

O discurso identitário sobre e da mulher *gamer* brasileira

The identity discourse of and about the female Brazilian gamer

Marina Alvarenga Botelho*

Marco Antônio Villarta Neder**

Resumo

Os estudos de videogames estão ganhando espaço na academia, junto à crescente percepção de como esses objetos culturais são responsáveis pela circulação de discursos na sociedade. As polêmicas envolvendo jogos e relações de gênero são frequentes. Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo explorar e analisar a construção do discurso identitário sobre e da mulher *gamer*, a partir do referencial teórico do Círculo de Bakhtin. Para isso, debruça-se sobre *corpus* coletado na rede social Twitter, a fim de refletir sobre as considerações discursivas e identitárias acerca do que é ser mulher e *gamer*. Como resultados, observou-se que a identidade da mulher *gamer* ainda está sendo mais negociada dialogicamente na negação do que não são do que na afirmação do que são – jogadoras de videogame.

Palavras-chave

Discurso. *Gamer*. Mulher. Identidade. Bakhtin.

Abstract

Videogame studies are gaining space in academic research, along with the growing perception of how these cultural objects are responsible for the circulation of discourses in society. Polemics involving games and gender relations are frequent. Given this scenario, the present article aims to explore and analyze the construction of the identity discourse about and the female gamer, from the theoretical framework of the Bakhtin Circle. Thus, it discusses the corpus collected on the social network Twitter and reflects on the discursive and identity considerations about what is to be a woman and a gamer in the contemporary world. As preliminary results, it was observed, that the identity of the female gamer is still being dialogically negotiated more through denial of what they are not, than in the affirmation of what they are – videogame players.

Keywords

Discourse. Gamer. Woman. Identity. Bakhtin.

* Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ).

** Universidade Federal de Lavras (UFLA).

Introdução

Em 2018 o mundo *gamer* se deparou com uma campanha inusitada: a *#mygamemyname* (meu nome meu jogo), que teve como objetivo chamar a atenção para o que envolve ser uma mulher em partidas *on-line*. *Youtubers* e *streamers*¹ famosos participaram da campanha, jogando com um avatar e/ou um nome geralmente associado à identidade de mulher, registrando as interações dos outros jogadores com eles/elas. O resultado foi que aqueles que assumiram os posicionamentos de mulheres nos jogos sofreram abuso e assédio e se espantaram com isso. Em 2019, a jogadora, influenciadora e produtora de conteúdo, Gabi Catuzzo, recebeu diversas ameaças de morte pela internet após rebater comentários e teve seu contrato com uma marca de periféricos cancelada devido à pressão de seu público majoritário.

Em 2020, o lançamento do jogo *The Last of Us Part II* (continuação do original *The Last of Us*), indicado a diversos prêmios da área, gerou “rebuliço” na comunidade *gamer* e nas redes sociais, pois, dentre outras questões, as protagonistas do jogo são mulheres. Apesar das críticas extremamente positivas em relação ao jogo pela sua qualidade gráfica, técnica e de jogabilidade, um pequeno grupo de jogadores se demonstrou insatisfeito e houve tentativas de boicote ao jogo e à desenvolvedora, bem como nas redes sociais, nas quais grande parte da crítica era composta por comentários homofóbicos, transfóbicos e com pouca referência à qualidade do jogo.

Episódios como esses chamam a atenção para questões de gênero, tão caras ao universo dos jogos eletrônicos. O ambiente dos *games* ainda é predominantemente masculino em seus diversos âmbitos – nas indústrias de jogos, nas personagens desenvolvidas dentro dos jogos (envolvendo sexualização das personagens mulheres, papéis específicos para personagens mulheres etc), nas partidas *on-line*, na produção de conteúdo sobre jogos e também na participação em campeonatos.

A Pesquisa Game Brasil de 2018², revela, no estudo “*Gamer X não-gamer*”,

¹ Jogadores que fazem transmissão ao vivo, pela internet, de suas *gameplays*. Diferente do *youtuber*, que normalmente produz conteúdo para seus canais (tutoriais, análises, etc), o *streamer* interage, em tempo real, com seu público. Um *youtuber* pode ou não ser também *streamer* e vice-versa. Essas atividades podem ocorrer de maneira mais profissional ou amadora. Ambos buscam patrocínios de fãs e empresas, e são, também, considerados influenciadores digitais, principalmente quando se tornam ícones nas comunidades dos jogos.

² Versão gratuita do estudo disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

que cerca de 75% da população brasileira joga algum tipo de jogo digital, seja em console, em computadores ou plataformas mobiles (*smartphones* e *tablets*). A mesma pesquisa aponta que as mulheres são maioria entre o público: 58,9%, nas diferentes plataformas. No entanto, do total, aqueles que se consideram *gamers*, em relação a homens que jogam e mulheres que jogam, apenas 35% e 20% se consideram *gamers*, respectivamente. A mesma pesquisa acredita que ser *gamer* está ligado ao consumo simbólico dos jogos. Ainda não há muita concordância, no entanto, sobre o que faz parte do processo identitário de se considerar e ser considerado *gamer*. Já o estudo mais recente da mesma Pesquisa, de 2020, apresenta dois perfis distintos de *gamer*: o casual e o *hardcore*. Sobre esses perfis, o primeiro é majoritariamente composto por mulheres (61,9%), enquanto o segundo é composto, em sua maioria, por homens (61,3%). Ambos os perfis têm no mobile sua plataforma de preferência para jogar.

O referencial teórico do Círculo de Bakhtin, ao olhar para as construções de sentido de e sobre sujeitos como um processo contínuo e dialógico e que envolve as construções arquitetônicas (do eu-para-mim, do outro-para-mim e do eu-para-o-outro), pode contribuir para a compreensão desses discursos identitários da mulher *gamer* no mundo contemporâneo. Entende-se, ainda, que toda e qualquer interação acontece por meio da linguagem, com base no pressuposto que todo sujeito se constitui a partir de um posicionamento no mundo e da percepção do outro como diferente de si. Ser *gamer*, portanto, envolveria a marcação de posição identitária do sujeito, do ser no mundo.

Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo explorar, descrever e analisar a construção do discurso identitário sobre e da mulher *gamer*, a partir do referencial teórico do Círculo de Bakhtin. Para isso, debruça-se sobre *corpus* coletado por meio de metodologia de monitoramento de mídias sociais³, produzido sobre sujeitos distintos na rede social Twitter⁴, a fim de refletir sobre as considerações discursivas e identitárias acerca do que é ser mulher e *gamer* no mundo contemporâneo.

A pesquisa caracteriza-se, portanto, como qualitativa, de cunho descritivo-analítico-interpretativo. A coleta de dados foi feita por intermédio do sistema *Netlytic*,

³ Essa metodologia de coleta de dados permite encontrar, a partir de palavras-chave e buscas *booleanas* em softwares específicos, ou nas próprias redes sociais, o *corpus* desejado.

⁴ A escolha pela rede Twitter se deve a diversos fatores, dentre eles, a maior facilidade de coleta de *corpora* e por ser uma das redes sociais mais utilizadas por internautas brasileiros.

em duas partes, sendo uma em abril e uma em agosto de 2019. De mais de 400 resultados obtidos a partir dos critérios, selecionou-se aqueles que melhor⁵ representam as construções sobre as quais o presente artigo se debruça. Em um primeiro momento desse artigo são apresentados e discutidos os conceitos do Círculo de Bakhtin sobre os quais a pesquisa se debruça. Em um segundo momento, discute-se questões de gênero, identidade, e, posteriormente, a cultura dos *games* como área de conhecimento. Finalmente, realiza-se análise do corpus coletado.

Ser no mundo: discurso, sujeito e identidade para o Círculo de Bakhtin

Todo ato ou ação⁶ é responsável, pois é, no mundo, o resultado ou a materialização de uma decisão. Para Bakhtin (1993), o ato realizado constitui a passagem da possibilidade de uma ação para algo que ocorre uma única vez no mundo. Assim, toda ação é singular, entendendo como ato, também, o uso da palavra (a linguagem verbal em uso), ou a ação discursiva. Ao mesmo tempo, falar algo é assumir uma atitude em relação ao que se fala, para quem se fala e em resposta a que e a quem se fala. O caráter axiológico, as atitudes valorativas do sujeito que fala (como ação no mundo) são indissociáveis do que e de como se fala. Nesse contexto, Bakhtin entende que a palavra é viva e torna-se constituinte do momento como “evento vivo em processo” (BAKHTIN, 1993, p. 50).

Esse ato de estabelecer valores está ligado a toda consciência viva, porém também para além dela, uma vez que a experiência e o tom volitivo-emocional só “pode ganhar sua unidade apenas dentro da unidade da cultura”. Cultura aqui entendida, no entanto, como integrada ao contexto único e unitário de quem a vive. Assim, “o tom emocional-volitivo, abarcando e permeando o Ser-evento único [...] [[envolve] uma certa atitude de dever da consciência, uma atitude que é moralmente válida e responsabilmente ativa” (BAKHTIN, 1993, p. 54).

A partir dessa concepção, é possível caracterizar a atitude, no contexto da vida unitária e concreta, como responsabilmente ativa. A fala de um sujeito, portanto, ao ser recebida pelo outro, adquire esse posicionamento único e irrepetível

⁵ “Melhor” compreendendo o contexto de uso das palavras-chave buscadas “mulher” “menina” e “*gamer*”, bem como enunciados em cujas relações arquitetônicas são didaticamente observadas.

⁶ Bakhtin utiliza a palavra russa *поступок* (*postupok*), que pode ser traduzida como ato, ação, atitude. Em qualquer dessas traduções a noção pressupõe uma postura do sujeito em relação ao outro.

na eventividade de ambos, como processo, continuum e diálogo. Eu tenho e assumo, portanto, a minha responsabilidade como ser único. A minha unicidade é atualizada no ato ou ação realizada, e, portanto, “eu, o um e o eu único, não posso em nenhum momento ser indiferente [...] eu preciso ter o meu dever.” (BAKHTIN, 1993, p. 59).

É importante ressaltar também que, nesse sentido, haverá tantos mundos diferentes do evento⁷ quanto sujeitos. Em outras palavras, cada “eu” irá, a partir do seu posicionamento no mundo, vivenciar as ações únicas no mundo, dando lugar a interpenetração da ação do outro ao meu ser-evento único. Cada ser no mundo irá experimentar o ato ou ação a partir de seus lugares únicos, impossíveis de serem ocupados pelo outro.

Nesse contexto, pode-se dizer que a palavra *on-line* é evento concreto, pois se torna linguagem verbal em uso quanto “postada”, e é evento único no mundo para quem a “lê”, a recebe, mesmo que esse evento seja ubíquo (SANTAELLA, 2005). Na fala do outro, que é um ato responsável no mundo, há a sua representação axiológica, interpenetrando, a partir do meu posicionamento único no mundo concreto, no meu ser-evento. Diferentemente da ação efêmera, a palavra, ou a ação no mundo do ciberespaço, no caso do Twitter, o enunciado⁸ dialogará com cada sujeito que a ler, seja um ou milhões. A comunicação de massa permite esse ser único no mundo a agir em tanto quantos seres únicos o receberem. Deveria esse ser ter ainda maior consciência de sua responsabilidade ativa?

Esse questionamento pode ser respaldado pelo que Bakhtin apresenta ser a participação no mundo, cujos enunciados “transforma[m] cada manifestação minha (sentimento, desejo, humor, pensamento), em minha própria ação ativamente responsável. Nesse contexto, para Bakhtin (1993) “quando um e o mesmo objeto [...] é contemplado de diferentes pontos de um único espaço por várias pessoas diferentes, ele ocupa lugares diferentes e é apresentado diferentemente dentro do todo arquitetônico, constituído pelo campo de visão dos diferentes observadores” (p. 80). A partir dessa reflexão, pode-se pensar a construção identitária envolvendo a “interrelação arquitetônica de dois outros valorativamente afirmados”, cuja “divisão

⁷ Em russo *событие* (*sobytiie*). Pode ser traduzida como acontecimento, evento, mas sempre indica algo vivido junto.

⁸ Para Volóchinov (2019 [1928], 169), outro autor que é visto como fazendo parte das discussões entre vários autores e pensadores, entre os quais Mikhail Bakhtin, entre 1919-1929, “Todo enunciado, mesmo quando escrito e finalizado, responde a algo e orienta-se para uma resposta”.

valorativa arquitetônica do mundo entre mim e aqueles que são todos outros para mim não é passiva nem fortuita, mas ativa e dever.” (BAKHTIN, 1993, p. 92).

As redes sociais foram oportunizando o surgimento de gêneros discursivos pautados pelas condições de enunciação, como por exemplo, no Twitter, cujo limite de caracteres foi, em seu início, de 140, o que gerou, por vezes, comportamentos autobiográficos – falar de si é o propósito de grande parte desses enunciados. O discurso sobre si mesmo (em espaços ubíquos ou não) pode ser encarado como discurso de caráter auto-biográfico. Esse valor autobiográfico, de vivenciar a “própria vida e a narração sobre a minha própria vida, pode ser forma de conscientização, visão e enunciação da minha própria vida.” (BAKHTIN, 2014, p. 141). Ao assumir esse papel, para Bakhtin, não nos desligamos axiologicamente do mundo dos outros, pois nos percebemos na coletividade. Por conseguinte, “se o mundo dos outros goza de autoridade axiológica para mim, ele me assimila enquanto outro” (ibidem). Nesse contexto, o discurso da violência, ou o discurso do outro sobre mim se torna parte de mim e me transforma.

É necessário considerar, também, os textos junto a suas condições de produção. Para Villarta-Neder (2018, p. 5), “[...], se a língua só pode ser pensada a partir de dessa relação do verbal com o social, as diferentes posições enunciativas dos diferentes sujeitos implicam que os significantes produzirão sentidos diversos”. A produção de sentidos está atrelada, portanto, às condições de produção e de “recepção” dos sujeitos envolvidos na interação, tanto em relação ao silêncio, como ao dizer. Isso porque as palavras podem sobrepor-se umas às outras, apagando silêncios e estabelecendo silêncio por excesso (VILLARTA-NEDER, 2018).

O discurso hegemônico é de quem ocupa os lugares hegemônicos, como discutido por Foucault (1996). Poderíamos ainda pensar como o lugar é o poder de discurso, mas isso seria assunto para estudos posteriores. É o ato responsável no mundo, a unidade do acontecimento, que gera as circunstâncias da percepção do eu diferente de mim. É por meio dos enunciados no mundo que estabelecemos as relações de alteridade dos sujeitos em relação a outras posições enunciativas:

Por representação simbólica entenda-se que cada sujeito se percebe, percebe ao outro, percebe-se na cena com o outro, percebe-se percebendo o outro, percebe-se sendo percebido pelo outro, percebe a cena sendo percebida pelo outro dentro de uma relação do continuum ausência/presença/lugar indeterminado. É na dispersão desse continuum/descontinuum que o sujeito cria simbolicamente, na materialidade de sua relação consigo, com o outro e com o mundo, na unidade do

acontecimento, um saber imagético e imaginário sobre esses lugares que hospedam e tornam possível a constituição de si, do outro e do mundo (mundo enquanto saber) (VILLARTA-NEDER, 2018, p. 10).

Sobre essa relação, o autor amplia as relações arquitetônicas para além da tríade (eu-para-mim, eu-para-outro, outro-para-mim): os sentidos produzem-se, também, em relação ao acontecimento (inseparável da sua característica de responsabilidade) do acontecimento-para-mim, acontecimento-para-o-outro, acontecimento e suas recursividades. É o conceito de arquitetura ampla. As questões de hegemonia, gênero e identidade podem ser pensadas a partir dessa concepção.

Jogos *on-line*, mulher e identidade

A ideia de *gamer* é trabalhada por Oliveira (2014) como um conceito identitário, múltiplo e de referência, no qual “é preciso atingir requisitos mínimos para ser aceito dentro da cultura” (p. 18). A identidade do *gamer* é construída, portanto, dialeticamente entre se considerar *gamer* e ser considerado *gamer*, numa constituição arquitetônica contínua de eu-para-mim, eu-para-o-outro e o outro-para-mim. Assim, a cultura *gamer* não se constrói somente jogando, mas também nos espaços discursivos que debatem os jogos.

Nesse sentido, se esse espaço cultural é atribuído, histórica e culturalmente ao gênero masculino, como pensar a construção identitária das mulheres nesse ambiente? A mulher, portanto, deve não só considerar-se *gamer*, mas ser considerada por outros como tal. É recorrente, no entanto, os atos de violência, assédio e até mesmo descrença em relação às capacidades e habilidades das jogadoras. A partir de corpus coletado, que será apresentado adiante, pode-se observar que a mulher, para ocupar esse espaço, tem que, frequentemente, provar-se como tal, ao contrário de homens, que naturalmente ocupam esse espaço discursivo.

A esse respeito, Oliveira (2014) reflete que a

mulher que joga videogames [é] vista nas redes sociais com frequentes manifestações afirmando que seriam apenas ‘posers’ ou ‘fakes’ e até mesmo ‘attention whores’⁹, ou seja, não fariam legitimamente parte do grupo de pessoas

⁹ O conceito de *poser* está ligado a fazer algo apenas para *parecer* algo, quase como “posar” para uma foto. O *fake* seria relativo a falso, ou seja, homens se passando por mulheres, e *attention whores* coloca a sexualidade da mulher como motivo para “chamar atenção”.

que verdadeiramente consomem games (p.25).

Em outras palavras, para aquele que vê a mulher se apresentando como jogadora ou como *gamer*, isso é tão absurdo que é mais provável que ela esteja apenas fingindo ou buscando homens para se relacionar. Novamente é possível perceber como a mulher é silenciada pelo discurso majoritário de quem já ocupa aquela posição identitária.

Para Oliveira (2014),

Nosso *gamer* 'de verdade' está para os jogos eletrônicos como o cinéfilo está para os filmes, ou seja, há outras questões além do simples fato de jogar, tais como a identidade, o agrupamento, a legitimidade e a aceitação de outros e um envolvimento maior por parte do sujeito com os produtos midiáticos consumidos (p. 33).

Os espaços de interação *on-line*, como o Twitter, também trazem, portanto, discursos sobre a constituição da identidade *gamer*. O autor elenca alguns pontos que podem servir de orientação para se pensar o que faz essa constituição acontecer como autorreconhecimento, que poderia ser pensado como eu-para-mim; o discurso, como um eu-para-o-outro; a performance e a representatividade, como a inserção em contextos que ele considere pertencentes aos *gamers*, que poderia ser pensado como o outro-para-mim: o espaço que eu não ocupo é o espaço do outro.

Sobre esses espaços “do outro” e a participação *on-line* de mulheres em partidas *on-line*, Kurtz (2015) reflete a participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. A autora aborda como, historicamente, à mulher foram relacionados jogos e brincadeiras que, em geral, não são tecnológicos e se relacionam, por vezes, com o papel de dona de casa ou mãe. Isso acarreta que grande parte das mulheres que jogam jogos digitais passam a fazê-lo quando são adolescentes ou jovens adultas, uma vez que, culturalmente, o espaço dos games foi associado a entretenimento masculino.

A autora identifica casos de assédio e agressão a mulheres durante jogos *on-line*. Xingamentos como “vadia”, “vagabunda” e “feia”, ou assédios como “olá, sexy”, são recorrentes. Já na comunidade de Dota 2, em fóruns de redes sociais sobre o jogo, Kurtz (2015) conclui que xingamentos e assédios como esses são recorrentes e, por vezes, naturalizados.

Ainda sobre episódios de violência, Menti e Araújo (2017) abordam que “o cenário [de jogos *on-line*] exclui muitas meninas, fazendo-as se esconder atrás de

nicks masculinos, justamente para não sofrer assédio ou preconceito” (p. 83). Ora, é possível compreender, nesse sentido, a correlação existente entre a caracterização de personagens e avatares em jogos e a forma com as jogadoras mulheres são percebidas e hostilizadas por aqueles que, discursivamente, detém o espaço (uma vez que já se apresentou que as mulheres são maioria numérica nos jogos eletrônicos atualmente).

Se esse tipo de relação acontece dentro dos jogos, como aparece nas construções enunciativas em redes sociais e comunidades sobre jogos? Dessa forma, reforça-se a justificativa de escolha da coleta de corpora pela rede social Twitter, uma vez que se busca identificar o discurso de “*gamer* de verdade” a partir de manifestações espontâneas. As redes são tidas como espaços de interlocução, mesmo sendo ubíquas, e pelos enunciados (tweets) são construídos o eu- para-mim, o eu-para-o-outro e o-outro-para-mim.

Sobre isso, Fragoso *et al* (2017) apresentam uma discussão sobre violência de gênero entre os *gamers* no Facebook. As autoras diferem a violência explícita da violência estrutural sofrida por minorias, no caso, as mulheres, e ressaltam a importância de que não existe uma separação entre o real e o virtual. O pensamento de Bakhtin permite corroborar com essa visão, uma vez que o acontecimento envolve sujeitos, linguagem e um continuum de enunciados também na rede. Fragoso *et al* (2017) refletem conceitos de violência discursiva. Para elas, “a violência discursiva não acontece apenas ou necessariamente em discursos de ódio ou sobre o ódio. Ela pode estar nas expressões cotidianas, ‘naturalizadas’ por um determinado grupo” (p. 4) Esse estudo aborda ainda como Recuero (2014), citada por Fragoso *et al* (2017), em um estudo exploratório no Twitter, identificou a ausência de determinadas palavras e conceitos em *tweets* sobre o dia da Consciência Negra. Evidencia-se, aqui, o caso de silêncios discursivos, como abordado por Villarta-Neder (2019).

As autoras concluíram a dificuldade de se registrar dados em jogos *on-line*, uma vez que as interações acontecem em tempo real, e muitas vezes, oralmente, principalmente casos de assédio e violência. No entanto, apontam para a existência de determinados comportamentos, que variam de flerte a assédio, passando por xingamentos ou por uma atitude paternalista, que visa “proteger” a mulher no jogo ou mesmo dar “presentes” como cosméticos às jogadoras, como *skins* (mudança estética de personagens, armas e outros elementos, que não alteram a

jogabilidade), *emotes* e outros recursos visuais.

Game studies e o jogo como cultura

A consolidação dos jogos digitais como objeto interdisciplinar de estudos na academia tem se intensificado nos últimos 30 anos. Murray (2018) entende a cultura de jogos como central na sociedade contemporânea, colocando os jogos digitais como um dos gêneros culturais mais ricos da atualidade. Para ela, os jogos ainda têm caminhado lentamente para alcançar sua maturidade enquanto um meio, principalmente na academia. A autora propõe um olhar sobre os jogos digitais como cultura visual e entretenimento, entendendo sua inserção no capitalismo avançado e as consequências disso. Nesse contexto, jogar jogos é se engajar em espaços constitutivos de identidade política. Em outras palavras – o jogador ou a jogadora materializam posições discursivas, assim como as próprias narrativas dos games.

Com essa definição, é possível se debruçar sobre estudos que contextualizam e analisam as maneiras como o poder e as relações são criadas e as estruturas são mantidas por meio da cultura. Pensa-se, portanto, tanto o jogo como objeto cultural (com suas linguagens e estruturas internas próprias), quanto como uma cultura *gamer* que nasce a partir dessa prática social. Nesse sentido, a noção do discurso torna-se central.

O texto de Shaw (2014) discute a identidade e a identificação não-masculina e não heterossexual “dentro” dos jogos. As personagens femininas, tanto em jogos *offline*, quanto em jogos *on-line*, têm, historicamente, se caracterizado por sua fragilidade, sexualidade, fazendo o papel secundário de “donzela em perigo” ou como par romântico do protagonista homem heterossexual. Nas palavras de Fragoso *et al* (2017), que vão de encontro às ideias de Shaw, é recorrente, em jogos *off-line*, “as formas de representação do feminino na figura de personagens infantilizadas ou hipersexualizadas que ocupam o lugar de prêmios e recompensas” (p. 6).

Ora, se as mulheres são representadas dentro do jogo por esses estereótipos que impõem um discurso majoritário patriarcal e heteronormativo, como os *gamers* vão enxergá-las ao se inserirem como jogadoras em avatares tanto femininos quanto masculinos em espaços de interação *on-line*? Ou como vão compreender a *gamer*, uma vez que os jogos não são endereçados ou não representam a diversidade e a pluralidade de identidades de mulheres? Para além desses questionamentos: quem

são os desenvolvedores de jogos? Existe, efetivamente, uma presença de mulheres na indústria e por trás da concepção de personagens mulheres, ou somos representadas sempre pelo olhar do outro?

Da criação e do *design* de jogos (incluindo as narrativas e as construções das personagens) aos espaços de discussão sobre os mesmos, não há jogabilidade sem interação. Questiona-se, portanto, interações e relações discursivas e dialéticas possíveis em âmbitos diversos:

- Eu, jogadora, com a personagem que “materializa” meu avatar e vive, no jogo, acontecimentos nos quais possuo maior ou menor controle. No entanto, isso pode acontecer sem a presença de outros seres humanos, mas na interação com a inteligência artificial/máquina. Vale lembrar que essa interação não ocorre diegeticamente; no entanto, ela existe, uma vez que esses jogos são produtos de construções de outros seres humanos, que se inserem em sociedade, e carregam para o jogo, tanto na forma quanto no conteúdo, questões axiológicas e posicionamentos discursivos.

- Eu, jogadora, quando assumo um avatar, do qual possuo maior controle, e interajo com outros seres humanos em um “mapa”, em um ambiente no ciberespaço cuja interação pode ocorrer: 1) entre os avatares in loco; 2) somado ou não a conversas via linguagem oral e/ou escrita; 3) após esse mapa/ambiente, nas conversas, discussões e repercussões do jogo, seja em outros ambientes virtuais (fandom, redes sociais específicas com fóruns), seja nas rodas de conversas presenciais.

A presente investigação concentra-se nesse terceiro âmbito – aquele que, fora do jogo, mas ainda nas redes, cria acontecimentos discursivos sobre e da mulher *gamer*, em um jogo dialético e dialógico que interfere na cultura e afeta, inclusive, a indústria dos jogos digitais.

Se a palavra do outro nunca está separada axiologicamente do seu ser-evento, do eu no mundo, “De fato, como é percebido o discurso alheio? Como vive o enunciado alheio na consciência concreta intradiscursiva daquele que percebe?” (VOLÓCHINOV, 2018 [1930], p. 252). São os critérios sociais de uma época, de suas dadas variações linguísticas, que levam a escolhas e estruturas gramaticais da língua na construção do enunciado. Nesse movimento, “A situação social mais imediata e o meio social mais amplo determinam completamente, e, por assim dizer, a partir do seu próprio interior, a estrutura da enunciação” (VOLÓCHINOV, 2018

[1930], p. 252). Toda palavra procede de alguém e se dirige a alguém, é o território comum entre os interlocutores.

O silêncio nos jogos pode ser visto como aquilo que não aparece nas personagens femininas, aquilo que não é falado sobre e das mulheres *gamers*, aquilo que também não acontece, se pensarmos o silêncio como acontecimento, nas *streams* das mulheres *gamers*. Elas não ocupam grandes posições de destaque, elas não são as principais competidoras nem maioria na indústria. Nesse sentido, tem-se o silêncio por ausência e por excesso, “quando o efeito de sentido hegemônico no sujeito corresponde ao elemento interditante”, conforme discute Villarta-Neder (2010b) citado por (VILLARTA-NEDER, 2019, p. 67)

Por mais que as mulheres lutem pelo lugar discursivo sobre si mesmas, ocorre, por outros sujeitos, o que Villarta-Neder chama de silêncio como monumento, uma atitude no mundo de recusar o sentido do outro e da própria “constituição de si pelo outro” (VILLARTA-NEDER, 2019, p. 83-84), e ainda, uma “censura, cerceamento da fala e/ou da posição enunciativa do outro”. Sobre isso, pode-se pensar, ainda, em silêncio como monumento (visão morta da palavra e da vida), quando se sobrepõem o “saber sobre si, sobre o outro, sobre o acontecimento e sobre a interação com o outro no acontecimento” (VILLARTA-NEDER, 2019, p. 83). A partir das reflexões propostas, parte-se para a análise do corpus coletado.

Análise e discussão do corpus

Para a análise do corpus, optou-se por trazer a transcrição dos tweets mais relevantes, com posterior discussão, em vez de *prints*, para resguardar os sujeitos envolvidos. As transcrições serão feitas na íntegra de sua postagem original, ou seja, não há qualquer tipo de correção gramatical ou ortográfica. Optou-se, também, por não realizar análise quantitativa dos dados nesse momento. De forma geral, a maioria das escolhas do material analisado foram de falas de mulheres, pois foram poucos os tweets de perfis que aparentam ser masculinos e falam especificamente de mulheres *gamers*.

A busca pelas palavras-chave via *software* não necessariamente possui o critério de ordem de colocação de palavras. Sendo assim, quaisquer tweets que possuam “mulher” e “*game*” ou “menina” e “*game*” foram encontrados. No entanto, ressalta-se a importância de analisar o evento (ir ao endereço do tweet original), pois os sentidos dependem, também, do contexto de produção e das escolhas de

construção frasal dos sujeitos que enunciam.

Além disso, há outros mecanismos da própria rede social que poderiam ter sido levadas em conta, como o número de curtidas (quantas pessoas marcaram gostar daquele tweet) e o número de comentários, respostas e compartilhamentos (critérios relativos ao conceito de engajamento). Essas interações fazem parte também do acontecimento e podem, como sugestão, serem analisadas em estudos posteriores, pois podem revelar relações discursivo-dialógicas entre sujeitos.

- Tweet de “julia;”: “ser mulher *gamer* é jogar literalmente qualquer jogo *on-line* e terr que ouvir choro se for melhor que o jogador masculino, ou ouvir um ‘ganhou porque deixei ganhar’ pior que isso, é ser assediada em meio a partida, como se por ser mulher não pudesse jogar sério #SouMulherSouGamer”

- Tweet de “raí”: “vivendo infelizmente num mundo em que a mulher *gamer* ainda sofre comentários de homis escrotos do tipo: ‘duvido que tu isso jogue mesmo’ ‘vamo jogar pra tu perder’ ‘tu deve ser ruim’ ‘mulher n sabe jogar direito’

- Tweet de “jackie-chan”: “se você é mulher e gosta de jogos você simplesmente não pode mostrar ou falar isso pra um *gamer*, pq é quase um insulto pra eles. caralho, pq eu deveria ficar provando q gosto de algo??”

Os três tweets acima, que aparentam ter sido feitos por perfis femininos, refletem sobre o que é ser mulher no ambiente *gamer* a partir do que aparentam ser situações vividas por elas (eu-para-mim). Os dois primeiros, heterodiscursivamente, trazem enunciados masculinos direcionados a elas, evidenciando o discurso de que não são capazes de jogar, de ganhar ou que possuem habilidades inferiores, tudo isso no ponto de vista de um outro sobre elas (eu-para-o-outro).

Pode-se pensar como, na relação arquitetônica apresentada/vivida por elas, o discurso de outrem (o masculino, hegemônico) supera, muitas vezes, aquele delas sobre elas mesmas.

Ainda é um território onde as mulheres lutam para que os seus eu-para-mim sejam afirmativos e predominantes ao dos discursos masculinos sobre elas. Pensando, portanto, no contexto da mulher *gamer*, para quem essas palavras são direcionadas, como ela passa a enxergar a si mesma se nos acontecimentos dentro dos jogos os discursos para si são de violência, de inferioridade, de que não são boas jogadoras?

O que o enunciado, ao refletir o outro-para-mim, revela do sujeito que fala? Revela suas condições de produção, seus valores, elementos sociais que

determinam escolhas linguísticas – revela o lugar discursivo do homem em relação à mulher que joga, que é de superioridade. Pode-se pensar, também, no embate arquitetônico enfrentado pela mulher *gamer* – ela traz o discurso do outro-para-mim de outrem, enxerga-o como eu-para-o-outro, nega-o, e passa a construir um novo eu-para-mim e para-o-outro¹⁰. É o embate da representação simbólica da mulher *gamer* no discurso sobre identidade *gamer*.

Essa necessidade de a mulher provar “ser digna” de ocupar um espaço que já era, majoritariamente, ocupado por homens, não é algo novo. É normal (mas não deveria ser) o discurso de que a mulher, para “entender” e “gostar” de futebol, deve saber, “pelo menos” o que é impedimento ou citar o nome de cinco jogadores da seleção brasileira. O mesmo vale para ambiente de música, quando para provar que gosta de heavy metal, por exemplo, (território historicamente masculino), a mulher deve saber o nome de todos os integrantes da banda da qual é fã.

Como mulher, pesquisadora e jogadora, diversas foram as vezes que jogadores homens com os quais eu interagira acreditavam que eu jogava apenas porque o meu marido me levou àquele caminho (o que não condiz com a realidade), ou achavam absurdo eu estar jogando enquanto meu marido realizava outra atividade. Ou seja, essas relações carregam o machismo estrutural da sociedade para dentro de seus espaços líquidos e ubíquos.

Em uma outra tendência identificada de produções enunciativas, tem-se os tweets abaixo:

- Tweet de “renata nolasco”: “Homem: mulher *gamer* só gosta de jogar jogo fofinho e tal kkk animal crossing pokemon overwatch the sims kkkkkk nuss kkkk detroid zelda k os jogo que as mina *gamer* joga. Homem: first person shooters com gameplay exatamente igual e nada mais do que isso”.

- Tweet de “aylie de lulu”: “nossa ela não joga de sup que di fe ren ci ada sem dúvida essa aí eh diferente caralho que mulher *gamer* foda”.

Pode-se observar, novamente, o que aparenta ser falado por mulheres ironizando a fala masculina sobre elas. Em ambos os tweets, ironiza-se o fato de que às mulheres são relacionados alguns tipos de jogos específicos, aqueles “fofinhos”, menos violentos e mais esteticamente agradáveis, enquanto aos homens relaciona-se os jogos de tiro em primeira pessoa (que normalmente possuem menos

¹⁰ Como (con) fusão entre as posições arquitetônicas do *eu-para-mim* e do *eu-para-o-outro*.

elementos narrativos e são mais focados em sistemas de partidas, com temáticas de violência e competição).

Além disso, também se relaciona determinados papéis dentro dos jogos às mulheres: alguns jogos possuem papéis focados em dar dano nos inimigos, defesa ou suporte/curandeiros. Associa-se as mulheres ao papel de suporte, como uma extensão *in game* de construções culturais que enxergam a mulher como cuidadora, dona de casa etc. A fala de “aylie de lulu” ironiza que, quando a mulher não joga nesses papéis, ela é uma mulher diferenciada, quase como se fosse uma “*gamer* de verdade”. Novamente, nota-se a necessidade da “aprovação” masculina sobre as habilidades, gostos e escolhas das mulheres que jogam.

- Tweet de “Darrykito”: “nossa [emoji ok] para tudo [emoji mão] uma [emoji louco] *gamer* [emoji apaixonado] é isso mesmo??? [emoji investigação e emoji pensando] uau [emoji “o grito”] uma mulher que joga [3 emojis suspreso] isso é raro [emoji envergonhado] pena que é grossa [emoji bravo] nem responde [emoji descontente] desumilde [emoji sem paciência] vc=se acha [3 emoji desaprovção]”.

- Tweet de “uzi”: “mt foda o cenário *gamer* em tv aberta sendo representado por uma mulher ainda !!!” [retweet de matéria sobre uma jornalista na equipe do canal Globo para falar sobre eSports no programa Esporte Espetacular].

Os dois últimos tweets selecionados para análise partem de perfis que se apresentam como masculinos. O primeiro demonstra como, para o homem, o outro-para-mim, ou seja, a mulher *gamer*, é uma construção identitária “rara”, mas que, quando a mulher não o responde, opta por não interagir com ele, ela “se acha”. Pode-se identificar, nessa fala, como é naturalizado, para esses homens, que a mulher tem obrigação de respondê-los, e caso não o façam são “grossas”. Esse sujeito (não) entende, em seu eu-para-mim e no outro-para-mim, que essa relação da qual acredita ter direito é de assédio. Já o segundo tweet possui um caráter maior de apoio a uma apresentadora mulher em televisão aberta inaugurando um programa sobre o cenário *gamer*. Esse sujeito revela-se contente em haver um programa em canal aberto falando de eSports e ressalta a surpresa ao ser uma mulher a responsável por falar sobre o assunto.

Provisórias conclusões

O presente artigo teve como intuito começar a explorar um território vasto e contemporâneo de discussão, que é o discurso sobre e da mulher *gamer*. Para isso,

debruçou-se sobre corpus produzido por sujeitos na rede social Twitter, coletados a partir de *software* de monitoramento de mídias sociais. Esse olhar sobre o material coletado foi embasado e pautado pelo referencial teórico do Círculo de Bahktin.

Uma das hipóteses levantadas para poucos tweets masculinos que abordam especificamente a construção de identidade feminina *gamer* pode ter a ver com os meses em que a coleta foi rodada, uma vez que, em meses como março (dia internacional da mulher) e meses nos quais ocorreram algum evento ou “escândalo” no mundo *gamer*, não foi feita coleta, como o caso da Gabi, citado na introdução.

O homem que fala da mulher *gamer* posiciona-se de um lugar de discurso hegemônico, construindo a identidade e a ideia dela como um posicionamento diferente do seu. Assim, essa fala cria representação e coparticipação do acontecimento, do fenômeno – o signo só existe na interação. As escolhas discursivas alteram e constroem espaços e intersubjetividades.

Nesse contexto, eu, mulher *gamer*, me afirmo tanto por aquilo que me considero ser, quanto por aquilo que não me considero não ser. A mulher, acostumada com o silêncio por ausência de sua própria fala sobre si mesma ou pelo excesso da fala do outro sobre si mesma, deve, constantemente, lutar pelas representações sobre si.

É trazendo a fala do outro sobre si que a mulher constrói esse novo posicionamento do eu para mim e para o outro: “eu não sou o que vocês dizem que eu sou”. Da parte de quem luta para conquistar esse espaço discursivo, a mulher nega o discurso de outrem sobre si, o que aparenta ser, majoritariamente, o tipo de produção enunciativa sobre o assunto. Poucos foram os tweets de construção afirmativa do que é ser mulher *gamer*.

A partir das falas acima, não poderíamos pensar que as mulheres estão sendo silenciadas, principalmente ao falar de si mesmas? O que seria o *mansplaining*¹¹ senão ser silenciada por? São diálogos surdos (Pereira e Botelho, 2017) entre o que se fala sobre as mulheres *gamers* (o outro-para-mim) e o que elas constroem de si mesmas (eu-para-mim). As posições enunciativas podem, portanto, ter diferentes sentidos para diferentes sujeitos, e, ainda, pode haver uma não-coincidência desses sentidos, sendo um signo invisível ou inaudível para

¹¹ Termo criado pela junção de *man* (do inglês, homem), a *explain* (explicar). Usado para descrever quando “um homem tenta explicar algo para uma mulher, assumindo que ela não entenda sobre o assunto”, de acordo com o Dicionário Popular (<https://www.dicionariopopular.com/mansplaining/>).

determinados sujeitos – daí o silêncio, o diálogo surdo.

Conclui-se, por fim, que a maior parte das produções enunciativas na rede das mulheres sobre si aborda, interdiscursivamente, discursos de homens sobre o que é se mulher *gamer*, negando-os. Nesse sentido, a identidade da mulher *gamer* ainda está sendo mais construída dialogicamente na negação do que não são do que na afirmação do que são – jogadoras. Percebe-se, finalmente, uma infeliz coincidência (que obviamente refrata e é refratada), mas, ainda sim, uma coincidência, nos discursos sobre a mulher e da mulher *gamer* – um afirmando o que é pelos olhos de quem vê de fora e um negando essas afirmações para dizer o que (não) é, afinal.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *Para uma filosofia do ato*. Tradução, não-revisada e de uso didático e acadêmico, de CA Faraco e C. Tezza, 1993.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola. 1996

FRAGOSO, Suely et al. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Lumina*, v. 11, n. 1, abr. 2017

KURTZ, Gabriela Birnfeld. “Se tiver meninas, melhor ainda”: análise da participação feminina no jogo *Dota 2* no Brasil. In: Anais do XXXVIII Congresso brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro – RJ. 2015.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de Gênero contra mulheres no cenário dos esportes. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 16, n. 31, p. 73-88, jan/jul. 2017.

MURRAY, Soraya. *On video games: The visual politics of race, gender and space*. IB Tauris, 2017.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. *Garotas que jogam vídeo-game: expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no Facebook*. 2014. 132f. Dissertação (mestrado em Ciências da Computação) – Unisinos, São Leopoldo-RS, 2014.

PEREIRA, Luis Eduardo Santos; BOTELHO, Marina Alvarenga. *Entre o romance Crime e Castigo e o filme Aquarius: proposta de leitura intermediária a partir do conceito de dialogismo*. In: Anais do I Encontro de Contadores de História: contando e recontando a literatura e suas histórias. Ilsa do Carmo Vieira Goulart e Dalva de Souza Lobo (Org). Universidade Federal de Lavras (UFLA), Lavras-MG, 2017.

SANTAELLA, Lucia. *Os espaços líquidos da cibermídia*. In: E-Compós. 2005.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of*

Gamer Culture. University of Minnesota Press, 2014.

VILLARTA-NEDER, Marco Antonio. *Sobre silêncio e sentidos: uma abordagem bakhtiniana*. In STAFUZZA, Grenissa Bonvino; AYUB, João Paulo (org.) Estudos discursivos em múltiplas perspectivas: discurso, sujeito, sociedade. CAPES/FAPEG. Campinas/SP: Mercado das Letras, 2019.

VOLOCHINOV, Valentin N.. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Tradução do russo por Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2018 [1930].

Recebido em: 01/10/2020

Aprovado em: 27/11/2020