
Leonardo Andrada de Mello (Publicitário no Hospital Universitário Dr. Miguel Riet Correa Jr. (HU-Furg), vinculado à Empresa Brasileira de Serviços Hospitalares (Ebserh). Doutor em Ciências da Comunicação na Unisinos, na linha Mídias e Processos Audiovisuais. Possui graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (2017) e mestrado em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria (2020). Participante dos grupos de pesquisa Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design (UNISINOS) e Consumo e Culturas Digitais (UFSM). Foi professor substituto no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS e no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES.)

“NÃO ME IMPORTA SE O JOGO SEJA O MAIS PICA DE TODOS...”: CORPORALIDADE E ATIVIDADE SEXUAL COMO EXPRESSÕES DA MASCULINIDADE HEGEMÔNICA NA COMUNIDADE SOBRE JOGOS DIGITAIS

Nesse trabalho de inspiração etnográfica observamos um grupo no aplicativo WhatsApp, voltado à discussão sobre jogos digitais, procurando por manifestações da masculinidade hegemônica (Almeida, 1995; Grossi, 2006), em especial a atividade sexual e a corporalidade. A partir das relações estabelecidas neste grupo, traçamos paralelos com outras comunicações que acontecem em grupos abertos, como na plataforma de venda de jogos e rede social *Steam*. Usamos como prisma analítico os conceitos de campo, *habitus* e capital simbólico (Bourdieu, 1983; 1989;1993), em especial um capital específico do campo, o capital lúdico (Consalvo, 2007). Argumentamos que as expressões da masculinidade no mundo dos jogos são reflexo de um mundo que foi amplamente dominado e controlado por homens e que a comunidade sobre jogos digitais se torna um campo amplo para violência simbólica a partir da masculinidade hegemônica. Concluímos que as plataformas de sociabilização, assim como a própria indústria de jogos, pensam suas estruturas para um público masculino, propiciando e incentivando expressões da masculinidade hegemônica. Concluímos também que essa masculinidade é expressa tanto de forma aberta, como em pequenas nuances de comportamento, e que ao mesmo tempo em que chancelam os mais diversos tipos de violências, também são responsáveis por invisibilizá-las.

Palavras-chave: Jogos digitais; masculinidade hegemônica; violência simbólica; capital simbólico

ABSTRACT:

In this ethnographically inspired study, we observed a WhatsApp group focused on discussions about digital games, seeking manifestations of hegemonic masculinity (Almeida, 1995; Grossi, 2006), particularly in relation to sexual activity and corporeality. Based on the relationships established within this group, we drew parallels with other forms of communication occurring in open groups, such as on the game sales and social networking platform Steam. As our analytical framework, we employed the concepts of field, habitus, and symbolic capital (Bourdieu, 1983; 1989; 1993), with particular attention to a specific form of capital within this field — gaming capital (Consalvo, 2007). We argue that expressions of masculinity in the gaming world reflect a domain that has been largely dominated and controlled by men, and that the digital gaming community constitutes a broad field for symbolic violence rooted in hegemonic masculinity. We conclude that socialization platforms, as well as the gaming industry itself, design their structures for a male audience, thereby fostering and reinforcing expressions of hegemonic masculinity. We also conclude that this masculinity is expressed both overtly and through subtle behavioral nuances, and that while it legitimizes various forms of violence, it simultaneously contributes to their invisibility.

Keywords: Digital games; hegemonic masculinity; symbolic violence; symbolic capital

Comunidades gamers?

Para compreensão desses grupos é fundamental começarmos discutindo o campo de pesquisa, as comunidades de pessoas que jogam. Comunidade remete a uma sensação de segurança, um lugar de acolhimento e de onde você pode fazer parte (Bauman, 2003). As comunidades deveriam ser territórios de convivência onde uma pessoa poderia se expressar sem medo. A comunidade em torno de jogos digitais pode ser vista como análoga outros tipos de comunidades, uma reunião de pessoas em torno de um interesse em comum, em relações permeadas por instâncias de poder e violência.

Pensando na formação destas comunidades dois campos de pesquisa interseccionados são interessantes para observar como as questões relativas a masculinidade se apresentam: o aplicativo de troca de mensagens *WhatsApp*, e a plataforma *Steam*ⁱ. O *WhatsApp* é um aplicativo de conversação para telefones móveis, que pertence ao grupo Meta, e em que é possível enviar mensagens de texto, áudios, imagens e vídeos. Neste aplicativo é possível montar grupos de até 256 pessoas e comunidades que congregam dezenas de grupos.

Observando estes campos, o *WhatsApp* (uma comunidade fechada) e a *Steam* (uma comunidade aberta), foi possível perceber que existem fissuras

nesta comunidade, em especial quando pensamos nas questões de gênero. Segundo a Pesquisa Games Brasil, 50,9% do público que consome jogos digitais no país é composto por mulheres, contudo, apenas 43% delas se consideram *gamer*, enquanto entre os homens este número chega a 57,3%. Nossa colaborador de pesquisa [Marlon], um desenvolvedor de jogos, dá uma pista para compreender esta fissura quando perguntado sobre ser ou não um *gamer*:

Pois então, depende do que se vê por *Gamer*. Honestamente eu não gosto muito da *label*, acho que ela engrossa uma cultura muitas vezes bem tóxica. Assim como eu gosto bastante de *Anime* mas não gosto de me considerar *otaku* hahaha. Mas dito isso, eu desenvolvo jogos, estou quase que 100% do meu tempo livre jogando, seria meio falacioso fugir dessa *label*. ([Marlon] em conversa privada via WhatsApp)

Dessa forma, parece existir um movimento na comunidade em torno de jogos digitais que rejeita a nomenclatura *Gamer*, Megan Condis (2018) afirma que “gamers são membros auto- identificados de um grupo subcultural organizado em torno de fãs de videogames [...]; eles vivem videogames. Eles acreditam que jogar constitui uma parte importante de sua identidade.” (Condus, 2018: 2, tradução nossa). A autora argumenta que a entrada de cada vez mais pessoas no universo dos jogos, antes território de homens jovens, brancos, héteros e de classe média estadunidenses, fez com que os que se consideravam donos deste território radicalizassem suas posturas, afirmado que:

a política reacionária dos jogadores é uma extensão da política de reação da ala direita estadunidense, a política do homem branco heterossexual que quer construir um muro para impedir a entrada de imigrantes e pensa que as feministas estão causando o “acovardamento” de nossa cultura. (Condus, 2018: 3, tradução nossa)

Por este motivo, apesar de questionarmos nossas colaboradoras e colaboradores sobre se considerarem ou não *gamers*, resolvemos não adotar o termo no texto, substituindo ‘comunidades *gamers*’ por *comunidades sobre (ou em torno de) jogos digitais* e ‘*gamers*’ por *pessoas que jogam ou jogadoras e jogadores*.

Pensando em tensionar as questões de gênero, em especial as questões relativas à masculinidade, optamos por uma abordagem teórica que nos ajudasse a compreender as relações estabelecidas nestas (ou nesta) comunidades. Para tanto, recorremos a teoria dos campos de Bourdieu (1983), entendendo que cada uma destas plataformas de comunicação se constitui como um campo específico, com práticas específicas, mas que possuem interseccionalidades. Dessa forma, pensar os campos sociais possibilita pensar na pluralidade de mundos possíveis em um espaço social, espaço de interação onde agentes sociais realizam trocas simbólicas. Olhar para este espaço não é somente

localizar o contexto onde se encontra o objeto de pesquisa, o campo é o espaço das práticas, que possui uma história própria, que é estruturado e estruturante de posições.

Outro conceito importante para essa observação é o de capital simbólico (Bourdieu, 1993; 1996), que nos possibilita observar a forma como são acionados e articulados os diferentes capitais simbólicos e pensar os mesmos na forma como são transformados e trocados dentro da rede estabelecida nos diferentes campos. Assim, procuramos também pensar em qual capital era específico desse campo nos deparamos com o conceito de *capital lúdico*. Esse termo, que não aparece em nenhum trabalho de Bourdieu, faz referência, dentre outras coisas, às habilidades de quem joga. Para além das habilidades, Mia Consalvo (2007), aponta que elementos paratextuais, ou seja, elementos externos ao texto, são constitutivos do que ela define como *Gaming Capital*, que decidimos traduzir como capital lúdico. Dentre estes elementos estão: o conhecimento anterior que se tem sobre o título, ou série; informações de revistas especializadas ou sites especializados; peças publicitárias sobre determinado jogo (Consalvo, 2007: 5). Assim, quanto melhor o desempenho em jogo por parte de quem joga, quanto mais conhecimento ela possui do campo e da cultura das pessoas que jogam, mais capital lúdico possui.

“Boa parte dos jogadores homens (ou moleques) acabam por assediar essas garotas” - A Masculinidade Hegemônica

Questionar sobre como os colaboradores entendiam o conceito de masculinidade tóxica, foi um movimento muito frutífero. Nossa colaborador [Spohr]ⁱⁱ identifica uma questão que é recorrente no mundo dos jogos, em conversa privada me disse que:

“Um outro fato é que as garotas na comunidade gamer, principalmente pública, acabam por se “esconder” disfarçando o NICK e até evitando comunicação via VoIP, uma vez que boa parte dos jogadores homens (ou moleques) acabam por assediar essas garotas (ex: “passa WhatsApp”, “manda nudes”, “ahh uma garota aqui? Deve ser Noob” e por aí vai)” ([Spohr] em conversa privada via WhatsApp).

Esse tipo de violência transcende as questões relativas só à comunidade de jogadores e jogadoras e, como se trata de um problema social bastante amplo, também possui reverberações dentro desta indústria.

Jason Schreier avisa no capítulo introdutório de seu livro sobre a indústria de jogos que “você provavelmente notará que a maioria das pessoas que falam neste livro são do sexo masculino, um reflexo deprimente (e não intencional) de uma indústria que, há décadas é dominada por homens” (Schreier, 2018: 17).

Essa indústria, reflexo de um mundo amplamente dominado e controlado por homens, encontra eco na comunidade sobre jogos digitais, fazendo desta um campo amplo para demonstrações de masculinidade hegemônica. Segundo Miguel Vale de Almeida:

[Hegemonia] Significa ascendência social alcançada para lá das disputas de poder, na organização da vida privada e dos processos culturais (Connell 1987:184). A hegemonia não é imposta pela força das armas; embora não exclua a força, não é através desta que se atinge a hegemonia. E tão pouco significa a obliteração de alternativas. Como dizia João Pina-Cabral (em comunicação oral), a hegemonia é uma forma de dominação em que o dominado participa na sua dominação, a hegemonia sendo como um foco que, ao iluminar uma certa zona, deixa as outras zonas na semi-escuridão. (Almeida, 1995: 100)

Nestes processos culturais, observamos alguns elementos que são importantes para compreender essas masculinidades e que também nos serviram como categorias de análise para problematizar as práticas destes agentes no campo: a atividade sexual e a corporalidade (Almeida, 1995; Silva, 2012). Estas categorias nos possibilitaram tecer uma análise sobre as relações estabelecidas no campo e como elas ajudam na manutenção de determinadas posições dominantes destes agentes. Ainda segundo Almeida:

O conceito [masculinidade hegemônica] permite uma concepção mais dinâmica de masculinidade, entendida assim como estrutura de relações sociais, em que várias masculinidades não-hegemónicas subsistem, ainda que reprimidas e auto-reprimidas por esse consenso e senso comum hegemónico, sustentado pelos significados simbólicos «incorporados». (Almeida, 1995: 100)

É interessante perceber que estes elementos foram debatidos no trabalho do autor em um contexto social completamente diferente do que abordamos, se no caso de Miguel Vale de Almeida estas questões são discutidas observando uma aldeia no interior de Portugal nos anos 1980, enquanto os grupos com que nos relacionamos se articulam em uma comunidade que tem suas interações se dão majoritariamente por meios digitais.

“Bota o pau na mesa!” - Expressões da Corporalidade

Em algumas conversas com nossos colaboradores, em especial com [Marlon], os jogos foram descritos como sendo alguns criados para o público masculino e outros para o público feminino. Esse tipo de descrição nos levou a discutir um aspecto específico da masculinidade hegemônica: como que, em um ambiente normalmente entendido como descorporificado, como é o ambiente por onde estes agentes fazem suas trocas informacionais, é expressa a corporalidade? Partindo das respostas de nossos colaboradores e colaboradoras,

quando perguntados em conversa privada sobre a representação do masculino nos jogos, o colaborador [Spohr] responde que é “fantasia, não passa disso, é uma representação de como eu gostaria de ser e/ou até uma sensação de ser o próprio personagem no mundo, época e situação..” demonstrando que o fato de os personagens masculinos serem apresentados como musculosos e agressivos, isso seria uma representação de como ele gostaria de ser. Outro colaborador, [Lucário] faz eco:

Honestamente, pra mim não muda nada... Sou magro sem músculos, quase ficando careca, criando pancinha de coca... Eu não quero ser representado em games ou filmes, eu quero que eles me divirtam... E particularmente, prefiro ver um Jason Momoa delícia na tela do que um [Lucário] ([Lucário] em conversa privada via WhatsApp, 2019)

Megan Condis argumenta que “por muitos anos, o nerd e o nerd foram vistos como imagens de masculinidade fracassada a serem evitadas a todo custo. [...] Os geeks e os jogadores costumavam ser posicionados como sujeitos insuficientemente masculinos contra os quais o estilo bonitão e atlético da masculinidade era medido” (Condus, 2018: 20, tradução nossa). Dessa forma, a principal forma como a corporalidade idealizada é expressa no mundo do jogo, é por meio da representação dos avatares no jogo. Essa é uma característica que acaba sendo incorporada pela comunidade assim como pela indústria. As duas falas de nossos colaboradores ([SpOhr] e [Lucário]) apontam que nenhum investimento de capital simbólico é feito em busca de suas representatividades, pois ambos estão de acordo com o que o campo valoriza.

Mas não é somente nos avatares que se expressam as corporalidades como dimensão da masculinidade hegemonic nas comunidades sobre jogos digitais. Uma forma recorrente de trazer questões relativas ao corpo é uma espécie de corporalidade discursiva, onde partes do corpo masculino são exaltadas como uma forma de adjetivação de determinados assuntos.

[Lucário]: Tu também é adm do grupo.. **Bota o pau na mesa!** [Lucário]:
Huahuahua
(Conversa no grupo de WhatsApp, 2019, destaque nosso)

Estas são, conforme Condus, “expressões retóricas de dominação sexual feitas por amigos e rivais” (Condus, 2018: 23, tradução nossa) onde a valorização do que é característico do masculino fica evidenciado pelo uso da linguagem. No contexto da conversa, a expressão é associada a um capital social vinculado ao masculino como uma expressão de autoridade. O que é masculino então recebe uma valoração, sendo um capital utilizado para a conservação do campo, se opondo ao que seria feminino. Bourdieu aponta que:

A divisão entre os sexos parece estar “na ordem das coisas”, como se diz

por vezes para falar do que é normal, natural, a ponto de ser inevitável: ela está presente, ao mesmo tempo, em estado objetivado nas coisas (na casa, por exemplo, cujas partes são todas “sexuadas”), em todo o mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e nos habitus dos agentes, funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação. (Bourdieu, 2002: 17)

Assim, conforme a descrição de Bourdieu de como as partes da casa são “sexuadas”, os espaços *on-line* e as construções discursivas que são articuladas neste mesmo espaço também o são. Se, nas demonstrações de masculinidade a partir da corporalidade em espaços físicos ela se dá a partir da exposição do corpo, e de características do mesmo (Almeida, 1995; Connell, 1995; Connell e Messerschmidt, 2013; Dutra e Orellana, 2017), nos espaços *on-line*, quando não se vale do uso de imagens do próprio corpo ou de uma avatar que represente essa corporalidade, essa expressão se dá de forma discursiva.

Em outro momento, enquanto o grupo conversava sobre o lançamento do jogo *Red Dead Redemption 2*, até então exclusivo para consoles, que começaria a ser comercializado em sua versão para computadores, foi utilizada uma expressão recorrente no grupo, sempre usada indicando o masculino como adjetivação positiva. A expressão ‘pica’, gíria para pênis, valorada de forma positiva, reforça que, segundo Connell e Messerschmidt “a masculinidade hegemônica está relacionada com formas particulares de representação e uso os corpos dos homens” e que “os corpos participam na ação social ao delinearem os cursos da conduta social – o corpo como participante da geração de práticas sociais.” (Connell e Messerschmidt, 2013: 269)., Condis argumenta que:

A gíria que define a cultura gamer contribui para um sistema retórico no qual o desempenho da masculinidade (e a rejeição da feminilidade e queer) é uma das maneiras pelas quais se sutura na comunidade. Não basta apenas se sentir suficientemente viril ou se identificar com exemplos positivos de masculinidade. É preciso reafirmar contínua e vocalmente a masculinidade de alguém, rejeitando aquilo que é considerado insuficientemente masculino.¹² (Condis, 2018: 19, tradução nossa)

Se na fala anterior trouxemos um exemplo de expressão que demonstra a valorização do corpo masculino, em especial do falo, usada para adjetivação de forma positiva, outras formas discursivas naturalizam a violência a partir do masculino. Essa violência é reflexo de uma dominação masculina a partir da corporalidade. Na conversa a seguir, nosso colaborador [Inf] compartilha um link com a notícia de que os jogos da desenvolvedora *Quantic Dreams*, que antes eram exclusivos para console e teriam portabilidade para PCs, sendo vendidos pela *Epic Store*, principal concorrente da *Steam*.

[Lucálio]: Epic vai estuprar a Steam desse jeito

[Inf]: 😂 😂

(Conversa no grupo de *WhatsApp*, 2019, destaque nossos)

A utilização do termo ‘estuprar’ é recorrente nas conversas tanto no grupo do *WhatsApp*, quanto nos fóruns da *Steam*. Nestas conversações, o termo não é usado para expressar um ataque ou uma violência sexual, mas como uma expressão de vitória, mais que isso, como uma expressão de vitória completa e arrasadora. A naturalização da expressão não diminui a violência dela, pelo contrário, ela transcende a esfera discursiva. No caso *#Gamergate*, a desenvolvedora *Zoe Quinn* recebeu diversas ameaças de estupro e morte (Condís, 2018). Os ataques dos trolls da internet utilizam o estupro como ameaça frequentemente, “...os trolls tentarão solicitar respostas de suas vítimas usando provocações de gênero (“cadela”, “bicha”) e aludindo ao estupro e à violência doméstica como uma metáfora para seu domínio em um jogo.” (Condís, 2018: 16, tradução nossa). Condís também aponta que

muitos críticos e jornalistas de jogos [...] escreveram sobre “a tendência do ‘estupro’ a ser usado pelos jogadores como gíria para a vitória sobre um obstáculo ou companheiro de jogo” [...], como um combatente vencedor que comemora seu sucesso gritando “você acabou de ser estuprado!” no microfone conectado ao fone de ouvido. (Condís, 2018: 23, tradução nossa)

O estupro acaba sendo tão naturalizado nestes espaços que inclusive chega a ser representado dentro de alguns jogos, como é o caso de *Rapelay*, jogo em que se ganha pontos por estuprar mulheres no metrô e que, em uma busca simples, foi possível acessar diversos sites que estavam disponibilizando-o de graça, sintoma mórbido das práticas dessa comunidade. Outro jogo em que o estupro é representado e naturalizado é *RapeDay*, que esteve disponível na *Steam* mas foi removido após uma série de denúncias. É importante ressaltar que movimentos como o *#MeToo*, que denunciaram o assédio sexual em diversas esferas públicas, também tiveram reverberações no mundo dos jogos, com diversas denúncias relacionadas à indústria de jogos digitais o que se constitui numa subversão do campo.

O estupro então não se constitui como um termo genérico de vitória como parece ser usado pelas pessoas que fazem parte do grupo do *WhatsApp*, mas uma violência presente e recorrente no mundo dos jogos digitais. Essa violência é direcionada contra as mulheres, é na separação de gêneros que ela ganha potência. Conforme Berenice Bento:

... a ideologia da masculinidade hegemônica, que se pauta pela divisão hierárquica, binária e assimétrica das relações de gênero, cujo discurso busca desvalorizar tudo que se refere ao feminino, consegue um nível de hegemonia que cala e/ou intimida outras masculinidades. A homofobia, a violência, o racismo, o machismo são algumas das práticas da masculinidade hegemônica na sociedade brasileira. (Bento, 1999: 47)

Muitas das expressões da masculinidade hegemônica então são pautadas pela ênfase na diferença de gêneros. Geralmente esta diferença se dá a partir da representação dos corpos masculinos e femininos nos jogos, o homem preparado para a batalha e a mulher de forma sensualizada, caso em que mais uma vez a indústria tem um público prioritário definido para o qual estes jogos preservam o status do campo. Em alguns casos esta diferença está evidenciada na própria mecânica dos jogos, como é o caso de *Resident Evil*. No jogo existe uma diferença de dificuldade entre se jogar com o personagem masculino ou feminino, conforme aponta Condís (2018, p.58). Essa diferença também é percebida por nossos colaboradores e colaboradoras. Em conversa sobre o jogo [SAMU] fala de uma passagem onde é percebida a diferença de jogabilidade entre Leon (personagem masculino) e Claire (personagem feminina).

[SAMU]: Bah, e é foda que com o Leon não tem voltar, pq quebra a escada
né [SAMU]: com a Claire não tem esse problema
(Conversa no grupo de WhatsApp, 2019)

Esse tipo de abordagem na própria mecânica reforça uma diferença equivocada entre o corpo masculino e o feminino na esfera das competências, trazendo a ideia de que, se você está jogando com a personagem feminina, o jogo tem de ser mais fácil. Isso dialoga com a proposição anterior de [Marlon] de que haveria jogos como temáticas mais masculinas e outros mais femininas, sendo que estes seriam os mais casuais. Este tipo de prática responde a uma negação e desvalorização do que é feminino, segundo Connell:

Os esportes televisionados, os filmes de "ação" de Hollywood, os desenhos animados e os quadrinhos dos super-heróis, os romances de aeroporto, os jogos violentos de videogame, os conjuntos de brinquedos plásticos infantis, tudo isso insiste de forma incessante na superioridade corporal dos homens e no seu domínio da tecnologia e da violência. (Connell, 1995: 195)

A série *Resident Evil* foi presença constante nas conversas do grupo do WhatsApp, e várias vezes o recorte de gênero se fazia presente nestas conversas, o que mais incomodou [Lucálio] em *Resident Evil* (filme) foi o fato de a protagonista 'ganhar na briga' do vilão. Essa desvalorização do que é feminino também se reflete em uma objetificação do corpo feminino.

Por fim, quando pensamos a masculinidade hegemônica, especificamente na sua dimensão da corporalidade, entendemos que a mesma é expressa dentro das comunidades sobre jogos digitais das seguintes formas: uma corporalidade discursiva, que valoriza expressões que evidenciam o corpo masculino ou que usam o mesmo para adjetivação de outras coisas; evidenciando a diferença de gênero, a partir da representação nos jogos, seja de forma gráfica e visual ou na forma de mecânicas dentro do jogo. O ponto de partida dessa diferenciação é, para que estes homens exerçam a valorização do

que eles entendem por masculino, se opera uma desvalorização e dominação do que é feminino. Grande parte dessa desvalorização se reflete na objetificação do corpo feminino nestes espaços lúdicos ou, como elucida Kimmel, “podemos saber o que significa ser um homem em nossa cultura estabelecendo definições em oposição aos grupos considerados como os outros – as minorias raciais, as minorias sexuais e, sobretudo, as mulheres.” (2016, p.99)

“Não tem os nudes, mas se precisar, o da Claire eu posso enviar” - Atividade Sexual como forma de violência

Ao pensarmos sobre a atividade sexual, identificamos a mesma relação com a discursividade, ou seja, elementos relativos à sexualidade e à atividade sexual presentes nas nuances das conversações. Não é aparente no grupo, ao contrário do que foi observado por Almeida (1995) e Silva (2012) em grupos que se reuniam fora das redes, conversas com temas sobre a predação sexual ou a atividades sexuais explícitas. Entretanto, é importante apontar que houve uma mudança significativa no grupo do *WhatsApp* que compôs o corpus da pesquisa. Antes de se tornar campo do estudo, o grupo era composto somente por homens, então textos, memes e assuntos relacionados a sexo eram muito constantes, porém, várias mulheres passaram a fazer parte do grupo, sendo as mais ativas [Donna], [RIMA] e [AnAt]. A entrada delas resultou em uma redução e quase desaparecimento desse tipo de conteúdo. O mesmo vale para a homofobia, já que desde a entrada de um integrante assumidamente homossexual, [Lore], as expressões dessa forma de violência também reduziram a quase nada.

Na comunidade sobre jogos digitais, quando se fala de atividade sexual, é inevitável pensar na hipersexualização (Consalvo, 2003; Condis, 2018; Medina, 2019) das personagens femininas e como essa hipersexualização se articula de forma naturalizada. Em conversa privada [Spohr] afirma que “*na verdade isso sempre existiu (maior variedade de personagens masculinos e quanto aos personagens femininos hipersexualizados já existe aquela tendência de ‘pouca roupa’ e/ou ‘coisas fofas’ o que faz a comunidade vir a gastar mais dinheiro para tê-las como um exemplo de Skins*”. ([Spohr] Conversa privada via WhatsApp)

Buscando formas de discutir essa atividade sexual discursiva, procuramos por elementos que pudessem ser problematizados nesta perspectiva. Assim, a partir das conversas do grupo de *WhatsApp*, percebemos alguns elementos que possuíam uma conotação sexual. Em diversos momentos existe uma erotização de elementos discursivos; em outros é compartilhado conteúdo erótico; também foi possível constatar relatos da utilização de *mods* nas representações de violências simbólicas, em especial da violência de gênero; e, por fim, a utilização de expressões associadas à comunidade *queer* (Condis, 2018).

Para começar, é importante olhar para estas comunidades sobre jogos

digitais de forma relacional com o público que tradicionalmente frequentava estas comunidades. Este público, que era majoritariamente masculino e que não se enquadra no perfil tradicional de masculinidade - atleta, magro - (Condís, 2018), entretanto com “a ascensão do e-sports e a maneira como eles imitam as franquias esportivas tradicionais, como a NFL e a NBA, podem ser lidos como uma tentativa de assumir o manto da masculinidade e da celebridade atlética, mas adaptá-lo a um contexto mais nerd.” (Condís, 2018: 21, tradução nossa).

As falas sobre temas ligados ao sexo são raras, e, como dito anteriormente, existe um certo constrangimento por conta da participação das mulheres. Durante o período em que participamos como pesquisadores no grupo, foram publicados os links de alguns perfis do Instagram (46 publicações) que tinham alguma conotação sexual. Certa vez [Kreig] compartilhou um destes links; sobre uma garota australiana que publicava fotos em poses sensuais. Essa publicação foi durante uma conversa sobre *Pokémon*, que durante o mês de agosto foi o jogo mais comentado no grupo. [Lucário], seguindo a conversa sobre o jogo, diz que a garota australiana do link não é um *pokémon* mas adoraria “pegá-la”. Assim, em comparativo com a ação possível no jogo e conclamada pela célebre abertura da série animada, as mulheres estariam soltas na natureza à disposição de um treinador (macho) que as capture. Apesar dos componentes do grupo raramente fazerem postagens de fotos ou perfis nesse sentido, quando acontecem, as reações normalmente são desse tipo.

Houve mais dois momentos que merecem destaque. O primeiro quando nosso colaborador [Lore] faz um comentário sobre ‘fazer a chuca’, em resposta a uma imagem publicada por [Inf] (figura 1). A fala de [Lore] parece provocar à demonstração de masculinidade de [Inf], explorando questões relativas à sexualidade que estão mais ligadas ao mundo gay. É interessante observar que a conversa não se estende, mas também não parece haver críticas ou constrangimentos. [Inf] parece colocar em ação um capital social muito ligado à masculinidade, entretanto, diferente daquela masculinidade descrita por Almeida (1995), muito mais ligada a questões mais contemporâneas. Ainda assim, [Lore] consegue achar o seu capital social em um movimento com potencial de subverter o campo.

[Lore]: Vcs não imaginam o drama de fazer a chuca e o cara cancelar
[Lucário]: Huahuahuahuahua
(Conversa no grupo de WhatsApp)

Fonte: grupo do WhatsApp

Quando vc raspa o malakias e a morena cancela o rolê



Figura 1: Imagem publicada por [lInf] relativa a depilação masculina

Na segunda conversa [Lore] publica uma foto do ator Henry Cavill, no papel de Geralt de Rívia, protagonista da série de TV *The Witcher* e, a partir disso, ele e [Lúcario] falam sobre a beleza de *Jason Momoa* (figura 2), ator que interpreta *Aquaman* nos filmes da DC comics, a qual [Lucário] já havia se referido em diversas conversas anteriores.

01/07/19 16:08 - [Lore]: <[Imagen]>
01/07/19 16:13 - [Lucário]: Você tinha minha curiosidade, agora tem minha atenção... 01/07/19 16:13 - [Lore]: Aquaman ligou e disse que tem saudades de vc
01/07/19 16:14 - [Lore]: 😊😊😊😊😊
01/07/19 16:15 - [Lucário]: Aquaman ainda me deixa molhado, estou apenas apreciando novas paisagens...

Fonte: imagens de divulgação de *The Witcher* (Netflix) e *Aquaman* (Warner Bros.)



Figura 2: Henri Cavill no papel de Geralt de Rívia / Jason Momoa no papel de Aquaman

Aqui também é possível perceber uma subversão que parte do capital social construído dentro do próprio grupo, que já presenciou vários elogios de [Lucálio] à beleza do ator (que se constitui num símbolo de masculinidade). Segundo Condís:

Os espaços on-line dedicados à cultura de jogadores são preenchidos com códigos de conduta subculturais projetados para policiar expressões de masculinidade. Os jogadores monitoram seu próprio comportamento e o de seus amigos, afetando o desdém por qualquer coisa que possa ser considerada feminina ou gay. (Condís, 2018: 17, tradução nossa)

Assim, mesmo que a fala de [Lucálio] pareça ligada à admiração pelo corpo do ator, o que poderia ser entendido como um desejo homoafetividade, ele expõe essa admiração em relação ao ideal de masculino, expressa no corpo do ator. Em diversos outros momentos é possível ver essa apropriação da linguagem LGBTQI+. Em uma das conversas [Inf] manda um *print* do jogo Sekiro, em que um personagem que possui semelhanças físicas com [Lucálio] aparece. Durante a conversa ele diz que o personagem ficou pelado no jogo, ao que [Lucálio] responde que então [Inf] tire a roupa e que fiquem juntos em sintonia com a natureza. Em outra conversa, ao falarem sobre um sofá, [Inf] usa o termo “que gay”.

GJS]: É lindo e vai durar pra sempre [o sofá] [Inf]: Cuidando dura mesmo
[GJS]: Bom pra receber os amigos, mas não pra deitar ver filme [Inf]: Não

para deitar com os amigos
[Inf]: Hahahahahaha [Inf]: **Que gay**
(Conversa no grupo de WhatsApp)

A utilização do termo, em tom pejorativo, é uma constante, tanto no grupo do *WhatsApp* quanto nos fóruns da *Steam*. Durante o período de participação no grupo, o termo foi usado dessa forma pelo menos 17 vezes. Além de ser uma forma de desvalorizar o que é feminino a partir de relação com a homossexualidade, ou seja, uma negação do masculino, em um movimento de conservação do campo, como mais uma forma de reafirmar a masculinidade (Almeida, 1995). Megan Condis discute este assunto ao trazer dados de uma pesquisa realizada em 2006:

Quando perguntado sobre quais formas de homofobia as pessoas viram na comunidade de jogos, aqui estão algumas das coisas que a pesquisa disse:

87,7% - os jogadores usam a frase "Isso é tão gay".

83,4% - os jogadores usam as palavras "gay" ou "queer" como nomes depreciativos

Quando perguntados com que frequência os jogadores experimentam homofobia, os entrevistados que responderam "Sempre" ou "Frequentemente" chegaram a 42%.

Adicionar

em "Às vezes" eleva esse total para 74,5%.

Quando perguntados com que frequência esses jogadores respondem à homofobia que testemunham - 50,9% do total responderam "Nunca" ou "Raramente". (Cole 2009)

Mais de 60% dos participantes acreditavam que a comunidade de jogos era "um pouco hostil" ou "muito hostil" para participantes gays e lésbicas (Condis, 2018: 22, tradução e destaque nossos)

Outra forma de imposição da masculinidade hegemônica nestas comunidades, pensando a atividade sexual, é por meio da utilização de *mods* que, de alguma forma, retiram protagonismo ou poder das personagens femininas nos jogos. Diversos autores relacionam as modificações realizadas em jogos com as dimensões políticas desse ato (Messias, 2016; Soares e Petry, 2017; Messias et al., 2019; Alfaraj, 2019), ou associando o mesmo à cultura de fãs (Postigo, 2007; Consalvo, 2007; Moody, 2014). Entretanto, conforme aponta Condis "existe uma tendência dentro da cultura modding de pegar personagens femininas fortes e torná-las menos intimidadoras, fazendo-as aparecer em roupas minúsculas ou mesmo completamente nuas." (Condis, 2018: 69, tradução nossa).

Tanto a *Steam* quanto diversas produtoras proporcionam uma série de ferramentas para criação e distribuição destas modificações. Apesar da *Steam* poder remover qualquer conteúdo criado pelos usuários, não apresenta nenhuma

restrição clara em seu acordo de assinatura sobre o tipo de conteúdo que pode ser publicado, possibilitando assim as mais diversas formas de violência simbólica a partir desse conteúdo. No grupo do *WhatsApp*, nossos colaboradores comentaram algumas vezes sobre *mods*, mas não era um assunto frequente. As conversas que mais me chamaram a atenção aconteceram em dois momentos, sobre *mods* de *Resident Evil* (mais uma vez). Durante as duas conversas é [Samu] quem traz a questão dos *mods* à tona. Na segunda conversa indica onde conseguir alguns destes *mods* e oferece um em que a personagem Claire aparece nua. Dessa forma, faz uso do seu capital lúdico relativo ao conhecimento sobre as possibilidades de modificação e onde encontrá-las, assim como se posiciona no campo por meio da masculinidade hegemônica, oferecendo a personagem nua, entretanto, [RIMA], que é respeitada no grupo por seu capital lúdico, chama a atenção e encerra a conversa.

[SAMU]: Galera, segue o link para baixar o ModManager pro RESIDENT EVIL 2 Remake, é muito simples usar, só ler as descrições ali.

O outro link, basicamente é a lista de mods pra baixar, entre eles o mod que muda as texturas do Mr. X pelo Nemesis, ou pelo Mr. Sex Beach Boy. Vale a pena conferir cada um deles. (Não tem os nudes, mas se precisar, o da Claire eu posso enviar, chama pv lol)

<http://residentevilmodding.boards.net/thread/10142/modding-pak-files>

<http://residentevilmodding.boards.net/board/142/resident-evil-reimagined-model-modification>

[Lucálio]: <Arquivo de mídia oculto> [RIMA]: Galera, cê's tão passando dos limites [RIMA]: '-'

(Conversa no grupo de *WhatsApp*)

Os jogos da série *Resident Evil*, presença constante nas conversas do grupo do *WhatsApp*, é um produto midiático a partir do qual muitos fãs produzem uma variada gama de materiais. Em pesquisa no site especializado em modificações *Nexus Mods* pelo jogo citado por meus interlocutores, encontrei mais de 1.000 modificações, desde melhorias gráficas, itens, dicas, mapas, vários elementos que contribuem para o aumento do capital lúdico dessas pessoas que jogam (Consalvo, 2017). Entretanto, quase um terço destas modificações eram *Skins* para a personagem *Claire*, em sua grande maioria hipersexualizadas.

Ainda assim comprehendo que, apesar das violências simbólicas presentes nessas comunidades e das manifestações da masculinidade hegemônica, diante de tensionamentos sociais, é possível que, ao lançar mão de seus capitais social, cultural e lúdico, algumas práticas de comunicação possuem potencial para exercer uma resistência e subverter o campo. Entretanto é preciso atenção, pois, conforme afirma Condís, “o poder se perpetua respondendo aos desafios impostos pela resistência, mesmo quando a resistência redireciona o poder para novos canais, potencialmente abrindo novos espaços e alianças.” (Condís, 2018: 47, tradução nossa).

Reflexões Conclusivas

É importante observar que estas foram categorias de análise que elencamos, a partir de alguns autores e autoras, foram escolhidas no sentido de reconhecer alguns elementos desse recorte do tecido social. Entretanto estes grupos são muito mais complexos e intrincados do que seria possível descrever em algumas categorias de análise. Ainda assim, estas foram fundamentais para que pudéssemos sistematizar as práticas sociais do campo e de nossas colaboradoras e colaboradores.

Entendemos então que a masculinidade hegemônica se apresenta tanto de forma aberta, com ataques e agressões, assim como em pequenas nuances de comportamento, o que por vezes dificulta percebê-la e discuti-la. Para buscar uma chave interpretativa para esse fenômeno recorremos à algumas categorias que guiaram nosso olhar através destas práticas. Estes grupos valorizam expressões que evidenciam o corpo masculino ou que usam o mesmo para adjetivação de outras coisas, o que permite ver, de modo explícito, como entendem as diferenças de gênero, que também está presente na própria representação de personagens nos jogos, seja de forma gráfica e visual ou nas mecânicas. Essa representação pode se dar a partir do jogo como é pensado pelas desenvolvedoras, como também a partir de modificações feitas nos jogos pelas pessoas que jogam. Assim, parece que para ser possível uma valorização do masculino, é preciso que haja uma desvalorização e dominação do que é feminino. Essa desvalorização se reflete e é reflexo da objetificação e hipersexualização do corpo feminino nestes espaços lúdicos, levando a formas discursivas que tratam de forma pejorativa tudo que não é considerado masculino.

Por fim, compreendemos que, apesar das diversas formas violências simbólicas presentes nessas comunidades, como a violência de gênero e a violência étnico-racial, e as manifestações da masculinidade hegemônica, diante de tensionamentos propostos pelas pessoas integrantes destas comunidades, é possível que, quando estas pessoas fazem uso de seus capitais social, cultural e lúdico, exerçam uma forma de resistência, em uma tentativa de subverter o campo. Ainda assim, as comunidades sobre jogos digitais parecem desperdiçar o potencial emancipatório dos jogos que poderia ser alcançado a partir de apropriações discursivas e técnicas.

Referências Bibliográficas

Alfaraj, Bushra (2019). Arab Gamers: An Identity Inclusivity Study. In: Penix-Tadsen, Phillip. Video Games and The Global South. Pittsburgh: ETC Press (pp. 169-182).

Almeida, Miguel Vale de (1995). *Senhores de Si: uma interpretação antropológica da masculinidade*. Lisboa: Fim de Século.

Bauman, Zygmunt (2003). *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Bento, Berenice Alves de Melo (1999). A (re)construção da identidade masculina. In *Revista de Ciências Humanas*, Florianópolis, Ed. UFSC, (26), 33-50

Bourdieu, Pierre (1983). *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero.

_____(1989). *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

_____(1993). *A economia das trocas linguísticas*. São Paulo: Editora da USP.

_____(1996). *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papirus.

_____(2002). *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Condis, Megan Amber (2018). *Gaming masculinity: trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City:University of Iowa Press.

Connel, Robert (1995). Políticas da masculinidade. In *Educação e Realidade*. 20(2), 185-206

Connell, Robert; Messerschmidt, James; Fernandes, Felipe Bruno Martins (2013). Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. In *Estudos feministas*, 241-282

Consalvo, Mia (2003). It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality. (20.12.2003) de
<https://www.academia.edu/654441/Its_a_queer_world_after_all_Studying_The_Sims_and_sex_uality>

Consalvo, Mia (2007). *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.

Dutra, Flora Ardenghi; Orellana, Carlos (2017). Selfies en Tinder: masculinidades hegemónicas como performance. In *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* (135), 143-158

Grossi, Miriam Pillar (1995). *Masculinidades: Uma Revisão Teórica, Antropologia em primeira mão*. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.

Kimmel, Michael Scott (2016). Masculinidade como homofobia: Medo, vergonha e silêncio na construção de identidade de gênero. In *Equatorial: Revista do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social / Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. – 3(4) Natal:Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 97-125

Medina, Verónica Valdivia (2019). *National Cultures and Digital Space: Interpersonal Communication in World of Warcraft, from Latin to North America*. In Penix-Tadsen, Phillip. *Video Games And The Global South*. Pittsburgh: ETC Press, (pp. 129–142)

Messias, José (2016). “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Messias, José; Amaral, Diego; Oliveira, Thaiane (2019). Playing beyond precariousness: the political dimension of brazilian modding in pro evolution soccer. In Penix-Tadsen, Phillip. *Video games and the global south*. Pittsburgh: ETC Press, 2019, (pp.75–86).

Moody, Kyle Andrew (2014). "Modders: changing the game through user-generated content and online communities." PhD (Doctor of Philosophy) thesis, University of Iowa.

Postigo, Hector (2007). Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications. *Games and Culture*, 2 (4). 300-313

Schreier, Jason (2018). *Sangue, Suor e Pixels*. Rio de Janeiro: Harper Collins.

Silva, Sandra Rúbia da (2012). Performances de masculinidade, práticas de subversão: o consumo de telefones celulares entre jovens de camadas populares. In *Comunicação, Mídia e Consumo*, 9 (26). São Paulo: ESPM, 61-82

Soares, Nilson Valdevino., Petry, Luís Carlos. A voz dos jogadores: apropriação e produção de conteúdo nos games no contexto da 8a geração dos consoles. In *Revista Metamorfose*, 2 (1), 12-27

¹ A Steam é uma plataforma multi-sistema (site, aplicativo mobile, aplicativo para computadores pessoais - OS, Windows e Linux) de gerenciamento de direitos autorais digitais. Nessa plataforma, também é possível estabelecer relações com outras pessoas que utilizam os serviços da plataforma, de forma semelhante a sites de redes sociais como Facebook, Instagram ou X.

Nesse sentido, a plataforma disponibiliza diversas ferramentas que possibilitam discussões: fóruns; postagens de fotos e vídeos e chat.

ii Trazemos as falas dos colaboradores da pesquisa com seus apelidos indicados entre parênteses retos.