

Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs

Ivelise Fortim

Carolina M. Grandó

Curso de Psicologia- Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde – PUC-SP, SP, Brasil

Resumo

Apesar da expansão da indústria de jogos, seu público permanece majoritariamente masculino. O objetivo da pesquisa é verificar quais são as percepções de jogadoras com relação auto-identificação como mulheres nas comunidades de MMOGs. Para isto, o foco da pesquisa teve-se a (i) como as mulheres se identificam on line (tanto nos avatares como entre outros campos de interação de jogadores, tais como fóruns), (ii) se há receio de ser identificada como mulher, e (iii) se há experiências de agressão e/ou corte amorosa, que sejam atribuídas ao fato da jogadora ser identificada como mulher.

Foi realizado um questionário on line com 21 questões acerca das vivências de jogadoras, sendo este divulgado virtualmente em comunidades sobre games, obtendo 120 respostas. A média de idade das jogadoras é de 22 anos; a maior parte das jogadoras é originária da região sudeste, e participa desses jogos por entre 6-10 anos. A maioria das jogadoras não tem problemas em revelar seu gênero e percebem a comunidade, na sua maioria, como receptiva a elas. Ainda assim, percebe-se que ainda existe uma diferenciação de tratamento, visto que 43,5% das jogadoras afirmam perceberem suas falhas sendo atribuídas de maneira implícita ao seu gênero e 38% reportam terem passado por situações nas quais lhes foram exigidas posturas românticas (corte). Quanto à experiência de agressão, 23% relata que isso já ocorreu, mas em frequência muito pequena.

Palavras Chave: Mulheres e games; gênero; Multi massive on line games; MMOGs; comunidades de MMORPGs

Contato dos autores:

ivelise.fortim@gmail.com
carolina.mgrandó@gmail.com

1. Introdução

Os jogos de videogame são uma mídia em constante expansão. Com o surgimento de novas tecnologias, novas possibilidades se abrem para esta indústria, atraindo públicos diferenciados. Este meio de entretenimento, porém, permanece sendo percebido como voltado ao público masculino. Apesar dos homens ainda representarem a maioria dos jogadores, o número de mulheres se utilizam de jogos eletrônicos tem crescido. Segundo a ESA [2012], o público feminino representa 47% do total de jogadores nos EUA.

Diversas explicações são dadas para o fato das mulheres estarem afastadas dos videogames. Graner-Ray [2004], acredita que as mulheres têm preferências diferentes daquelas dos homens, não contempladas pelos jogos atuais. Hayes [2005], porém, discorda dessas colocações, propondo que se explorem mais profundamente as experiências passadas, a

identidade e as motivações das mulheres, considerando ainda que as preferências de jogo podem mudar com o tempo e a experiência. Outras explicações procuram levar em conta fatores sociais (ex. reforçamento dos videogames como brinquedos masculinos) e fatores biológicos (diferença nas habilidades referentes às diferenças de gênero) [Fortim 2008].

Nos MMOGs (Multi massive on line games) a participação feminina, apesar de pequena, parece ser maior do que nos dos videogames off line [Consalvo *et al.* 2007]. Entretanto, Liu e Peng [2009], em uma amostra de 288 jogadores, apontam que 30% eram mulheres; na pesquisa de Schmit, Chauchard, Chabrol e Sejourne [2011], 10% de uma amostra de 193 sujeitos.

Como se trata de um ambiente predominantemente masculino, o fato de haver jogadoras parece causar espanto e outras reações por parte dos homens. Entre as reações comuns, está a desconfiança de que a pessoa por trás do avatar realmente seja uma mulher. Isso ocorre porque são comuns os casos de “shemales”, homens que se fazem passar por mulheres visando benefícios. Outra reação é a agressão, uma vez que alguns jogadores parecem entender que ali não é um lugar apropriado para mulheres. “Attention whore!” é a frase que muitas jogadoras escutam quando se identificam como mulheres. Há relatos de que as jogadoras são agredidas verbalmente: as ofensas se referem a alegações de que as mulheres não sabem jogar, de que não tem competência e não deveriam estar ali; ofensas de conteúdo sexual também são frequentes. O site Fat, Ugly or Slutt é um site que coleciona ofensas dirigidas às jogadoras. Um grupo de jogadoras canadenses também realizou um vídeo-manifesto “Gamer girls manifesto” contra o preconceito de gênero existente nesses jogos. A equipe do site Extra Credits foi convidada pela empresa Microsoft para uma conversa acerca de estratégias para reduzir e combater os agressores em jogos online. Por conta destas agressões, muitas jogadoras omitem seu gênero, se utilizando de personagens masculinos. [FLOYD; PORTNOW; THEUS 2012]

Também é muito comum o relato de que as jogadoras são convidadas, ou por vezes obrigadas, a entrar em relacionamentos amorosos com outros avatares [Fortim 2004]. A jogadora aparece como uma potencial parceira para relacionamento amoroso, seja on line, seja off line. As reações quanto a ser cortejada on line divergem: algumas jogadoras entendem essa atitude como inadequada, uma vez que dizem estar ali para jogar e não para arrumar parceiros amorosos; outras, se sentem bem pois são “papricadas” pelos jogadores. Alguns autores, como Yee [2008], entendem que essas reações se devem a uma cultura excessivamente masculina das comunidades de gamers. Esta cultura cria empecilhos para o crescimento do número de jogadoras, pois tem atitudes inadequadas com relação às mulheres. O autor dá como exemplo os cuidados excessivos dos jogadores para com as jogadoras, seja por considerarem-nas menos capazes, seja com

a intenção de namorá-las. Visando explorar estes aspectos trazidos por Yee [2008] com relação a comunidades gamers de jogos on line, decidiu-se pesquisar como as jogadoras se sentem recebidas nesses ambientes. Portanto, o objetivo da pesquisa é verificar quais são as percepções de jogadoras com relação ao fato de se identificarem como mulheres nas comunidades de MMOGs. Para isto, o foco da pesquisa ateu-se a (i) como as mulheres se identificam on line (tanto nos avatares como entre outros campos de interação de jogadores, tais como fóruns), (ii) se há receio de ser identificada como mulher, e (iii) se há experiências de agressão e/ou corte amorosa, que sejam atribuídas ao fato da jogadora ser identificada como mulher.

2. Método

Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário on line. O questionário ficou disponível entre os dias 30 de Maio e 1 de Julho de 2012. O questionário contou com 21 questões de múltipla escolha, e visava: 1) Caracterização da população de jogadoras (idade, escolaridade, profissão, localização, categoria de jogo on line de preferência); 2) Identificação como mulher nas comunidades; 3) Experiências de agressão e/ou corte amorosa nas comunidades 4) Avaliação da experiência de estar on line e se identificar como do sexo feminino nas comunidades gamers.

Essas questões foram escolhidas pois a identificação como mulher no jogo pode se dar de diversas formas. Entre elas, o nome e o sexo do avatar, bem como o uso do microfone, a identificação dos nomes e fotos em fóruns desses jogos. Foram levantados aspectos com relação aos comportamentos de corte e agressão, pois a literatura aponta que essas são os tratamentos diferenciados a que as mulheres são submetidas nesses jogos. Como para evitar esses problemas, algumas mulheres optam por se apresentarem com avatar masculino, o uso de avatares masculinos também foi pesquisado.

A divulgação da pesquisa foi realizada nas redes sociais, especialmente nas comunidades específicas sobre videogames, tais como “Boteco Gamer” e “Videogames Brasil”, do Facebook; as comunidades destinadas a mulheres que jogam MMORPGs, tais como “WOWGirls” e “Girls of War”.

Foram recebidos 122 questionários, sendo que 2 foram invalidados por estarem incompletos (total – 120).

3. Análise dos dados

3.1 Caracterização da amostra

Dos 120 sujeitos, 119 deles informaram sua idade. A média de idade das jogadoras é de 22 anos, sendo que a maioria da amostra concentra-se na faixa de 18-23 anos (54%). Todas informaram ser brasileiras. Apenas 72 dos 120 sujeitos responderam sua localização; a maior parte das jogadoras é originária da região sudeste, que representa 74% do total informado. Com relação à ocupação, a maioria dos sujeitos informa ser estudante (46%). Entre as que já trabalham, há destaque para aquelas que se graduaram em cursos relacionados à Tecnologia da Informação (21%). Grande parte das jogadoras relata ser usuária desses jogos há bastante tempo: 39% entre 6-10 anos, 26% a mais de 10 anos. O gênero de jogo favorito é o de RPG (67,5%), seguidos de First Person Shooters (19%) e estratégia (12%).

3.2 Identificação como mulher nas comunidades

3.2.1 Nome do avatar

Quanto ao nome, vemos que a maioria não se importa de ser identificada como mulher, seja por ter um nome feminino (44%), seja por deixar um nome semelhante ao seu (16%).

Tabela 1. Nome do avatar

Nome	n	% total
Algo relacionado ao nome	19	16%
Nome identificado como feminino	53	44%
Não é identificado como feminino	23	19%
Nome com gênero indefinido	25	21%
Total	120	100

3.2.2 Sexo do avatar

Percebeu-se que a grande maioria dos sujeitos tinha preferência por jogar com avatares femininos (89%).

3.2.3 Uso do avatar feminino

A maior parte das jogadoras que se utiliza de avatar feminino tem uma experiência agradável, ou seja, sem agressões ou preconceitos. A maioria delas considera a experiência parcialmente agradável (59%), mas vivenciaram alguma situação incomoda, seja por terem sido agredidas (23%) ou cortejadas (36%).

Tabela 2. Sexo do avatar

Avatar feminino	n	% total
Agradável, sem problemas	40	33%
Parte agradável/ Cortejada	43	36%
Parte agradável/ Agredida algumas vezes	27	23%
Desagradável. Cortejada ou agredida com frequência	4	3%
NI	6	5%
Total	120	100%

3.2.4 Uso do avatar Masculino

Apenas 12 sujeitos (11%) responderam utilizar avatar masculino.

3.2.5 Motivos para utilização do personagem masculino

A questão era aberta, e portanto foram coletadas as explicações acerca da utilização de personagens masculinos. As respostas variam: desde uma simples preferência por estes avatares, questões de estética e a impossibilidade de se escolher avatares femininos em certos First Person Shooters. Destes sujeitos, apenas 3 informam que se utilizam dessa estratégia para esconderem o fato de serem mulheres.

Nas palavras de uma jogadora,

“As vezes, o avatar masculino pode ter mais vantagens. E podemos evitar eventuais desavenças. Há muitos jogadores (garotos) idiotas e preconceituosos que não conseguem admitir que garotas podem ser tao boas(e melhores) que eles.”(sic)

Poucas usuárias se utilizam do avatar masculino, e menos ainda aquelas que o usam para esconder sua identidade.

3.2.6 Avatar utilizado em comunidades de jogos

É interessante perceber que 38% das jogadoras que responderam esta pesquisa não participam de fóruns. Destas que participam, porém, 22,5% utilizam imagens que revelam seu gênero, o que parece indicar não existir um receio quanto a serem identificadas como mulheres.

Tabela 3 .Imagem do avatar em fóruns

Avatar nos fóruns	n	% total
Uma foto minha	18	15%
Imagem identificada como feminina	27	22,5%
Não é uma imagem identificada como feminina.	14	11,5%
Avatar com gênero indefinido	15	12,5%
Não participo de fóruns	46	38,5%
Total	120	100%

Entretanto, não foram encontradas estatísticas publicadas sobre o uso das comunidades de fóruns pelos jogadores. Assim, fica difícil definir se a não utilização dos fóruns são um comportamento ligado a gênero, ou se está dentro das estatísticas das utilizações dos fóruns de MMOGs.

3.2.7 Uso do microfone

Quanto ao uso do microfone, 57% das usuárias afirma não usa-lo. Foram apontados como motivos para a não utilização do microfone principalmente a preferência pela comunicação por chat; algumas jogadoras relatam que a conversa por voz pode atrapalhar a concentração e a batalha. Outras apontam como motivos timidez e a vergonha da voz. Três jogadoras disseram utilizar o microfone apenas quando já conhecem as pessoas com as quais vão jogar, enquanto outra informou fazer, primeiramente, uma avaliação dos jogadores, utilizando o equipamento apenas caso pareçam agradáveis. Nove jogadoras informam que não possuem o equipamento. Apenas cinco jogadoras afirmam que não utilizam microfone por receio da reação dos jogadores ao fato de saberem que há uma mulher do outro lado.

Entre as jogadoras que se utilizam de microfone, 47% considera a experiência como agradável e sem qualquer problema; 34% considera que a experiência é agradável, mas já foi cortejada; e 15% considera agradável, mas já foi agredida. Apenas 2 usuários (3,5%) consideraram a experiência do uso do microfone desagradável.

3.3 Experiências de agressão ou corte amorosa

3.3.1 Experiência de ter sido agredida durante o jogo

Tabela 4 . Experiência de agressão

Agressão em jogos	n	% total
Sim, mas pouco/raramente	41	34%
Sim, bastante/sempre	3	2,5%
Não, nunca	76	63,5%
Total	120	100%

A maioria das jogadoras reporta nunca ter sido agredida (63,5%). Entretanto, 34% relata já ter sofrido algum tipo de agressão.

3.3.2 Menção a estupro de personagens

Em sites como Fat, Ugly or Slutty, é comum serem vistas mensagens com ameaças de estupro ou abuso sexual, direcionadas tanto a personagens como jogadoras. Considerando este é um tema que pode ser percebido como especialmente difícil para mulheres, percebeu-se como importante verificar se estas ameaças são também percebidas e recebidas por jogadoras brasileiras, o que não pareceu ser frequente, visto que 76% nunca ouviram qualquer menção a tais temas em jogos online.

Tabela 5 .Menção a estupro

Menção a estupro	n	% total
Não. Nunca ouvi	91	76,5%
Sim, mas não me senti desconfortável.	9	7,5%
Sim e me senti desconfortável.	20	16,5%
Total	120	100%

Entretanto, 16,5% das jogadoras já ouviram e se sentiram desconfortáveis. Apesar de não ser um tema tão frequente, ele existe. Uma jogadora cita a seguinte situação:

"Eu estava jogando Ragnarok e o meu char. era feminino. Estava conversando com algumas amigas minhas pelo jogo, eramos em quatro e nós estávamos na cidade principal sentada esperando um evento começar. Quatro jogadores apareceram e ficaram correndo atrás dos nossos chars. e toda vez que estávamos sentadas eles sentavam e levantavam atrás dos nossos chars., como se tivessem simulando um estupro e ficavam fazendo piadinhas."

3.3.3 Experiências de agressão vividas em jogos

Oito jogadoras fazem alusão a terem sido agredidas verbalmente, e quatro mencionam terem sido perseguidas após a identificação como mulher. Entre as ofensas, algumas jogadoras relatam serem chamadas de "shemale", ou seja, são acusadas de serem homens jogando como se fossem mulheres. Uma sujeita relata que um jogador passou a ofendê-la quando esta afirmou ser mulher, acusando-a de mentir. A esse respeito, oito jogadoras mencionam fatos cômicos a respeito da descrença dos jogadores de estas serem mulheres.

Apesar desta questão visar possibilitar um espaço para o compartilhamento de experiências de agressão, ao menos seis jogadoras utilizaram-se deste espaço para expressar o quanto sentem que são bem (ou mesmo melhor) recebidas por conta de seu gênero, algumas parecendo até mesmo preocupadas em negar ou justificar a existência de qualquer tipo de agressão na comunidade gamer, questionando, inclusive, a validade do estudo.

Apesar de não ser a experiência predominante das jogadoras, estas afirmam que existe na comunidade espaço para agressões gratuitas contra as mulheres.

3.3.4 Experiência de ter sido cortejada

Na questão aberta anterior, que visava explorar relatos de agressão, 6 jogadoras se utilizaram do espaço para compartilhar não experiências de agressões, mas sim do excesso de cuidado dirigido a elas ou exigências de posturas românticas. Na tabela 2, que explora a experiência de uso do avatar feminino, 36% das jogadoras afirmam ter uma experiência que é parte agradável, mas que recebe cortejos

com frequência. Quanto ao uso do microfone, 34% apontam que já foram cortejadas por se identificarem como mulheres. Essas experiências podem ser vividas de duas formas: positivamente, entendendo essas reações como favoráveis; a jogadora é beneficiada e se aproveita de presentes, ganho de experiência, entrada em clãs, etc. Geralmente esta é a forma de conquista da jogadora para que esta se torne uma possível parceira amorosa (e explica porque alguns homens entram com avatares femininos). Segue fala da jogadora:

“Nunca tive problemas em jogos on-line. Em geral, por ser menina, os jogadores me tratavam melhor e eu me aproveitava disso! =D”

Entretanto, parte delas parece viver essa situação de forma menos positiva. Essas experiências não parecem ser vividas como agressões, mas sim como “amolações”, que precisam ser constantemente contornadas ou ignoradas.

Nas palavras de outra jogadora,

“Já aconteceu de ter rapazes pedindo insistentemente para adicioná-los em redes sociais e/ou msn e prejudicando minha personagem por eu não concordar (vários)”.

3.4 Avaliação da experiência se identificar como do sexo feminino

3.4.1 Relação com as comunidades de gamers

As jogadoras parecem sentir que as comunidades gamers são receptivas as mulheres. A maioria (80%) acredita que os homens são receptivos, com algumas exceções.

Tabela 6 -Receptividade a comunidade

Recepção das mulheres	n	% total
Na maioria receptivos, com algumas exceções.	96	80%
Na maioria agressivos ou excludentes com algumas exceções.	9	7,5%
Totalmente receptivos	15	12,5%
Totalmente fechados	0	0%
Total	120	100%

3.4.2 Atribuição da falha a questão de gênero

Esta questão apresenta um dado bastante relevante. Apesar de afirmarem que a comunidade é bastante receptiva, uma parte expressiva das jogadoras (43%) acredita que os homens atribuem as falhas delas a questão de gênero.

Tabela 7 – Atribuição da falha a questão de gênero

Atribuição da falha a questão de gênero	n	% total
Quando perco/falho acham que é porque mulheres não são tão boas em games.	52	43,5%
Não. Quando perco/falho acham que é porque eu, independente de ser mulher, não consegui fazer o que precisava para o jogo.	68	56,5%
Total	120	100%

Nas palavras de uma jogadora,

“Já passei algumas situações de agressão mais complicadas, mas foi por conta do jogo, e não por gênero. Entretanto, quando a discussão ficava mais acalorada, sempre tinha aquela discussão subentendida “porque você é mulher”. As vezes os silêncios falam mais que palavras”

Essa “discussão subentendida” aponta para as dificuldades da inserção feminina nessas comunidades. Trata-se de uma

percepção que nestes ambientes de jogos, a mulher parece ser vista como menos capaz. Apesar de não ser dito de maneira explícita, é uma percepção comum entre as jogadoras, o que se contrapõe ao discurso explícito de que as mulheres são aceitas.

4. Considerações finais

No geral, a comunidade gamer brasileira parece ser sentida como receptiva aos membros do sexo feminino, com exceções. Não parece existir receio, entre as jogadoras, de revelarem sua identidade. Entretanto, é significativo que 43,5% das jogadoras reportem sentirem que suas falhas podem ser atribuídas ao seu gênero. Esse dado contrasta com os demais, no qual a comunidade gamers é sentida como receptiva, com algumas exceções (80%). Parece que as mulheres sentem que podem ser bem recebidas nos jogos, desde que estas mostrem sua competência. A percepção é de que há um preconceito não dito, não declarado, sentido por elas. As palavras desta jogadora podem ajudar a elucidar esta discussão:

“Referente à pergunta 16, nunca recebi indicadores de que os outros jogadores necessariamente relacionam minhas falhas ao fato de eu ser mulher. Entretanto, toda vez que provoço algum erro ou minha personagem morre, passa na minha cabeça que os demais jogadores possam estar pensando nisso e fico receosa de estar ajudando de alguma forma a estimular os preconceitos em relação às mulheres-gamer. De fato, como mulher sinto mais vergonha de errar e uma maior pressão para mostrar que consigo equivaler às habilidades dos homens.”

Apesar de terem a experiência de serem bem recebidas, praticamente metade das jogadoras acredita que sua falha está sendo relacionada ao seu sexo. É como se, como diz a jogadora acima, as mulheres precisassem “provar” suas habilidades e suas competências para serem aceitas nessas comunidades. Entretanto, isso parece acontecer de forma velada. Mesmo não havendo nenhum feedback negativo por parte da comunidade, as mulheres parecem sentir que ali não é um espaço “natural” para elas.

A pesquisa mostra que existem as situações de agressão vividas pelas jogadoras, mas esta não é a experiência predominante (63% nunca foi agredida). A experiência de ter sido cortejada é mais frequente do que a de ter sido agredida, mas não faz com que a experiência de jogo seja desagradável. A experiência de ser cortejada é um dos tratamentos diferenciados que as mulheres recebem, que já havia sido apontado por Yee. Motivos para isto podem residir no fato de que mulheres que jogam games são muito apreciadas pela comunidade. Poderia estar ligado ao fato de as jogadoras são vistas como capazes de compreender o universo dos games (muitas vezes desprezados pela maioria das mulheres que não jogam) e ao mesmo tempo ser uma potencial parceira amorosa.

Como limitações da pesquisa, apontamos o fato de que alguns jogos possibilitam a criação de mais de um personagem, sendo viável ter tanto personagens femininos quanto masculinos numa mesma conta, possibilitando ambas as experiências. Apesar da pesquisa apontar preferência por avatares femininos, não foi realizada distinção entre avatares principais ou secundários, o que fica como sugestão para pesquisas futuras. Também é limitação da pesquisa o fato de esta ter se dado exclusivamente on line, o que não permite um aprofundamento.

Referências Bibliográficas

CONSALVO., M.; ROYSE, P. ; LEE, J. BAASANJAV. U. & HOPSON,M. 2007. Women and Games: Technologies of the Gendered Self . *Media & Society*, Vol. 9, No. 4, 555-576 SAGE Publications. Disponível em: <http://oak.cats.ohiou.edu/~jl226302/sample.pdf> Acessado em 08/07/2008

ESA- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION-2012- *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*. Disponível em:

FAT, UGLY AND SLUT. Disponível em: <http://fatuglyorslutty.com/> Acessado em 26/07/2012

FLOYD, D., PORTNOW, J., THEUS, A. *Extra Credits*. Harassment. Disponível em: <http://extra-credits.net/episodes/harassment/> Acessado em 08/07/2012

FORTIM, I. 2004. *Alice no país do Espelho: o MUD - Jogo e realidade virtual baseado em texto*. Dissertação de Mestrado apresentada ao programa de Antropologia, Ciências Sociais, PUC- SP.

FORTIM, I. 2008. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), , Belo Horizonte. *PROCEEDINGS Games & Culture Track, 2008*.

GAMERS GIRLS MANIFESTO. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=XrBoeMF4FYs>Acessado em 26/07/2012

GRANER- RAY, S. 2004. Gender Inclusive Game Design. Charles River Media Inc, Hingham, USA

HAYES, E. 2005 Women And Video Gaming: Gendered Identities At Play. University of Wisconsin-Madison . Games, Learning, & Society Conference Madison, WI .

LIU , PENG , Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games) Ming Liu a, Wei Peng *Computers in Human Behavior* 25 (2009) 1306–1311

SCHMIT, S.; CHAUCHARD, E.; CHABROL; H.; SEJOURNE, N. 2011. Évaluation des caractéristiques sociales, des stratégies de *coping*, de l'estime de soi et de La symptomatologie dépressive en relation avec la dépendance aux jeux vidéo en ligne chez les adolescents et les jeunes adultes. *L'Encéphale* 37, 217—223

YEE, N. 2008. Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. In: *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Massachusetts: MIT Press, 83-96.