

As dinâmicas de mulheres gamers e streamers do League of Legends em João Pessoa-PB¹

Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza - UFPB

Os jogos eletrônicos são imensamente populares na contemporaneidade, levando um grupo grande de pessoas a gastar mais tempo com eles do que com outras atividades de lazer e entretenimento. Aqui me refiro a jogos focados nas mais diversas plataformas.

Só no período da pandemia os acessos e menções à jogos das mais diversas plataformas, assim como o assunto games nas redes sociais cresceu assustadoramente. A Microsoft² divulgou que registrou um aumento de 130% no seu serviço de assinatura, o game pass³.

Uma pesquisa levantada pelo Sioux Group, através da unidade de negócios Go Gamers, ESPM e Blend New Research ouviu 5.830 pessoas em 26 Estados e no Distrito Federal no mês de fevereiro de 2020, e a pesquisa aponta que 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos independentemente da plataforma, sendo 33,6% destes usuários de 25 a 34 anos.

Desde 2016 a mesma empresa vêm apontando que as mulheres são a maioria entre a comunidade gamer brasileira, tendo uma representatividade de 53,8% deste público. Desta forma, o interesse desse artigo gira em torno do recorte de gênero dentro desse universo dos jogos. E por que apesar de serem maioria, as mulheres ainda são excluídas das campanhas de marketing para venda de consoles e sofrem assédio dos jogadores homens.

¹ Trabalho apresentado na 33ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 28 de agosto a 03 de setembro de 2022.

² É uma empresa transnacional americana com sede em Redmond, Washington, que desenvolve, fabrica, licencia, apoia e vende *softwares* de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais.

³ Xbox Game Pass é um serviço de assinatura de jogos eletrônicos da Xbox Gaming and Entertainment, conglomerado da Microsoft, para uso com seu console Xbox One, Xbox Séries X/S e Windows 10.

Para refletir melhor sobre a temática torna-se necessário uma contextualização e historicidade dentro dos estudos da sexualidade nas ciências sociais. Escolhi para dar início a esta discussão o História da Sexualidade de Michel Foucault, pois ela apareceu como a obra inicial da disciplina e ao meu ver, alguns de seus conceitos gerais serviram como fio guia até o final de nossas aulas remotas.

É inegável a contribuição desta obra para o debate nas ciências sociais, uma vez que descreve a biopolítica enquanto uma forma de gerir relações sociais e instituições partindo da segunda metade do século XIX a fim de governar a vida das pessoas pela categoria da sexualidade.

Foucault desenvolveu sua argumentação amparado por teorias políticas, econômicas, psicanalíticas, sociológicas e antropológicas. Desta forma, partindo do pressuposto Aristotélico de que o homem é um animal político, ele faz uma análise de guerras e regimes totalitários do século XX a partir da percepção da biopolítica.

O domínio a ser analisado nos diferentes estudos que se seguirão ao presente volume é, portanto, este dispositivo da sexualidade: sua formação, a partir da carne, dentro da concepção cristã; seu desenvolvimento através das quatro grandes estratégias que se desdobraram no século XIX: sexualização da criança, histerização da mulher, especificação dos perversos, regulação das populações; estratégias que passam todas por uma família que precisa ser encarada não como poder de interdição e sim como fator capital de sexualização. (FOUCAULT, 1976, p. 106)

Desta forma o autor traz para a argumentação as relações familiares que seriam baseadas na sexualidade, apontando os efeitos que isso teria na histericização dos corpos das mulheres, na infância e no prazer perverso.

Se faz necessário então que a história da sexualidade não tenha seu foco na repressão, mas que seja observada a partir da ótica do discurso de que o sexo está correlacionado com todo um regime de saber-poder na sociedade moderna. O século XVII apresenta a repressão do sexo, mas também o surgimento de discursos sobre o sexo. Um dos poderes que servem para a repressão sexual e repressão corporal é o poder pastoral que advém do cristianismo, colocado como forma de salvar a alma do pecador.

O sexo passa de um discurso sobre a moral e para ser racionalizado, transformado em algo que possa ser gerido por uma força de Estado, sendo assim deve ser posto de forma

que possa encontrar soluções para o controle populacional, e a partir daí Foucault pretende analisar a história da sexualidade, não como uma repressão, mas como uma estrutura construída socialmente através de poderes que visam o controle da sexualidade.

Essa visão de Foucault pode servir para pensarmos sobre diversos recortes que se enquadram nesse controle dos corpos pelo Estado, dentre eles o corpo feminino, e a partir do momento em que o estudo de gênero se constitui também como uma categoria de análise fazendo com que os estudos feministas passem a abranger as relações entre mulheres e homens na sociedade.

Para chegar até o ponto da desigualdade de gênero dentro do universo dos jogos online, é preciso primeiro entender que as relações de gênero existem a partir de uma estrutura social, e esta varia de acordo com a cultura de norma de cada sociedade.

Na nossa sociedade todos temos papéis pré estabelecidos que devemos desempenhar ao longo das nossas vidas, e esses papéis variam de acordo com a idade (cronologicamente estabelecida), raça, economia e gênero. É preciso também levar em consideração o contexto social no qual cada indivíduo experiencia ao longo de sua vida.

Desta forma, o presente trabalho visa uma discussão sobre pesquisa ainda em curso que relaciona o universo gamer a questões de desigualdade de gênero. Não é incomum encontrarmos matérias jornalísticas sobre as disputas que são travadas diariamente para que mulheres sejam ouvidas e tenham suas identidades respeitadas e legitimadas dentro das mais diversas áreas dos jogos online.

Aqui entendo os jogos como advindos de tecnologia, mas onde a tecnologia não seria enxergada como uma simples coisa, mas entendida como um meio social, uma forma de proporcionar relações entre os sujeitos.

No decorrer dos anos podemos observar a forte influencias de novas tecnologias na sociedade. Ao mesmo tempo que essas tecnologias ganhavam espaço, também surgiam teorias e discussões relacionadas ao impacto que a sua utilização poderia gerar na sociedade, e por consequência, nas relações sociais.

Em Castells (2000) podemos observar uma vasta discussão sobre como nossa sociedade chegou na chamada por ele “cultura da virtualidade real”. Para isso ele faz um apanhado histórico onde coloca o alfabeto como “a base para o desenvolvimento da

filosofia ocidental e da ciência como a conhecemos hoje”. Com isso a comunicação através da escrita tornou-se soberana, deixando de lado o sistema audiovisual, mas para Castells a junção da comunicação escrita com a comunicação através do sistema audiovisual seria o ápice da expressividade da mente humana.

A forma de se comunicar sofreu e sofre mudanças até hoje, e para Castells (parafrazeando Postman) a comunicação molda a cultura pois:

nós não vemos... a realidade... como “ela” é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura. (POSTMAN apud CASTELLS, 2002, p. 414)

Desta forma seria correto afirmar que a nossa cultura é diretamente influenciada pela forma como nos comunicamos, portanto ela é um reflexo da tecnologia que utilizamos no dia a dia. Estamos ligados à uma máquina, onde interagimos diretamente com ela para nos comunicarmos com outras pessoas. Isto obviamente não supre a necessidade da comunicação oral, do diálogo entre as pessoas, mas transforma e facilita a comunicação a partir do momento em que nos conecta a pessoas que podem estar do outro lado do planeta. Essa capacidade das máquinas em facilitar a comunicação traz consigo uma nova dimensão digital chamada de Ciberespaço (LEVY, 1999).

O Ciberespaço é um ambiente onde as formas de socialização se concretizam. Dentro dela os indivíduos passam a ser vistos como online e offline, e essa caracterização traz consigo um novo modo de caracterizar a cultura, a Cibercultura. Ela acontece no ciberespaço, que só pode ser acessado através de uma máquina, um hardware que possibilite o acesso a rede, e dentro dessa rede existem práticas sociais, experiências, valores, status social.

Shaw (2014) argumenta que essas “fantasias” contam histórias e constroem narrativas que excluem uma grande parcela da população e com isso resultando em pouquíssima diversidade.

Desde as gerações mais antigas de jogos e consoles, é comum notar a ausência de personagens femininos, e quando estão presentes aparecem de forma bastante sexualizada. Bem como as empresas nunca venderam a publicidade de jogos e consoles

para o público feminino, entendendo que dentro da nossa estrutura social, jogar videogame é visto como uma atividade masculina. Não existem incentivos para que as mulheres começassem a jogar. Em muitos casos, para que uma menina tivesse acesso a um videogame seria preciso que um irmão ou primo tivesse um console.

Com o passar dos anos os jogos foram se modificando e ficando mais modernos, permitindo que os jogadores pudessem jogar com outras pessoas que não precisariam necessariamente estar no mesmo local que ela. Também o uso de plataformas de jogos para computador ajudou a democratizar mais o espaço dos jogos para as mulheres, mesmo que ainda, na maioria dos casos, esses jogos não possuam representatividade.

Em muitos discursos podemos observar desdém em falas que caracterizam um “jogo para mulher” como jogos que não possuem um alto grau de dificuldade, e que muitas vezes são jogos destinados ao público infantil.

Infelizmente também não é difícil ouvir relatos sobre assédio sofrido dentro das mais variadas comunidades dos mais diversos jogos. Inclusive a fim de esconder sua identidade, muitas mulheres não utilizam seus nomes nos Nicks para jogar, pois fazer isso é motivo para ser xingada como péssima jogadora apenas pelo fato de ser mulher. Também existem relatos sobre homens pedindo fotos íntimas em troca de dinheiro no chat de conversação dos jogos.

Pode-se observar que as práticas no espaço dos jogos são um subproduto das práticas desiguais de um regime machista que vivenciamos em nossa sociedade enquanto mulheres. Aqui preciso acrescentar que também existem outras demandas em relação ao preconceito no espaço dos jogos digitais, mas que para este trabalho especificamente, estou tratando do recorte de gênero.

Em uma leitura rasa poderíamos concluir que nessas relações de poder entre gêneros criaria além de uma separação entre homens e mulher, mas colocaria a supremacia de um ao outro, contudo Foucault traz na analítica do poder uma contraposição a noção de poder como algo fixo que alguém tem sobre o outro, mas ao invés disso, o poder estaria dentro das relações sociais.

Desconectar o poder do Estado, biopoder, dominado pelo o poder de um soberano para um poder disciplinar não significa uma ruptura, mas uma sedimentação. O poder disciplinar trata-se de um modo do poder ser exercido tendo como alvo o controle dos

corpos com objetivo de produzir corpos dóceis e submissos ao sistema, ao mesmo tempo que devem ser indivíduos que oferecem mão de obra para manter o sistema de forma sutil que evite possíveis protestos.

Então podemos concluir que embora os discursos sobre gênero funcionem como formas de exercício de poder sobre os corpos, nem todos esses discursos são assimilados, desta forma, as pessoas têm liberdade para fazer escolhas, como por exemplo, o movimento feminista articulador de “O Movimento dos Jogos para Meninas” (The Girl Game Movement).

Já existe uma vasta literatura que incentiva a criação de jogos voltados também para o público feminino, trazendo mulheres como protagonistas e sem a hipersexualização das personagens. Desta forma também incentivando a entrada de mulheres no mercado se tornando, além de consumidoras, produtoras de conteúdo voltado para a indústria tecnológica.

O trabalho se encontra em fase de pesquisa de campo, que foi iniciado em 2020 de forma remota através da observação de mulheres em plataformas de streaming. Com o início da pandemia COVID-19, as pessoas passaram a não poder interagir de maneira presencial com as outras, o que tornou o espaço virtual ainda mais presente em nossas vidas, bem como em nossas pesquisas. Nessa mesma linha de pensamento houve um aumento muito grande no número de acessos a jogos de plataforma digital para suprir essa necessidade de lazer e encontros entre grupos. Os jogos passaram a ser uma forma de estar interagindo com amigos e ao mesmo tempo fazer uma atividade em grupo. Todo o contexto descrito me chamou atenção para a pesquisa com jogos eletrônicos, em especial o *League of Legends*, que está situado na categoria que chamamos de *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*⁴ e sua comunidade ativa na cidade de João Pessoa Paraíba.

⁴ O termo significa, em tradução livre, arena de batalha online para vários jogadores. Trata-se de uma categoria de jogos online de estratégia competitivo que incorpora diversos elementos de jogos de ação. É um jogo onde dois times competem entre si em um mesmo mapa, onde cada jogador controla somente um personagem escolhido no início da partida.

Conclusão

Por meio da discussão aqui apresentada, busco ressaltar a importância de uma reflexão sobre as questões de gênero relacionadas às mulheres nos jogos digitais, dando maior ênfase nas questões relacionadas ao assédio contra as mulheres que jogam nessas plataformas, e com a hipótese de que isto é incentivado através de uma sociedade machista e misógina, bem como na hiper sexualização de personagens femininas nos jogos.

O caminho para isso está se dando através de conversas, neste momento presenciais, para tentar entender o perfil dessas mulheres, observando também como acontece a sociabilidade no espaço do jogo bem como fora dele. dando ênfase também as vivências, experiências e relatos das jogadoras. E finalmente analisar o jogo em um nível social no sentido de formação, manutenção, organização e das dinâmicas sociais dentro do lol no âmbito do gameplay.

Jogos eletrônicos, a partir do auxílio de suas narrativas, tem condições de ajudar a conscientizar seus usuários em relação à discursos excludentes e agressivos. Pretendo aprofundar a temática a fim de apontar o potencial dos jogos digitais como um campo da tecnologia que sirva para ampliar o discurso sobre questões sociais.

PALAVRAS CHAVE: Antropologia Digital; Ciberespaço; League of Legends

Referências

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 8a ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2000.

CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Volume I. A Sociedade em Rede. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

FOUCAULT, Michel. História da Sexualidade, Vol. 1. Rio de Janeiro: Graal, 1981, p. 88-108; 127-149.

FOUCAULT, M. *A vontade de saber* (1976). Rio de Janeiro: Graal, 1999. (História da sexualidade, 1)

FOUCAULT, Michel. “O sujeito e o poder”. In: H. Dreyfus e P. Rabinow. Michel Foucault, uma trajetória filosófica. 2ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013, p. 273-295.

LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo, SP: ed. 34, 1999.

SHAW, Adrienne. **Identity, Identification, and Media Representation in VideoGame Play: An audience reception study**. Publicly Accessible Penn Dissertations, 22 Dez 2010a. Disponível em: <<http://repository.upenn.edu/edissertations/286>>.

<https://www.folhadelondrina.com.br/folha-mais/isolamento-social-impulsiona-jogos-online-que-prometem-movimentar-bilhoes-de-dolares-em-2020-3002571e.html>