

**“Faz-me uma sandes”:**

**Uma análise sobre violência de género e discriminação no *Fortnite*, em Portugal**

**Mariana Guerra Macedo Antunes Dias**

**Trabalho de Projeto em Antropologia com especialização em  
Culturas Visuais**

Versão corrigida e melhorada após a sua defesa pública

**Maio de 2024**

Trabalho de projeto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Antropologia - Área de Especialidade em Culturas Visuais, realizado sob orientação científica da Professora Ana Lúcia Teixeira e coorientação da Professora Teresa Veiga Furtado.

## Agradecimentos

Quero começar por agradecer às professoras Ana Lúcia Teixeira e Teresa Veiga Furtado por toda a orientação e apoio neste trabalho de projeto.

Agradeço também à NOVA FCSH, a casa que me acolheu durante a Licenciatura e o Mestrado, assim como todos os professores que me ensinaram a ser a antropóloga que sou hoje.

Um especial agradecimento às pessoas entrevistadas que contribuíram com os seus testemunhos, permitindo realizar este estudo: Ana Marques, Ana Simão, André Santos, Bárbara Martins e MermaidHits. Obrigada.

Agradeço à minha família, às minhas amigas e aos meus amigos, pelo apoio incondicional durante esta fase.

E por fim, agradeço a todas as jogadoras que lidam diariamente com uma cultura que as discrimina, mas não deixam de lutar contra todas as desigualdades nos videojogos.

“Faz-me uma sandes”:

## Uma análise sobre violência de género e discriminação no *Fortnite*, em Portugal

Mariana Guerra Macedo Antunes Dias

### Resumo

Cada vez é mais importante dar visibilidade a problemas recentes. A violência de género e a discriminação nos videojogos são problemas atuais e reais. Por ser um meio predominantemente masculino e direcionado a jovens rapazes, a presença das mulheres nem sempre é bem-vinda. Na construção das próprias personagens e nas histórias dos videojogos, geralmente a personagem principal é um homem, e as mulheres possuem um papel secundário.

Esta desvalorização e objetificação da mulher desde os primórdios dos videojogos nos anos 80 (*Study Tracks 31-Year History of Female Sexualization in Video Games*, 2016) contribuíram para a consolidação de uma comunidade predominantemente masculina habituada a ser o público-alvo cujo conteúdo é feito exclusivamente para o agradar. Quando mulheres começaram a mostrar interesse pelos videojogos foram recebidas por uma comunidade sexista que as excluía e afirmava que os videojogos eram apenas para rapazes.

Com a crescente popularidade dos videojogos *online*, nos quais os jogadores interagem por voz, incluindo com desconhecidos, as mulheres estão mais expostas a ser vítimas de discriminação e violência de género. Neste sentido, é importante retratar este problema, dando voz à realidade das jogadoras, e analisar a construção das várias personagens. Este estudo é centrado no *Fortnite*, um videojogo de luta e competição, com uma comunidade maioritariamente masculina, extremamente competitiva, que geralmente exclui as jogadoras.

Esta investigação resulta na realização de uma curta-metragem documental sobre a violência de género e a discriminação, centralizada no *Fortnite*, mas abordando outros videojogos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Antropologia Visual, Discriminação, Videojogos, Violência de Género, *Fortnite*

## Abstract

It is increasingly important to shed light on recent issues. Gender-based violence and discrimination in video games are current and real problems. Due to its predominantly male-oriented nature and target demographic of young boys, the presence of women is not always welcomed. The construction of the characters themselves and the narratives of video games, typically the main character is male, and women are relegated to secondary roles.

This devaluation and objectification of women since the beginning of video games, in the 80's (*Study Tracks 31-Year History of Female Sexualization in Video Games*, 2016) have contributed to the consolidation of a predominantly male community accustomed to being the target audience, with content created exclusively to please them. When women began showing interest in video games, they were met with a sexist community that excluded them and asserted that video games were only for boys.

With the growing popularity of online video games where there is contact between unknown players who communicate via voice, women are more exposed to being victims of discrimination and gender-based violence. In this sense, it is important to portray this issue, giving voice to the reality of female gamers, and analyzing the construction of various characters. This study focuses on Fortnite, a game of fighting and competition, with an extremely competitive, predominantly male community, which generally excludes female players.

The outcome of this investigation culminates in the production of a short documentary film about gender-based violence and discrimination, focusing primarily on Fortnite but also covering other video games.

**Key words:** Visual Anthropology, Discrimination, Videogames, Gender-based Violence, Fortnite.

## Índice

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Introdução.....                                                      | 8  |
| 1.Contextualização do tema.....                                      | 11 |
| 1.1. O feminismo e a performatividade de género.....                 | 11 |
| 1.2. A extrema-direita e a violência de género.....                  | 14 |
| 1.3. Os média.....                                                   | 18 |
| 1.4. Os videojogos e a Anita Sarkeesian.....                         | 20 |
| 1.5. A violência de género e a discriminação nos videojogos.....     | 26 |
| 1.6. A violência simbólica.....                                      | 31 |
| 1.7. A Antropologia e o documentário.....                            | 33 |
| 2. Objetivos e metodologia.....                                      | 36 |
| 2.1. Objetivos.....                                                  | 36 |
| 2.2. Observação participante.....                                    | 37 |
| 2.3. A pessoas e as entrevistas.....                                 | 38 |
| 2.4. O documentário.....                                             | 40 |
| 2.5. Questões éticas.....                                            | 41 |
| 3. Análise e discussão dos resultados.....                           | 42 |
| 3.1. Os resultados da observação participante e das entrevistas..... | 42 |
| 3.2. <i>O Fortnite</i> .....                                         | 44 |
| 3.2.1. Jogar.....                                                    | 47 |
| 3.2.2. Vestuário.....                                                | 48 |
| 3.2.3. Loja.....                                                     | 48 |
| 3.2.4. Passe de batalha.....                                         | 50 |
| 3.2.5. <i>Fortnite Crew</i> .....                                    | 50 |
| 3.2.6. Tarefas.....                                                  | 51 |
| 3.2.7. Competir.....                                                 | 52 |
| 3.2.8. Carreira.....                                                 | 52 |
| 3.2.9. V-bucks.....                                                  | 53 |

|                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.3. O documentário: Faz-me uma sandes.....                                                            | 53  |
| 3.4. O título e a introdução.....                                                                      | 55  |
| 3.5. Parte 1: As personagens femininas.....                                                            | 57  |
| 3.6. Parte 2: Violência de género e discriminação.....                                                 | 63  |
| 3.7. Parte 3: O impacto e as consequências.....                                                        | 73  |
| 3.8. Parte 4: Quem são os jogadores e o que pode ser feito para acabar com a violência de género?..... | 77  |
| 4. Conclusão.....                                                                                      | 81  |
| 4.1. Limitações.....                                                                                   | 84  |
| 4.2. Estudos futuros.....                                                                              | 85  |
| 5. Bibliografia.....                                                                                   | 87  |
| 6. Anexo 1: Guião da entrevista.....                                                                   | 95  |
| 7. Anexo 2: Storyboard.....                                                                            | 97  |
| 8. Anexo 3: Licenças para utilização das músicas no documentário.....                                  | 107 |

## Introdução

Ser mulher numa sociedade ocidental industrializada significa viver numa sociedade desigual e sexista cuja manifestação mais extrema é através da violência. Esta violência está presente em vários domínios da sociedade, sendo o lazer uma delas. Associado normalmente à descontração e ao prazer, este é pouco ou nada associado a qualquer tipo de discriminação. Neste estudo irei focar-me nos videojogos como um dos muitos métodos de lazer, questionando-me sobre a experiência das mulheres no meio, a existência de discriminação, como se manifestam estas desigualdades e qual a sua frequência.

Os videojogos estão presentes no quotidiano de muitas pessoas, em particular no de jovens de uma geração que cresceu rodeada de tecnologias, cuja evolução acompanhou o seu crescimento. Com o acesso à internet, surgiram os jogos *online multiplayer*<sup>1</sup>, onde pessoas de todo o mundo passaram a poder jogar juntas e a comunicar em direto. Tendo surgido numa sociedade desigual, os videojogos sempre tiveram como alvo o público jovem masculino, apresentando poucas personagens femininas e as que existiam eram representadas de forma bastante sexualizada e estereotipada. Isto levou ao desenvolvimento de uma comunidade extremamente masculinizada habituada a ver as mulheres como objetos sexuais para o seu entretenimento. Com a chegada dos videojogos *online multiplayer* esta discriminação para com mulheres passou a ser direcionada a jogadoras reais, e não apenas às personagens femininas dos videojogos.

Este trabalho é centrado no *Fortnite*, um popular videojogo de *battle royale* desenvolvido pela *Epic Games*. Apresenta uma dinâmica de jogo competitiva e orientada para a ação, onde a violência e o combate são os principais elementos de jogo. Questionei-me se a representação desigual de personagens femininas e masculinas pode indiretamente perpetuar estereótipos de género, e ainda, se a competitividade exacerbada e a interação *online* por vezes sem moderação podem criar um ambiente propício para a violência de género verbal e emocional. Irei estudar o videojogo *Fortnite*, não apenas por preencher os requisitos que procuro, mas por ser um dos videojogos mais jogados atualmente, servindo como um observatório de análise. Assim, o meu objetivo é eliminar

---

<sup>1</sup> Videojogos *online multiplayer* são jogos onde vários jogadores de todo o mundo podem jogar ao mesmo tempo, geralmente conectados através da internet.

essa lacuna e contribuir para a diversificação dos estudos sobre videojogos, analisando a perspetiva feminina, jovem-adulta e portuguesa sobre a sua realidade e experiência com o videojogo, tendo por base os conceitos de “performatividade” de Judith Butler (1990) e “violência simbólica” de Pierre Bourdieu (1970).

O presente estudo encontra-se dividido em duas fases: a primeira consiste na análise do próprio videojogo; a segunda no estudo da comunidade, abordando a experiência multijogador com base no género. Ou seja, o estudo começa dentro do jogo, passando depois para a experiência real dos jogadores.

A escolha para a realização de um documentário, no âmbito de um trabalho de projeto, e não apenas uma dissertação, deve-se essencialmente à dimensão visual e auditiva dos videojogos que só pode ser explorada através do audiovisual. Este permite captar também os movimentos das personagens, as músicas e a própria jogabilidade. A escolha do documentário e não da ficção deve-se também à procura da captação da realidade, próprio da antropologia. Para este efeito foram entrevistadas 4 raparigas e 1 rapaz, com idades entre os 20 e os 30 anos que jogam *Fortnite* regularmente (uma das jogadoras é anónima, e, portanto, não sei a sua idade).

Relativamente à estrutura deste trabalho de projeto, encontra-se dividido em cinco capítulos, divididos por subtítulos, mais a bibliografia e os anexos.

O primeiro capítulo é referente à revisão de literatura e contextualização do tema de análise, e conta com sete subtítulos. Começo com uma análise da literatura referente ao feminismo e ao género, introduzindo o conceito de “performatividade” de Judith Butler e a visão atual referente ao género. De seguida analiso a problemática da extrema-direita, que alimenta discursos de ódio sobre as questões de género. No terceiro subtítulo apresento os média como uma ferramenta que pode reforçar estereótipos e questiono que outros aspetos da sociedade também influenciarão, introduzindo os videojogos como uma forma de média que poderá também moldar atitudes e normas sociais. No subtítulo seguinte introduzo então os videojogos e referencio as várias formas de discriminação e violência de género nos videojogos expostos por Anita Sarkeesian (2013). Estes clichês nos videojogos criam ambientes hostis onde as mulheres são vítimas de discriminação e violência de género, analisado no seguinte subtítulo. De seguida questiono se o conceito de “violência simbólica” de Pierre Bourdieu poderá ser aplicado neste contexto. E por

fim, introduzo a Antropologia Visual e o documentário como um meio de dar visibilidade a esta problemática.

O segundo capítulo é referente aos objetivos e à metodologia. Encontra-se dividido em cinco subtítulos. Começo por apresentar os objetivos deste trabalho e como estão divididos em duas fases. De seguida apresento a observação participante como um método de recolha de informação. No terceiro subtítulo apresento as entrevistas e as pessoas entrevistadas. No subtítulo seguinte, abordo o documentário como um resultado do estudo. E por fim, no último capítulo são referidas as questões éticas.

O terceiro capítulo é referente à análise e discussão dos resultados. Encontra-se dividido em oito subtítulos, em concordância com a estrutura do documentário. Começo por analisar o *Fortnite*, particularmente a estrutura do videojogo, analisando separadamente cada ponto do menu do jogo. No subtítulo apresento o documentário realizado, fazendo a ponte entre o estudo e o documentário. No terceiro são explicados o título e a introdução. De seguida analiso a Parte 1, referente às personagens femininas no *Fortnite*. Na parte 2 é analisada a violência de género e a discriminação no videojogo. A parte 3 apresenta as consequências desta violência de género e discriminação nas jogadoras. E por fim, na quarta parte, são finalmente apresentados os jogadores e são discutidas as medidas que podem ser tomadas para acabar com a violência de género e a discriminação nos videojogos.

O quarto capítulo é referente à conclusão. Encontra-se dividido em dois subtítulos. No primeiro são discutidas as limitações e os pontos fracos deste trabalho. E no segundo sugiro estudos futuros.

O quinto capítulo é referente à bibliografia. E os capítulos seis, sete e oito são referentes aos anexos. O primeiro anexo conta com o guião da entrevista. O segundo anexo conta com o *storyboard* do documentário. E por fim, o terceiro anexo conta com as licencias de utilização das músicas utilizadas na curta-metragem documental.

## 1. Contextualização do tema

Os estudos sobre a violência de género em videojogos são ainda bastante recentes. Para poder compreender o que é a violência de género em videojogos é fundamental analisar separadamente cada uma destas problemáticas, para depois estudar a sua ligação, em que contexto e como se manifestam na sociedade, para poder analisar depois a violência de género em videojogos. É necessário também analisar a história dos videojogos e a evolução da representação feminina nos mesmos, de modo a compreender que impacto tem nos próprios videojogos, assim como nas várias comunidades de jogadores. Para estudar e analisar os vários pontos referidos, recorrerei à análise e crítica de obras, artigos e estudos, assim como aos vários debates e controvérsias, olhando através de vários pontos de vista e procurando contribuir com o presente estudo para o tema.

### 1.1 O feminismo e a performatividade de género

É importante iniciar este estudo com uma questão central da teoria feminista, que possibilitou chegar ao enquadramento teórico presente. Publicada em 1949, a obra a que me refiro é *O segundo Sexo* de Simone de Beauvoir. Esta é uma obra fundamental para os estudos de género, onde a autora analisa a condição das mulheres na sociedade, argumentando que elas são historicamente definidas em relação aos homens, criando as bases para a segunda vaga do feminismo, e introduzindo vários conceitos e tópicos utilizados ainda atualmente. Em termos biológicos, Simone de Beauvoir contesta a ideia de que as diferenças entre homens e mulheres são determinadas pela biologia, destacando que são construídas social e culturalmente. Apesar de ser necessário uma mulher e um homem para a reprodução, a mulher é vista como tendo um papel passivo, é algo que lhe é feito. Como na sociedade são favorecidos os traços masculinos, o homem torna-se o opressor que define as regras, e a mulher passa a ser vista como propriedade do homem. Este fenómeno leva a que socialmente a mulher seja o “outro”, enquanto o homem é o padrão. Simone de Beauvoir refere que o masculino pode existir isolado, no entanto o feminino é uma ramificação deste e não pode existir sem estar associado ao masculino. Ou seja, a mulher será sempre subjugada ao homem, tanto no seu valor na sociedade ser ditado pelo número de homens com quem esteve, ou o facto de o seu estatuto na sociedade

aumentar quando casa. Esta visão da mulher como o “outro” continua a ser perpetuada até nos videogames, como irá ser explorado. Simone de Beauvoir critica a concepção tradicional das mulheres como a “outra metade” dos homens, defendendo a autonomia e independência das mulheres como indivíduos completos.

Mais recentemente, Judith Butler em *Problemas de Género* publicado em 1990, durante a terceira vaga do feminismo, problematiza, entre outros, Simone de Beauvoir, particularmente a binaridade homem/mulher que tende a ser considerada uma categoria natural e fixa e associada a uma heterossexualidade compulsória e falocêntrica. Essas categorias são sustentadas e fortalecidas por dinâmicas de poder e manifestadas através de uma linguagem com implicações políticas. De acordo com Butler, a sociedade atribui valor à fácil identificação do sexo biológico de um indivíduo como um indicador da sua pertença e posição social, o que também facilita a sua inclusão nos sistemas jurídicos estabelecidos. No entanto, qualquer desvio dessas normas é visto como desprezível e enfrenta obstáculos na sua integração social.

Judith Butler propõe então uma abordagem crítica ao conceito de género, refutando a ideia de que este é inato ou biologicamente determinado, posiciona-o assim como uma construção social complexa, fortemente influenciada por normas e práticas culturais. A autora destaca a noção de performatividade de género, argumentando que o género não é simplesmente uma identidade ou essência pré-existente, mas antes uma série de atos repetidos que formam a própria identidade de género. Esta ideia de performatividade desafia visões estáticas e deterministas do género, destacando a sua fluidez e imprevisibilidade.

A autora questiona a ideia de que existem apenas duas categorias distintas de masculino e feminino, destacando as experiências de indivíduos que desafiam ou transcendem estas categorias binárias, como pessoas transgénero, não-binárias e *genderqueer*. Ao questionar as normas binárias de género, Judith Butler tem como objetivo abrir espaço para uma compreensão mais inclusiva e plural do género, que reconhece a multiplicidade de identidades e expressões de género presentes na sociedade.

O género é assim visto como a parte cultural do que é ser mulher ou homem. Palavras como “masculino” ou “feminino” (em inglês “*womanly*” e “*manly*”) são vistos como estando desconetados do sexo biológico, mas descrevendo características que variam conforme a cultura (Archer & Lloyd, 2002).

Segundo os mesmos autores os estereótipos de género referem-se às crenças sobre os membros das categorias mulher e homem. Estes consistem em generalizar um atributo particular a todos os membros de uma categoria, sendo vistos como mais homogéneos do que na realidade são. Os estereótipos minimizam diferenças entre os indivíduos, que podem ser características indesejáveis que geram preconceito e discriminação para todo o grupo afetado, ou podem ser normativos e vistos como desejáveis para um grupo particular de pessoas.

Mais recentemente, o género continua a ser alvo de estudos e a ser teorizado de modo diferente. É importante referir que atualmente o género é estudado como uma construção social complexa, com vários níveis, que determina o significado de ser mulher ou homem num determinado contexto ou situação (Russo & Pirlott, 2006). Nas sociedades ocidentais o género é tipicamente associado em volta das categorias sociais homem *versus* mulher e associado à nascença. Neste sentido, o “pacote” cultural que constitui o significado de género associado a uma categoria não pode ser confundido com a própria categoria.

A construção do género pode ser então entendida como um pacote de vários elementos conectados entre si, que incluem traços, emoções, valores, expetativas, normas, papéis, ambientes e instituições, que vão sofrendo alterações dentro das diferentes culturas e com o passar do tempo. O género também determina a posição social dentro de uma sociedade, que tipicamente coloca a mulher numa posição de menos poder, privilégio e recursos que o homem (Russo & Pirlott, 2006).

Gender’s “rules” (i.e., expected behaviors, rewards, and sanctions for violating those expectations) change over the life cycle. Sometimes there is abrupt change as a result of discrete life events such as losing one’s virginity, getting married, having one’s first child, or starting a new job. Gender organizes women’s roles at home and work in ways that place extraordinary burdens on women while at the same time limiting their access to coping resources. The dramatic changes in women’s workforce status and participation that have occurred over the last five decades have not been accompanied by a concomitant sharing of responsibilities in the family. (Russo & Pirlott, 2006, pp. 180, 181)

O género define também o que é apropriado em termos de características comportamentais, psicológicas e sociais que homens e mulheres devem ter ao longo das suas vidas e como estas se constroem, segundo Russo & Pirlott (2006). Ao fazê-lo interagem com outras dimensões de diferenças sociais, e as várias dinâmicas dos vários elementos de género variam dependendo do conjunto de identidades sociais e papéis de cada um. Identidade, raça, etnia, orientação sexual, classe social, condição física e peso, são algumas das dimensões sociais associadas a grupos estigmatizados vítimas de preconceito e discriminação, com acesso diferente a poder e privilégio, que quando converge com o género, pode aumentar ou diminuir o risco de sofrer violência.

## **1.2 A extrema-direita e a violência de género**

Atualmente continua a ser debatida a questão do género com o aumento de movimentos com ideologias opostas, por um lado as leis europeias progressistas, tolerantes e inclusivas, e por outro lado, os movimentos “anti género” e anti “ideologia de género” associados à extrema-direita.

Os movimentos populistas de extrema-direita e antifeministas têm cada vez mais poder na Europa e apresentam uma ameaça à igualdade de género e aos direitos de saúde sexual e reprodutiva das mulheres segundo o *Women's Sexual and Reproductive Rights in Europe - Commissioner for Human Rights* (2017). Com o aumento destes movimentos surgiu também o movimento “anti-género” que apresenta não só uma ameaça para os direitos das mulheres, mas também para toda a comunidade LGBTQIAP+. O movimento “anti-género” tem como base o conceito da “ideologia de género”. Este termo teve origem na igreja católica nos anos 1990, em particular como uma reação contra a demanda pelo empoderamento dos direitos sexuais e reprodutivos das mulheres, tendo sido desde então adotado por partidos populistas de direita e a igreja católica, segundo Wittenius (2022).

Atualmente o termo “ideologia de género” foi popularizado pela extrema-direita, estando associado ao movimento “anti-género”. Os discursos da extrema-direita e o conceito de “anti-género” partilham algumas estruturas ideológicas e tipos de discursos. Como por exemplo o forte sentido de comunidade de “nós” em distinção dos “outros”, que são as elites corruptas, o poder internacional (como por exemplo Bruxelas), ou até o feminismo, segundo Wittenius (2022).

A primeira campanha explicitamente “anti-género” emergiu em meados dos anos 2000 em Espanha, Croácia, Itália e Eslovénia. Era direcionada contra o casamento homossexual e a educação sexual nas escolas. Em 2012 os protestos “Manif pour Tous” contra a lei que introduz o casamento homossexual em França, contaram com mais de 120 000 participantes, e marcaram um pico de mobilização e um nível de visibilidade sem precedentes na época. Estas manifestações juntaram organizações católicas, conservadores, *bloggers* e intelectuais (Wittenius, 2022).

O movimento “anti género” tem aumentado na Europa, particularmente na Alemanha, Itália, Polónia e Eslováquia. Seguiu-se uma onda de movimentos que chegaram a tomar os atuais debates políticos e propostas legislativas para evitar as temidas mudanças políticas, atacando particularmente contra os direitos da comunidade LGBTQIAP+, direitos reprodutivos, educação sexual e igualdade de género. Este movimento considera que avanços nestas áreas são “propaganda homossexual” e “abolição da família”.

O fortalecimento e a crescente representação dos partidos populistas de direita no parlamento europeu, assim como no conselho europeu e no conselho da União Europeia, têm levado ao aumento da sua influência nos debates sobre a igualdade de género, e adoção de medidas mais conservadoras.

É de extrema importância salientar que um dos objetivos da ODS (objetivos de desenvolvimento sustentável para 2030) das Nações Unidas é a igualdade de género “Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas” (*Igualdade de Género • ODS - BCSD Portugal*, 2015) sendo portanto um objetivo fundamental para os direitos humanos e desenvolvimento da economia, que não consegue evoluir excluindo metade da população mundial. O crescimento da extrema-direita é uma ameaça e um retrocesso a todos os progressos e conquistas pela igualdade de género.

Em 1979 foi aprovado pelas Nações Unidas a Convenção sobre a eliminação de todas as formas de discriminação contra as mulheres (United Nations, 1979), definindo o que é considerado discriminação contra mulheres:

(...) any distinction, exclusion or restriction made on the basis of sex which has the effect or purpose of impairing or nullifying the recognition, enjoyment or exercise by women, irrespective of their marital status, on a basis of equality of men and women,

of human rights and fundamental freedoms in the political, economic, social, cultural, civil or any other field. (United Nations, 1979)

Esta convenção teve como objetivo a adoção de medidas para ajudar na eliminação de todas as formas de violência contra mulheres, como a incorporação de medidas legais de igualdade de gênero, a abolição de leis discriminatórias e adoção de novas leis que proibam este tipo de discriminação, o estabelecimento de instituições que protejam as mulheres contra a discriminação, e a eliminação de qualquer tipo de ato por pessoas, organizações ou empresas que discriminem mulheres (United Nations, 1979). Todas estas medidas encontram-se atualmente ameaçadas devido ao crescimento da extrema-direita e as suas políticas discriminatórias e sexistas.

De modo a reforçar esta convenção, em 1993 foi feita a Declaração sobre a Eliminação da Violência contra as Mulheres, pois foi considerado um obstáculo na eliminação da violência contra mulheres e na obtenção de igualdade de gênero. A violência contra mulheres foi reconhecida como uma manifestação das relações de poder desiguais ao longo da história entre homens e mulheres, afetando particularmente grupos minoritários de mulheres, como mulheres indígenas, refugiadas, imigrantes, que vivam em comunidades rurais e crianças.

Assim, a violência contra mulheres foi definida como: “Any act of gender-based violence that results in, or is likely to result in, physical, sexual or psychological harm or suffering to women, including threats of such acts, coercion or arbitrary deprivation of liberty, whether occurring in public or private life.” (Declaration on the Elimination of Violence against Women, 1993)

Esta definição representa um consenso internacional na conceptualização das dinâmicas da violência de gênero que abrange abuso sexual de menores, sexo coercivo, violação, perseguição e violência de parceiro íntimo.

Em 1995 foi realizada a Plataforma de Ação de Pequim, com o objetivo de empoderar mulheres e atingir a igualdade entre homens e mulheres. Entre outros, tem como objetivos atuar nas áreas da violência contra as mulheres, e os meios da comunicação social («Plataforma de Ação de Pequim», 2020).

Atualmente, relativamente ainda à violência de gênero, a Convenção de Istambul é a norma. Em 2014 foi realizada a “Convenção do Conselho da Europa para a Prevenção e o Combate à Violência Contra as Mulheres e a Violência Doméstica”, onde a violência contra as mulheres é considerada uma violação dos direitos humanos, e uma forma de discriminação contra as mulheres, esta convenção “entende a violência de gênero exercida contra as mulheres como a que abrange toda a violência dirigida contra a mulher por ser mulher ou que afeta desproporcionalmente as mulheres” («Convenção de Istambul», 2024). Esta é, portanto, a definição de violência de gênero adotada neste estudo, e por onde me irei basear ao analisar os dados recolhidos.

É utilizado o termo “de gênero” (em inglês “*gender-based*”) pois este tipo de violência é moldado pelos papéis de gênero e estatuto na sociedade. Violência de gênero contra mulheres não engloba todos os tipos de violência que uma mulher pode vir a sofrer, como por exemplo ser ameaçada com uma arma durante um assalto (Russo & Pirlott, 2006), mas engloba um tipo de violência direcionado a mulheres, simplesmente por serem mulheres. Uma mistura complexa de valores sociais associados ao gênero, crenças, normas e instituições culturais, apoiaram implícita ou explicitamente a violência por parte de parceiros íntimos e disponibilizaram poucos recursos às vítimas. Em particular os papéis e expectativas de gênero, o “*entitlement*” masculino, a objetificação sexual, e as discrepâncias no poder e estatuto, legitimaram, tornaram invisível, sexualizaram e ajudaram a perpetuar violência contra mulheres.

De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 1 em cada 3 (ou 30%) mulheres em todo o mundo sofreram violência física e/ou sexual por um parceiro íntimo ou violência sexual por um não parceiro durante as suas vidas. No entanto, algumas regiões podem ter taxas ainda mais altas (*Violence against Women*, 2024). A violência contra as mulheres é considerada um grave problema de saúde pública, e uma violação dos direitos humanos, que perpetua as desigualdades de gênero, segundo a OMS.

As perspetivas feministas mudaram o modo como se estuda a violência de gênero, abrangendo o foco da pesquisa para ir além do estudo psicológico da vítima ou do agressor. Começando a incluir a violação e outras formas de violência masculina como formas de poder e controlo. “*Gender-based entitlements*”, poder, objetificação e estatuto são agora reconhecidos como tendo um papel crítico nas dinâmicas da violência de gênero, segundo Russo e Pirlott (2006). Grandes instituições como a justiça criminal, a saúde, academia, ciência, militar, desportiva e religiosa reforçam valores patriarcais, que

encorajam e mantêm a violência de gênero, enquanto estigmatizam as vozes dos que ameaçam o *status quo*. As próprias estruturas sociais muitas vezes refletem inevitavelmente as próprias relações de gênero que ajudam a manter a legitimação da violência masculina.

### 1.3 Os média

Estas desigualdades reforçam o modo de vida patriarcal, na qual a subordinação da mulher é normal, natural e esperada, onde mulheres competentes e com poder são estigmatizadas. Nas sociedades modernas em particular, os média são um modelo cultural poderoso para as interações entre homens e mulheres. Providenciam modelos que perpetuam desigualdades de gênero e ideologias de dominação masculina física e sexual, sexualizam a violência e objetificam mulheres, segundo Russo & Pirlott (2006). Os média fornecem mecanismos que influenciam as nossas percepções, cognição e comportamento relacionados com o gênero, assim como a violência através da rádio, televisão, filmes, revistas e internet. Adolescentes passam quase metade do seu tempo acordado em contacto com algum tipo de média. Estes perpetuam mitos relacionados com a violação ao mostrar violência sexual contra mulheres na televisão e filmes que vão de acordo com esses mitos. Entre outros está a crença de que a vítima é promíscua, a culpa é da vítima, ela queria ser violada, a vítima mentiu sobre a violação, e até que o violador é psicológica e biologicamente incapaz de controlar os seus impulsos sexuais.

Os média podem também ser utilizados como um meio para educar o público acerca da perversidade, as múltiplas manifestações, as causas e as consequências da violência de gênero. Atualmente os estudos interdisciplinares sobre o tema têm vindo a crescer e a ser aplicados em programas de educação, têm também vindo a ser refletidos nos sistemas de justiça criminal e saúde, influenciando novas leis e políticas internacionais que fornecem modelos para programas de prevenção e intervenção. (Russo & Pirlott, 2006)

As mulheres vítimas de violência de gênero sofrem consequências a curto e longo prazo, tanto a nível físico como psicológico. Apesar de alguns efeitos serem aparentes logo após o episódio violento, outros efeitos surgem em problemas iminentes ou podem durar anos. Um exemplo são doenças psicológicas como a ansiedade e a depressão que

aumentam com a violência constante e diminuem quando esta também diminui (Russo & Pirlott, 2006). Esta violência apresenta consequências biológicas, neurológicas, psicológicas, comportamentais, sociais e económicas para as mulheres e as suas famílias.

Na última década, as redes sociais tornaram-se plataformas para movimentos de ativismo social, como o *Black Lives Matter*, que luta pela igualdade racial, ou *Love Wins*, que luta pela igualdade no acesso ao casamento. O estudo de ElSherief et al. (2017), concluiu que as redes sociais facilitam a partilha de histórias de mulheres sobre episódios de violência de género de que foram vítimas, criando plataformas e espaços de consciencialização para essa realidade, juntando mulheres de todo o mundo que partilham experiências semelhantes. As redes sociais podem assim ser utilizadas tanto para perpetuar discursos discriminatórios, como também para alertar para os problemas existentes.

Neste estudo, os videojogos são reconhecidos como uma forma de média que vai além do papel passivo do espectador, como acontece noutras formas de média. Desde a análise pioneira de Roig et al. (2009), os videojogos têm sido caracterizados como uma forma única de média, onde o jogador não apenas observa, mas participa ativamente no conteúdo. Esta participação direta no jogo confere aos videojogos um estatuto híbrido, combinando elementos do audiovisual com interatividade lúdica.

Essa interatividade pode desempenhar um papel significativo na perpetuação de estereótipos de género e na normalização da violência de género dentro do contexto dos videojogos. Em muitos jogos, as representações de personagens femininas podem reforçar estereótipos de género tradicionais, retratando-as como sexualizadas, vulneráveis ou meramente acessórias aos protagonistas masculinos. Além disso, a presença de violência muitas vezes glamorizada e descontextualizada pode contribuir para a dessensibilização dos jogadores em relação à violência, incluindo a violência de género.

A dinâmica de poder inerente aos videojogos, onde os jogadores frequentemente assumem papéis de poder e controle sobre outros personagens virtuais, pode espelhar e reforçar dinâmicas de poder desiguais na sociedade. Este fenómeno pode ser especialmente problemático quando essas representações e interações refletem e normalizam desigualdades de género e comportamentos violentos.

A violência de género e a discriminação são assim fenómenos complexos e multifacetados, vividos de modo diferente por homens e mulheres. Esta violência

apresenta diferentes formas, está enraizada nas estruturas sociais patriarcais e é reforçada pelos média. Os efeitos psicológicos, sociais e de comportamentos deste tipo de violência nas mulheres, homens, famílias e sociedades são generalizados e longos. Assim, compreender, prever e prevenir a violência de género requer uma abordagem complexa e compreensiva que intervém a nível pessoal, interpessoal e estrutural. A análise da interconexão entre a violência de género e os videojogos revela-se vital, uma vez que os videojogos se tornaram uma parte integrante da cultura contemporânea e uma forma de média, que molda atitudes e normas sociais.

#### **1.4 Os Videojogos e a Anita Sarkeesian**

Ao explorar a representação de personagens femininas e masculinas nos videojogos, evidenciam-se padrões que refletem e perpetuam alguns estereótipos de género. Personagens femininas muitas vezes são objetificadas e reduzidas a papéis secundários, enquanto representações masculinas podem reforçar expectativas de agressividade e controle. Essas representações não apenas refletem, mas também contribuem para a construção e legitimação de normas de género na sociedade.

Os videojogos são a maior indústria de entretenimento do mundo, com uma receita anual de 75.2 mil milhões de dólares, que não para de crescer (Edström & Mølster, 2014). Surgiram nos anos 80 (*Study Tracks 31-Year History of Female Sexualization in Video Games*, 2016) com simples jogos pixelizados, tendo evoluído para videojogos com um mundo aberto, personagens e histórias complexas e gráficos hiper-realistas

Anita Sarkeesian lançou entre 2013 e 2018 uma série de vídeos no Youtube analisando a representação feminina nos videojogos, lançando para o *mainstream* o debate sobre a violência de género e a perpetuação de discursos sexistas nos mesmos. Ao longo de 20 episódios divididos em duas temporadas, Sarkeesian analisa os papéis e as representações das mulheres, dividindo em clichês organizados por padrões. Afirmando que é possível apreciar um tipo de média, mas ser crítico ao mesmo tempo.

O primeiro clichê analisado é o *Damsel in Distress* (Feminist Frequency, 2013), onde as personagens femininas são colocadas numa posição de onde não conseguem escapar sozinhas e dependem do herói, um homem, para as salvar, sendo este o incentivo para a missão do protagonista. Geralmente são raptadas, petrificadas ou possuídas, e ou

são um membro da família ou o interesse amoroso do protagonista. O homem é geralmente o sujeito da narrativa e a mulher é o objeto. Sendo reduzidas a um prêmio ou objeto. São então uma posse que é roubada ao protagonista

Em videogames mais recentes, algumas personagens femininas tentam ativamente escapar ao seu captor, chegando a conseguir atingi-lo, mas sem qualquer influência no desenvolvimento da história. Este clichê alimenta a ideia de que as mulheres em posições vulneráveis e subordinadas são desejáveis devido à sua posição impotente. Normalizando também a ideia de que diferentes posições de poder em relações amorosas são desejáveis (Feminist Frequency, 2013)

Por outro lado, alguns videogames modernos vão além da donzela em apuros, chegando a matar de forma violenta e explícita a mulher de modo a justificar as ações agressivas do protagonista. Este clichê perpetua assim violência contra mulheres, ao apresentar imagens gráficas de mulheres vitimizadas (Feminist Frequency, 2013). A versão mais extrema é quando o protagonista mata a mulher para o seu bem, geralmente como consequência de maus-tratos que sofreu nas mãos de quem a raptou. Estas mulheres aceitam o seu destino, subordinando-se ao homem e pedindo ao jogador que desempenhe atos violentos de modo a salvá-la, dando controle total ao homem sobre a sua vida. Este tipo de violência alimenta a ideia de que mulheres merecem sofrer algum tipo de violência feita por um homem. Sarkeesian refere que este tipo de videogames não transforma diretamente os jogadores em sexistas violentos, no entanto, vai moldando as suas atitudes e opiniões de forma subtil, ao mostrar constantemente imagens de mulheres brutalizadas, mutiladas e vitimizadas, reforçando o paradigma de que homens são líderes agressivos e mulheres são subordinadas e dependentes deles.

O segundo clichê identificado por Sarkeesian é a *Ms. Male Character*, definido como:

A male version of an already established or default male character. Ms. Male Characters are defined primarily by their relationship to their male counterparts via their visual properties, their narrative connection or occasionally through promotional materials. (Feminist Frequency, 2013)

De modo a diferenciar entre a personagem original e a sua versão feminina, geralmente são adicionados traços estereotipicamente femininos. Na versão feminina do *Pac-Man*<sup>2</sup>, é importante notar que uma bola amarela pixelizada não tem género, já a *Ms. Pac-Man* tem os lábios vermelhos, um laço, longas pestanas e um sinal. Geralmente a adição de um laço é o indicador de que uma personagem é a versão feminina de uma outra personagem já existente. É um símbolo da feminilidade. Outros exemplos apresentados são o uso do cor-de-rosa ou do roxo na roupa das personagens, sapatos de salto alto, maquilhagem, unhas pintadas, peitos de tamanho exagerado com decote e um motivo de coração algures (Feminist Frequency, 2014).

Esta distinção marcada contribui para a construção social que divide o género em apenas homem e mulher, eliminando todas as outras identidades de género. Acrescento ainda que esta distinção contribui para a visão da mulher como o “outro”, identificado por Simone de Beauvoir. A personagem masculina é a original, construída de acordo com a sua personalidade e o tipo de jogo, já a personagem feminina é apenas uma versão estereotipada da mulher. Ela só existe porque já existia a personagem masculina original. Enquanto o *design* das personagens masculinas são reflexo das suas personalidades, com traços de inteligência, força, maldade ou algum interesse, a personagem feminina é simplesmente uma mulher. Não tem como fugir a essa condição, que, ao que parece, é a sua única característica. As personagens são masculinas porque assim o dita a norma do ser humano, não sendo necessária uma justificação para essa escolha. Todas as personagens são masculinas, já as femininas necessitam de algo que as identifique. Para as personagens femininas é necessária uma razão para assim o serem.

A personagem feminina pode também ser a única mulher de um grupo, aquilo que Anita Sarkeesian chama de “*The Smurfette Principle*”. Vários videojogos apresentam uma grande variedade de personagens masculinas com personalidades e *designs* diferentes, no entanto, a única personagem feminina cai em estereótipos de género e a sua única característica é ser uma mulher, não havendo abertura para outros interesses. A mulher é apenas definida de acordo com a sua conexão ao homem: “Boys are the norm, girls are the variation; boys are central, girls peripheral; boys are individuals, girls types.

---

<sup>2</sup> *Pac-man* surgiu nos anos 1980. É caracterizado pela clássica bola amarela, cujo objetivo é “comer” os pontos brancos, ou a frutas, e fugir dos fantasmas, podendo apanhá-los em momentos específicos.

Boys define the group, its story and its code of values. Girls exist only in relation to boys.” (Katha Pollitt, The New York Times, 1991).

O clichê seguinte analisado por Anita Sarkeesian é intitulado de *Women as background decoration*. A apresentação da mulher como elemento decorativo começou por ser utilizada em publicidades de videogames, procurando apelar ao público masculino, nos anos 1980 e 1990. Esta representação alimentou uma cultura onde as mulheres são vistas como um objeto dentro de um universo apenas para os homens.

Em videogames destinados a uma audiência mais velha, como *God of War*, *The Witcher 2*, *Yakuza 4*, *Hitman: absolution* e *Mafia II: Joe's adventures*, é extremamente comum a existência de bordéis ou bares de *strip*, onde a presença de personagens femininas extremamente sexualizadas, cujo único propósito é ser um objeto para satisfazer os desejos de homens heterossexuais, está quase sempre presente. Estas personagens apresentam corpos sexualizados, roupa justa ou quase inexistente, movimentos e diálogos sexuais, sem qualquer tipo de personalidade ou identidade. Este clichê está também interligado a representações estereotipadas de grupos minoritários, como mulheres asiáticas ou negras ou em estado de pobreza, alimentando a ideia misógina de que essas mulheres são um objeto exótico que deve ser consumido pelo homem branco, como acontece em *Far Cry 3* e *Max Payne 3* (Feminist Frequency, 2014). Sarkeesian refere que noutros tipos de mídia, como em filmes, o espectador apenas vê, não podendo interagir com a imagem, no entanto, neste tipo de videogames o jogador é encorajado a interagir e a participar diretamente na objetificação das mulheres através do controlo da personagem do jogo, como já foi referido anteriormente. Passando de apenas um espetador, para alguém que participa diretamente. As mulheres destes videogames apresentam as mesmas características que qualquer outro objeto, servindo apenas como algo que o protagonista pode interagir e utilizar, Sarkeesian compara-as com *vending machines*, ou seja, objetos que fornecem um produto, neste caso, o sexo.

Esta objetificação afirma nos jogadores a ideia de dominação masculina, e de que o objetivo principal das mulheres é de os satisfazer. Reduzindo as mulheres ao sexo, e reforçando a ideia de que sexo é algo que lhes é feito e de que a sua sexualidade pertence ao homem. Esta redução da mulher a um objeto justifica o uso de violência contra mulheres, nestes videogames o jogador pode exercer violência explícita em todas as personagens, e claro, em todas as mulheres, que já estão reduzidas a um objeto erotizado (Feminist Frequency, 2014). É permitido aos jogadores usar e abusar dos corpos de

mulheres violentadas, sendo por vezes recompensados no videogame por esses atos. Em *Grand Theft Auto 5*<sup>3</sup>, o jogador pode pagar a uma mulher por serviços sexuais, utilizá-la e de seguida matá-la para recuperar o seu dinheiro. Não há nada no jogo que impeça esse ato, sendo ainda valorizado por permitir ao jogador recuperar o seu dinheiro. Este aspeto facilita a violência contra mulheres, tornando-o divertido. O jogador não é sequer encorajado a empatizar com estas personagens, elas não têm personalidade nem uma história (Feminist Frequency, 2014).

Sarkeesian refere que a exposição a este tipo de videogames tem um impacto no modo como as mulheres são vistas no mundo real, reforçando mitos sobre violência sexual. As mulheres objetificam-se a si mesmas perante este tipo de conteúdos, levando a desordens alimentares, depressão e problemas de autoestima. Já nos homens, a exposição a este tipo de conteúdo leva a que vejam as mulheres como menos inteligentes, e demonstrem menos preocupação com o seu bem-estar. Tanto homens como mulheres ficam dessensibilizados para violência contra mulheres.

A última *trope* apresentada por Sarkeesian na primeira temporada é *Women as reward* onde os corpos das personagens femininas são tratados como um troféu para os jogadores. Por vezes através de representações sexualizadas de mulheres para os jogadores que vencem o jogo, outras vezes tratando as mulheres como uma comodidade que é oferecida ao protagonista, pode existir em forma de um casamento, ou em forma de sexo. Apesar das semelhanças com *damsel in distress*, onde a mulher é apresentada como uma motivação para o herói, em *women as reward* as mulheres são um troféu para validar a vitória do herói, dando-lhe acesso ao corpo de uma mulher. Uma das representações deste clichê são as roupas, onde um jogador pode desbloquear roupas alternativas para as personagens, estas roupas são geralmente mais sexualizadas, sendo-lhes retiradas as roupas adequadas para a sua função no jogo. Transformando mulheres com papéis importantes no jogo, em versões sexualizadas, vulgares e estereotipadas, com roupas que na vida real as tornariam incapazes de cumprir a sua função. No entanto, as roupas

---

<sup>3</sup> GTA 5 é um videogame focado no crime, onde o jogador tem a possibilidade de controlar três personagens masculinas. O principal objetivo é fazer dinheiro e eliminar a oposição, sendo esta tanto a polícia como gangues rivais, para isso o jogador é incentivado a assaltar carros e a matar pessoas.

alternativas para as personagens masculinas raramente são sexualizadas, segundo Sarkeesian.

Na segunda temporada, Anita Sarkeesian parte diretamente de videogogos para analisar os clichês, desta vez, direcionado para a construção das personagens femininas e dos seus corpos, ao invés dos seus papéis nos mesmos, como foi analisado na primeira temporada. Num dos vídeos analisa as representações racialmente estereotipadas de mulheres pertencentes a minorias, como a ideia de que mulheres asiáticas são mais obedientes aos olhos de homens brancos. Estas representações estereotipadas contribuem para noções racistas que contribuem para a perpetuação de desigualdades, a objetificação e sexualização dos seus corpos, e a marginalização destas mulheres, reduzindo culturas complexas a simples estereótipos (Feminist Frequency, 2016).

Outro clichê identificado por Sarkeesian é *All the slender bodies* onde são analisadas as construções dos corpos das personagens femininas. Enquanto as personagens masculinas apresentam uma enorme variedade de tipos de corpos, desde corpos tonificados, gordos, magros, altos, baixos e até animais ou robóticos, as personagens femininas têm todas o mesmo tipo de corpo, apesar de ligeiras diferenças, todas são magras, com ancas largas e seios grandes, caracterizado como o estereótipo de beleza e convencionalmente bonitas, feitas para apelar a uma audiência masculina. Quando existem personagens femininas com corpos diferentes, geralmente são apresentadas de modo jocoso. A idade é também um fator importante, já que existe uma grande variedade de personagens masculinas de todas as idades, já as femininas são geralmente jovens, de novo, para apelar aos interesses do público masculino (Feminist Frequency, 2016).

Esta representação das personagens femininas alimenta o estereótipo de que o valor das mulheres está associado a como são vistas pelos homens, excluindo todas as mulheres com tipos de corpos e idades consideradas “indesejáveis” para os homens.

Na obra *Mulheres Invisíveis* de Caroline Criado Perez publicada em 2019, a autora refere que a ideia de incluir personagens femininas é considerada uma anomalia no meio e, quando são incluídas, são muitas vezes sexualizadas e secundárias: “O resultado desta cultura profundamente dominada pelo masculino é que a experiência masculina, a perspectiva masculina, passou a ser vista como universal, enquanto a experiência feminina

– afinal, a de metade da população global – é vista como apenas um nicho.” (Criado Perez, Caroline, 2019, p. 30-31)

### **1.5 Violência de gênero e discriminação nos Videojogos**

Um estudo feito por *Finances Online* em 2021, concluiu que existem cerca de 2,8 mil milhões de jogadores ativos no mundo, tendo a maioria entre os 18 e os 34 anos. Apesar de a percentagem de jogadores do sexo masculino e do sexo feminino ser bastante idêntica, 59% e 41% respetivamente, as mulheres são ainda bastante discriminadas no meio.

Voltando um pouco atrás, em 2007 Ogletree & Drake concluíram que na época existiam mais rapazes do que raparigas a jogar videojogos em várias faixas etárias, e que entre estudantes universitários, as raparigas jogavam menos horas, já nos rapazes, o número elevado de horas de jogo afetava negativamente o seu sono e desempenho académico. Relativamente às personagens, este estudo concluiu que a maioria dos videojogos jogados pelos estudantes tinham um protagonista masculino, e que a maioria das personagens femininas estavam sexualizadas de algum modo, eram mais fracas e caíam no clichê *damsell in distress* apontada por Sarkeesian. Os rapazes apresentavam também uma maior tendência para escolher uma personagem masculina do que as mulheres, que preferiam personagens femininas. No entanto, como foi verificado, o número de jogadores e jogadoras atualmente é quase idêntico, mas não significa que exista igualdade de gênero no meio, já foi referido o modo desigual como as mulheres são representadas nos videojogos, portanto analisarei agora como as comunidades de jogadores veem as mulheres.

Mas antes de falar sobre a violência de gênero nos videojogos, é necessário começar com o problema que afeta todas as formas de comunicação digital, a ciberviolência. Backe et al. (2018) afirmam que o crescimento das tecnologias de comunicação, apesar de permitirem o desenvolvimento das redes sociais, dos *smartphones* e da globalização, também possibilitam o aparecimento de novas formas de discurso de ódio e violência. O conceito de ciberviolência inclui todos os tipos de ofensa e abuso feitos através de meios digitais.

Dentro da ciberviolência existem várias formas de violência, entre elas o assédio online que inclui assédio sexual, *cyberbullying*, *cyberstalking* e *revenge porn*. Backe et al. (2018), indicam que apesar de qualquer pessoa com acesso à internet esteja em risco de sofrer assédio online, mulheres, jovens raparigas, e pessoas da comunidade LGBT apresentam uma maior tendência a ser vítimas deste tipo de violência. No entanto, o assédio *online* dirigido particularmente a mulheres e jovens raparigas tem maioritariamente uma componente sexual. São feitas ameaças de violação, comentários depreciativos sobre o seu aspeto e desejabilidade sexual das vítimas. Este tipo de assédio *online* é chamado de *cyber gender harassment*. “While little is known about perpetrators, trolls predominantly identify as male and often use gendered and sexuality-based harassment to defame, terrorize, embarrass, and target women and girls online” (Backe et al., 2018).

Com a evolução dos videojogos tornou-se cada vez mais fácil representar personagens com um género definido. O jogo “Pong”, um dos primeiros videojogos criados, lançado em 1972, consiste simplesmente em passar uma bola de um lado para o outro do ecrã, movimentando com o rato um retângulo. O objetivo é não deixar a bola escapar. Este videojogo pode ser jogado apenas com um jogador contra o computador, ou com dois jogadores. O primeiro que obter 10 pontos, vence (*Pong Game*, 2024). Neste videojogo não existem personagens nem uma história. Mas quando analisamos um videojogo também antigo, mas mais complexo, como por exemplo *Lara Croft*, a personagem principal de *Tomb Raider*, cujo primeiro jogo da franquia foi lançado em 1996, já existem alguns debates relativamente à construção do corpo e das roupas da personagem, a representação de *Lara Croft* tem vindo a ser cada vez menos sexualizada em videojogos recentes, quando comparados com as versões antigas (Heritage, 2021).

Os videojogos surgiram com uma audiência predominantemente masculina em mente, refletindo os interesses e perspetivas centradas nos homens e, consequentemente, ecoando as normas da sociedade patriarcal. A pesquisa de Dietz (1998) revelou que na sua amostra, 41% dos videojogos não incluíam personagens femininas. Quando tais personagens eram introduzidas, frequentemente caíam em estereótipos, retratando mulheres como vítimas ou objetos sexuais, mesmo quando assumindo papéis de heroínas, estas eram muitas vezes sexualizadas e subordinadas a personagens masculinos. Estudos mais recentes, como o de Miller & Summers (2007), corroboraram estas descobertas, destacando que as personagens femininas tendiam a ser representadas com menos

vestuário e de forma mais sexualizada do que os seus equivalentes masculinos. Além disso, elas eram frequentemente menos jogáveis, possuindo menos armas e habilidades, e eram consideradas menos importantes, sendo muitas vezes relegadas a papéis secundários em relação aos protagonistas masculinos. Embora tenham ocorrido avanços tecnológicos e a criação de videojogos mais complexos, análises como as de Anita Sarkeesian apontam que estas representações desiguais, estereotipadas e sexistas ainda persistem em muitos títulos, por vezes tornando-se ainda mais explícitas e violentas com o avanço da tecnologia.

As diferenças de género e o estereótipo de que as mulheres são más jogadoras poderá estar associado a falta de experiência, dificuldade no acesso ao meio, e à própria construção social da mulher quanto ao seu papel na sociedade, ao invés de apenas uma diferença de género. Este é um problema de maior complexidade do que aparenta, uma vez que vai para além da mera representação da mulher de forma sexualizada e da noção preconcebida de que as mulheres não possuem habilidades para jogar. Estas questões estão intrinsecamente ligadas à questão da “ideologia de género” e ao crescimento do movimento da extrema-direita na sociedade ocidental. É nos anos 1970 que a teoria feminista adota o conceito de género, no sentido em que o género é uma construção social independente do sexo, que é algo biológico. Os estudos da ideologia de género focam-se nas diferenças e semelhanças da construção social dos vários géneros em cada sociedade, sendo que a maioria das sociedades associa cada género ao sexo biológico num binário heteronormativo entre masculino/feminino. Esta construção do género é utilizada para manter e justificar as diferenças sociais entre os sexos, nomeadamente a subordinação das mulheres em sociedades patriarcais (Garraio & Toldy, 2020).

Como já foi referido, os argumentos contra a “ideologia de género” surgem apenas nos anos 1990 quando o termo foi adotado pela extrema-direita, acusando os estudiosos desta área de ser a favor dos direitos LGBT, do aborto, do feminismo e da contraceção, movimentos que, para a extrema-direita devem ser combatidos (Garraio & Toldy, 2020).

Esta hostilidade crescente para com a igualdade de género é refletida nos videojogos, podendo justificar a disparidade entre o número de jogadores homens e mulheres, assim como a própria representação sexualizada das mulheres nos videojogos. Os jogadores crescem num ambiente onde é comum os discursos da extrema-direita se misturarem com os dos jogos em plataformas *online*, dificultando a normalização da presença feminina. Os discursos *online* sobre a masculinidade, que surgiram em fóruns

como *Reddit* e *4Chan*, e atualmente são alimentados por figuras públicas, como Andrew Tate, que procuram reviver a ideia da masculinidade tradicional. Estes discursos estão interligados aos da extrema-direita no sentido em que ambos procuram voltar aos papéis tradicionais de género, rejeitando a masculinidade moderna, segundo Romero-Medina & Vilasís-Pamos (2023). Estes discursos extrapolam para os videojogos, na medida em que contribuem para uma resistência relativamente a mudanças. Protegendo uma comunidade tradicional, ou seja, apenas masculina. A extrema-direita tem uma grande presença *online* e atrai facilmente jovens rapazes através do uso de memes<sup>4</sup> e de um discurso “politicamente incorreto”:

We can observe that the growth of the alt-right wing discourses has been fed off the historically hegemonic ideas of the video game world, benefiting from a digital culture based on a model of toxic masculinity, geek masculinity. This model has encouraged and imposed a series of masculinist codes that marginalized women inside these communities. It has also omitted other groups unfit for the prototypical gamer figure. (Romero-Medina & Vilasís-Pamos, 2023, et al)

Um exemplo de uma situação em que a violência que se inicia nos videojogos passa para o mundo real é o do caso do “Gamergate”, um movimento *online* em forma de *hashtag* criado em 2014. Este movimento surgiu quando uma criadora de videojogos, Zoe Quinn, foi acusada de ter relações sexuais com um jornalista para que este fizesse avaliações positivas no seu videojogo (Gray et al., 2017). O que começou como um movimento que critica a ética do jornalismo, rapidamente se tornou num movimento violento que criticava e ameaçava não só Zoe Quinn, como também outras mulheres que trabalhavam na indústria, como Anita Sarkeesian, que foi acusada de utilizar uma agenda feminista para estragar os videojogos (Braithwaite, 2016; Chess & Shaw, 2015). O movimento espalhou-se através de redes sociais como *Reddit*, *Twitter* e *4chan*, *8chan*, *Tumblr* e *YouTube*, caracterizando-se particularmente pelos ataques direcionados a

---

<sup>4</sup> Memes são frases, imagens, vídeos ou músicas virais que refletem algo cultural, social ou político. São geralmente fragmentos de média simples e com carácter humorístico. Permitem a comunicação entre membros de diferentes culturas através da participação nas diversas tendências online. (Benveniste, 2022)

mulheres (Braithwaite, 2016) feitos maioritariamente por homens, estes homens sentiram-se forçados a aceitar a presença feminina nos videojogos e uma maior diversidade no meio, levando-os a achar que a sua hegemonia lhes iria ser retirada. Ao mesmo tempo as mulheres criticaram a discriminação que sentiam e pediram mais diversidade e igualdade. É fundamentalmente um movimento entre o típico jogador, um homem branco, e o novo público mais diversificado que começou a surgir.

A DiGRA (Digital Games Research Association) é uma organização académica dedicada à pesquisa sobre videojogos. Durante o Gamergate, alguns apoiantes do movimento começaram a atacar a associação, acusando-a de promover uma agenda feminista que estaria a influenciar o design e a crítica de videojogos. Um documento Google docs partilhado durante uma conferência sobre o Gamergate organizado pela DiGRA, foi utilizado como evidência de que esta estaria envolvida numa “conspiração feminista” (Chess & Shaw, 2015).

Em Portugal, a Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não-Discriminação (ENIND) (2018-2030), tem como um dos principais objetivos a obtenção da igualdade entre mulheres e homens, atuando através da interseccionalidade (*Publicada a Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não-Discriminação – Portugal + Igual*, 2018). No entanto, a nível académico, os cursos associados aos videojogos têm um número de alunas significativamente menor do que o de alunos. Existem duas possíveis explicações, ou a população feminina portuguesa não acha particular interesse na área, ou os estereótipos de género afastam as mulheres de áreas ligadas a tecnologias (Lima & Gouveia, 2020). Quanto aos videojogos criados em Portugal,

There is a very heterogeneous group: light and tanned skin, medium and low height, thin and muscular bodies. Regarding female characters, the predominant characteristics are white skin, long hair, big breasts and thin waist. The clothes used by most female characters are tight and/or low. (Lima & Gouveia, 2020, p. 8)

Apesar de não serem todos, a maioria das personagens femininas dos videojogos portugueses apresentam corpos sexualizados, ao contrário das personagens masculinas que apresentam corpos diversificados e adequados ao meio onde a personagem se insere.

Em 2023 foi publicada a obra *Pensar o gênero a partir dos jogos digitais: Uma análise sobre as assimetrias de gênero na indústria portuguesa de jogos digitais*, de Luciana Lima. Esta é uma obra pioneira e de extrema importância para os estudos de gênero no contexto da indústria dos videogames em Portugal. Luciana Lima analisa como as relações de poder e as construções sociais de gênero influenciam o desenvolvimento, a produção e o consumo de videogames. Discutindo como a representação das mulheres nos próprios videogames e a sua presença na indústria são muitas vezes limitadas ou estereotipadas, refletindo e perpetuando desigualdades mais amplas.

## **1.6 Violência Simbólica**

Outro conceito central neste trabalho, é o de violência simbólica de Pierre Bourdieu.

Pierre Bourdieu (1970) afirma que a violência simbólica é uma violência que opera através de símbolos, discursos e práticas culturais, incorporada na linguagem e na imagem, sendo uma violência sutil que é suficiente para manter as relações de poder. Muitas vezes de maneira invisível e internalizada pelos membros da sociedade. Esta tende a ignorar estas formas subtis de violência que sustentam formas de dominação e exclusão, no entanto é extremamente persuasiva e pertence ao quotidiano das vítimas. A violência simbólica serve para legitimar e justificar as relações de poder, mantendo certos indivíduos subordinados.

Bourdieu's concept of symbolic violence is useful in understanding how order and restraint are established and maintained through indirect mechanisms as opposed to direct or coercive control. It is a system that thrives on the symbolic transference of oppressive systems from the physical to the digital which are perceived to be legitimate power structures. Those who continue to exist within gaming culture perceive this maltreatment as normalized, so this symbolic violence continues to be enacted while the pervading power relations operate obscured. (Gray et al., 2017, p. 4)

Enquanto a violência simbólica não resulta a nível individual, uma pessoa não cria danos diretamente a outra, é uma violência que ganha poder quando é sistemática. No universo dos videojogos, a invisibilidade, isolamento e exclusão das mulheres é uma forma efetiva de dominação masculina. A violência simbólica que é maioritariamente ignorada e invisível, cria condições para o aparecimento de outras formas de violência.

Quando aplicamos este conceito à análise dos videojogos, podemos identificar formas subtis de violência simbólica que contribuem para a perpetuação da violência de género e a discriminação. Por exemplo, muitos videojogos reproduzem estereótipos de género e representações desiguais de personagens femininas e masculinas. As mulheres são frequentemente retratadas de maneira hipersexualizada, submissa ou como objetos de desejo, enquanto os homens são retratados como heróis poderosos e dominantes. Essas representações reforçam e legitimam certas normas de género patriarcais, contribuindo para a naturalização da desigualdade de género e a legitimação da violência contra as mulheres.

A violência simbólica nos videojogos também pode manifestar-se através de narrativas, diálogos e interações que perpetuam estereótipos e preconceitos de género. Por exemplo, diálogos que promovem linguagem sexista, piadas misóginas ou situações que normalizam a objetificação das mulheres podem reforçar atitudes e comportamentos prejudiciais. Ao internalizar essas representações e discursos, os jogadores podem ser influenciados a reproduzir e legitimar normas de género desiguais dentro e fora do ambiente dos videojogos. Isso pode contribuir para a perpetuação da violência de género e discriminação em diferentes contextos sociais, reforçando assim a estrutura patriarcal subjacente.

Portanto, ao analisar os videojogos através do prisma da violência simbólica de Bourdieu, é possível compreender como esses meios de comunicação contribuem para a reprodução e naturalização de desigualdades de género e discriminação

Neste sentido, este estudo apresenta dois conceitos centrais, o de performatividade, de Judith Butler, e o de violência simbólica, de Pierre Bourdieu. Cujo objetivo é serem o ponto central da análise dos dados e do próprio documentário.

## 1.7 A Antropologia e o Documentário

Existe mais do que uma forma de pensar e investigar a interseção entre a arte e a etnografia. As artes são um terreno de exploração metodológica, segundo Poveda et al. (2018), permitem o diálogo entre investigadores académicos e etnógrafos, artistas, estudantes e outros participantes.

Desde cedo que a Antropologia adotou os meios audiovisuais para a pesquisa no terreno, no entanto, sempre foram métodos secundários. A fotografia e o vídeo eram utilizados como complemento das notas de campo, para ilustrar o texto ou registar rituais, como é o caso de Pierre Bourdieu, cujo objetivo com a fotografia era o de eternizar momentos ritualísticos, segundo Ferro (2017). “A fotografia é um instrumento para guardar memórias” (Ferro, 2017, p. 376).

O uso sistemático da imagem como ferramenta de pesquisa em antropologia começou a ganhar destaque nas décadas de 1960 e 1970. Houve uma expansão significativa no uso de meios visuais na antropologia, influenciado pelo aparecimento de movimentos sociais e políticos, assim como pelo desenvolvimento de novas tecnologias de imagem. Neste período, antropólogos como David MacDougall e Jean Rouch exploraram o potencial do cinema etnográfico como uma forma de capturar e comunicar aspetos da vida cultural de maneira mais imersiva.

O filme etnográfico é caracterizado por dar um olhar etnográfico às imagens, não só grava, como também pensa a realidade. A câmara serve para registar os usos do corpo e observar os movimentos que não seriam possíveis ser compreendidos através de uma descrição escrita. Os antropólogos pioneiros destes filmes, como Timothy Ash, John Marshal, Margaret Mead e Gregory Bateson, procuravam criar um arquivo visual para registar e guardar em museus. Existia a ideia de criar uma enciclopédia cinematográfica da humanidade, e fazer uma espécie de etnografia de urgência ou salvação visual. Os filmes etnográficos surgem assim como complemento da pesquisa, e como gerador de novo conhecimento.

Assim, a antropologia visual surge como uma expansão da etnografia, e o filme etnográfico serve como um componente extra para o método etnográfico. MacDougall (1978), distingue entre a tradição americana onde o propósito da componente visual é apresentar um filme etnográfico, permitindo ao antropólogo colaborar com cineastas, e a

tradição francófona, onde a componente visual é equivalente às notas de campo, servindo apenas para o uso pessoal do etnógrafo.

O uso da câmara posiciona o antropólogo de um modo diferente no mundo, diferente do uso de um gravador ou um bloco de notas. A câmara permite ir mais longe, observando o corpo em conformidade com as experiências dos sujeitos.

*Nanook of the North*, um documentário de Flaherty de 1922, é visto como um exemplo clássico da antropologia visual, segundo Grimshaw & Ravetz (2005). Nele estão presentes os pontos fortes e fracos do filme etnográfico. Por um lado, a imersão na vida nativa como uma forma de compreensão da cultura, mas por outro lado a manipulação e encenação de práticas já abandonadas pelos Inuit, e uma visão simplista da sua cultura.

Nos anos 1950 Jean Rouch começou a desenvolver uma nova forma de fazer cinema antropológico. Acreditava que o cinema permitia encontrar novas formas de conexão humana e conhecimentos. Rouch foi o pioneiro da etnoficção, interrogando o que eram consideradas as categorias fixas de realidade e ficção e explorando os seus limites. Procurou criar filmes que fossem fiéis às culturas que retratava, mas também reconhecia a necessidade de adaptar essas representações para o meio cinematográfico.

Segundo Grimshaw, nos anos 1960, David e Judith MacDougall definiram um novo rumo no filme etnográfico, introduzindo o conceito de Cinema participativo. Argumentaram que o processo de fazer um filme etnográfico deveria ser colaborativo e participativo, envolvendo não apenas a observação passiva dos sujeitos, mas também uma mediação ativa das relações e conhecimentos sociais. Incluindo o respeito pelos sujeitos retratados e a sua posição no mundo, destacando a importância de representar com precisão as suas perspetivas e experiências dentro do contexto cultural em que vivem.

If Rouch's work is characterized by a rough, improvised and exuberant quality, that of the MacDougalls is characterized by its quiet, minutely observed detail and structural elegance. The contrast reflects fundamentally different conceptions of anthropological cinema. One grows out of an interest in the imaginative as a transformative agent in social life, while the other is rooted in a phenomenologically oriented exploration of lived experience. (Grimshaw & Ravetz, 2005, p. 28)

É importante destacar também o Cinema Observacional, onde os realizadores seguiam a ação, ao invés de a iniciar. Procuravam a autenticidade e a câmara era como uma extensão do seu corpo. O resultado deste tipo de cinema procurava expressar as dinâmicas do encontro entre o realizador e o sujeito ou sujeitos envolvidos. Segundo Grimshaw & Ravetz (2005) o Cinema Observacional não procura apenas relatar superficialmente algo distante, mas requer um grande envolvimento com o que acontece à volta da câmara. Este é o movimento cinematográfico mais comum na antropologia visual. No entanto, atualmente apresenta algumas limitações, pode ser interpretado como apenas uma reflexão da vida, ao invés de uma interrogação. O termo “observação” pode também ser interpretado como um sinónimo de objetividade, associado a uma distância e desumanização dos sujeitos (Grimshaw & Ravetz, 2005).

Deve existir uma interdisciplinaridade entre a imagem e a sociologia, interdisciplinaridade esta que pode ser aplicada também à antropologia. É importante saber a técnica e regras da fotografia e do filme, mas também é de igual importância a teoria sociológica e antropológica.

A câmara na Antropologia é uma extensão do investigador, no sentido em que permite ir mais além da escrita, e representa o olhar filtrado e interpretado do investigador. É possível manipular a fotografia para que represente o oposto da realidade, no entanto, também é possível manipular outras metodologias, Ferro (2017) exemplifica com o caso da entrevista e do inquérito, em que a sua construção é moldada consoante o foco da pesquisa. “O (a) investigador (a) é também um actor social.” (Ferro, 2017, p. 381) com os seus próprios valores e experiências que influenciam a pesquisa, não existe a neutralidade axiológica.

Nas últimas décadas, a antropologia visual expandiu-se para incluir uma variedade de novas abordagens e tecnologias, como a etnografia digital, que incorpora médias sociais e internet como ferramentas de pesquisa. Além disso, a ascensão da antropologia visual aplicada trouxe uma ênfase maior na colaboração com as comunidades estudadas, visando empoderá-las na produção e uso de imagens para expressar as suas próprias perspetivas e narrativas.

É possível assim concluir que a análise da ligação entre a violência de género e os videojogos revela-se crucial para compreender como estas formas de entretenimento moldam e refletem normas sociais. A dinâmica competitiva do *Fortnite* pode, em alguns

casos, perpetuar narrativas agressivas, destacando a importância de analisar criticamente o conteúdo de jogos populares.

A aplicação desse tema a um documentário permite explorar como as representações de género nos videojogos se manifestam na vida das comunidades de jogadores. Ao entrevistar jogadores e observar interações dentro e fora do ambiente virtual, um documentário visa explicar sobre como os videojogos influenciam as atitudes em relação à violência de género na sociedade portuguesa contemporânea, permitindo dar voz às experiências desta comunidade e a sua realidade face ao problema da violência de género.

## 2. Objetivos e metodologia

### 2.1 Objetivos

O objetivo principal deste estudo é compreender a existência de violência de género e discriminação, no contexto dos videojogos. Dividido em dois objetivos secundários, cada um associado a uma diferente fase da investigação.

O primeiro objetivo secundário é a procura de existência de violência de género dentro dos videojogos, como já foi referido, através do *Fortnite*, como um elemento central, mas não exclusivo de investigação. O segundo objetivo é a procura de existência de violência de género fora dos videojogos, mas dentro desse universo, focado na comunidade de jogadores de *Fortnite*, e a sua experiência no meio.

A primeira fase, correspondente ao primeiro objetivo, passa pela análise do videojogo *Fortnite*, através da observação participante. Já a segunda fase, correspondente ao segundo objetivo, passa pelo contacto com a comunidade de jogadores portugueses de *Fortnite*, através da realização de entrevistas.

Através do estudo do *Fortnite*, tenho então como objetivo principal compreender a existência de violência de género e discriminação, através da perspetiva dos próprios jogadores, no contexto português, tendo os conceitos de “violência simbólica” de Pierre Bourdieu, e “performatividade” de Judith Butler como ponto central. Esta pesquisa foi

conduzida através de uma abordagem antropológica, combinando entrevistas e observação participante. Explicarei de seguida cada uma dessas fases e a metodologia associada.

## 2.2 Observação participante

A observação participante é referente à metodologia que pretendo utilizar para responder ao primeiro objetivo deste estudo. Esta metodologia irá permitir examinar de perto como são retratadas as personagens femininas e masculinas no videojogo, assim como a ampla gama de opções disponíveis para as várias personagens. Procuro identificar padrões de representação de género e estereótipos.

Para responder à primeira fase, recorrerei à observação participante para jogar *Fortnite* na *Nintendo Switch*. Observarei como são construídas as personagens do videojogo, procurando ver as suas diferenças, as suas características com base no género e as opções de personalização existentes, nomeadamente as várias *skins* disponíveis na temporada atual. Observarei também como são construídos os seus corpos, as suas roupas e os seus comportamentos. Apesar de as personagens se moverem conforme o jogador as movimentar, procuro compreender se a animação dos seus movimentos é diferente entre as personagens masculinas e femininas. Através da observação participante, pretendo criar uma base de experiências e opiniões pessoais, assente na minha observação ao jogar *Fortnite*.

Procurarei analisar as várias dimensões do videojogo, desde a sexualização através da observação dos corpos, da roupa e das cores, a construção das personagens através do seu comportamento e a própria experiência de jogar *Fortnite*. Incluir-me e a minha experiência deve-se à importância de o antropólogo participar e procurar incluir-se dentro das comunidades que investiga, sendo elas reais ou virtuais, e atendendo aos novos universos que surgem com o avanço das tecnologias. Desta maneira, é possível obter uma pesquisa mais completa porque conta com reflexões em primeira pessoa da minha experiência enquanto jogadora.

Os estudos dos videojogos utilizavam sistemas simbólicos que moldavam a cultura em esquemas, mapas cognitivos e significados. Estes estudos iniciais utilizavam

então abordagens estruturalistas e funcional-estruturalistas. No entanto, segundo Boellsforff (2006), estas abordagens começaram a ser vistas como desatualizadas e problemáticas na Antropologia, pois deixavam de fora outras formas de entender as experiências de jogo. Os sistemas estrutural-funcionalistas foram criticados na Antropologia pela sua suposição de que as pessoas são plenamente conscientes das regras da sua cultura, e por falharem em reconhecer a existência de outros domínios culturais, como a desigualdade.

No entanto, atualmente, alguns autores procuram voltar ao estruturalismo para analisar videojogos de plataformas, como Peter McDonald em *Run and Jump, the meaning of the 2D platformer* (2024), onde o autor procura regressar ao estruturalismo para utilizar binários de forma a entender o design e a jogabilidade deste tipo de videojogos. Mas este regresso ao estruturalismo e aos binários é visto como problemático para as autoras feministas. Historicamente, existe uma tendência a evitar esse tipo de abordagem porque os binários são muitas vezes excludentes ou simplificadores. O feminismo prefere focar-se em conceitos como agenciamento, interação e participação, que são mais flexíveis e inclusivos do que os sistemas binários rígidos.

Assim, Boellstorff (2006) afirma que é necessário estudar os videojogos através da observação participante e deixar para trás os esquemas e mapas cognitivos. Sugere que a observação participante permite ao investigador uma compreensão mais profunda das normas e experiências culturais dos jogadores de videojogos, transcendendo as limitações dos modelos teóricos mais tradicionais. A observação participante permite diminuir a separação entre o investigador e a pessoa investigada, através de um compromisso ético que possibilita ao investigador entrar no mundo da pessoa investigada, permitindo compreender as normas e a vivência da cultura, impossível apenas com o estudo das regras. Nos últimos dez anos houve então um aumento significativo de estudos, muitos deles realizados por mulheres, que tiram proveito dessa observação participante nos videojogos.

### **2.3 As pessoas e as entrevistas**

Para a segunda fase, o objetivo é a análise das comunidades portuguesas do *Fortnite*, procurando compreender a realidade dos vários jogadores, mas tendo como foco

a realidade das mulheres jogadoras num mundo com desigualdades e onde a sua experiência em qualquer atividade pode ser alvo de sexismo. No entanto, devido à centralidade dos videojogos na sociedade atual, e os poucos estudos sobre os mesmos, particularmente no contexto português, este estudo mostra-se essencial e particularmente relevante.

As entrevistas permitem obter as experiências individuais dos jogadores, assim como as suas perceções, vivências e emoções relacionadas com a violência de género e a discriminação nos videojogos, particularmente no *Fortnite*. Permitindo compreender as complexidades e nuances destes fenómenos. Ao entrevistar uma amostra diversificada de jogadores, procuro identificar padrões e tendências, como a ocorrência e o impacto deste tipo de situações. Assim, além de documentar casos de violência de género e discriminação nos videojogos, assim como o impacto emocional, as entrevistas podem também fornecer clareza sobre possíveis soluções e estratégias de prevenção, com base nas experiências e opiniões dos próprios jogadores.

Terei como ponto de partida a metodologia de Fortim e Grando (2013) para as entrevistas, partindo dos 4 tipos de perguntas referidos:

- 1) the demographics of female players (age, degree, profession, location, favorite game type); 2) how a woman identifies herself online in games and communities; 3) experiences of abuse and courtship; 4) feelings and impressions of female players towards the experience of being a woman who identifies herself as one online. (2013, p. 4)

A seleção dos participantes será conduzida mediante a utilização do método de amostragem por bola de neve. Esta metodologia permite identificar inicialmente um pequeno grupo de participantes que atendam aos critérios desejados e, em seguida, através das recomendações desses participantes iniciais, identificar outros indivíduos relevantes, permitindo alcançar uma maior diversidade de perspetivas e experiências dentro de um determinado grupo. Neste sentido, inicialmente entrarei em contato diretamente com duas pessoas identificadas por meio de contatos próximos que jogam *Fortnite*. Posteriormente, as restantes três pessoas entrevistadas serão indicadas por recomendações provenientes dos participantes iniciais. Apesar da metodologia utilizada, irei procurar

entrevistar pessoas com diferentes características, como homens e mulheres e com vários níveis e tipos de relações diferentes com o videojogo.

A escolha de incluir ambos homens e mulheres permite obter duas perspectivas diferentes face ao mesmo tipo de situações. Enquanto para as mulheres será focado na sua experiência pessoal com casos de violência de género, para os homens será focado na sua experiência ao presenciar esses casos.

## **2.4 O Documentário**

Este estudo, sendo um trabalho de projeto, distancia-se de uma dissertação tradicional na medida em que pretendo que o resultado seja a realização de um documentário, nomeadamente uma curta-metragem documental, para além, claro, da componente escrita.

A escolha da inclusão de um documentário deve-se à importância de aumentar a consciencialização e entendimento sobre como as interações e representações de género ocorrem no mundo virtual e real, particularmente em videojogos populares como é o caso do *Fortnite*. Os videojogos são uma parte integrante da cultura moderna e uma forma significativa de entretenimento para milhões de pessoas de todo o mundo. Contudo, não existem isolados da sociedade, eles refletem e, em alguns casos, amplificam as dinâmicas e preconceitos sociais, incluindo questões de violência de género. Serão analisados como os estereótipos de género são reforçados ou desafiados em cada jogo, quais são os efeitos dessa violência nos jogadores e o que pode ser feito para criar ambientes de jogos mais seguros e inclusivos. Assim, o documentário tem o potencial para iniciar conversas importantes sobre o tema, levar a público este problema e incentivar ações para combater a violência de género nos videojogos.

No domínio dos estudos de género, para além da análise da fotografia publicitária, a sociologia visual permite o estudo do desempenho diferenciado dos papéis sociais, das atividades e quotidianos de mulheres e homens, assim como de formas distintas de apresentação entre si. (Ferro, 2017, p. 385)

A escolha para a realização de um documentário, deve-se essencialmente à dimensão visual e auditiva dos videojogos que só pode ser explorada através do audiovisual. Este permite captar também os movimentos das personagens, as músicas, e a própria jogabilidade. A escolha do documentário e não da ficção deve-se à procura da captação da realidade, próprio da antropologia.

O documentário permite o acesso a um público mais amplo. O *Fortnite* é um dos videojogos mais populares do mundo, portanto, ao criar um documentário que alerte sobre a violência de género e a discriminação nesse e noutros videojogos, a possibilidade de alcançar um público mais amplo e diversificado aumenta, pois não fica restringido ao uso académico com apenas uma componente escrita. O documentário poderá também servir como uma ferramenta de conscientização e educação sobre as questões abordadas, sensibilizando o público e promovendo uma reflexão sobre os impactos, ao destacar casos reais e experiências de jogadores. Este documentário irá procurar também dar voz às experiências e perspetivas dos próprios jogadores, oferecendo uma plataforma para que compartilhem as suas histórias. Por fim, o documentário irá procurar servir como um ponto de partida para o diálogo e ação relativamente à violência de género e a discriminação dentro das comunidades dos videojogos, destacando os desafios enfrentados pelos jogadores e as possíveis soluções para esses problemas.

Ou seja, com o documentário procuro essencialmente consciencializar os espectadores para a realidade das comunidades dos videojogos, particularmente na de *Fortnite*, dando voz aos jogadores, de modo a ser possível apresentar soluções para estes problemas.

## **2.5 Questões éticas**

A metodologia deste estudo apresenta alguns desafios éticos, nomeadamente em relação à observação participante, a filmagem das entrevistas, ao consentimento informado e aos direitos de imagem.

Começando pela observação participante, tive o cuidado de não incluir jogadores anónimos sempre que gravei o jogo, tendo por isso jogado sempre sozinha, ou apenas com pessoas conhecidas.

As questões relativas à filmagem das entrevistas e ao consentimento informado podem ser abordadas em conjunto, na medida em que estão relacionadas. Neste sentido, todas as entrevistas realizadas foram filmadas com duas câmaras, uma mais perto e outra mais longe. Assim, as pessoas entrevistadas foram informadas sobre os objetivos deste estudo, e obtive o seu consentimento para o uso das imagens, do som e para a análise do que disseram. A única exceção foi a entrevista à MermaidHits, no sentido em que foi feita online, no entanto, também tive o seu consentimento para filmar a entrevista e esta até foi realizada em *livestream*<sup>5</sup> (geralmente abreviada para apenas *stream* ou *live*), de modo a ser ouvida por uma audiência, sugerido pela própria. Todas as outras entrevistas foram realizadas nos quartos das pessoas.

Por fim, relativamente aos direitos de imagem, tanto no documentário, como na componente escrita foram incluídas imagens de outros videojogos e de outros jogadores, no entanto, estão devidamente creditados. De resto, todas as imagens do documentário são minhas, ou das pessoas entrevistadas, tendo tido o consentimento total para as utilizar, desde as entrevistas, às pessoas a jogar, e até às gravações do ecrã.

### 3. Análise e discussão dos resultados

#### 3.1 Os resultados da observação participante e das entrevistas

De modo a responder à primeira fase deste estudo, recorri à observação participante jogando *Fortnite* na *Nintendo Switch*. Atingi um total de 50 horas de jogo, e cheguei ao nível 53. Joguei maioritariamente no modo solo, e algumas vezes em equipa com a Ana Marques e a Bárbara Martins. Tomei notas no diário de campo e filmei a tela enquanto jogava, de forma a registar detalhadamente e com suporte visual, o que fui

---

<sup>5</sup> *Livestream* consiste na transmissão em direto de algum tipo de conteúdo audiovisual. Neste caso, na transmissão de um jogo, onde é possível observar num pequeno ecrã, geralmente a um canto, o jogador, sendo o resto da tela ocupada com o videojogo. Nas *livestreams* além de se observar o videojogo, também se ouve e vê a reação do jogador em tempo real. É possível também o espectador fazer comentários durante a transmissão.

observando. A observação participante permitiu conhecer as dinâmicas do videojogo, assim como os vários modos de jogo e os diversos tipos de personagens.

No total observei e fotografei os vários menus do *Fortnite*, as várias skins disponíveis para comprar, momentos que considerei importantes durante o jogo e até quando venci uma vez no modo solo, e outra vez em equipa. Gravei também alguns jogos, tanto no modo solo, como em equipa. Esta componente do registo visual da participação direta no videojogo permitiu a análise posterior e a inclusão das imagens e vídeos no documentário, enriquecendo-o por incluir a minha experiência e opiniões.

Utilizei, no entanto, a entrevista como método principal de recolha de dados servindo de base para a análise e respondendo ao segundo objetivo. Foram realizadas um total de cinco entrevistas, quatro a mulheres e uma a um homem.

| <i>Nome:</i>           | <i>Pronomes:</i> | <i>Idade:</i> | <i>Horas de jogo:</i> |
|------------------------|------------------|---------------|-----------------------|
| <i>Ana Marques</i>     | Ela/dela         | 25            | 1346h                 |
| <i>Ana Simão</i>       | Ela/dela         | 23            | 178h                  |
| <i>André Santos</i>    | Ele/dele         | 22            | 352h                  |
| <i>Bárbara Martins</i> | Ela/dela         | 25            | 134h                  |
| <i>MermaidHits</i>     | Ela/dela         | n/a           | n/a                   |

As entrevistas iniciaram com questões gerais sobre os videojogos mais jogados entre os entrevistados, passando depois para a sua opinião sobre as personagens de *Fortnite*, nomeadamente os seus corpos, e por fim, foram abordadas situações em que se tenham sentido desconfortáveis, ameaçados ou intimidados durante o jogo, e se já foram vítimas de violência de género, convidando-os a falar sobre situações que os marcaram ou que tenham presenciado. Coloquei a versão original do guião do documentário em anexo (Anexo 1), onde consta a construção das várias partes e as perguntas a que procurei responder.

Para terminar, é importante explicar que em alguns momentos estas duas metodologias se misturam e estiveram interligadas. Por exemplo, a observação participante não esteve limitada a observar apenas as personagens do *Fortnite*, observei

também as pessoas entrevistadas a jogar nos seus quartos. E as entrevistas também não se limitaram a explorar as experiências dos jogadores com violência de gênero e discriminação. Procurei questionar também sobre as suas opiniões relativamente à construção das personagens femininas e masculinas, não apenas no *Fortnite*, como noutros videojogos.

### 3.2 O Fortnite

Começarei com uma breve apresentação do funcionamento do videojogo *Fortnite*, passando depois à análise de vários tópicos, de acordo com a sequência do documentário, interligando as entrevistas aos conceitos apresentados anteriormente.

O *Fortnite*, segundo a *Epic Games*, é o videojogo mais jogado na plataforma (*Most Played PC Games*, 2024), contando com aproximadamente 650 milhões de jogadores registados em todo o mundo (*Fortnite User and Growth Stats 2024*, 2022).

Este é um jogo online *multiplayer* gratuito desenvolvido pela *Epic Games* e lançado inicialmente em 2017. Está em constante atualização, tendo sido lançada recentemente a primeira temporada do quinto capítulo do jogo. Não existe propriamente uma história definida, não há narração nem diálogo entre as personagens, apenas alguns *NPCs*<sup>6</sup> podem vender objetos ou ajudar o jogador. No entanto, cada *season* conta com um novo mapa, novas personagens e acessórios, esta mudança tem uma lógica e é o seguimento de eventos de outras *seasons*. Ou seja, existe uma história que é contada entre cada *season*, no entanto, essa história não afeta o videojogo em si, é apenas um contributo para dar alguma profundidade ao jogo, mas o jogador não necessita de conhecer essa história para compreender o objetivo do jogo. A cada nova *season*, todos os jogadores voltam ao nível 0, sendo obrigados a descobrir um novo mapa e novas armas, no entanto, podem manter as skins e acessórios adquiridos em *seasons* anteriores.

---

<sup>6</sup> NPC significa *non-player character*, ou seja, refere-se a todas as personagens de qualquer videojogo que não são controláveis pelo jogador.

The change from one season to the next one is always marked by impactful events, which makes millions of players enter the game, with a set date and time, to witness together the great event that changes the game's world in real time. (Andrade & Ferreira, 2021, p. 46)

Os jogadores são atraídos pela violência e sistema “*freemium*” (Hernández et al., 2022), ou seja, o jogo de base é gratuito, mas existem micropagamentos que permitem melhorias puramente estéticas. Estas melhorias estéticas têm o nome de *skins* e permitem a mudança do visual da personagem, incluindo o gênero. Segundo Hernández et al. (2022) estas *skins* são escolhidas cuidadosamente e utilizadas para refletir a personalidade dos jogadores, ou a que estes pretendem transmitir durante as partidas. As *skins* são também um elemento do estatuto do jogador, pois quanto mais rara for, mais prestígio tem o jogador por a ter conseguido obter, ou comprar. É possível jogar sem fazer compras dentro do jogo, o jogador tem acesso ao jogo completo sem gastar dinheiro, no entanto, o jogador é persuadido a fazê-lo para melhorar a sua aparência e estatuto. Estas melhorias são puramente estéticas, não melhoram de modo algum nem dão qualquer vantagem competitiva relativamente a outros jogadores. Mas a posse destas *skins* confere *status*, pois o jogador só tem acesso ao vencer, ou ao gastar dinheiro.

In this sense, dancing rare moves, having the coolest accessories of the season, having many “kills” and “wins”, using epic and legendary “skins”, etc., are prominent elements in this game in which self-affirmation is, indeed, part of the “rules”. These codes reach the physical world through verbal and non-verbal language, rising to new forms of sociability, inclusion (or exclusion), and to the definition of identities among kids. (Andrade & Ferreira, 2021, p. 46)

O jogo *Fortnite* é do género *Battle Royale*, ou seja, 100 jogadores são lançados para uma arena que vai diminuindo de tamanho através de uma tempestade, onde o objetivo é eliminar outros jogadores e ser o último sobrevivente, ou seja, alcançar *Victory Royale*. Este videojogo está disponível gratuitamente em várias plataformas desde o computador, telemóvel e diversas consolas, estando disponível para a grande maioria da população ocidental, por possuírem pelo menos um destes dispositivos. É famoso pelas

suas *skins* coloridas e variadas, desde personagens de outros videogames, heróis da Marvel e personagens genéricas com roupas modernas de cores vibrantes.

É possível jogar *Fortnite* sozinho ou em equipes com até 4 pessoas, quando se joga em equipes o próprio jogo tem incorporado um sistema de microfone que permite aos jogadores conversarem durante a partida, permitindo a convivência e o lazer entre amigos sem sair de casa. Também é possível jogar em equipe com pessoas desconhecidas de todo o mundo, facilitando a partilha de culturas e a aprendizagem de novas línguas, segundo Andrade & Ferreira (2021). No entanto, estes tipos de interações também permitem o *bullying* e a violência de gênero.

Um estudo realizado por Ripoll & Muñoz (2023), destaca que as diversas *skins* e a dificuldade em obter cada uma, é um símbolo de estatuto social entre crianças. As que jogam com a personagem *default* são inferiorizadas por não terem os recursos económicos para comprar outras *skins*. Esta discriminação acontece dentro e fora do jogo, segundo Ripoll & Muñoz (2023), dentro do jogo manifesta-se na exclusão das equipes, obrigando as crianças que não têm *skins* a jogar sozinhas ou com desconhecidos, e fora do jogo, nas escolas, as crianças são gozadas pelos colegas. Um espaço que deveria ser para socialização e diversão, é transformado numa ferramenta de *bullying* e exclusão. Este estudo analisa apenas crianças, sem fazer distinção de gênero, no entanto, é de extrema importância analisar a existência de discriminação com base no gênero, e num público mais velho, procurando entender que tipos de discriminação existem e que consequências têm em mulheres entre os 18 e os 30 anos.

A maioria dos jogadores encontram-se entre os 18 e os 34 anos (excluindo jogadores menores de idade, pois a maioria mente sobre a idade para poder jogar). 89.7% dos jogadores são homens, segundo Shewale (2023), sendo que as mulheres representam uma minoria no jogo. Neste sentido, pretendo compreender a perspetiva das jogadoras, particularmente se sentem discriminação num videogame dominado pelos homens.

Apresentarei de seguida, a construção dos menus no *Fortnite*, de acordo com a ordem de menus do próprio jogo, ou seja, as informações vão sendo apresentadas da mesma forma como no próprio videogame. Ou seja: Jogar, vestuário, loja, passe de batalha, tarefas, competir, carreira, e por fim, *V-bucks*.

### 3.2.1 Jogar

O jogo inicia com um menu que permite ir diretamente para o modo clássico, ou seja, o modo *Battle Royale*, este possibilita a construção de paredes e escadas para o jogador se defender dos adversários. Neste menu inicial o jogador também consegue ver a sua personagem, o seu nível, o número de estrelas que tem e a medalha. Se quiser jogar em equipa, neste menu pode seleccionar os outros jogadores.



Figura 1- Menu "jogar" no Fortnite

Ao avançar para baixo, o jogador depara-se com outros modos de jogo, desde os modos oficiais do *Fortnite*, como o *Battle Royale zero construção*, aos outros modos criados por outros jogadores de forma independente. Estes modos apesar de usarem o mesmo tipo de objetos podem apresentar um tipo de jogo completamente diferente. Como uma recriação da famosa série coreana “*Squid Game*”, uma recriação do jogo de terror “*Five Nights at Freddy’s*”, uma competição de saltos, um simulador de escola secundária japonesa, entre outros. Após seleccionar um dos servidores, o jogador espera uns segundos enquanto é colocado numa partida e o jogo começa.

No entanto, o jogo original de *Fortnite* é o *battle royale*, e até dentro deste jogo existem vários modos. É possível jogar a versão clássica que consiste na luta entre 100 jogadores, onde é possível adquirir materiais de construção e construir em segundos

paredes, escadas e chão para se proteger de outros jogadores. A outra versão é exatamente igual, mas sem qualquer tipo de construção. Ainda dentro do modo *battle royale* é possível jogar sozinho, ou em equipa com até 4 jogadores, contra equipas do mesmo número.

### 3.2.2 Vestuário

O segundo ponto do menu é chamado de “vestuário”, nele o jogador pode personalizar a sua personagem com roupas, acessórios, armas, o objeto com que salta para a arena (a opção *default* é um para-quedas, mas pode ser alterado para outro objeto, como por exemplo um guarda-chuva), a dança que o personagem pode fazer, a música e a imagem de espera enquanto o jogo carrega. Ficam aqui guardados todos os itens que o jogador vai comprando ou obtendo durante as várias *seasons*, e a qualquer momento pode escolher alterar de modo a personalizar a seu gosto.



Figura 2- Menu “vestuário” no Fortnite

### 3.2.3 Loja

É nesta secção que o jogador pode comprar skins, armas, danças e todo o tipo de objetos para utilizar durante o jogo. As *skins*, tanto de personagens, como de armas são

apenas estéticas, ou seja, não têm qualquer influencia no desempenho do jogador. Existem ainda também, por exemplo, danças que este pode fazer durante a partida, geralmente após eliminar algum adversário como forma de fazer troca.

O jogador inicia sempre a partida apenas com uma arma de proximidade, como por exemplo um taco de baseball ou uma picareta, obrigando a que se aproxime de adversários para os poder eliminar, tornando-se vulnerável a jogadores com armas de disparo que conseguem dar dano à distância. As *skins* permitem iniciar o jogo com uma arma esteticamente diferente, mas sempre com as mesmas características da arma de proximidade *default*. Durante a partida o jogador pode ir recolhendo armas de todo o tipo, balas, poções para recuperar a vida e escudos. Pode encontrá-los em baús, dentro de casas, ou até espalhados pela arena deixados por outros jogadores quando estes foram eliminados, no entanto é sempre aleatório e o jogador pode ir trocando de armas ao longo do jogo, mas necessita de as encontrar primeiro.

Estas roupas e objetos podem ser comprados com a moeda virtual do *Fortnite* chamada de *V-bucks*. Uma dança custa cerca de 500 *V-bucks*, uma skin já custa 1.500 *V-bucks*, as armas rondam entre os 500 e os 800 *V-bucks*. Existem também pacotes com vários tipos de objetos dentro de um tema, que podem ser comprados diretamente com dinheiro real.



Figura 3- Menu "loja" no Fortnite (roupa de banana)



Figura 4- Menu "loja" no Fortnite (roupa masculina)



Figura 5-Menu "loja" no Fortnite (roupa feminina de heroína)

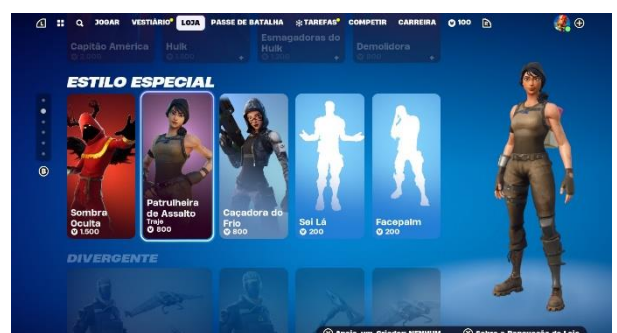


Figura 6- Menu "loja" no Fortnite (roupa feminina)

### 3.2.4 Passe de Batalha

A cada nível o jogador recebe 5 estrelas que permitem comprar algum do conteúdo do passe de batalha, que vai desde skins, armas, danças, músicas, wallpapers para o *loading screen* e *V-bucks*. No entanto, para aceder a *Figura 6- Menu "loja" no Fortnite (roupa feminina)* todo o conteúdo do passe de batalha, é necessário comprá-lo.

Ao chegar ao nível 100 o jogador consegue acumular *V-bucks* suficientes para comprar o passe de batalha da temporada seguinte. Não sendo assim necessário voltar a gastar dinheiro real para ter acesso a esse conteúdo exclusivo. Contudo, alcançar tal nível requer uma quantidade significativa de horas de jogo, mas devido à rápida mudança de temporada no *Fortnite*, torna-se desafiador alcançar um patamar tão elevado, a menos que o jogador invista dezenas de horas durante um curto intervalo de tempo.

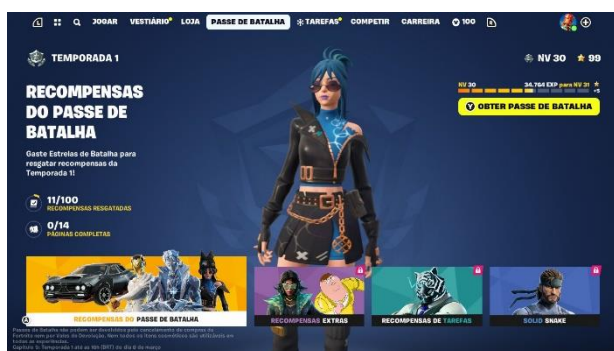


Figura 7- Menu "passe de batalha" no Fortnite



Figura 8- comprar o passe de batalha no Fortnite

### 3.2.5 Fortnite Crew

O *Fortnite Crew* representa um sistema de subscrição mensal, oferecendo aos jogadores uma experiência premium no universo do jogo. Mediante o pagamento de uma mensalidade fixa de 11,99€, os subscritores têm acesso a uma série de vantagens exclusivas, melhorando significativamente a sua experiência de jogo. Entre os benefícios destacados estão *skins* exclusivas, objetos colecionáveis, *V-bucks* e até mesmo acesso ao passe de batalha da temporada em vigor.

### 3.2.6 Tarefas

Através da conclusão de uma variedade de tarefas e desafios, os jogadores acumulam experiência (XP), permitindo-lhes subir de nível e desbloquear estrelas de batalha. Essas estrelas, por sua vez, são cruciais para resgatar os prêmios disponíveis no passe de batalha, como já foi referido, que incluem uma ampla gama de itens colecionáveis, como *skins* de personagens, armas, para-quedas personalizados e até mesmo medalhas de prestígio, como já foi referido.

As tarefas e desafios disponíveis no *Fortnite* podem variar em complexidade, oferecendo uma diversidade de objetivos para os jogadores alcançarem. Estas tarefas podem variar desde objetivos simples, como desbloquear todos os pontos de interesse no mapa ou percorrer uma determinada distância de uma maneira específica, até desafios mais elaborados, como encontrar armas raras ou eliminar outros jogadores em confrontos competitivos.

Essa estrutura de progressão e recompensa adiciona uma camada de profundidade e engajamento à experiência de jogo, incentivando os jogadores a explorarem o mapa, dominarem habilidades de combate e interagirem com outros jogadores de maneiras criativas.



Figura 9- Menu "tarefas" no Fortnite

### 3.2.7 Competir

O *Fortnite* oferece uma experiência dinâmica e competitiva através de uma variedade de eventos especiais, nos quais os jogadores têm a oportunidade de competir em modos de jogo exclusivos. Estes eventos frequentemente permitem que os jogadores formem equipas em duplas, triplas ou os chamados *squads* (equipas de quatro jogadores), explorando diferentes estratégias e dinâmicas de jogo.

Durante estes eventos, os jogadores são submetidos a uma avaliação contínua do seu desempenho, e os seus resultados são usados para classificá-los num ranking competitivo. Este ranking proporciona aos jogadores uma medida objetiva do seu progresso e habilidade em relação aos outros participantes do evento, permitindo-lhes comparar as suas conquistas e aspirações no contexto da comunidade de jogadores de *Fortnite*.

### 3.2.8 Carreira

Dentro desta secção dedicada à carreira, os jogadores têm a capacidade de visualizar uma variedade de métricas relacionadas ao seu desempenho no jogo. Incluindo não apenas estatísticas como o número de vitórias, derrotas e mortes, mas também outras informações relevantes, como o número de eliminações, assistências, precisão de tiros e muito mais.

Os jogadores têm também a opção de personalizar a sua visualização dos rankings de acordo com as suas preferências individuais. Ou seja, podem escolher quais métricas desejam acompanhar e em que contextos específicos desejam visualizar os seus rankings. Por exemplo, os jogadores podem optar por exibir apenas os jogos de duplas, triplas ou solo, dependendo da sua preferência de jogo. Da mesma forma, podem optar por visualizar rankings em modos com ou sem construção, permitindo-lhes focar nos aspetos do jogo que mais lhes interessam ou nos quais desejam melhorar.

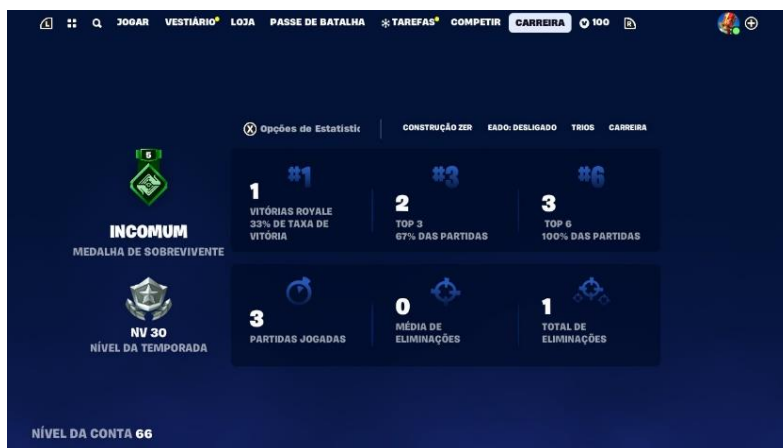


Figura 10- Menu "carreira" no Fortnite

### 3.2.9 V-bucks

Tal como foi referido, *Fortnite* é um jogo que apresenta o modelo *freemium*, ou seja, o jogo base é gratuito, mas existe a opção de realizar compras dentro do jogo. Estas compras são feitas através da moeda virtual do jogo os *V-bucks* nos quais o jogador pode comprar com euros. Existem 4 opções de compra: 1000 *V-bucks* por 8,99€, 2,800 *V-bucks* por 22,99€, 5,000 *V-bucks* por 36,99€ e por último 13,500 *V-bucks* por 89,99€.

Após a explicação do funcionamento deste videojogo pela mesma ordem com que o jogador tem acesso à informação de cada ponto do menu, passarei então à análise dos resultados obtidos.

### 3.3 O documentário: Faz-me uma sandes

O documentário conta com a filmagem das cinco entrevistas referidas na metodologia, dessas mesmas pessoas a jogar *Fortnite* e do local onde jogam. As entrevistas são o ponto central do documentário, pois são a melhor forma de representar em primeira pessoa a realidade dos jogadores, captando o som e a imagem desta. A observação participante, que neste caso passa por jogar *Fortnite*, também é um ponto central pois permite a análise direta deste videojogo, desde as várias personagens, à comunicação com a comunidade. O uso do audiovisual também permite filmar os locais

onde os jogadores jogam, a sua linguagem corporal durante o jogo, e o próprio jogo, no *Anexo 2* com o storyboard do documentário, constam mais detalhadamente estes aspetos.

Ainda, como resultado da observação participante, e devido à escolha de me incluir neste estudo, decidi incluir-me também no próprio documentário, servindo como ponto de partida e como narradora. Filmei-me então também a jogar, ao local onde costumo jogar e gravei também a tela durante o jogo.

Todo o documentário foi realizado com o uso de duas câmaras simultaneamente, uma *Fujifilm X-T200* com uma lente de 15-45mm, e uma *Sony a 77II* com uma lente de 2.8/16-50mm. Todo o áudio, tanto o das entrevistas como o da voz-off, foi captado através do microfone *Rode VideoMicro*. A única exceção ocorreu durante a entrevista com a *MermaidHits*, em que a metodologia de filmagem divergiu das demais. Neste caso específico, a filmagem foi realizada através da captura da tela do computador, complementada pela filmagem do meu rosto através da webcam, enquanto o áudio foi captado pelo microfone dos *headphones* utilizados pela entrevistada, e pelo microfone dos meus *headphones*.

O documentário é uma parte essencial desta pesquisa, de modo a torná-lo acessível, decidi publicá-lo no YouTube no modo “não listado”, ou seja, qualquer pessoa com o link o consegue ver, mas não tem acesso público. Deste modo, torna-se possível partilhar facilmente com todas as pessoas envolvidas neste estudo, e estas ficam com acesso a todo o documentário. A partilha no YouTube permite também colocar o filme em alta qualidade e usufruir da opção das legendas automáticas. Segue então o *link* para a curta-metragem documental: [https://www.youtube.com/watch?v=S\\_QFLR24vH8](https://www.youtube.com/watch?v=S_QFLR24vH8)

Por motivos éticos, foram incluídas duas músicas sem direitos autorais, tendo sido disponibilizadas as licenças que permitem o seu uso no documentário. Estas licenças encontram-se no *Anexo 3*.

Após esta breve contextualização do documentário e partilha do seu *link*, passo para a análise dos vários elementos do mesmo, divididos de acordo com as várias partes em que se encontra dividido.

### 3.4 O título e a introdução

A introdução do documentário serve para, tal como refere o título, introduzir o espectador ao tema. Inicia com frases curtas e sem contexto de situações que as pessoas entrevistadas ouviram enquanto jogavam. O objetivo desta introdução é de captar o interesse do espectador e levantar as questões que serão respondidas ao longo do documentário.

A primeira frase que se ouve é “vai fazer-me uma sanduiche” dito pela Bárbara Martins, que dá o título a este trabalho. Esta é uma frase bastante utilizada na cultura de *memes* na internet, geralmente para humilhar as mulheres, onde a sua versão mais utilizada é em inglês, “*Make me a Sandwich*”. A frase foi adotada por jogadores e é bastante comum ser utilizada contra as jogadoras, fazendo-as sentir excluídas do jogo, e relegadas ao papel doméstico estereotipicamente associado ao seu género («Make Me a Sandwich Meme | Meaning & History», 2018). Assim, o título do documentário tem o objetivo de criar um impacto, e que qualquer jogadora que tenha ouvido a frase se consiga identificar.

As pessoas entrevistadas são introduzidas no mesmo momento em que são apresentadas as frases, estando a imagem intercalada entre as pessoas a jogar, e o momento da entrevista. No final desta introdução surge o título em letras cor-de-rosa, e em baixo o subtítulo “Violência de género nos videojogos”. Esta escolha estratégica não é arbitrária, mas sim deliberada, uma vez que este trabalho tem como objetivo questionar as representações tradicionais das mulheres nos videojogos e apresentar a realidade das jogadoras de forma autêntica e impactante. Como este trabalho procura questionar a representação das mulheres nos videojogos, e mostrar a realidade das jogadoras, com um elemento impactante, considero que a escolha do cor-de-rosa contribui para essa dimensão. Ao optar pelo cor-de-rosa, pretendo subverter as normas de género e desafiar os estereótipos associados às mulheres no contexto dos videojogos. Esta escolha não apenas destaca a importância da diversidade e inclusão dentro da comunidade de jogadores, mas também contribui para uma reflexão mais profunda sobre as representações de género na cultura dos videojogos. O cor-de-rosa serve como um meio poderoso para reafirmar a presença e o papel das mulheres neste meio e promover uma abordagem mais progressiva e inclusiva na representação das identidades de género nos videojogos.

Após o título, segue uma sequência de imagens que procura contextualizar o documentário e a sua problemática. Inicia com planos mais gerais da rua e da minha casa vazia, de modo a contextualizar a minha realidade enquanto jogo. São depois introduzidas imagens minhas a jogar, no mesmo estilo das imagens das pessoas entrevistadas, acompanhado de voz-off. A minha voz-off é introduzida como a narradora ao longo do documentário, fazendo uma breve conclusão no fim de cada parte. Na introdução explico brevemente a situação das mulheres nos videojogos:

Venho de uma geração que cresceu junto com os videojogos e acompanhou a sua evolução. Muitas vezes, como sendo uma forma de entretenimento, refletem as normas e os valores da sociedade em que são criados. Mas infelizmente muitas sociedades estão ainda repletas de desigualdades de género e estereótipos sexistas que se refletem nos videojogos, desde a falta de representação feminina, a representação estereotipada e sexualizada das mulheres, como foi analisado por Anita Sarkeesian.

Apesar dos avanços na inclusão de mulheres nos videojogos, continua a existir bastante sexualização das personagens femininas e hostilidade para com as jogadoras, que se manifesta em discriminação e violência de género.

Assim, decidi analisar o *Fortnite*, um dos videojogos mais populares, questionando-me sobre as suas personagens, a sua comunidade e conversei com alguns jogadores à procura de respostas.

No final da introdução, levanto-me da cadeira, pego na mala com as câmaras fotográficas e saio de casa. Criando a narrativa de que ao deparar-me com a violência de género e a discriminação que existe nos videojogos, procuro ir de encontro e conversar com outras jogadoras sobre a sua realidade, tendo o *Fortnite* como ponto de partida e central no estudo.

### 3.5 Parte 1: As personagens Femininas

A primeira parte do documentário tem como objetivo investigar se as personagens femininas nos videojogos são frequentemente retratadas de forma sexualizada. Esta análise inicial é fundamental para posteriormente examinar e compreender a construção das personagens no jogo *Fortnite*.

As personagens femininas nos videojogos são geralmente sexualizadas, especialmente em videojogos mais antigos, segundo a Bárbara Martins e o André Santos, onde as personagens masculinas são frequentemente representadas como agressivas e dominantes e, por outro lado, as personagens femininas como frágeis ou sexualizadas (Dietz, 1998). Bárbara refere que personagens de videojogos como *Mortal Kombat* e *Tekken* apresentavam personagens femininas extremamente sexualizadas. No documentário esta afirmação é acompanhada de imagens de vários exemplos de personagens femininas desses dois videojogos. Já nos jogos de *first person shooter* muitas vezes não havia sequer uma personagem feminina, no caso de *Counter Strike*<sup>7</sup> esse facto ainda continua presente. André acrescenta que atualmente existe mais representação feminina nos videojogos, mas ainda não é igual, pois na sua maioria a personagem principal ainda é masculina. Recorda-se apenas da *Lara Croft* de *Tomb Raider* e *Aloy* de *Horizon* enquanto personagens principais femininas. No entanto é importante frisar que enquanto a *Lara Croft* é criticada pela sua figura desnecessariamente sexualizada para o contexto do videojogo, a *Aloy* é criticada exatamente pelo oposto, por ser uma personagem feminina mais realista, com roupas e um corpo de acordo com o tema e contexto do videojogo. Esta personagem recebeu críticas nas redes sociais por parte dos jogadores homens, que consideravam importante que a personagem fosse feita com os seus interesses em mente, sugerindo que *Aloy* usasse maquilhagem, sorrisse, e, no geral, apresentasse características mais estereotipicamente femininas (Vieira, 2018). André refere também que *The Last of Us*<sup>8</sup> é um videojogo que apresenta um bom equilíbrio entre

---

<sup>7</sup> *Counter Strike* é um videojogo multijogador de tiro em primeira pessoa (mais utilizado o termo em inglês *first-person shooter*). Nele, jogadores anónimos de todo o mundo competem em equipa de modo a eliminar a equipa adversária e comunicando através do uso do microfone.

<sup>8</sup> *The Last of Us* é um videojogo de sobrevivência passado num mundo pós-apocalíptico repleto de inimigos e humanos infetados com o vírus *Cordyceps*.

personagens masculinas e femininas, com *Joel* e *Ellie* como protagonistas notáveis bastante marcantes e sem qualquer forma de sexualização.

André menciona também que o design das personagens masculinas e femininas geralmente não são idênticos. Apesar de ambos serem sexualizados, algumas personagens masculinas realmente podem ter músculos definidos e não usar t-shirt, no entanto existem também imensas personagens masculinas realistas e ditas “normais”. Por outro lado, as personagens femininas, segundo o André, têm sempre alguma parte sexualizada, refere que “eles [os criadores dos videojogos] dão sempre o toquezinho”, tanto nas roupas como nos corpos onde acrescentam sempre qualquer coisa.

É comum nos videojogos existir a opção de personalizar a personagem com que o jogador joga, podendo ir desde a escolha entre várias personagens já construídas com diferentes características, à possibilidade de personalizar na totalidade a personagem, desde as suas feições, às roupas que utiliza e até à personalidade da personagem. No videojogo *The Sims*, os jogadores têm a capacidade de criar as suas personagens a partir do zero. Ana Simão observa que neste jogo em específico, não há desigualdades, uma vez que é o próprio jogador quem constrói a personagem. No entanto, é importante notar que ao escolher o sexo da personagem, geralmente as roupas, acessórios e estilos de cabelo que aparecem estão associados aos estereótipos do género associado, mas o jogador tem a possibilidade de desativar esta opção, fazendo com que apareçam disponíveis todas as opções.

Ana Simão diz ainda que em *The Sims* as personagens femininas têm como opção roupas femininas, no entanto, as personagens masculinas também têm roupas femininas. Exemplificando com o facto de apenas existirem calças justas no jogo de base, tanto nas opções femininas, como nas masculinas. Sendo que a única forma de obter calças largas é através da compra de expansões ou pirateando. Ana refere que os homens parecem muito mais afeminados do que as mulheres. Nas mulheres, segundo a Ana, existe mais variedade que permite masculinizar a mulher, mas não dá para masculinizar um homem, segundo as suas palavras “meter mais homem”. Assim, em *The Sims*, existe mais variedade e opções de personalização em estilos femininos. Este facto mostra-se interessante tendo em conta que geralmente o masculino é o padrão, segundo Simone de Beauvoir. Poderá ser uma tentativa dos criadores de apelar a um público mais feminino? Poderão estar a desafiar e a procurar desconstruir as normas de género? Ou poderemos estar até perante um videojogo criado maioritariamente por mulheres onde está presente

a sua visão de masculinidade, servindo como um exemplo oposto das personagens femininas criadas por homens?

*Maxis*, os estúdios onde são desenvolvidos atualmente os packs de expansão dos *The Sims 4* e onde foi criado o videogame, contam com uma equipa com 4 mulheres e 6 homens. Portanto, não é um videogame criado maioritariamente por mulheres, no entanto, existe uma elevada preocupação com a diversidade e inclusão, que se reflete no videogame, como por exemplo, a possibilidade de os jogadores escolherem os pronomes que desejarem para as suas personagens, a equipa contar com membros de todo o mundo que procuram ter a sua cultura refletida no jogo, e parceria com os próprios jogadores, de forma a representá-los da melhor forma (Arts, 2022). Assim, é possível ler no website dos estúdios *Maxis*: “When players see themselves in our games, we empower them creatively and do our part to correct the historical exclusion of certain communities” (Arts, 2022). Esta procura pela inclusão e diversidade, pode ter sido interpretada pela Ana Simão como “personagens masculinas afeminadas”, por serem diferentes das personagens masculinas de outros videogames.

Quanto às personagens do videogame *Fortnite*, as pessoas entrevistadas têm opiniões diferentes. No segundo ponto do menu, chamado de “vestuário” no *Fortnite*, o jogador pode personalizar a sua personagem com os diversos itens referidos anteriormente.

Apesar de nem todas as personagens apresentarem, é possível encontrar algumas diferenças na construção do corpo e da roupa entre as personagens masculinas e femininas. Começo por destacar a binaridade dos géneros, onde todas as personagens são claramente femininas ou masculinas, não dando espaço para identidades fora do binário. No entanto, existem algumas personagens “não-humanas” e sem género. Bárbara Martins, pelo contrário, considera este aspeto um avanço nos videogames, por ter introduzido uma maior diversidade neste tipo de jogos, com bastantes personagens femininas e neutras, como é o caso das personagens mais animais. Ana Marques refere que as personagens femininas têm um peito normal, roupa normal, e que até houve uma vez uma personagem mais “cheiinha”. Em suma, tanto a Bárbara Martins como a Ana Marques sentem que as personagens femininas em *Fortnite* não são tão sexualizadas quando comparadas com as de outros jogos.

Por outro lado, a MermaidHits afirma que existe uma representação igual de personagens femininas e masculinas, mas o motivo da existência de personagens femininas não é com o objetivo de existir igualdade de gênero. No *Fortnite*, há uma grande variedade de *skins* femininas disponíveis, e é comum que a maioria dos jogadores opte por utilizar uma delas. No entanto, dada a predominância masculina na comunidade do jogo, essas *skins* femininas são frequentemente utilizadas como uma estratégia para atrair esse público específico, aumentando assim o interesse dos jogadores masculinos em utilizar essas *skins*. A MermaidHits diz que: “eles vão-se interessar mais em estar a jogar *Fortnite* e à frente da tela estarem a manipular uma *skin* que é feminina, do que uma *skin* masculina”.

Algumas personagens femininas apresentam ainda roupas desnecessariamente curtas e sexualizadas, o que não acontece nas personagens masculinas. Apesar de em *Fortnite* não existir tanta sexualização do corpo feminino como acontece em outros videojogos, ainda existe. MermaidHits refere que algumas *skins* são bastante gráficas, mas que por ser maior de idade não lhe faz confusão. Refere ainda que existem *skins* femininas com partes do corpo muito salientes, tendo em conta que a idade mínima para jogar são 13 anos, dando o exemplo da *Poison Ivy*, uma *skin* do *Fortnite* bastante sexualizada, e segundo a MermaidHits, extremamente apelativa, ao ponto de lhe fazer confusão enquanto mulher de jogar com ela. Relativamente às *skins* masculinas, refere que algumas também são apelativas pois nem sempre têm camisola de modo a mostrar o corpo definido, como foi notado também pelo André. No entanto, acredita que existem mais *skins* femininas que apelam mais ao físico do que *skins* masculinas. Apesar disso,



Figura 3- Skin Poison Ivy no Fortnite (Steam Community, 2021)

ainda assim, a jogadora sente-se representada e acredita que, de modo geral, as mulheres são bem representadas no jogo, dado que o número de *skins* masculinas e femininas é bastante idêntico.

Assim, todas as pessoas entrevistadas sentem que existe uma boa representação de personagens masculinas e femininas no *Fortnite*, no sentido em que existe um número idêntico de cada uma. No entanto, não existe muita diversidade nos seus corpos, são geralmente magros, tonificados e de acordo com os atuais padrões de beleza, e as personagens femininas continuam ainda a ser sexualizadas. Anita Sarkeesian analisa detalhadamente esta forma de construção dos seus corpos na categoria a que chama de “all the slender bodies”. Argumenta que a representação predominante de corpos femininos magros e sexualizados nos videojogos promove um padrão de beleza irrealista e inatingível para as mulheres na vida real. Podendo contribuir para questões de autoestima e imagem corporal negativa, especialmente entre as jovens jogadoras que consomem esses jogos. Observa ainda como estes corpos são frequentemente objetificados e hipersexualizados, com roupas reveladoras e poses sexualmente sugestivas. Reduzindo as personagens femininas a meros objetos de desejo para o público masculino, ao invés de serem retratadas como personagens complexas e multifacetadas. Sarkeesian aponta ainda a falta de diversidade corporal nos videojogos, onde a maioria das personagens femininas compartilha o mesmo tipo de corpo magro e atlético, como é possível verificar nas personagens de *Fortnite*. Isto não apenas reforça estereótipos prejudiciais, mas também exclui a representação de uma variedade de formas e tamanhos corporais que existem na vida real. Por fim, esta representação repetitiva de corpos femininos pode influenciar as decisões de design dos desenvolvedores de jogos fortalecendo as normas culturais em torno do género e da sexualidade. Criando um ciclo em que os videojogos continuam a reproduzir os mesmos estereótipos prejudiciais, em vez de desafiá-los ou oferecer uma representação mais inclusiva e realista.

Num videojogo jogado maioritariamente por crianças e jovens, a perpetuação destes estereótipos de género apenas contribui para a discriminação e *bullying* contra pessoas com identidades de género fora do feminino e masculino, especialmente numa época onde extremos políticos que procuram eliminar todas as diferenças têm cada vez mais poder. Outro aspeto de importante relevância é o efeito que poderá ter nas próprias crianças e jovens, que não se identificam com estas características de género, mas não têm qualquer representação dentro do jogo. Estes indivíduos podem sentir-se excluídos e

marginalizados pela ausência de representação das suas próprias identidades dentro do contexto do jogo, o que pode resultar numa sensação de inadequação e desvalorização.

As raparigas, por estarem em minoria no videojogo, sentem alguma necessidade de afirmação e de mostrar que são raparigas a jogar, nas palavras da Ana Simão: “sou rapariga e também jogo”. A MermaidHits afirma que 99% das vezes joga com *skins* femininas porque são um espelho da realidade e como forma de se afirmar enquanto mulher *streamer*. Geralmente escolhe *skins* novas como forma de marketing, mas também gosta de jogar com *skins* que considera bonitas. A Ana Marques e a Bárbara Martins jogam apenas com personagens femininas e têm por hábito assumir que é uma mulher a jogar quando a *skin* é feminina. Jogam com estas *skins* por se identificarem com as personagens, acham-nas bonitas, gostam das suas roupas e dos seus diferentes estilos, dos cabelos e das cores, e no geral identificam-se com o design das personagens com que jogam. É também comum, segundo a Bárbara Martins e a Ana Marques, os jogadores utilizarem várias versões da mesma *skin* quando jogam em equipa, para os adversários conseguirem identificar a equipa, dando o exemplo de quando jogam em casal, uma jogar com a versão escura, e outra jogar com a versão colorida da mesma personagem.

Por outro lado, André Santos joga maioritariamente com personagens masculinas no *Fortnite*, principalmente por se identificar com personagens de outros videojogos que gosta, como *The Witcher*. Gosta de ter essa personagem representada no jogo, não por ser masculina, mas por serem personagens de outros videojogos com que André se identifica. As roupas têm também influência na sua escolha, particularmente se tiver algo que salte à vista, como uma máscara.

Assim, relativamente à escolha das personagens, as raparigas geralmente jogam com personagens femininas por se identificarem com elas e por acharem esteticamente mais bonitas. Acreditam que os rapazes também costumam jogar com personagens femininas por acharem visualmente mais apelativas, no entanto, o André joga maioritariamente com *skins* masculinas.

No documentário, a primeira parte termina com a MermaidHits a afirmar que apesar do que já foi referido, existe realmente uma boa representação de personagens femininas no *Fortnite*, no entanto o modo como as raparigas são tratadas dentro da comunidade do videojogo, já é outra questão. Introduzindo o tópico para a segunda parte do documentário.

Em suma, esta primeira parte procurou introduzir o espectador ao tema dos videojogos, partindo da opinião sobre as pessoas entrevistadas às personagens dos videojogos no geral, passando depois para as do *Fortnite*. Ou seja, a primeira parte procurou responder ao primeiro objetivo, o lado de “dentro” dos videojogos. Foi possível concluir que nos videojogos no geral, apesar de ainda existirem imensos com personagens femininas sexualizadas e estereotipadas, existe uma tentativa de diminuir esse número. Como por exemplo no videojogo *The Sims*, o jogador tem a liberdade de criar e personalizar as suas personagens sem restrições de género. Outro exemplo é a personagem Aloy, do videojogo *Horizon Zero Dawn*, uma personagem principal feminina forte e realista. No entanto, é alvo de críticas por parte de jogadores. Esta situação demonstra que apesar dos esforços realizados para uma melhor inclusão das mulheres nos videojogos, através da construção dos próprios videojogos, o público masculino apresenta dificuldade em aceitar essa inclusão. Portanto, neste momento, o problema principal reside realmente nas comunidades de jogadores.

Quanto ao *Fortnite*, apesar de algumas personagens femininas estarem sexualizadas, estas representam uma minoria relativamente a todas as outras personagens não sexualizadas. Existe também uma grande variedade de estilos de roupa e um número idêntico de personagens femininas e masculinas, apelando a jogadores de várias idades e diferentes estilos. No entanto, o maior problema nas personagens de *Fortnite*, é a falta de diversidade dos seus corpos, podendo afetar negativamente jogadoras e até jogadores que não se enquadrem no padrão de beleza estereotípico das personagens do jogo.

### **3.6 Parte 2: Violência de género e discriminação**

Na segunda parte do documentário procuro compreender como são tratadas as jogadoras dentro das comunidades dos videojogos, particularmente na de *Fortnite*. Procurando perceber se existem situações de discriminação e de violência de género.

Partindo já com a definição de violência de género definida na Conferência de Istambul, perguntei às pessoas entrevistadas o que entendiam por esse termo. Ana Marques afirmou que eram atos violentos direcionados a alguém por ser de um determinado género, especialmente a mulheres. Refere que também acontece com homens, por exemplo um homem que goste de cozinhar ou goste de cor-de-rosa, no geral, se sair da norma também pode sofrer violência de género. Porém, a Bárbara Martins

acrescentou que “homens nunca foram oprimidos por serem homens”, e que as mulheres já têm a sua experiência limitada apenas por serem mulheres. Referiu ainda que pessoas trans também sempre foram discriminadas por serem como são, assim como qualquer pessoa que se encontre noutra parte do espectro do género também vai ser discriminada por se exprimir e ser como é. Todas as pessoas que saiam fora do homem branco hétero vão sofrer algum tipo de discriminação.

É uma situação recorrente e diária do quotidiano das mulheres e das raparigas. Não é para me vitimizar, mas é uma realidade. Só o simples facto de saberem que eu sou mulher, sou do género feminino, já é motivo para me violentarem. Basicamente acho que o próprio termo violência de género reflete bem aquilo que eu vivo sistematicamente todos os dias. (Entrevista a MermaidHits)

É importante começar por explicar que todas as pessoas entrevistadas jogam ou já jogaram com o microfone ligado. Isto significa que jogam ou com amigos ou com pessoas desconhecidas, comunicando por voz. É deste modo que se manifesta a maioria da violência de género e discriminação, pois é possível identificar pela voz o sexo e a idade das pessoas. A Ana Marques e a Ana Simão apenas ligam o microfone quando jogam com pessoas conhecidas. A Bárbara Martins e o André Santos costumavam ligar para jogar tanto com amigos como com pessoas desconhecidas na mesma equipa, mas atualmente já não ligam. O André observa que antigamente ligava o microfone ao jogar *Fortnite*. Ele e um amigo constituíam uma equipa, à qual se juntavam mais dois jogadores aleatórios para formar um *squad*. A função do microfone era possibilitar a comunicação e interação entre os membros da equipa durante o jogo. André refere que achava engraçado jogar sempre com pessoas novas.

Por outro lado, a MermaidHits utiliza sempre o microfone enquanto joga, principalmente por ser *streamer*, e por jogar de uma forma semiprofissional considera a comunicação extremamente importante. Atualmente liga porque joga apenas com pessoas conhecidas, e raramente joga com pessoas aleatórias sendo que nesse caso desliga o microfone.

A violência de género e a discriminação estão ainda bastante presentes nas comunidades dos videojogos. O *Fortnite* não é particularmente um polo de situações de

discriminação para quem joga casualmente, mas todas as pessoas entrevistadas sofreram ou presenciaram alguma situação noutro videojogo.

No jogo *Counter Strike*, a Bárbara Martins foi alvo de comportamentos agressivos e discriminatórios por parte de outros jogadores, que a insultaram e desrespeitaram devido ao seu género feminino. Estas formas de discriminação incluíram agressões verbais, como gritos e insultos direcionados ao facto de ser mulher, bem como comentários misóginos, como sugestões para que ela fosse para a cozinha, além de outras observações inapropriadas. A Bárbara Martins observou que ser mulher era uma fonte de discriminação dentro do jogo, uma vez que, ao ser percebida como criança, os outros jogadores demonstravam simpatia, mas, ao descobrirem que era mulher, passavam a objetificá-la e a adotar comportamentos hostis. Além disso, houve relatos de outros jogadores dirigindo-se ao seu amigo, com quem frequentemente jogava, para obter informações pessoais sobre ela, invadindo assim a sua privacidade e intensificando a violação da sua integridade.

O André Santos refere que nunca se sentiu desconfortável, ameaçado ou intimidado durante nenhum jogo. No entanto, já presenciou outros jogadores a sentirem-se assim, principalmente com amigos também no *Counter Strike*. Observou a presença ocasional de indivíduos no jogo que demonstravam comportamentos hostis e provocadores, cujo objetivo parecia ser perturbar outros jogadores. Estes indivíduos recorriam a insultos e linguagem abusiva, chegando mesmo a incentivar outros jogadores a cometerem suicídio. O André expressou a opinião de que certas pessoas não deveriam ter permissão para utilizar microfones, dada a forma como abusavam desta ferramenta para disseminar ódio e hostilidade no jogo. Além disso, o André relatou ter testemunhado situações em que as namoradas dos seus amigos foram alvo de assédio por parte de homens dentro do *Counter Strike*. Ele descreveu como esses indivíduos pareciam estar surpreendidos pela presença de uma mulher no jogo, fazendo comentários sexistas e desnecessários que tornavam o ambiente de jogo insuportável. Ele expressou sentir-se extremamente desconfortável nessas situações e repudiava o facto de que isso também poderia acontecer com ele ou com outros jogadores.

No entanto, apesar de nunca se ter sentido desconfortável, ameaçado ou intimidado, já se sentiu discriminado no *Counter Strike*, onde o *voice chat* é essencial, referindo que é lá onde acontece tudo. Por ser um jogo extremamente competitivo, existe muita tensão e por isso “qualquer coisinha é o suficiente para explodirem e dizerem tudo

o que têm guardado lá dentro” (Entrevista a André Santos). Refere que esses indivíduos utilizavam o jogo para libertar a raiva.

André Santos acredita que a violência de gênero no caso dos videogames assume a forma de violência verbal. Diz que nunca sentiu violência de gênero “a sério”, apenas em brincadeiras com amigos. Esta última frase é particularmente interessante e merece ser questionada à luz da construção da masculinidade. Voltamos a uma questão central deste estudo, a performatividade. A minimização ou justificação de comportamentos prejudiciais como “brincadeiras” reflete a internalização das normas de gênero e a naturalização de dinâmicas de poder. Esta minimização deste tipo de situações, dificulta o reconhecimento e a identificação não só da violência de gênero, como também perpetua a invisibilidade e a normalização de comportamentos violentos. Butler argumenta que as identidades de gênero são construídas através de performances repetidas e reforçadas socialmente, ao invés de serem inatas ou biologicamente determinadas. Neste sentido, as normas de gênero são produto das práticas e discursos culturais, e são constantemente reafirmadas e contestadas através de interações sociais. A masculinidade performativa possibilita então a normalização de situações de discriminação, como a relatada pelo André e a minimização das mesmas, contribuindo para a perpetuação de normas prejudiciais que prejudicam homens.

No entanto, o André refere que já presenciou raparigas a serem vítimas de violência de gênero, referindo que os perpetradores começavam por lhes pedir o número, mas rapidamente passavam para insultos. Diz então que é fácil fazer esses comentários quando se está do outro lado do mundo.

Ainda dentro das experiências com outros videogames, a Ana Simão já se sentiu discriminada em *League of Legends*<sup>9</sup> enquanto jogava com o namorado e amigos dele. Diz que recebeu comentários negativos como “A Simão está a jogar, já vamos perder”, “Isto é para rapazes” e, “Não vais jogar nada”. Sentiu-se constrangida, pois além de ainda não saber jogar, ainda era vítima deste tipo de comentários. Jogou durante algumas semanas e por receber sempre comentários negativos, acabou por deixar de jogar. Fora do jogo era “como se nada fosse”, refere que esses amigos viviam muito para aquele jogo,

---

<sup>9</sup> *League of Legends* é um videogame online multijogador de estratégia, onde duas equipas compostas por 5 jogadores competem com o objetivo de eliminar a base da equipa adversária. Existe uma grande variedade de personagens com características de fantasia, e cada uma conta com habilidades diferentes. (How to Play - *League of Legends*, 2024)

chegando a tornar-se “doentio” por não quererem saber da pessoa que estava do outro lado.

Ana Simão relata que experiências de discriminação semelhantes também afetam os rapazes. Ela compartilha o caso de um amigo que também joga *Planet Zoo*<sup>10</sup> e que, ao conversar sobre o jogo com alguns amigos em comum, tornou-se alvo de chacota. Embora os amigos tenham afirmado estar apenas a brincar, nas palavras da Ana “a brincar, a brincar, se dizem as verdades”, no sentido em que utilizavam a “brincadeira” como desculpa para o inferiorizarem por jogar esse jogo. O rapaz ficou desconfortável com a situação e começou a pedir ao namorado da Ana para intermediar as conversas, na tentativa de evitar que os outros rapazes percebessem que ele ainda estava envolvido no jogo. Este incidente evidencia como a cultura de discriminação e estigmatização pode afetar negativamente não apenas as mulheres, mas também os homens que desafiam as normas de género tradicionais ao envolverem-se em atividades consideradas femininas. Apesar de existirem mais raparigas a sofrer violência de género nos videojogos, esta também acontece com rapazes.

A Bárbara Martins e o André Santos sofreram discriminação, e no caso apenas da Bárbara, violência de género, vindo de jogadores anónimos em *Counter Strike*. Levando-a a que se afastasse do videojogo. Por outro lado, a Ana Simão foi discriminada por amigos, por não estar no mesmo nível que eles, em *League of Legends*, levando-a também a afastar-se do videojogo. Assim, nas comunidades dos videojogos, as mulheres enfrentam ainda discriminação e violência de género. Por exemplo, a comparação das mulheres a crianças e as frases estereotipadas e degradantes como “faz-me uma sandes” refletem uma dinâmica de poder desigual, onde as mulheres são vistas como menos capazes que os homens, perpetuando estereótipos de género que limitam a participação de mulheres nos videojogos.

Já a Ana Marques nunca sofreu discriminação diretamente, mas presenciou uma mulher a sê-lo enquanto jogava *Fortnite*, referindo-se a MermaidHits. Refere que existe uma diferença muito grande entre as *streams* de mulheres e de homens. As de mulheres têm geralmente poucas visualizações vários comentários negativos e pouco apoio,

---

<sup>10</sup> *Planet Zoo* é um videojogo de simulação, onde o jogador constrói e gere o seu jardim zoológico, desde a compra de diversas espécies de animais, à construção de habitats de acordo com as características de cada espécie, à contratação de tratadores, e à criação de um espaço agradável aos visitantes.

levando a que geralmente prefiram manter o anonimato. Já as de homens têm muitas visualizações, comentários positivos e muito apoio, e geralmente os homens não escondem a sua identidade. Os comentários negativos das *streams* de mulheres são geralmente sobre o seu aspeto físico, algo que não acontece nas de homens, que geralmente são críticas ao próprio jogo. No geral, às mulheres fazem ataques pessoais à sua integridade física e psicológica, segundo a Ana Marques.

É importante analisar separadamente o caso da MermaidHits, por jogar de uma forma semiprofissional e em *stream*, a sua experiência é diferente da dos outros jogadores que jogam apenas de forma casual. Foi a única jogadora que experienciou e presenciou violência de género e discriminação no *Fortnite*. Refere que já se sentiu várias vezes desconfortável, ameaçada ou intimidada enquanto jogava, e por ter acontecido tantas vezes, infelizmente acabou por se habituar, e a diminuir a sua importância. Apesar de considerar que atualmente o *Fortnite* está melhor para as raparigas, refere que em 2018, quando começou a jogar foi quando passou por mais situações negativas. Conta que nessa altura quando jogava com o microfone ligado, assim que rapazes de qualquer idade percebiam que era uma rapariga começavam a gozar com ela, insultando-a simplesmente por ser rapariga e fazendo comentários sexistas, “uma rapariga a jogar? Vai-me fazer uma sandes”, diz a MermaidHits. Nas *streams* que faz no *tiktok* ainda recebe comentários como “vai lavar panelas” e “vai-me fazer o jantar”. Conclui que “basta tu respirares e parecer feminino que é logo motivo para começarem com o *bullying*, os insultos e alguns vão para um teor mais sexual.”

Também já presenciou outros jogadores a sentirem-se desconfortáveis, ameaçados ou intimidados, e a própria MermaidHits já interveio nesses momentos. Conta que há uns anos presenciou um homem adulto a fazer perguntas extremamente pormenorizadas a uma criança, e percebeu que esse homem teria alguma “intenção obscura” com a criança. Ao ver isto, MermaidHits falou com ela e pediu para ela ignorar o homem e falar com os seus pais sobre a situação.

Conta também que no *tiktok* existe um *rank*, onde semanalmente o *streamer* que receber mais presentes (estes presentes são oferecidos pela comunidade que primeiro os compra com dinheiro real) fica num *rank* que vai de 1 a 99. Recentemente ficou em primeiro e em segundo lugar na categoria de *gaming* em Portugal durante duas semanas respetivamente. Devido a esse *rank*, conta que tem sido alvo de discriminação e comentários machistas por parte de outros *streamers*, alguns até homens adultos. Então,

por ter sido bem-sucedida e estar no topo dos *streamers* em Portugal, recebeu ameaças, insultos e até foram espalhados rumores dizendo que era lésbica e cigana. Não consegue perceber se é por maldade, por inveja, por machismo, sexismo ou até homofobia, refere que estas pessoas simplesmente não conseguem aceitar que uma mulher jogue bem. MermaidHits conta também, quando pintou as unhas de preto e recebeu comentários em tom depreciativo a dizer que era gótica. Conclui que se fosse um rapaz não era sujeita a este tipo de comentários.

Os discursos discriminatórios direcionados a minorias como lésbicas e ciganos estão ainda bastante presentes no *Fortnite*, criando um ambiente tóxico e hostil. Estes discursos são alimentados pela extrema-direita, que muitas vezes promove ideologias de ódio e exclusão. Ainda associado à influência que os discursos de extrema-direita têm nos jogadores, a MermaidHits introduz o termo “*simp*”, bastante utilizado no estrangeiro. Este é um termo utilizado para descrever de um modo derogatório quando alguém, geralmente um rapaz, gosta de uma rapariga e procura agradar-lhe, não tendo, por vezes, os seus sentimentos recíprocos. No website *Urban Dictionary* é possível encontrar uma definição com uma linguagem extremamente explícita, obscena e humilhante:

A mf who will defend a girl he has feelings for to the death. He will treat her like royalty, buying expensive gifts, food, and even give her his Netflix account. He will also be seen commenting stuff like “Go bestie 🥰” or “Material Girl 😏” on her Instagram. While he’s treating her like an A-list celebrity she’s treating him like a fan or peasant. She’s showing her sneaky link or boyfriend the cringeworthy texts that the simp sends her. She also uses his Netflix as background noise while her real man rearranges her guts so that her parents won’t hear her cheeks getting slapped. The simp will do this just so that his crush will acknowledge him in hopes of the simp smashing or dating the girl. All the simp gets in return is “Thanks Bro” or “You’re my bestest Bestie 💙”. He will also defend a girl for being a hoe by saying, “She doesn’t do it for you” or “Leave Her Alone or I’ll fight you”. If there’s one emoji to describe a simp it’s 🤩

Simp: so what if she has 120 bodies she is a confident woman that you could never pull.

Me asf: ight simp she let the whole football, basketball, baseball, and even band team hit and yet to her you're her bestie 4 life. You seriously bought her 300 dollars worth of lululemon, Starbucks and Chicfila, and you gave her your Netflix, Disney Plus, and paramount plus account knowing she has 3 sneaky links lmao (*Urban Dictionary*, 2021)

Após este contexto do termo, MermaidHits refere que se um rapaz a elogiar, é visto por outros rapazes como um “*simp*”, indicando que quer a sua atenção, ou tem algum objetivo para além do elogio. Comenta que as raparigas não podem ser apoiadas pelo sexo oposto, sem que quem o faça queira namorar com elas. Considera que isto afeta os rapazes pois ficam com receio de fazer elogios a raparigas sem outras intenções, “parece que não há naturalidade em nada, se elogiam é porque elogiam, se gozam é porque gozam, há sempre um motivo qualquer de discriminação”, refere a MermaidHits. Assim, o conceito de performatividade de Judith Butler está também presente no *Fortnite*, no sentido em que o assédio verbal pode ser interpretado como parte da performance do género masculino, de forma a afirmar a sua masculinidade.

Já presenciou outras raparigas a subjugarem-se a uma narrativa machista para conseguirem ter vitórias. Conta que conheceu duas mulheres casadas que namoriscavam com rapazes mais novos no jogo por jogarem bem. Também já viu raparigas a adotar uma postura mais frágil e vulnerável para ter a atenção de homens. Mas como a MermaidHits não tem essa postura, e tem confiança na sua capacidade de jogar, considerando que joga bastante bem, é recebida com discriminação e comentários machistas. No momento da entrevista encontrava-se no top 1 em Portugal de pessoas com mais *kills* e vitórias, e por isso muitas pessoas entravam na sua *stream* dizendo ser mentira, porque não acreditavam que uma mulher pudesse ser a melhor. Comenta que se fosse um rapaz no top 1 nunca iriam questionar, mas como é uma rapariga encontravam sempre alguma forma de diminuir as suas conquistas. Estas pessoas chegaram a chamá-la de arrogante:

Já me aconteceu várias pessoas dizerem que eu sou arrogante, dizem “ah aquela é uma rapariga, ela é bastante arrogante”. Porquê? Porque como eu jogo bem, provavelmente, ou tenho confiança naquilo que estou a fazer, associam logo à arrogância, quando ter-

se confiança e segurança naquilo que se faz, não equivale a ser-se arrogante. São duas coisas completamente diferentes. (Entrevista a MermaidHits)

Estas formas de violência são também simbólicas, como foi definido por Pierre Bourdieu. A violência simbólica no *Fortnite* opera através de normas, valores e estruturas de poder que perpetuam a subjugação de mulheres e minorias. Um exemplo notório é observável nos comentários frequentes dos jogadores, maioritariamente do sexo masculino, dirigidos às jogadoras. Tais comentários não apenas refletem, mas também alimentam a desigualdade de género e de minorias, com o intuito deliberado de minar a autoestima das jogadoras e, conseqüentemente, afastá-las do espaço do jogo. Portanto, a violência simbólica no *Fortnite* não é apenas uma questão de palavras lançadas ao vento, é um mecanismo insidioso de exclusão e opressão, enraizado nas dinâmicas de poder enraizadas na sociedade contemporânea.

Nesta segunda parte do documentário são também introduzidos dois vídeos reais de jogadoras internacionais a passar por situações de violência de género e discriminação no *Fortnite*. A escolha desta inclusão deve-se essencialmente ao facto de durante as gravações não ter sido presenciado nenhum momento assim, no entanto, considero importante estar exemplificado o tipo de situações que são descritas durante as várias entrevistas. No primeiro vídeo é mostrada uma rapariga a jogar durante uma *stream*, e ouve-se a voz de um rapaz anónimo a dizer frases semelhantes às descritas pelas pessoas entrevistadas, como “shut up, go back to the kitchen”. Já o segundo vídeo que surge mais tarde no documentário, apresenta um teor mais violento. O formato é idêntico, no sentido em que é também uma rapariga a fazer uma *stream* e apenas se ouve a voz do rapaz anónimo, que ameaça violar a rapariga e a insulta.

A segunda parte do documentário termina com a Bárbara Martins a distinguir entre os comentários negativos feitos a rapazes e os feitos a raparigas, afirmando que nos dos rapazes criticam a sua capacidade de jogar, mas nos das raparigas criticam o seu aspeto físico, são críticas direccionadas a elas enquanto pessoas:

Torna-se um ataque pessoal. Enquanto nas *lives* dos rapazes é mais em relação ao jogo, nas *lives* das mulheres é relacionado com ela. É mesmo com a integridade física e

psicológica da pessoa (...) enquanto para os rapazes é completamente jogo, para elas já é um ataque pessoal, e isso não está correto. (Entrevista a Bárbara Martins)

Esta última frase dita pela Bárbara Martins procura que o espectador questione quais serão as consequências deste tipo de ataques pessoais nas vítimas, fazendo a ligação com a terceira parte.

Em suma, esta segunda parte procurou responder ao segundo objetivo deste estudo, o lado de “fora” dos videojogos, ou seja, das comunidades de jogadores. É então possível concluir que todas as pessoas entrevistadas jogam ou jogaram em algum momento com o microfone ligado. No entanto, o facto de jogarem com pessoas desconhecidas ou conhecidas teve uma influência significativa sobre se elas enfrentaram situações de violência de género e discriminação. Todas as pessoas entrevistadas sofreram diretamente as situações descritas, ou presenciaram outra pessoa. O *Fortnite* não é o único videojogo onde os jogadores comunicam através do microfone, o *Counter Strike* foi o videojogo onde mais pessoas relatam ter sofrido situações de discriminação e violência de género, e apenas a MermaidHits sofreu no *Fortnite*.

Apesar de ser um problema maior para as mulheres, os homens também podem ser vítimas das normas sociais e dos papéis de género nos videojogos. A sociedade impõe uma série de expectativas sobre que atividades são apropriadas para homens e mulheres (Butler, 1990), incluindo os tipos de jogos que devem jogar. Quando os homens se desviam destas normas ao escolherem jogar jogos que não se alinham com as conceções tradicionais de masculinidade, são excluídos por parte de outros jogadores, como aconteceu com o amigo da Ana Simão. Além disso, é relevante destacar que, em alguns casos, os homens podem minimizar ou ignorar as situações de discriminação que ocorrem nos videojogos, tanto contra si mesmos quanto contra outros jogadores, devido à internalização das normas de género que valorizam a resistência emocional e a não expressão de vulnerabilidade. Este fenómeno demonstra a presença da violência simbólica (Bourdieu, 1970), onde a construção de masculinidade é reforçada inconscientemente por outros homens.

Assim, a violência de género e a discriminação estão ainda bastante presentes em várias comunidades de videojogos, assumem várias formas, e afetam não apenas as jogadoras, como também os jogadores.

### 3.7 Parte 3: O impacto e as consequências

Na terceira parte analiso que consequências este tipo de comentários, violência e discriminação têm nas jogadoras e jogador entrevistados. Após ter compreendido que as cinco pessoas entrevistadas ou foram vítimas deste tipo de comentários ou presenciaram alguém a sofrer, o meu objetivo nesta terceira parte é questionar e dar visibilidade a como se sentiram nesse momento e de que forma as afetou.

A Ana Marques e o André Santos foram as únicas pessoas que nunca ouviram comentários que consideram violência de género e discriminação direcionados a si mesmos. No entanto, ambos presenciaram noutros jogadores, a Ana Marques presenciou em *streams*, onde considera que até num emprego recente, como ser *streamer* já existe discriminação:

É triste que num simples jogo, num simples hobby haja tanta discriminação. Já há em tanta coisa... por exemplo, mesmo no mercado de trabalho, nós sabemos que existe esta discriminação, e *streamer* é de uma maneira, a profissão de alguns, e mesmo aí as mulheres são discriminadas, numa profissão nova que nasceu neste século, nesta geração, e mesmo assim as mulheres continuam a ser discriminadas. (Entrevista a Ana Marques)

Diz também que as crianças descarregam a raiva no jogo sem pensar em como isso pode afetar a pessoa que está do outro lado, afirmando que sente que atualmente as crianças estão mais violentas que antigamente, e fazem *bullying* online tanto com crianças da mesma idade, como também com adultos. Refere que sente que as crianças têm algo dentro delas que não soltam, e acabam por descarregar nos videojogos. O estudo de Ripoll & Muñoz (2023) analisa, como já foi referido, o fenómeno atual onde as crianças discriminam os colegas que não possuem *skins* compradas. As novas tecnologias, e por consequência, os videojogos, particularmente os jogados também por uma faixa etária mais baixa, criam formas de discriminação, que se refletem em pressão social para obter *skins* mais raras, e na marginalização dos que não as possuem, criando um ambiente mais violento, como refere que sente a Ana Marques.

Já o André, presenciou amigas, e até ouviu comentários direcionados a ele, no entanto, considera apenas brincadeiras de amigos, como já foi analisado. Mas afirma ter-se sentido bastante desconfortável nesses momentos.

Por outro lado, a Bárbara Martins, a Ana Simão e a MermaidHits conseguem falar pormenorizadamente de como se sentiram. Bárbara Martins nunca temeu pela sua segurança, mas temeu pela sua dignidade, o que a fez afastar-se do jogo por sentir medo. Sentia raiva e vergonha do seu próprio género e não compreendia o porquê de os outros jogadores não serem mal tratados como ela era simplesmente por ser mulher.

Antigamente Ana Simão jogava *Call of Duty*<sup>11</sup>, atualmente já não joga, mas refere que os comentários constantes que recebia mexiam com a sua autoestima e tornava-se frustrante jogar, pois podia jogar no mesmo patamar que um rapaz, mas seria sempre rebaixada simplesmente por ser rapariga. Apesar de o namorado a defender, Ana sentia-se humilhada ao ouvir esses comentários pois ficava sem vontade de continuar a jogar, sentindo-se também frustrada por nem sempre conseguir acompanhar o namorado no jogo. Atribuiu o ocorrido à sua inexperiência e por ser novata, e que por os autores destes comentários serem seus conhecidos, se viram no direito de dizer tudo o que queriam. Nesse momento, a Ana sentiu-se inadequada para o jogo e incapaz de continuar a jogar, resultando em frustração, desânimo e eventual desistência devido aos comentários persistentes. Diz ainda que nesse momento se sentiu humilhada por ser rapariga.

A MermaidHits é a única jogadora que já foi vítima de discriminação e violência de género no *Fortnite*. Diz que se sente discriminada todos os dias principalmente na *stream*, no entanto, destaca o papel fundamental da sua equipa de moderação que a auxilia filtrando comentários, evitando que ela os leia. Esta estratégia é adotada devido à percepção de que, embora ela reconheça ter força emocional, nem sempre possui a paciência necessária para lidar com comentários negativos, evidenciando a permanência do impacto negativo da discriminação durante as suas *streams*. Refere também que procura ter um conteúdo “*family friendly*”, ou seja, sem palavrões ou qualquer tipo de conteúdo sexual. No entanto, apesar deste esforço, todos os dias é discriminada no chat, principalmente na rede social *tiktok*.

---

<sup>11</sup> *Call of Duty* é um videojogo de *first-person shooter* militar e *multiplayer*, onde jogadores podem ou não comunicar através do microfone.

Reforça que apesar de ser discriminada, não se sente discriminada, porque não deixa que isso a incomode, no entanto, quando tem um dia mau ou está mais sensível, estes comentários podem incomodar. Relata uma experiência perturbadora durante uma *live* na rede social *TikTok*, na qual um indivíduo anónimo comentou: "o teu pai morreu". Este comentário provocou uma reação emocional intensa, que a fez perder momentaneamente o controlo e relata que foi incapaz de filtrar as suas emoções. O contexto tornou a situação ainda mais delicada, uma vez que o seu pai enfrentava problemas de saúde na época e ela recorria ao *streaming* como uma forma de escapismo. Esta experiência deixou uma marca duradoura na MermaidHits, destacando o poder e a influência dos comentários negativos e insensíveis nas redes sociais e nos videojogos.

Considera que a fonte desta discriminação vem de crianças que não sabem utilizar a internet, não têm idade para tal, e os próprios pais não a sabem utilizar então não têm como as educar sobre esse aspeto. Aham que podem dizer o que querem sem quaisquer consequências pois é de forma digital e estão no anonimato. Por uma questão de maturidade, diz que prefere jogar com pessoas mais velhas, no entanto, existem exceções, como a de duas crianças que considera serem muito educadas, “se há miúdos que sabem estar, também há miúdos que não sabem estar”, refere a MermaidHits.

Diz também que não fica ofendida nem magoada com estes comentários porque acabou por se habituar, mas recentemente cortou relações com uma pessoa que considerava amiga, porque começou a fazer comentários assim. Sente-se revoltada quando ouve esse tipo de comentários vindos de rapazes desconhecidos, desde crianças, adolescentes e até adultos mais velhos do que ela, por se acharem no direito de dizer coisas horríveis a mulheres sem qualquer consequência. Diz que é horrível as mulheres não poderem jogar um jogo, quer por diversão, quer num sentido mais sério, sem serem gozadas e vítimas de discriminação.

Considera que sofre violência de género todos os dias na *stream*, conta que opta por não se vitimar, mas que é a realidade das *streamers*, onde os espectadores ao saberem que é uma mulher, a violentam. Também já presenciou outras mulheres serem vítimas de violência de género, ao serem colocadas em causa as suas capacidades de jogar simplesmente por serem mulheres, e fazerem também comentários de teor sexual de forma sistemática ao ponto de impedir a jogadora de jogar. Esta violência afeta a autoestima ao ponto de fazer as mulheres deixarem de jogar.

Diz ainda que após passar por estas situações fica feliz por não usar a *webcam*, porque mesmo não mostrando a cara, já recebe comentários tão discriminatórios, e que por serem tão sistemáticos, acabam por incomodar, então se mostrasse a cara iria receber ainda mais comentários a fazer chacota com a sua aparência. Estes comentários nem sempre são feitos com más intenções, mas MermaidHits considera-os desnecessários, como por exemplo, quando comprou um microfone novo para utilizar na *stream*, com o objetivo de melhorar o seu conteúdo e recebeu imediatamente vários comentários sobre o som da sua voz, que a fizeram nunca mais utilizar o microfone novo. Relata uma experiência de desconforto ao receber comentários sobre o tamanho das suas mãos ao iniciar a gravação das mesmas durante *streams*. Estes comentários, feitos de forma jocosa, levaram a MermaidHits a questionar sua própria percepção sobre o tamanho das suas mãos, causando-lhe desconforto e insegurança. Esta situação contrasta com a intenção inicial da MermaidHits de interagir mais com a comunidade de jogadores do *Fortnite* sem mostrar o seu rosto. O incidente destaca como comentários aparentemente inocentes podem ter um impacto negativo e prejudicial sobre a autoestima e bem-estar emocional dos jogadores. Conclui que o que a incomoda não é o conteúdo dos comentários, mas a repetição com que são feitos, diz que é “pica miolos”, e que começam realmente a perturbar devido à sua persistência.

Em suma, esta terceira parte procurou responder também ao segundo objetivo deste estudo, apresentando-se como um aprofundamento do que foi referido durante a segunda parte. Assim, as consequências da discriminação e violência de género mostraram-se profundamente impactantes. A violência verbal e o assédio constante enfrentado pelas jogadoras, tanto no *Fortnite*, como nos outros videojogos referidos, tornam-se fontes de frustração e humilhação, afetando negativamente a sua experiência de jogo e autoestima. Ouvir comentários desrespeitosos e degradantes com frequência mostrou desencorajar as mulheres de continuar a jogar, levando algumas até a desistir do jogo, como aconteceu com a Ana Simão.

A discriminação está presente até em aspetos mais recentes da cultura dos videojogos, como as *streams*, onde as mulheres são frequentemente alvo de tratamento desigual, enfrentando críticas injustas e comentários sexistas simplesmente por serem quem são, como foi demonstrado extensivamente pela MermaidHits.

Esta cultura de discriminação e violência de género não prejudica apenas as jogadoras individualmente, mas contribui também para a manutenção de um ambiente

tóxico e hostil que pode afastar potenciais jogadoras e perpetua desigualdades de gênero nas comunidades de videojogos.

Certos jogos e comunidades online podem facilitar a promoção de valores prejudiciais, incluindo o sexismo, racismo e intolerância (Romero-Medina & Vilasís-Pamos, 2023). A questão do *bullying* praticado por crianças nos videojogos emerge como uma preocupação significativa, pois evidencia a propagação de comportamentos agressivos e prejudiciais dentro deste meio, afetando não só as vítimas, mas também o ambiente virtual como um todo.

A terceira parte do documentário termina então com uma frase dita pela Bárbara Martins que resume como as pessoas se sentem perante situações de discriminação e de violência de gênero: “Nunca temi pela minha segurança, mas temi pela dignidade. Houve uma altura em que me afastei disso, porque tinha medo de deixar que aquilo me afetasse.”

### **3.8 Parte 4: Quem são os jogadores e o que pode ser feito para acabar com a violência de gênero e a discriminação?**

É apenas no final do documentário que se conhece um pouco da vida pessoal das várias pessoas entrevistadas. Passando depois para as conclusões e o que está a ser feito atualmente para eliminar a violência de gênero e a discriminação nos videojogos, em particular, no *Fortnite*.

A Bárbara Martins contextualiza sua experiência como proveniente de uma geração que testemunhou o rápido avanço tecnológico. Crescendo durante um período marcado pela ascensão das tecnologias, ela foi exposta aos primórdios da internet e dos telemóveis, tendo jogado no computador durante esta fase. Essa imersão desde cedo no mundo digital moldou sua perspetiva e influenciou significativamente a sua relação com a tecnologia e os meios de comunicação.

Todas as pessoas entrevistadas jogam pelo convívio ou para relaxar. A Barbara refere que sempre jogou jogos de luta, de carros e *first-person shooter*, como *Call of Duty* e *Halo*. Mas os seus jogos preferidos são *Skyrim*, *God of War*, *Life is Strange* e *The Sims*. Online joga *Counter Strike* e *Fortnite*. Já a Ana Marques prefere jogos de combate, como *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *Tekken*. Ambas jogam maioritariamente pelo convívio, tanto pelo convívio direto de jogar pessoalmente com outras pessoas, tal como num jogo

de tabuleiro, como é o caso da Bárbara, que prefere jogar acompanhada. Ou pelo convívio *online*, como é o caso da Ana Marques que joga para conhecer pessoas. Sente que o *Fortnite* não lhe permite apenas o convívio com conhecidos, mas também com desconhecidos. Ambas começaram a jogar por influência dos pais, e a Ana continua a jogar *Fortnite* regularmente com o seu pai. Joga essencialmente pelo convívio, descontração, poder, como uma forma de descarregar a raiva e pela sensação de vitória. Ana acredita que o jogo ajuda a lidar com a frustração, pela possibilidade de perder, mas poder tentar novamente. Já a Bárbara, apesar de também jogar pelo convívio, o que mais a motiva é completar as missões e tarefas, e poder atingir objetivos dentro do jogo para ir subindo de nível.

Ultimamente o André tem jogado *Assassin's Creed*, *The Witcher*, *Red Dead Redemption 2* e *Fortnite*. Joga desde que se lembra, e recorda que a sua primeira interação com os videojogos foi com o seu primo no *Game boy color* a jogar *Pokémon*. Mais tarde André recebeu da mãe uma *PSP* do homem-aranha, onde o seu primeiro jogo foi o do homem-aranha. Diz que na altura achou os videojogos um mundo, e desde então não parou de jogar. André refere que jogar o distrai, e que quando chega a casa, mesmo quando tem muitas coisas para fazer, arranja sempre um tempo para se distrair com os videojogos. Refere que estes também ajudam a passar o tempo e a esquecer as coisas más.

Por fim, a MermaidHits joga apenas *Fortnite*, nunca se interessou muito por outros jogos. Começou a jogar *Fortnite* em 2018 no telemóvel e atualmente joga no computador com comando e dois monitores. Instalou o jogo porque gostou das cores e dos bonecos e atualmente leva o jogo mais a sério do que apenas um *hobby*. Descreve o jogo da seguinte forma: “entras no servidor do *Fortnite* e vais lutar contra outras pessoas em direto que podem estar, neste caso no servidor europeu, e o objetivo no fundo é matá-los com a utilização das armas diferentes que há no jogo”

Diz que quando instalou o jogo a primeira vez jogou pouco tempo porque no telemóvel é bastante limitado e básico, mas que gostou imenso do facto de que apesar de aparentemente ser um videojogo colorido e mais “aboncado”, tem imensa estratégia e um estilo de *Battle Royale*. O que lhe chamou mais a atenção foi a junção da diversão, com as cores, a beleza das personagens, e o objetivo estratégico de vencer aos outros 100 jogadores.

MermaidHits acredita que o *Fortnite* puxa pelo intelecto, especialmente quando jogado de um modo mais competitivo (o modo que atualmente joga), o jogador tem de arranjar uma estratégia e como deve reagir numa situação de caos. Diz que os videojogos no geral espelham situações do dia-a-dia e estimulam o jogador em vários aspetos, como por exemplo a atenção ao detalhe.

É então essencial implementar medidas eficazes para combater a discriminação e promover a igualdade de género no *Fortnite*, e não só. Isso inclui a criação de medidas de moderação mais rigorosas e o estabelecimento de comunidades inclusivas de jogadoras.

A *Epic Games*, a empresa que desenvolve o *Fortnite*, não tolera discursos de ódio e discriminação, e proíbe comportamentos ameaçadores, intimidadores, vulgares, degradantes e abusivos. É possível verificar na figura 19 sobre as regras no videojogo.

#### Intolerância e Discriminação

A Epic não tolera qualquer forma de discurso de ódio ou discriminação.

O ecossistema da Epic saúda a diversidade de raça, etnia, cor, religião, identidade de género, orientação sexual, capacidade, origem de nacionalidade e outros grupos. Não deprecie, marginalize, use linguagem de ódio contra, ou menospreze outros usuários ou grupos.

#### Bullying e Assédio

Respeite os outros — ao bater papo, ao jogar e ao criar. É proibido comunicar-se ou comportar-se de maneira predatória, ameaçadora, intimidadora, vulgar, degradante, depreciativa, invasiva da privacidade ou abusiva.

Tentar fazer alguém se sentir mal para você se sentir bem não funciona. É muito mais fácil, e divertido, aproveitar a experiência juntos!

Figura 4- Página Web da Epic Games com as regras da comunidade

Como é possível verificar, os criadores do *Fortnite* incentivam a denúncia de jogadores que violam essas regras e tomam medidas conforme a gravidade da situação, podendo até vir a banir a conta de quem viole essas regras.

#### Consequências

O tipo de ação que tomaremos para cada violação dessas regras é determinado caso a caso. Observaremos a gravidade, se você já cometeu alguma violação e outros fatores. As ações podem ir de avisos por conta de ofensas menos graves, perda de acesso a recursos sociais, como bate-papo por voz e adicionar amigos, até chegar no banimento permanente da sua conta.

Se a sua conta for banida permanentemente, você perderá todos os direitos a jogos, itens virtuais, saldo na conta e outros itens ganhos ou comprados. Se você tiver várias contas, podemos agir contra todas elas.

Para mais informações sobre práticas de moderação de conteúdo, acesse nossa [Central de Segurança e Proteção](#).

#### Denúncia de Jogador

Somos todos parte desta comunidade e depende de nós mantê-la amigável, divertida e livre de negatividade.

Se você se deparar com um jogador que não esteja respeitando as Regras da Comunidade, as [Regras de Conteúdo](#) ou outros jogadores, você pode denunciá-lo no [nosso recurso de denúncia no jogo](#).

Se você encontrar alguém de quem não gosta, mas que não está em violação das Regras da Comunidade, você pode [bloquear a pessoa](#).

Figura 5- Página Web da Epic Games com as consequências de violar as regras da comunidade

Em Portugal existem algumas comunidades que procuram criar um espaço seguro para as jogadoras e mulheres eu trabalham na área. Destaco a “videojogo, disse ela”, uma comunidade online, que procura fazer encontros mensalmente, contando com jogadoras de todas as idades, e mulheres que trabalham na criação de videojogos, nas mais diversas áreas. No entanto, apesar de existirem ferramentas e comunidades para combater as desigualdades nos videojogos, infelizmente ainda existem.

O documentário termina com a Ana Simão a vencer no *Fortnite*. Este final tem um impacto especial pois durante toda a entrevista ela é quem demonstra ter sofrido mais com os comentários negativos, tendo deixado de jogar. No entanto, durante as filmagens, foi a única pessoa que venceu um jogo.

## 4. Conclusão

Este estudo teve como principal objetivo a procura da existência de discriminação e violência de género no contexto dos videojogos, estando focado no *Fortnite*, mas não limitado a este. A curta-metragem documental foi o resultado desta investigação.

A investigação foi dividida em dois objetivos, que pretendiam responder a duas perguntas diferentes. O primeiro corresponde ao “dentro” dos videojogos, particularmente no *Fortnite*, procurando questionar a representação de personagens femininas e a existência de diferenças na construção das personagens femininas e masculinas. Após a análise, tanto do resultado da observação participante como das entrevistas, é possível afirmar que ainda existem algumas diferenças na construção das personagens. O *Fortnite* é um videojogo que procura ter um número idêntico de personagens masculinas e femininas. As raparigas entrevistadas sentem-se representadas no videojogo, na medida em que existe um bom número de personagens femininas com estilos diferentes, no entanto, estas personagens são por vezes sexualizadas, de um modo que as personagens masculinas não são. Existe ainda pouca diversidade nos corpos das personagens, encontrando-se dentro dos padrões de beleza estereotipados.

Relativamente a outros videojogos, atualmente existe uma grande variedade de videojogos, com estilos e géneros extremamente distintos e destinados a vários tipos de públicos. Por um lado, existem videojogos de carácter violento destinados a um público masculino que continuam a excluir as mulheres, esta intenção é representada pela exclusão de personagens femininas, ou a representação extremamente sexualizada e objetificada das mesmas, chegando a tornar desconfortável para uma mulher jogar esses videojogos, como foi analisado extensivamente por Anita Sarkeesian (*Feminist Frequency* - YouTube, 2013). Por outro lado, existe um esforço de criar videojogos inclusivos, destinados a um público mais variado. Desde videojogos com uma personagem principal feminina, a videojogos onde é possível personalizar a personagem principal, apresentando opções idênticas para cada género. Existem videojogos que vão ainda mais longe, onde a personagem principal personalizável não apresenta um género definido, cabendo ao jogador personalizar a seu gosto.

Esta procura da inclusão de mulheres nos videojogos levou ao aumento do número de jogadoras, encontrando-se atualmente extremamente próximo ao número de jogadores,

desde 2006 que o número de jogadoras aumentou de 38% para 45% em 2021 (*How Many Gamers Are There?*, 2022). Acredito que este aumento esteja associado à criação de videojogos destinados ao público feminino, e à diminuição de personagens sexualizadas e objetificadas.

O segundo objetivo deste estudo destinou-se ao lado de “fora” dos videojogos, ou seja, às comunidades de jogadores. Procurando casos de violência de género e discriminação direcionado particularmente a jogadoras, este objetivo também teve como ponto central o *Fortnite*, mas não se limitou a este videojogo. Novamente, após a análise das entrevistas e da observação participante, é possível afirmar que ainda existe discriminação e violência de género dentro das comunidades de alguns videojogos.

No *Fortnite*, devido ao público jovem e carácter violento do videojogo, ao jogar com pessoas desconhecidas, ainda é possível uma mulher ser vítima de comentários discriminatórios e sexistas, como foi possível observar no testemunho da MermaidHits e nos vídeos de *streams*. No entanto, se uma mulher jogar sozinha, ou apenas com amigos, estará mais protegida deste tipo de situações. Contudo, devem ser tomadas medidas da parte dos criadores destes videojogos para que a sua experiência com o videojogo não necessite de ser limitada devido ao comportamento de outros jogadores.

No entanto, existem videojogos com uma comunidade mais hostil para com as jogadoras do que o *Fortnite*, onde é inevitável jogar com jogadores desconhecidos e, portanto, o número de vezes em que uma mulher é exposta a situações de discriminação e violência de género aumentam significativamente. Estas situações têm um impacto extremamente negativo nas jogadoras, afetando a sua autoestima, e levando a que algumas desistam do videojogo. Videojogos com comunidades mais violentas perpetuam também construções tóxicas de masculinidade e contribuem para a manutenção do *status quo* onde as mulheres são recebidas com discriminação e violência de género em certos videojogos, mais uma vez, os conceitos de performatividade e violência simbólica estão presentes, e em certos momentos até interligados. A imposição de padrões rígidos de masculinidade e feminilidade através da linguagem, representações culturais e expectativas sociais pode levar os jogadores a "performarem" o seu género de maneiras específicas, mesmo que isso limite a sua liberdade.

Acredito que a falta de representação feminina nos videojogos, ou a representação sexualizada, e a comunidade hostil para com as jogadoras, sejam problemas interligados,

no sentido em que geralmente um videogame que apresente um destes problemas, tem também até um certo ponto o outro problema. Por exemplo, os dois videogames onde as pessoas entrevistadas mais referiram ter presenciado situações de violência de género ou discriminação foram o *Counter Strike* e *League of Legends*, que são videogames em que respetivamente, não existem personagens femininas (a menos que sejam compradas), e as personagens femininas existentes são sexualizadas e magras, não havendo diversidade nos seus corpos. Por outro lado, videogames onde é possível personalizar a personagem com que se joga, ou existe uma personagem principal feminina realista, como *The Sims* e *The Last of Us*, respetivamente, apresentam uma comunidade de jogadoras maior e menos casos de violência de género e discriminação.

No entanto, apesar de não ter sido referido durante nenhuma entrevista, é importante referir que videogames destinados a um público feminino e sem violência, são geralmente considerados videogames “menos sérios”, quase como uma categoria de videogames inferiores, onde não é necessária tanta habilidade, como é o caso de *The Sims*, *Stardew Valley* ou *Animal Crossing*. Os jogadores deste tipo de videogames, geralmente do género simulação, não são considerados verdadeiros *gamers*. Esta inferiorização deste tipo de videogames pode estar associada à desvalorização dos espaços femininos.

A análise da violência de género e discriminação, especialmente no contexto do *Fortnite*, revela uma interseção complexa entre as dinâmicas culturais contemporâneas e as estruturas de poder subjacentes. Ao aplicar os conceitos de performatividade de Judith Butler e violência simbólica de Pierre Bourdieu, fica evidente que as normas e os estereótipos de género são internalizados e perpetuados através das interações no videogame, reforçando assim hierarquias de poder e de marginalização. Através da performance repetida de papéis de género e da reprodução de linguagens e comportamentos discriminatórios, os jogadores contribuem para a perpetuação de uma cultura de violência simbólica, onde as identidades de género são construídas e restringidas de acordo com normas hegemónicas.

Este estudo visou chamar a atenção para a problemática da violência de género e discriminação dentro do universo dos videogames, estando focado no *Fortnite*. Para alcançar este objetivo, foi produzida uma curta-metragem documental que deu voz às experiências dos jogadores. A escolha deste formato possibilitou atingir um público mais diversificado, uma vez que a facilidade de partilha e a curta duração do documentário o tornaram acessível a um espectro mais amplo de pessoas. Além disso, a produção do

documentário permitiu que os próprios jogadores expressassem as suas experiências e opiniões sobre o assunto, contribuindo assim para uma maior compreensão e consciencialização sobre esta questão.

#### 4.1 Limitações

Este trabalho mostrou-se particularmente desafiante devido às limitações de estudar um tema recente e ainda pouco estudado em Portugal.

A maior dificuldade deste estudo residiu na impossibilidade de manter o tema original, um estudo comparativo entre *Fortnite* e *Animal Crossing*. *Animal Crossing* é um videojogo com uma dinâmica quase oposta à de *Fortnite*, no sentido em que não apresenta qualquer tipo de violência ou diferenças de género acentuadas nas diferentes personagens. No entanto, tal como no *Fortnite*, é possível jogar sozinho ou *online* com outras pessoas. Sendo, portanto, interessante explorar as diferenças entre as várias personagens nos dois videojogos, assim como a experiência de jogar *online* e ter contacto com a comunidade. Contudo, devido à dificuldade de entrar em contacto com jogadores de *Animal Crossing*, tornou-se impossível realizar o estudo comparativo, tendo mantido apenas a análise do *Fortnite*, mas não limitando a investigação a esse videojogo.

Houve então uma particular dificuldade em entrar em contacto com jogadores que se estendeu também aos de *Fortnite*. Apesar de existir uma grande comunidade de jogadoras e jogadores em Portugal, estes são, na sua maioria, jogadores anónimos. Os videojogos, são geralmente solitários, as pessoas jogam sozinhas em casa, sendo então necessário estar já dentro da comunidade para encontrar outros jogadores. No meu caso, eu não estava dentro da comunidade. Neste sentido, surge outra limitação deste estudo, a falta de diversidade. Por ter utilizado o método da bola de neve, não pude seleccionar as pessoas que estudei. Apesar de ter sido incluído um casal homossexual, a diversidade termina aí. Todas as outras pessoas estudadas eram brancas, heterossexuais e de classe média.

Relativamente ainda à comunidade e às pessoas entrevistadas, um dos meus objetivos iniciais era entrar em contacto com várias comunidades dedicadas às mulheres nos videojogos. No entanto, após várias tentativas de contacto, não foi possível marcar

entrevistas. Ainda, a comunidade “*support gaming equality*” encontra-se atualmente parada. Na sua conta na rede social *Instagram*, a última publicação foi em 2022.

Outro aspeto, cuja relevância é importante ser salientada, é a constante mudança do *Fortnite*. Este é um videojogo que é frequentemente atualizado para uma nova *season*, como foi referido, que pode durar entre os 29 e os 128 dias, sendo nomeadamente o capítulo mais curto e o mais longo da história do videojogo (*All Fortnite Seasons to Date » The Full Timeline and Info*, 2024). Quando inicia um novo capítulo é introduzido um novo mapa, novas personagens, novas armas e o nível do jogador volta ao zero. Ou seja, todos os jogadores voltam a estar no mesmo patamar, podendo manter apenas as *skins* obtidas. Neste sentido, durante este estudo houve uma atualização do videojogo já depois de terem sido feitas as entrevistas. Portanto, é importante ser referido que a análise deste estudo diz respeito a uma versão anterior do videojogo, não sendo a versão atualmente disponível.

Referente ainda ao próprio videojogo, poderia ter sido enriquecedor, durante a observação participante, eu ter jogado com jogadores anónimos com o microfone ligado. No entanto, devido à minha falta de experiência, não me senti confortável em expor-me desse modo. Tendo em conta particularmente todos os estudos e histórias sobre violência de género e discriminação nos videojogos que li e ouvi no momento.

## **4.2 Estudos futuros**

Ao analisar as entrevistas e a bibliografia existente, deparei-me com alguns aspetos cuja relevância merece ser estudada futuramente.

O videojogo *Counter Strike* foi bastante referido durante as entrevistas como o lugar onde existe mais discriminação e uma comunidade extremamente masculina e sexista. Neste sentido, considero extremamente relevante estudar esse videojogo, à luz dos mesmos conceitos de violência simbólica e performatividade.

Considero também importante o caso dos *streamers*. Devido à sua exposição constante à comunidade não apenas dos videojogos que jogam, mas também de toda uma outra comunidade que apenas gosta de ver as *streams*. Neste estudo, apesar de ter entrevistado uma *streamer*, a MermaidHits, o foco não foi na sua experiência enquanto

*streamer*, mas sim enquanto jogadora. No entanto, foi possível verificar que a discriminação e a violência de género a que se encontra sujeita é exacerbada devido ao facto de fazer *streams*. Cada vez existem mais pessoas neste meio, e seria importante para os estudos sobre os videojogos, compreender como é a realidade deste tipo de jogadores e o seu conteúdo. Com a crescente popularidade de mulheres *streamers* com conteúdo cada vez mais sexualizado, seria interessante procurar compreender como são tratados os jogadores que fazem *stream*, e as jogadoras, e se existe alguma pressão para que as jogadoras tenham um conteúdo tao diferenciado do dos jogadores, de modo a ter sucesso na área.

Em estudos futuros considero, por fim, a importância da diversidade das pessoas estudadas, de modo a obter resultados mais variados através da perspectiva de pessoas com realidades diferentes. Sugiro então uma abordagem interseccional. Em 1989, Kimberlé Crenshaw, ativista dos direitos humanos, em particular nas questões raciais e de género, introduziu o conceito de interseccionalidade. A Interseccionalidade é o estudo das várias opressões, vindas de várias direções de que uma pessoa pode ser vítima. As mulheres negras podem experienciar discriminação de formas que são tanto semelhantes quanto diferentes das vividas por mulheres brancas e homens negros. Por exemplo, as mulheres negras podem experienciar discriminação de maneiras semelhantes às mulheres brancas, mas também podem partilhar experiências muito semelhantes com os homens negros. No entanto, frequentemente enfrentam uma dupla discriminação - os efeitos combinados de práticas que discriminam com base na raça e com base no sexo. E, por vezes, experienciam a discriminação enquanto mulheres negras - não como a soma da discriminação racial e sexual, mas sim como mulheres negras.

The point is that Black women can experience discrimination in any number of ways and that the contradiction arises from our assumptions that their claims of exclusion must be unidirectional. Consider an analogy to traffic in an intersection, coming and going in all four directions. Discrimination, like traffic through an intersection, may flow in one direction, and it may flow in another. If an accident happens in an intersection, it can be caused by cars traveling from any number of directions and, sometimes, from all of them. Similarly, if a Black woman is harmed because she is in the intersection, her injury could result from sex discrimination or race discrimination. (Crenshaw, 1989, p. 149)

## Bibliografia

- 1.000 V-Bucks. (2022, junho 21). Epic Games Store. <https://store.epicgames.com/en-US/p/fortnite--1000-v-bucks>
- All Fortnite Seasons to Date » The Full Timeline and Info.* (2024). Esports.Net. <https://www.esports.net/wiki/guides/fortnite-all-seasons/>
- Andrade, D., & Ferreira, A. (2021). “Fortnite” and New Kids’ Sociabilities. *European Journal of Social Sciences*, 4(1), 40–51. <https://doi.org/10.26417/273vgt97c>
- Archer, J., & Lloyd, B. (2002). *Sex and Gender, SECOND EDITION.*
- Arts, E. (2022, março 18). *Diversity, Equity, and Inclusion – Maxis Studios – Official Electronic Arts Sites.* Electronic Arts Inc. <https://www.ea.com/ea-studios/maxis/diversity-equity-and-inclusion>
- Backe, E. L., Lilleston, P., & McCleary-Sills, J. (2018). Networked Individuals, Gendered Violence: A Literature Review of Cyberviolence. *Violence and Gender*, 5(3), 135–146. <https://doi.org/10.1089/vio.2017.0056>
- Beauvoir, S. (2015). *O Segundo Sexo—Vol 1* (Vol. 1). Quetzal Editores.
- Benveniste, A. (2022, janeiro 26). The Meaning and History of Memes. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/01/26/crosswords/what-is-a-meme.html>
- Bourdieu, P. (1970). *A Reprodução: Elementos para uma Teoria do Sistema de Ensino* (Vol. 1). Editora Vozes.
- Braithwaite, A. (2016). It’s About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4), 2056305116672484. <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>

- Brown, R. M., Hall, L. R., Holtzer, R., Brown, S. L., & Brown, N. L. (1997). Gender and video game performance. *Sex Roles: A Journal of Research*, 36(11-12), 793–812. <https://doi.org/10.1023/A:1025631307585>
- Butler, J. (1990). *Problemas de Género: Feminismo e subversão da identidade* (1ª edição, 2017). Orfeu Negro.
- Chang, J. (2021, junho 16). *51 Significant Video Game Demographic Statistics: 2024 Data on Age & Gender*. Financesonline.Com. <https://financesonline.com/video-game-demographic-statistics/>
- Chess, S., & Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208–220. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Convenção de Istambul. (2024, fevereiro 6). *Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres*. <https://plataformamulheres.org.pt/artigos/direitos-humanos/convencao-istambul/>
- Crenshaw, Kimberle. “Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Policies.” *University of Chicago Legal Forum* 1989, no. 1 (1989): 139-167.
- Criado Perez, C. (2019). *Mulheres Invisíveis*. Relógio D’Água.
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38(5), 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Edström, M., & Mølster, R. (Eds.). (2014). *Making change: Nordic examples of working towards gender equality in the media*. Nordicom.

ElSherief, M., Belding, E., & Nguyen, D. (2017). #NotOkay: Understanding Gender-Based Violence in Social Media. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 11(1), 52–61.

<https://doi.org/10.1609/icwsm.v11i1.14877>

Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA Conference.

Feminist, F. (Diretor). (2013, a 2018). *Tropes vs. Women* [Gravação de vídeo].

*Feminist Frequency—YouTube*. (sem data). Obtido 12 de maio de 2024, de

<https://www.youtube.com/>

Ferro, L. (2017). Ao encontro da sociologia visual. *Revista Da Faculdade De Letras Da Universidade Do Porto*.

Fortim, I., & Grando, C. de M. (2013). *Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs*.

*Fortnite*. (2024). Nintendo of Europe GmbH.

<https://www.nintendo.pt/Jogos/Aplicacoes-de-download-da-Nintendo-Switch/Fortnite-1388372.html>

*Fortnite User and Growth Stats 2024*. (2022, março 21). Exploding Topics.

<https://explodingtopics.com/blog/fortnite-stats>

*Fourth World Conference on Women, Beijing 1995*. (2024).

<https://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/platform/violence.htm>

Garraio, J., & Toldy, T. (2020). “Ideologia de género”: Origem e disseminação de um discurso antifeminista. *Mandrágora*, 26(1), 129–155.

<https://doi.org/10.15603/2176-0985/mandragora.v26n1p129-155>

- General Assembly. (1993, dezembro 20). *Declaration on the Elimination of Violence against Women*.
- Goal 5 | *Department of Economic and Social Affairs*. (sem data). Obtido 28 de setembro de 2022, de <https://sdgs.un.org/goals/goal5>
- Gonzalez, C., Mera-Gaona, M., Tobar, H., Pabón, A., & Muñoz, N. (2022). TSIUNAS: A Videogame for Preventing Gender-Based Violence. *Games for Health Journal*, 11(2), 117–131. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0091>
- Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11(3), e12458. <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>
- Grimshaw, A., & Ravetz, A. (Eds.). (2005). *Visualizing anthropology*. Intellect.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females’ Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910–931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- Heritage, F. (2021). *Language, Gender and Videogames: Using Corpora to Analyse the Representation of Gender in Fantasy Videogames*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-74398-7>
- Hernández, D. E., Sanz, V. G., & García, S. G. (2022). Construcción de identidades y videojuegos: Análisis político y cultural de jugadores adolescentes de Fortnite: [Identity Construction and Video Games: Political and Cultural Analysis of Teen Fortnite Players]. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 65, Artigo 65. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.92902>

- How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics)*. (2022, outubro 7). Exploding Topics. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- How to Play—League of Legends*. (2024). <https://www.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>
- Igualdade de Género • ODS - BCSD Portugal*. (2015). <https://ods.pt/objectivos/5-igualdade-de-genero/>
- Kretchmar, J. (2021). Gender Socialization.. *Salem Press Encyclopedia*. <https://discovery.ebsco.com/c/t73ky3/viewer/html/jtj4tdvh2j>
- LaCroix, J. M., Burrows, C. N., & Blanton, H. (2018). Effects of Immersive, Sexually Objectifying, and Violent Video Games on Hostile Sexism in Males. *Communication Research Reports*, 35(5), 413–423. <https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1525351>
- Lima, L., & Gouveia, P. (2020). *Gender Asymmetries in the Digital Games Sector in Portugal*. 16.
- Make me a sandwich Meme | Meaning & History. (2018, março 1). *Dictionary.Com*. <https://www.dictionary.com/e/memes/make-me-a-sandwich/>
- Miller, M., & Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733–742. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>
- Most Played PC Games*. (2024). Epic Games Store. <https://store.epicgames.com/en-US/collection/most-played>
- Nan, D., Park, M. H., Nam, W., Kim, Y., Che, S., & Kim, J. H. (2022). Exploring User Experience of «Animal Crossing» via Semantic Network Approach. *2022 16th*

*International Conference on Ubiquitous Information Management and Communication (IMCOM)*, 1–4.

<https://doi.org/10.1109/IMCOM53663.2022.9721764>

Nations, U. (1979). *Text of the Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination against Women*.

<https://www.un.org/womenwatch/daw/cedaw/cedaw.htm>

*Oficina Steam::[FORTNITE] Poison Ivy (All styles)*. (2021).

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=brazilian&id=241004509>

6

Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College Students' Video Game Participation and Perceptions: Gender Differences and Implications. *Sex Roles*, 56(7–8), 537–542.

<https://doi.org/10.1007/s11199-007-9193-5>

O'Toole, L. L., Schiffman, J. R., & Edwards, M. L. K. (Eds.). (2007). Gender violence: Interdisciplinary perspectives, 2nd ed. *Gender violence: Interdisciplinary perspectives, 2nd ed.*, xiv, 529–xiv, 529.

Plataforma de Ação de Pequim. (2020, junho 11). *Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres*.

<https://plataformamulheres.org.pt/projectos/platacaopequim/>

Pollitt, B. K. (1991, abril 7). Hers; The Smurfette Principle. *The New York Times*.

<https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>

*Pong Game*. (2024). <https://www.ponggame.org/>

Poveda, D., Thomson, P., & Ferro, L. (2018). Ethnographic explorations of the arts and education: An introduction. *Ethnography and Education*, 13(3), 269–272.

<https://doi.org/10.1080/17457823.2018.1462009>

*Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não-Discriminação – Portugal + Igual.*

(2018, maio 21). CIG. <https://www.cig.gov.pt/2018/05/publicada-estrategia-nacional-igualdade-nao-discriminacao-portugal/>

*Revisar as Regras da Comunidade da Epic Games.* (2024). Epic Games.

<https://www.epicgames.com/site/pt-BR/community-rules>

Olivas Ripoll, C., & Alonso Muñoz, K. (2023). La discriminación en los videojuegos: el caso Fortnite. *Communication Papers. Media Literacy and Gender Studies.*,

12(24), 121–137. [https://doi.org/10.33115/udg\\_bib/cp.v12i24.22906](https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v12i24.22906)

Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P., & Pagès, R. (2009). Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(1), 89–103.

<https://doi.org/10.1177/1354856508097019>

Romero-Medina, P., & Vilasís-Pamos, J. (2023). *Alt-right, neomasculinites and Video Games: A Narrative Review.*

Russo, N. F., & Pirlott, A. (2006). Gender-Based Violence: Concepts, Methods, and Findings. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1087(1), 178–205.

<https://doi.org/10.1196/annals.1385.024>

Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting &*

*Electronic Media*, 56(3), 401–416.

<https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>

Shewale, R. (2023, dezembro 16). Fortnite Statistics For 2024 (Active Players, Revenue & More). *DemandSage*. <https://www.demandsage.com/fortnite-statistics/>

*Study tracks 31-year history of female sexualization in video games*. (2016, julho 8).

PBS NewsHour. <https://www.pbs.org/newshour/science/study-tracks-31-year-history-of-female-sexualization-in-video-games>

*Urban Dictionary: Simp*. (2021). Urban Dictionary.

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Simp>

Uszkoreit, L. (2018). With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers. Em K. L.

Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Eds.), *Feminism in Play* (pp. 163–181).

Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_10)

Vieira, P. P. (2018). *A Representacao Feminina em Horizon Zero Dawn*.

*Violence against women*. (2024). <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>

Wittenius, M. (2022). *The transnational anti-gender movement in Europe* | Gunda-

Werner-Institut | Heinrich-Böll-Stiftung. [https://www.gwi-](https://www.gwi-boell.de/en/2022/02/03/the-transnational-anti-gender-movement-europe)

[boell.de/en/2022/02/03/the-transnational-anti-gender-movement-europe](https://www.gwi-boell.de/en/2022/02/03/the-transnational-anti-gender-movement-europe)

*Women's sexual and reproductive rights in Europe—Commissioner for Human Rights—*

*Commissioner for Human Rights—Www.coe.int*. (2017). Commissioner for

Human Rights. <https://www.coe.int/en/web/commissioner/women-s-sexual-and-reproductive-rights-in-europe>

## Anexo 1:

### **Guião da entrevista:**

(Começar com uma breve introdução sobre o projeto, dizer que estou a fazer o mestrado em antropologia com especialização em culturas visuais, e estou a fazer uma tese sobre violência de género e discriminação nos videojogos, em específico, analisando o *Fortnite*.)

P- Pode falar-me um pouco sobre si, referindo o seu nome, idade e pronomes?

P- Vamos começar por falar um pouco sobre a sua experiência geral com videojogos. Quais são os jogos que mais costuma jogar?

P- Em que dispositivos os joga?

P- Fale-me um pouco sobre a sua experiência com os videojogos, por exemplo, o que sente quando joga, porque gosta de jogar...

P- Sente que existe uma representação igual de personagens masculinas e femininas nos videojogos?

P- Sente que o design de personagens masculinas e femininas são idênticos? Por exemplo os seus corpos, as suas roupas...

P- Sente-se representado nos videojogos, no sentido em que se consegue identificar com as personagens com que joga? Quer a nível físico, como a nível de personalidade, por exemplo.

P- Agora vamos falar um pouco sobre o jogo *Fortnite*. O avatar com que costuma jogar está associado ao género com que se identifica?

P- O que é que dá mais atenção quando escolhe a personagem com que joga? São as cores, as roupas...

P- As diferentes características físicas e roupas das personagens têm influência na escolha da personagem com que joga?

P- Utiliza o microfone enquanto joga?

P- Porquê?

P- Já alguma vez se sentiu desconfortável, ameaçado ou intimidado durante o jogo?

P- Pode falar sobre alguma situação marcante?

P- Como se sentiu nesse momento?

P- Já presenciou outro jogador sentir-se desconfortável, ameaçado ou intimidado enquanto jogava?

P- Pode falar sobre esse momento?

P- Já se sentiu discriminado?

P- Qual sente que foi a fonte dessa discriminação?

P- Sobre as situações em que se sentiu desconfortável que descreveu anteriormente, porque sente que isso aconteceu?

P- Já ouviu falar na expressão “violência de género”?

P- Como a definiria?

P- Face a isso, já sentiu que foi vítima de violência de género enquanto jogava?

P- Já presenciou outro jogador ser vítima de violência de género?

P- Quando falha no jogo associa ao seu género?

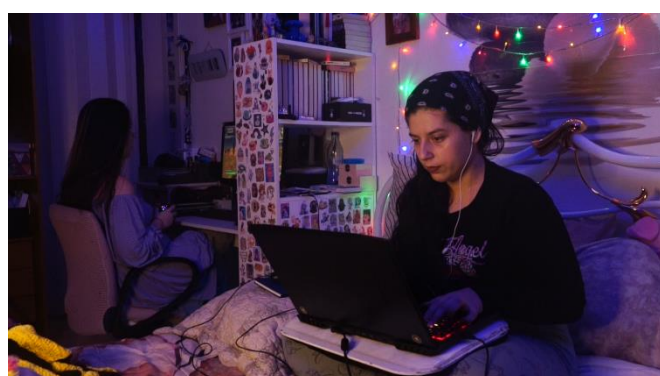
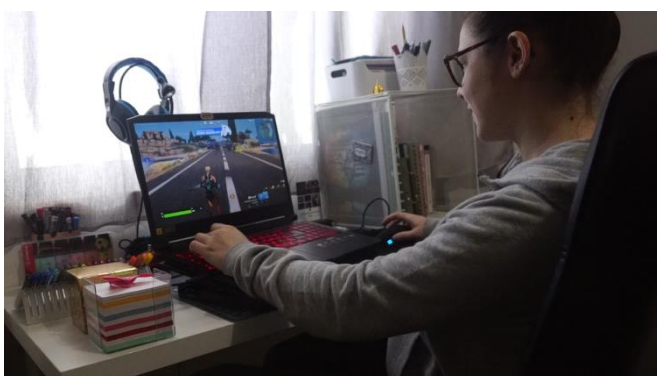
P- Quando falha no jogo, outros jogadores associam ao seu género?

## Anexo 2:

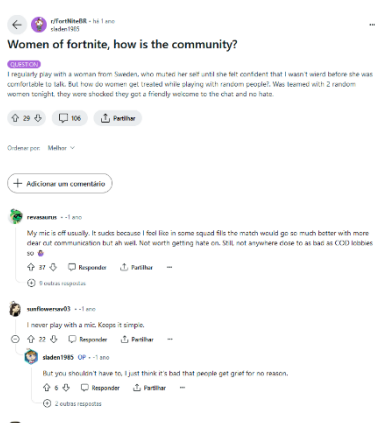
### Storyboard

#### Introdução

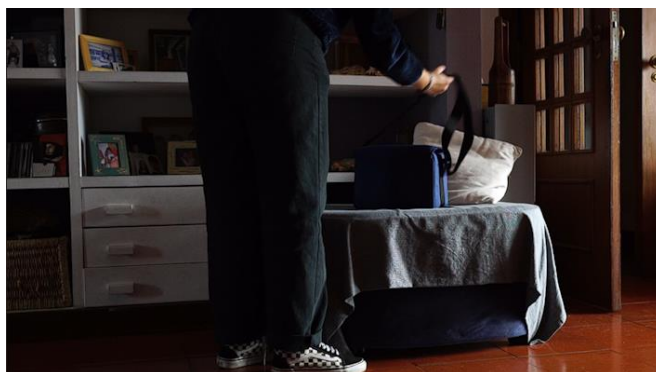
O filme começa com cliques curtos das pessoas entrevistadas a jogar, acompanhado de áudio de comentários que já ouviram como “vai para a cozinha” e “é uma rapariga, vamos perder”.



Aparecem também cliques de jogadoras internacionais a expor a sua realidade com o videojogo e prints de redes sociais onde mulheres dizem que não ligam o microfone devido ao sexismo.



De seguida surgem filmagens minhas a jogar Fortnite, acompanhadas de voz-off a contextualizar o jogo e o seu problema com violencia de género. Assim como a sua popularidade e influencia.



Após estas imagens, eu levanto-me e saio de casa, procurando falar com jogadores e jogadoras portuguesas sobre a sua realidade. No fim desta sequência aparece o título e termina a introdução.

### Parte 1

A primeira parte analisará as opiniões das pessoas entrevistadas sobre a representação feminina no *Fortnite*. Explorando a construção das personagens femininas no jogo.

Nesta parte serão respondidas as questões:

Sente que existe uma representação igual de personagens masculinas e femininas nos videojogos?

- Bárbara fala na representação desigual de personagens nos jogos de luta, e que o *Fortnite* foi uma inovação.
- Ana Marques diz que no *Fortnite* as personagens não são sexualizadas
- André diz que hoje está melhor, mas que ainda não há igualdade
- MermaidHits diz que existe uma representação igual no *Fortnite*, mas não é no bom sentido

Sente que o design de personagens masculinas e femininas são idênticos?

- Ana Simão diz que o design é idêntico
- André diz que não são idênticos, tanto os homens como as mulheres são sexualizados, mas as mulheres são mais
- MermaidHits diz que as *skins* femininas no *Fortnite* são bastante gráficas

No *Fortnite*, o avatar com que costuma jogar está associado ao género com que se identifica?

- Ana Simão costuma jogar com *skins* femininas, como forma de dizer que é rapariga e também joga, às vezes quando joga com o namorado usa uma *skin* masculina
- MermaidHits diz que joga quase sempre com *skins* femininas porque se sente representada e como forma de marketing e no geral, a maioria das pessoas, tanto rapazes como raparigas, jogam com *skins* femininas

O que é que dá mais atenção quando escolhe a personagem com que joga?

- Barbara fala sobre uma personagem de que gosta e usar as *skins* em equipa
- Ana Marques diz que dá importância ao design e ao cabelo
- Ana Simão dá mais atenção às roupas porque são diferentes e identifica-se com elas
- André valoriza as roupas e escolhe personagens com que se identifica de outros jogos
- MermaidHits escolhe simplesmente skins que considera bonitas

As diferentes características físicas e roupas das personagens têm influência na escolha da personagem com que joga?

- Ana Simão diz que gosta de personagens elegantes
- MermaidHits escolhe apenas no sentido estético

As entrevistas vão variando entre a perspetiva perto e longe. E são incluídas imagens a exemplificar as personagens de que falam.



No final, faço uma conclusão em voz-off, analisando criticamente o que foi dito durante as entrevistas. Neste momento passam filmagens das personagens do *Fortnite* e do próprio videojogo.



## Parte 2

A segunda parte abordará as experiências destes jogadores, onde irão relatar momentos em que se tenham sentido discriminados, vítimas de violência de género e irão falar sobre momentos marcantes que lhes tenham acontecido diretamente, ou que tenham presenciado.

Serão respondidas as seguintes questões:

Já alguma vez se sentiu desconfortável, ameaçado ou intimidado durante o jogo?

- Bárbara diz que já se sentiu
- André nunca se sentiu
- MermaidHits diz que já se sentiu tantas vezes que acabou por se habituar

Já presenciou outro jogador sentir-se desconfortável, ameaçado ou intimidado enquanto jogava?

- Ana Marques diz que já presenciou na *live* da MermaidHits e fala das diferenças entre os comentários de apoio a jogadores, e os comentários a criticar as jogadoras
- Bárbara fala da situação em que a MermaidHits recebe críticas por ter pintado as unhas de preto, e refere que os ataques aos homens são diferentes dos ataques às mulheres
- André diz que já presenciou outros jogadores fazerem comentários negativos
- MermaidHits partilha uma situação onde presenciou um homem a fazer perguntas explícitas a uma criança

Já se sentiu discriminado?

- Ana Simão diz que já se sentiu discriminada no *League of Legends*
- André diz que já se sentiu discriminado no *Counter Strike*
- MermaidHits diz que a sua equipa ajuda muito a filtrar comentários discriminatórios e que um dia durante uma *live* alguém comentou que o seu pai tinha morrido

Sobre as situações em que se sentiu desconfortável que descreveu anteriormente, porque sente que isso aconteceu?

- André diz que pode acontecer quando faz uma má jogada
- MermaidHits diz que as suas vitórias não são levadas a sério por ser uma mulher, e que esta discriminação também pode ser má para os rapazes

Como definiria a expressão “violência de género”?

- Ana Marques diz que é um tipo de violência com base no género da pessoa, e acontece tanto em homens como em mulheres
- Bárbara diz que pessoas trans e da comunidade LGBT também são vítimas de violência de género
- Ana Simão refere que existem pessoas que acreditam que certos jogos são só para rapazes ou só para raparigas. Fala também de uma situação onde um amigo seu foi gozado por outros amigos por jogar um videojogo
- MermaidHits diz que sofre violência de género todos os dias quando liga a *stream*

Face a isso, já sentiu que foi vítima de violência de género enquanto jogava?

- Bárbara diz que já foi vítima tanto no jogo como na vida real
- Ana Marques diz que nunca sofreu de nenhuma maneira
- André nunca foi vítima, só pelos amigos, mas considera que foi na brincadeira
- MermaidHits diz que outras pessoas colocam em causa o seu jogo apenas por ser rapariga e fazem comentários sexuais de modo a perturbar o jogo

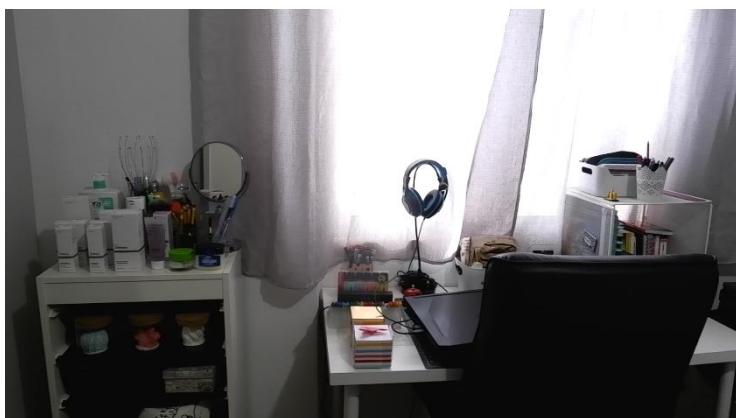
Quando falha no jogo associa ao seu género?

- MermaidHits diz que não, no entanto, por causa disso e por reconhecer que joga bem, outras pessoas consideram-na arrogante

P- Quando falha no jogo, outros jogadores associam ao seu género?

- André já presenciou outros jogadores assumirem que é uma rapariga quando alguém falha no jogo

No final da segunda parte, farei novamente em voz-off uma análise ao que foi dito, abordando as diferentes formas de violência de género que podem ocorrer no contexto dos jogos online, como assédio verbal e discriminação. Durante este momento passam imagens dos *setups* das pessoas.



### Parte 3

A terceira parte abordará o impacto e as consequências que esta discriminação têm nos jogadores. Irei explorar o impacto emocional e psicológico das experiências de violência de género no *Fortnite*.

Serão respondidas as seguintes questões:

Fale-me um pouco sobre a sua experiência com os videojogos

- Ana Marques fala de jogar para descontrair, lidar com a frustração e sobre mulheres também serem boas jogadoras
- Ana Simão diz que joga para se distrair
- André diz que joga desde sempre

Como se sentiu nesse momento? (Referente à questão: Já alguma vez se sentiu desconfortável, ameaçado ou intimidado durante o jogo?)

- Bárbara sentiu raiva e vergonha
- Ana Simão sentiu-se frustrada, desanimada e humilhada

- MermaidHits diz que não se sente pessoalmente ofendida, mas fica revoltada
- André diz que já presenciou amigos a sofrerem especialmente em *Counter Strike* e algumas raparigas, sentiu-se desconfortável nesses momentos

Qual sente que foi a fonte dessa discriminação?

- Bárbara diz que a fonte foi por ser uma mulher
- Ana diz que este tipo de discriminação afeta psicologicamente as jogadoras, e em como até num passatempo existe discriminação
- André diz que a fonte é raiva acumulada
- MermaidHits diz que muitas vezes são crianças sem educação

Já se sentiu discriminado?

- Quando Ana Simão diz que já se sentiu discriminada no *League of Legends*, sentiu-se humilhada

Face a isso, já sentiu que foi vítima de violência de género enquanto jogava?

- MermaidHits diz que comentários sexuais e negativos podem afetar outros jogadores

No final da terceira parte irei fazer uma conclusão crítica em voz-off, e intercalar com imagens das pessoas entrevistadas a jogar.



### Conclusão

É apenas no final que são respondidas as questões de que jogos é que as pessoas entrevistadas também jogam, além do *Fortnite*. É respondida a pergunta: Quais

são os jogos que mais costuma jogar? E em que consola os joga?, apresentando, por fim, as várias pessoas.

Farei uma conclusão onde abordarei as medidas que a *Epic Games* tem desenvolvido para eliminar a discriminação e promover uma experiência de jogo mais positiva, e também comunidades portuguesas que têm como objetivo criar um espaço seguro e inclusivo para outras jogadoras.

Farei também um apelo à ação para criar comunidades de jogos mais inclusivas e seguras para todos os jogadores, independentemente do seu género.

### Consequências

O tipo de ação que tomaremos para cada violação dessas regras é determinado caso a caso. Observaremos a gravidade, se você já cometeu alguma violação e outros fatores. As ações podem ir de avisos por conta de ofensas menos graves, perda de acesso a recursos sociais, como bate-papo por voz e adicionar amigos, até chegar no banimento permanente da sua conta.

Se a sua conta for banida permanentemente, você perderá todos os direitos a jogos, itens virtuais, saldo na conta e outros itens ganhos ou comprados. Se você tiver várias contas, podemos agir contra todas elas.

Para mais informações sobre práticas de moderação de conteúdo, acesse nossa [Central de Segurança e Proteção](#).

### Denúncia de Jogador

Somos todos parte desta comunidade e depende de nós mantê-la amigável, divertida e livre de negatividade.

Se você se deparar com um jogador que não esteja respeitando as Regras da Comunidade, as [Regras de Conteúdo](#) ou outros jogadores, você pode denunciá-lo no [nosso recurso de denúncia no jogo](#).

Se você encontrar alguém de quem não gosta, mas que não está em violação das Regras da Comunidade, você pode [bloquear a pessoa](#).

#VIDEOJOGODISEELA

### O VDE

"Videojogo, disse Ela" é um projeto 100% dedicado ao gaming no feminino.

Uma comunidade exclusivamente composta por mulheres – da ilustração à programação, da comunicação ao publishing de videojogos – e um espaço seguro de partilha e suporte mútuo.

Todos os tipos de Gamer (causal ou hardcore) são bem-vindos!



O filme termina com a Ana Simão a vencer no *Fortnite*, para mostrar que apesar de toda a discriminação, as mulheres jogam bem e também vencem.



Por fim, passam os créditos.

#### Anexos:

Planos das entrevistas



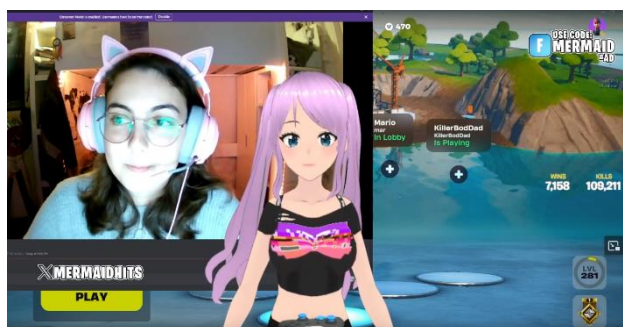
Entrevista a Ana Marques e Bárbara filmada de dois ângulos diferentes



Entrevista a Ana Simão filmada de dois ângulos diferentes



Entrevista a André filmada de dois ângulos diferentes



Entrevista a Mermaidhits através do Discord e em stream na Twitch

## Anexo 3:

### Licenças para utilização das músicas no documentário:

PIXABAY LICENSE CERTIFICATE  
=====

This document confirms the download of an audio file pursuant to the Content License as defined in the Pixabay Terms of Service available at <https://pixabay.com/service/terms/>

Licensor's Username:  
<https://pixabay.com/users/coma-media-24399569/>

Licensee:  
u\_go4v44vm29

Audio File Title:  
Documentary

Audio File URL:  
<https://pixabay.com/music/ambient-documentary-11052/>

Audio File ID:  
11052

Date of download:  
2024-04-24 20:15:23 UTC

Pixabay, a Canva Germany GmbH brand  
Pappelallee 78/79  
10437 Berlin  
Germany

Pixabay is a user-contributed stock content website. The above-named Licensor is responsible for this audio file. Pixabay monitors uploaded audio files only to a reasonable extent. Pixabay cannot be held responsible for the acts or omissions of its users and does not represent or warrant that any required third-party consents or licenses have been obtained.

Figura 13- Licença para o uso da música "Documentary" de Coma-Media

**YOU'RE FREE TO USE THIS SONG IN ANY OF YOUR VIDEOS, BUT YOU MUST CREDIT THE AUTHOR (COPY & PASTE):**

Mitsubachi by Smith The Mister <https://smiththemister.bandcamp.com>  
Smith The Mister <https://bit.ly/Smith-The-Mister-YT>  
Free Download / Stream: <http://bit.ly/mitsubachi>  
Music promoted by Audio Library <https://youtu.be/0lgndUb1YQI>

Figura 14- Licença para o uso da música "Mitsubachi" de Smith The Mister