: fechadas (escolha múltipla), abertas (espaço em branco para resposta sem qualquer restrição) e dependentes (uma “próxima” questão depende da resposta dada anteriormente).

Por fim, nas entrevistas, a amostra foi conseguida por tipicidade ou intencional, sendo as mesmas focalizadas, isto é, foram entrevistas livres, mas focadas num tema específico que é o sexismo ainda existente nos jogos *online*. Para além de focalizadas foram, ainda, “por pautas”, ou seja, “guiam-se por uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando”.

No total, foram seis pessoas entrevistadas, sendo que três delas já conhecia, mas não sabia que eram *gamers* há vários anos. O guião foi previamente construído, com base nos temas que eu queria abordar, mas tendo em conta os entrevistados.

Não me querendo alargar, este tipo de técnica apesar de, a meu ver, não ser a mais importante para obter resultados nesta tese, pois a amostra é pequena, principalmente em comparação com os inquéritos, é bastante importante no desenvolvimento de qualquer trabalho de investigação, na medida em que, é aquela que através de um diálogo empático, os interlocutores/entrevistados conseguem expor de forma livre, no caso da minha entrevista, as suas opiniões e emoções, de maneira a partilharem as suas experiências num campo que, geralmente, não é tão conhecido como para o entrevistado.

“o que torna a entrevista instrumento privilegiado de coleta de informações para as ciências sociais é a possibilidade de a fala ser reveladora de condições estruturais, de sistemas de valores, normas e símbolos (sendo ela mesma um deles) e ao mesmo tempo ter a magia de transmitir, através de um porta-voz, as representações de grupos determinados, em condições históricas, socioeconómicas e culturais específicas.”

Minayo (2000)

5. CONCLUSÃO

5.1. Resposta às perguntas colocadas

Como referido anteriormente, com esta dissertação quis observar como é que: (I) as mulheres são, presentemente, (re) tratadas nos jogos *online*; (II) se houve ou não um aumento do número de mulheres *gamers* nos videojogos; (III) se há ou não uma diferenciação entre as mulheres e os homens nos videojogos; (IV) como é que é a reação do sexo masculino a uma presença feminina nos jogos online; (V) qual é a opinião dos jogadores quanto a um aumento de *gamers* do sexo feminino nos videojogos. Estas são as perguntas chave que sustentam a tese.

Com pesquisas, inquéritos e entrevistas concluo que nos tempos que correm esta diferenciação ainda existe, pois as mulheres ainda são vistas como seres estranho neste mundo, que desde sempre, se mostrou um mundo de homens, devido ao marketing realizado desde o lançamento do primeiro videojogo.

Com o acontecimento do escândalo *GamerGate* esta diferenciação tornou-se ainda mais óbvia, pois houve uma revolta por parte de muitos jogadores contra as mulheres e abrangeu não só as que estavam ligadas ao próprio escândalo, mas todas, pois as mesmas começaram a ser vistas como uma contradição a tudo o que tinha sido até ali o mundo dos videojogos.

Como resposta à segunda questão - houve ou não um aumento do número de mulheres *gamers* nos videojogos -, verifica-se um aumento de *gamers* do sexo feminino, segundo alguns artigos, estudos e até segundo a opinião dos jogadores, como se pode ver na minha amostra de inquéritos. Contudo, este aumento apenas ajudou na inserção e numa melhor aceitação das mulheres neste contexto de jogo, pois a diferenciação continua presente, como podemos observar nas atitudes sexistas, ainda existentes por parte de *gamers* do sexo masculino.

Também as personagens dos jogos têm tido uma alteração e uma melhoria no que toca à sexualização, pois no exemplo da Lara Croft, uma das personagens femininas mais conhecidas em todo o mundo, esta tem tido um *upgrade* por parte dos criadores do jogo e foi-se tornando, ao longo do tempo menos sexualizada, vestindo-se de maneira mais apropriada a ser vista como uma heroína, como qualquer outro herói do sexo masculino.

Segundo o que consegui perceber, o posicionamento desta integração, apesar de já tardia, por parte dos jogadores, é positiva. A maior parte concorda que os jogos devem ser para ambos os sexos e que não deve haver discriminação nos mesmos.

Contudo, são poucos aqueles que não observam diariamente nas suas interações atitudes sexistas por parte de outros jogadores. O que significa que, apesar de uma concordância quanto à entrada das mulheres e permanência das mesmas nos videojogos, a discriminação continua a estar bastante presente, conforme observei nos dados apresentados.

5.2. Considerações Finais

Nesta dissertação propus-me estudar e até contribuir para a evolução de uma área que já há muito que é considerada um *hobbie* para alguns e uma profissão para outros. A meu ver este tema tem sido pouco explorado, na medida em que se fala muito nos videojogos e há diversos estudos sobre os mesmos, mas poucos o interligam com o tema do feminismo, como é o caso das pesquisas feitas por Alves Lynn (2004) e Cláudio Mendes (2004). Também no caso de Zoonen, no seu livro “*Feminist Media Studies*” (1994) este aborda o feminismo nos *media*, mas nunca especificando os videojogos. Talvez fruto da mudança dos tempos, encontrei material com muita potencialidade para ser estudado, mas que estava pouco explorado por si só.

No final desta dissertação, verifiquei que muitas perguntas foram respondidas e que algumas ficaram ainda por responder e um dos motivos foi a pequena amostra conseguida no final do processo. Tive noção, desde início, que não conseguiria, por limite de páginas, estudar com profundidade cada um dos temas em que esta tese se foca, mas dentro do que era possível tentei tocar em todos os pontos que achei relevantes e aprofundá-los da melhor maneira possível.

Tendo por base o feminismo, esta dissertação começou, dado que o meu interesse por este tema estava muito enraizado. Consegui, com a minha pesquisa, verificar que muitas das teorias que tinha sobre este fenómeno não correspondiam à verdade e posso admitir que fiquei agradavelmente surpreendida com o que aprendi.

Com a realização e análise das entrevistas e dos inquéritos, foi-me possível compreender a mentalidade, mesmo que de uma minoria, de alguns jogadores diários de videojogos. Os indivíduos da amostra caracterizaram-se maioritariamente por serem assíduos em jogos *online*, por terem uma interação regular com *gamers* do sexo feminino e por considerarem, na sua maioria, que o aumento das mulheres no mundo dos videojogos tem aumentado cada vez mais.

Durante a construção desta dissertação tentei sempre ter o máximo de documentos e estudos que me pudessem consolidar uma maior caracterização do público que pretendia observar e analisar, bem como uma maior certeza em relação a certos dados que pretendia investigar.

Nem tudo o que pretendia fazer consegui e espero que com esta dissertação alguém, mais tarde, consiga aprofundar certos temas, como é o caso do canal de Youtube da já referida *blogger* Anita Sarkeesian. Também um contato com a mesma, ou com outras mulheres ligadas ao escândalo *GamerGate* teria sido bastante prazeroso e até essencial para alcançar um maior rigor, o que não foi possível, pois a acessibilidade a estas é muito difícil.

Uma das maiores dificuldades encontradas ao longo do meu trabalho foram as informações por vezes não serem coerentes e até antagónicas, o que por um lado me fez estar mais atenta e pesquisar artigos e estudos que me fizessem ter a certeza da verdade, mas que por outro me fez atrasar muitas vezes as minhas pesquisas e escrita da dissertação.

Com tudo isto, consigo concluir que a minha pesquisa foi um sucesso no que toca à interação

das diversas informações e de um trabalho que liga três temas muito importantes, os videojogos, os media e o feminismo, e de que há pouca informação, pois é um tema que pode gerar muitas opiniões controversas, o que se verificou, pois como consumidores de videojogos, nem todos conseguem concordar que haja uma discriminação tão grande, quando os próprios não fazem essa discriminação.

Assim, concludo dizendo que, espero com esta dissertação conseguir acabar com muitos estigmas que as pessoas têm em relação ao papel das mulheres nos jogos *online* e que com alguns dados recolhidos com os métodos utilizados nesta tese, as pessoas tenham noção que em pleno século XXI continuamos a assistir a muita descriminação e sexualização não só no mundo dos videojogos, mas no mundo em geral.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, Ângela (2012). *Feminilidade – caminho de subjetivação*. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ep/n38/n38a04.pdf>
- Amâncio, Lígia, et al (2007) (Org.). *O longo caminho das mulheres. Feminismos 80 anos depois*. Lisboa, D. Quixote
- Amorin, A. (2006). *A origem dos jogos eletrônicos*. USP
- Souza, M. V. O. e V.M. Rocha (2005). *Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos*. Unipê, João Pessoa
- Aranha, G. (2004). *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62.
- Barata, Lílina (2011). *A nova abordagem do Webmarketing aliada ao comportamento do consumidor*, Dissertação de Mestrado em Publicidade e Marketing, Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa
- Bock, Gisela (1989). *História, História das Mulheres, História do Género*, em Penépole, *Fazer e Desfazer História*, nº 4, Novembro de 1989, pp.158-187.
- Braidotti, Rosi (1994). *A diferença sexual como um projecto político nómada*, em Macedo, Ana Gabriela, org., *Género, Identidade e Desejo - antologia crítica do Feminismo Contemporâneo*, Lisboa, Cotovia, 2002, pp.143-160.
- Clua, E. e J., Bittencourt (2005). *Desenvolvimento de Jogos 3D: Conceção, Design e Programação*. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. São Leopoldo, Brazil, pp. 1313-1356
- Cova, Anne (1998). *O que é o feminismo? Uma abordagem histórica*, em *O movimento feminista em Portugal*, atas do seminário realizado a 5 e 6 de Dezembro de 1998, Lisboa, UMAR, pp. 8-15.
- Covre, Pia (2006). *Sex Worker's Demands*, em *No Violence Against Women*, EL FEM, European Left, pp. 37-38.
- Crudo, R. L. (2001). *Advanced lessons & dragons: Aspectos benéficos do RPG, MUD e jogos computacionais*. UFMT, Cuiabá
- Edwards, Kate et al (2014). *International Game Developers Association - Developers Satisfaction Survey 2014*. Consultado em: 13.05.2017. Disponível em: https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection2/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Summary_Report.pdf
- Ferreira, Helenice (2008). *Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos de subjetivação*. Dissertação de Mestrado, Rio de Janeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Filipe Hubert, Pedro (2014). *JOGADORES PATOLÓGICOS ONLINE E OFFLINE: CARACTERIZAÇÃO E COMPARAÇÃO*, Tese de Doutoramento em Psicologia, Lisboa, Departamento de Psicologia e Sociologia, Universidade Autónoma de Lisboa

- Fraisse, Geneviève (1984). *Singularité féministe. Historiographie critique de l'histoire du féminisme en France*
- Frank, Allegra (2015). *New survey findings show more women own game consoles than men*. Consultado em: 05.04.2017. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/11/4/9669110/pew-research-center-female-gamers-statistics>
- Friedan, Betty (1963). *The feminine mystique*. New York, Norton
- Gil, A. C. (1999). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas
- Guerra, Isabel Carvalho (2006), “*Pesquisa Qualitativa e Análise de Conteúdo. Sentidos e formas de uso*”. Estoril: Principia Editora, 1ª edição
- Huizinga, Johan (2001). *Homo Ludens* (pp.6). Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf
- Matos, M. I. S (2007) (Org.). *Outras histórias: as mulheres e estudos dos gêneros-percursos e possibilidades. Gênero em debate: trajetória e perspectivas na história Contemporânea*. São Paulo, Educ.
- McCorrmack, T. et al (2012). “An empirical study of gender differences in online gambling”, *Journal of Gambling Studies*.
- Mendes, Claudio (2004). *Controla-me que te governo: Os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”*. Pós-graduação em Educação, Porto Alegre, Universidade Federal de Rio Grande do Sul.
- Minayo, M.C. de S. (2000). *O desafio do conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde*. São Paulo: HUCITEC; Rio de Janeiro: ABRASCO.
- Plunkett, Luke (2014). *We Might Be Witnessing The 'Death of An Identity'*. Disponível em: <https://archive.is/YlBhH>
- Queirós, José (2009). *Sistema de Caracterização da Rede em Jogos 3D Online Multi-jogador*, Dissertação de Mestrado em Engenharia Electrónica e de Computadores Major Telecomunicações, Porto, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
- Ribeiro, Erica (2016). *As mulheres na frente e atrás das câmeras*. Disponível em: <http://entrelinhablog.com.br/as-mulheres-na-frente-e-atras-das-cameras/>
- Richardson, Diane e Robinson, Victoria (1993). *Introducing Women's Studies*. London, Macmillan Press
- Sem autor (1977). *Inicia-se a idade de ouro dos videogames com o Atari Video Computer System*.
- Sem autor (1982). *How to win at videogames*. Illinois, Pocket Books
- Sem autor (1999). *Cute little asian things and Grungy american crap*. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_14/trabalho_14.pdf, pp. 51-52.
- Silva, Regina Tavares da (1982a). *Feminismo em Portugal na voz das mulheres escritoras do início do século XX*, Lisboa, Comissão da Condição Feminina.

- Soper, Taylor (2013). *Not just dudes: 38% of Xbox users female, 51% have kids*. Consultado em: 06.04.2017. Disponível em: <https://www.geekwire.com/2013/dudes-38-xbox-users-female-51-kids/>
- Stuart, Keith (2014). *UK gamers: more women play games than men, report finds*. Consultado em: 05.04.2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/17/women-video-games-iab>
- Tavares, Maria Manuela (2008). *Feminismos em Portugal (1947-2007)*, Tese de Doutoramento em Estudos Sobre as Mulheres, Lisboa, Universidade Aberta
- Tuchman, G, (1978a), citado por Van Zoonen, L. (1994), *Feminist Media Studies*. Londres, SAGE Publications, pp. 16-27.
- Lynn, Alves (2004). *GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA*. Pós-graduação em Educação, Salvador, Universidade Federal da Bahia.
- Vilelas, J. (2009). *Investigação – o processo de construção do conhecimento*. Lisboa, Edições Sílabo.
- Van Zoonen, L. (1994) *Feminist Media Studies*, Londres, SAGE Publications, pp. 11
- Yin, Robert K. (1989). *Case study research - design and methods*. Sage Publications Inc., USA
- Zanetti, Julia Paiva (2009). *Jovens feministas: Um estudo sobre a participação juvenil no feminismo do Rio de Janeiro*, Pós-graduação em Educação, Niterói, Universidade federal Fluminense

ANEXOS

ANEXO A. GUIÃO DE ENTREVISTAS

- 1 – Nome
- 2 – Idade
- 3 – Sexo
- 4 – Aproximadamente com que idade é que começou a jogar *online*?
- 5 – Com que regularidade joga? Quantos dias por semana, por mês ou quantas vezes ao dia.
- 6 – Quais são os jogos que joga com mais regularidade?
- 7 – Quando joga *online*, tem por hábito interagir com outros jogadores? Se não, porquê?
- 8 – Se sim, ou se já teve algum contato, algum desses foi com uma jogadora do sexo feminino?
- 9 – Costuma jogar em equipa com amigos? Se sim, de que sexo são esses amigos?
- 10 – Costuma jogar *online* com *gamers* do sexo feminino?
- 11 – Conhece pessoalmente alguma jogadora do sexo feminino?
- 12 – Alguma vez presenciou alguma atitude sexista por parte de outros jogadores? Se sim, descreva a situação.
- 13 – Qual é a sua opinião em relação à presença do sexo feminino nos jogos *online*?
- 14 – Acha que desde que começou a jogar, que a presença do sexo feminino tem aumentado nos jogos *online*?
- 15 – Porque acha que continua a haver alguma discriminação e resistência à entrada das mulheres no mundo dos videojogos?
- 16 – O que acha que se poderia fazer para melhorar a aceitação do sexo feminino nos jogos *online*?
- 17 – Comentários adicionais acerca deste tema.

ANEXO B. RESULTADOS DOS INQUÉRITOS

Ver ficheiro de formato Excel de nome *Resultados dos inquéritos* no CD entregue em conjunto com os restantes documentos referentes à dissertação.

INFORMAÇÃO PESSOAL

Ana Elisa Lopes Mendes Pereira



 Rua Dr. António Gracia de Vasconcelos n°9A 2°B, 2745-719 Lisboa (Portugal)
 913802966  214392598
 anaelibl@hotmail.com
 <http://diariojornalistas.blogspot.pt/>

POSTO DE TRABALHO A QUE SE CANDIDATA

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- 03/2014–05/2014 **Estagiária na TSF (rádio)**
 TSF, Lisboa (Portugal)
 - escrever noticiários
 - fazer reportagens
 - trabalhar com o teamnews (programa interno para trabalhar com telex e escrever textos)
- 03/2016–02/2017 **Redatora e Gestora de Redes Sociais**
 Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, Lisboa (Portugal)
 - redação de notícias e reportagens
 - comunicação interna
 - gestão de redes sociais
 - gestão de patrocínios em RS

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

- 2014–2017 **Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação** Mestrado
 ISCTE-IUL, Lisboa (Portugal)
 Vertente em Comunicação Política: Política; Comunicação; Redes Sociais
- 2011–2014 **Licenciatura em Ciência da Comunicação e da Cultura** Licenciatura
 Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa (Portugal)
 Vertente em Jornalismo: todas as áreas do jornalismo e diversas disciplinas de comunicação e arte
- 2008–2011 **Ensino Secundário em Ciências e Tecnologias**
 Escola Secundária Stuart Carvalhais, Lisboa (Portugal)
 Química, Física, Português, Biologia, Geologia, Matemática, TIC

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna português

Outras línguas

| COMPREENDER | FALAR | ESCREVER |
|-------------|-------|----------|
| | | |

| | Compreensão oral | Leitura | Interação oral | Produção oral | |
|----------|------------------|---------|----------------|---------------|----|
| espanhol | C1 | C2 | B1 | B1 | A2 |
| inglês | C2 | C2 | C1 | C1 | C1 |
| francês | B1 | B1 | A1 | A1 | A1 |

Níveis: A1 e A2: Utilizador básico - B1 e B2: Utilizador independente - C1 e C2: Utilizador avançado
Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas

| | |
|--|--|
| Competências de comunicação | <p>. Boa capacidade de comunicação que foi adquirida nos meus quase três anos de licenciatura, devido ao carácter prático das aulas, bem como os trabalhos de grupo que ajuda a fomentar uma boa capacidade de trabalho em equipa;</p> <p>. Boa flexibilidade em questões de trabalho e capacidade de me desenvenhar em situações mais complicadas.</p> |
| Competências de organização | <p>. Boa capacidade de organização e boa capacidade de liderança, adquirida em disciplinas práticas e teóricas, como jornalismo radiofónico, por exemplo, onde era necessário uma certa liderança;</p> <p>. Boa capacidade de organização, adquirida na Santa Casa, aquando um dia mais movimentado.</p> |
| Competências relacionadas com o trabalho | <p>Competências em material radiofónico adquirido em aulas de jornalismo</p> <p>Bom funcionamento com minidisk e gravadores digitais e em tempo real</p> <p>Competências em funcionamento de som, como cortar sons e melhorá-los para reportagens</p> <p>Competências em gestão de redes sociais e gestão de patrocínios</p> <p>Competências em redação de conteúdos para comunicação interna</p> |
| Competência digital | <p>Bom domínio do software Office e alguns conhecimentos em aplicações gráficas como Picasa, Photoshop, Adobe e Dreamweaver</p> <p>Domínio das redes sociais bem como da Internet. A maior parte dos conhecimentos foram adquiridos em disciplinas práticas com computadores, nomeadamente, Computação, Multimédia e Interatividade e Computação e, mais recentemente, no estágio que realizei na Santa Casa da Misericórdia de Lisboa</p> <p>Domínio do TeamNews, programa de receção de telex e escrita noticiosa</p> <p>Domínio do Windows Movie Maker para possíveis montagens de vídeos</p> |
| Outras competências | Fotografia; Escrita; Leitura |
| Carta de Condução | B |