



## MULHERES E GAMES: A VIOLÊNCIA DE GÊNERO RELATADA NA CAMPANHA #SOUTMULHERSOUTGAMER

Tassiana Souza da Silva<sup>1</sup>  
Renata Patrícia Corrêa Coutinho<sup>2</sup>

O presente trabalho trata-se de um recorte realizado a partir da dissertação defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa da Unipampa, campus São Borja, o qual se constituiu como uma pesquisa exploratória em que utilizamos como um dos procedimentos a análise de conteúdo a partir dos relatos de violência de gênero, expostos pelas mulheres *gamers* por meio da campanha #SouMulherSouGamer (2019). A violência de gênero, também chamada de violência contra as mulheres, é aquela baseada na construção social dos gêneros. De acordo com Garcia (2015), a construção social de gênero define todas as normas, obrigações, comportamentos, pensamentos, capacidades e, até mesmo, o caráter, com base no sexo biológico. Desta forma, o gênero determina uma noção social do que é relativo aos homens e as mulheres. No Brasil, as mulheres representam 50,9% dos jogadores de *games*, enquanto os homens são 49,1% segundo os dados da Pesquisa Game Brasil (2024), entretanto, apesar da presença feminina, a vivência das mulheres nos *games* envolve ameaças, ofensas e assédio. Para investigarmos quais os tipos de violência de gênero vivenciada pelas mulheres *gamers*, utilizamos os relatos presentes na campanha #SouMulherSouGamer, realizada no X (Twitter) pelo portal de notícias Geek&Feminist. Entre os objetivos desta pesquisa buscamos: 1) compreender quais efeitos podem ser verificados a partir dos relatos das mulheres *gamers* presentes nessa campanha; e 2) investigar e analisar de que forma as mulheres *gamers* se expressam sobre as situações de violência de gênero vivenciadas por elas nos *games*. Para atingirmos tais objetivos, realizamos a pesquisa bibliográfica acerca da violência de gênero, pesquisa documental dos relatos presentes na campanha #SouMulherSouGamer (2019) e por fim, a análise de conteúdo dos relatos coletados, conforme os preceitos de Bardin (1977). De acordo com Bardin (1977), a análise de conteúdo diferencia-se da linguística, pois ela tenta compreender os indivíduos ou o ambiente num momento determinado. Ainda, segundo a autora, este tipo de análise envolve um conjunto de técnicas de análise das comunicações, a partir de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. Para que a operacionalização da análise fosse possível, determinamos certas categorias, dentre elas, a identificação do perfil com o gênero feminino e a constatação de um relato de violência. O período de coleta foi das 18h às 23h59, da data da criação e compartilhamento da campanha (25 de junho de 2019). Ao todo, foram analisados 583 tweets e a partir deles, identificamos quatro efeitos da violência de gênero vivenciada pelas mulheres nos *games*: a) o apagamento identitário do gênero feminino, evitando o uso de nomes e pronomes femininos; b) silenciamento das mulheres no ambiente do jogo, com a não utilização de ferramentas de voz para não identificação do seu gênero; c) necessidade de comprovação do gosto/interesse pelo objeto, sendo esta uma prática machista onde as mulheres precisam reafirmar constantemente o quanto conhecem sobre determinado objeto; e

<sup>1</sup>Jornalista pela Universidade Federal do Pampa. Mestra em Comunicação e Indústria Criativa, pela Universidade Federal do Pampa, UNIPAMPA, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: [tassianasouza.dasilva@gmail.com](mailto:tassianasouza.dasilva@gmail.com)

<sup>2</sup>Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa, pela Universidade Federal do Pampa, UNIPAMPA, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: [renatacoutinho@unipampa.edu.br](mailto:renatacoutinho@unipampa.edu.br)

d) a vivência da violência, mais precisamente, as ameaças, ofensas e assédio vivenciado pelas mulheres no ambiente dos *games*. Em síntese, constatou-se que a violência vivenciada pelas mulheres nos *games* é uma reprodução da violência contra as mulheres presente nas diferentes esferas da sociedade, onde a construção social dos gêneros reforça o machismo e o sexismo, determinando e categorizando os ambientes entre feminino e masculino. Esta prática faz com que as mulheres adotem estas estratégias para evitar a vivência da violência no ambiente dos jogos. Por fim, este trabalho serve como uma contribuição à reflexão acerca da necessidade e um maior empenho das desenvolvedoras e dos jogadores no combate à violência de gênero nos *games*.

**Palavras-chave:** Violência de gênero; Games; Twitter.

## REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- GARCIA, Carla Cristina. **Breve história do feminismo**. 3 ed. São Paulo: Claridade, 2015.
- GO GAMERS. **PGB 24 – Pesquisa Game Brasil 2024**. Disponível em <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24> Acesso em 19 Abr. 2024.
- NEW ZOO. **Global Games Market Report - The VR & Metaverse Edition**. 2023. Disponível em <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> Acesso em 08 Jul. 2024.
- RELATÓRIO de economia criativa 2010. **Economia criativa uma opção de desenvolvimento**. Brasília: Secretaria da Economia Criativa/Minc., São Paulo: Itaú Cultural, 2012.
- X. **#SouMulherSouGamer - Geek & Feminist**. Brasil, 2019. Disponível em <https://x.com/geeknfeminist/status/1143599759200010241> Acesso em 16 Jun. 2021.
-