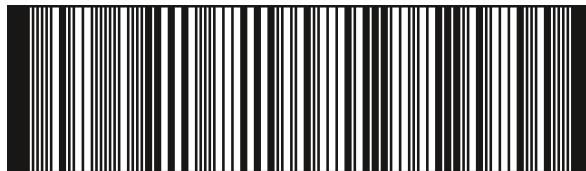




[B2025-[P.6/s.s]]



Universidade Federal, Fluminense,
Faculdade de Letras da Universidade do
Porto, Brasil, n_catherine@id.uff.br



**DA EXCLUSÃO À RESISTÊNCIA: MULHERES E A
BUSCA PELO RECONHECIMENTO NA COMUNIDADE
GAMER BRASILEIRA**



**FROM EXCLUSION TO RESISTANCE: WOMEN AND
THE QUEST FOR RECOGNITION IN THE BRAZILIAN
GAMING COMMUNITY**

Resumo: O presente artigo analisa a luta por reconhecimento das mulheres na comunidade *gamer* brasileira, compreendendo que sua exclusão ocorre de forma sistêmica. Parte-se de revisão bibliográfica baseada em autoras como Beauvoir (1970), Butler (2003), Federici (2017), Laretis (2019) e Haraway (1995), articulando debates sobre gênero, relações de poder e apagamento feminino na ciência e na tecnologia. Discute-se como essas desigualdades se refletem no universo dos jogos digitais, marcado por assédio, misoginia e baixa representatividade, mesmo diante do crescimento do público feminino. Como estudo de caso, examina-se o Projeto Lótus, iniciativa criada por Amanda Abreu (AMD22), voltada ao acolhimento, fortalecimento e inclusão de mulheres nos *games* e *esports*. Conclui-se que mobilizações online protagonizadas por jogadoras podem ser compreendidas como práticas feministas contemporâneas, orientadas para a resistência, ocupação de espaços e transformação da cultura *gamer* no Brasil.

Palavras-chave: mulheres *gamers*; gênero; reconhecimento; ciberfeminismo; games.

Abstract: This article analyzes the struggle for recognition of women in the Brazilian *gaming* community, understanding that their exclusion occurs systemically. It is based on a bibliographic review grounded in authors such as Beauvoir (1970), Butler (2003), Federici (2017), Laletis (2019), and Haraway (1995), articulating debates on gender, power relations, and the erasure of women in science and technology. It discusses how these inequalities are reflected in the universe of digital games, marked by harassment, misogyny, and low representation, even in the face of the growing female audience. As a case study, it examines the Projeto Lótus, an initiative created by Amanda Abreu (AMD22), aimed at welcoming, strengthening, and including women in *games* and *esports*. It concludes that online mobilizations led by female players can be understood as contemporary feminist practices, oriented toward resistance, the occupation of spaces, and the transformation of gaming culture in Brazil.

Keywords: Women Gamers; Gender; Recognition; Cyberfeminism; Games.



1. Introdução

Os *Game Studies* no Brasil têm, ao longo dos anos, se mostrado um campo cada vez mais reflexivo em torno de pesquisas sobre misoginia, assédio, masculinidade tóxica, hipersexualização de personagens, especialmente por meio de autores que evidenciam como a cultura dos jogos digitais ainda sustenta a manutenção de privilégios masculinos e a pouca representatividade (Falcão, Macedo & Kurtz, 2021; Goulart, 2017; Messias & Moura, 2024). Tal cenário relaciona-se, também, à perspectiva predominante das grandes empresas de produção que, segundo Goulart (2017), ainda desenvolvem seus produtos alinhados à figura deste “indivíduo padrão”, que se materializa como referência tanto culturalmente, quanto de produção, indústria e público-alvo.

Mesmo com o crescimento do público feminino no consumo de jogos (PGB, 2025), permanecem comportamentos que perpetuam desigualdades na comunidade, agravados pela desvalorização de *gamers*, *streamers*^{1.)} e desenvolvedoras. Nesse contexto, observa-se que as barreiras de acesso e permanência não se limitam ao consumo de jogos, mas atravessam também as possibilidades de reconhecimento, participação e pertencimento dessas mulheres na cultura *gamer*. A utilização das redes sociais como espaço político tem se mostrado uma oportunidade para verbalizar reivindicações, exigir mudanças e propor novas formas de atuação no setor (Dutra, 2020). Essas movimentações nas redes sociais têm permitido que muitas meninas utilizem esses espaços para campanhas online, organização de coletivos e fortalecimento de comunidades exclusivas de mulheres *gamers* (Moura, 2024).

O *Gamergate*^{2.)} evidenciou o pior da comunidade *gamer*, ao tornar pública a hostilidade e a violência direcionada às minorias políticas, sobretudo às mulheres. Ao mesmo tempo, a repercussão do caso impulsionou críticas mais amplas a essas práticas e fortaleceu debates sobre desigualdade de gênero nesse universo. A partir desse contexto, campanhas e mobilizações ganharam espaço no ambiente online, muitas delas lideradas por mulheres que reivindicam mudanças estruturais, reconhecimento e participação mais equitativa.

Um exemplo desse movimento é a iniciativa da *gamer* profissional, comentarista e criadora de conteúdo *gamer*, Amanda Abreu (AMD22)^{3.)}, que busca empoderar mulheres e transformar o cenário dos games no Brasil. A *gamer* possui uma trajetória de mais de 10 anos no cenário, é uma das poucas representantes nesse meio profissional. No entanto, ela simboliza o desejo de muitas meninas que gostam de jogos e reconhecem a dificuldade de conquistar espaço para mostrar seu potencial, um desafio enfrentado por

^{1.)} Transmite conteúdos ao vivo (jogos, esportes, podcasts, análises, reações) em plataformas de *streaming*, com ênfase na interação direta com o público.

^{2.)} Foi uma violenta campanha de assédio online e um escândalo cultural ocorrido em 2014. Sob a justificativa de denunciar a “falta de ética no jornalismo de *games*”, o movimento focou em atacar e perseguir mulheres desenvolvedoras de jogos e críticas de mídia com campanhas de ódio (Goulart, 2017; Moura, 2024; Kurtz, 2017).

^{3.)} Amanda Abreu iniciou a carreira profissional em 2013 como jogadora de *Counter Strike*. Finalista do competitivo de CS 1.6, ela representou o Brasil mundialmente na Suécia, na *DreamHack de CS:GO*. Trabalhou como comentarista de e-sports em campeonatos de duas grandes modalidades, *Counter-Strike* e *Valorante*.

todas as mulheres nos e-sports. Em outubro de 2024, ela fundou o Projeto Lótus⁴⁾, com o objetivo de construir uma comunidade inclusiva e acolhedora para jogadoras, profissionais e entusiastas, promovendo representatividade e ampliando oportunidades no setor. Sob a *hashtag* #OJogoVaiMudar, o projeto simboliza a ocupação de espaços historicamente negados às mulheres, além do compromisso em oferecer suporte para sua permanência e desenvolvimento na indústria e na cultura *gamer*.

Diante desses pressupostos e compreendendo que a exclusão das meninas na comunidade *gamer* é sistêmica, este artigo propõe explorar a questão de gênero e como as relações de poder organizaram a estrutura social, a partir das reflexões de autoras como Beauvoir (1970), Butler (2003) e Federici (2017). Trata-se de uma revisão bibliográfica que busca discutir de que maneira tais processos também se relacionam ao apagamento histórico das mulheres na ciência e na tecnologia, destacando as autoras como Laretis (2019) e Haraway (1995).

Parte-se do entendimento de que esse contexto social se reflete diretamente na comunidade *gamer*, espaço em que ainda persistem casos de assédio, misoginia e desigualdades. Nesse sentido, o objetivo é aprofundar a compreensão sobre a presença das mulheres no universo dos games e, por fim, analisar a mobilização online realizada por essas jogadoras, tendo como centralidade o Projeto Lotus. Busca-se investigar se as ações desenvolvidas por essas mulheres podem ser compreendidas como parte de um movimento feminista contemporâneo, voltado à ocupação de espaços, resistência e transformação da cultura *gamer* (Dutra, 2020).

2. O corpo da mulher em jogo: autonomia versus controle externo

A tentativa de exclusão e a forma como meninas são posicionadas na comunidade *gamer* representam uma continuidade de estruturas sociais mais amplas. É preciso realizar uma reflexão mais aprofundada, pois não se trata de um fenômeno superficial ou isolado, mas de processos que diversas autoras vêm analisando há décadas. Torna-se necessário compreender toda a sistematização que constituiu as bases da sociedade moderna. Isso porque “ser homem” ou “ser mulher” não se resume apenas a diferenças biológicas. Essa questão envolve um conjunto complexo de reflexões, teorizações de múltiplas perspectivas e debates entre pesquisadores, especialmente nos campos dos estudos feministas, da sexualidade e de gênero (Beauvoir, 1970; Butler, 2003; Federici, 2017). É necessário aprofundar o entendimento das questões que permeiam nossa sociedade ocidental moderna, a qual é resultado de um sistema colonial que estabeleceu o corpo como alvo de cuidados individuais e sociais, envolvendo-o em diversas produções discursivas.

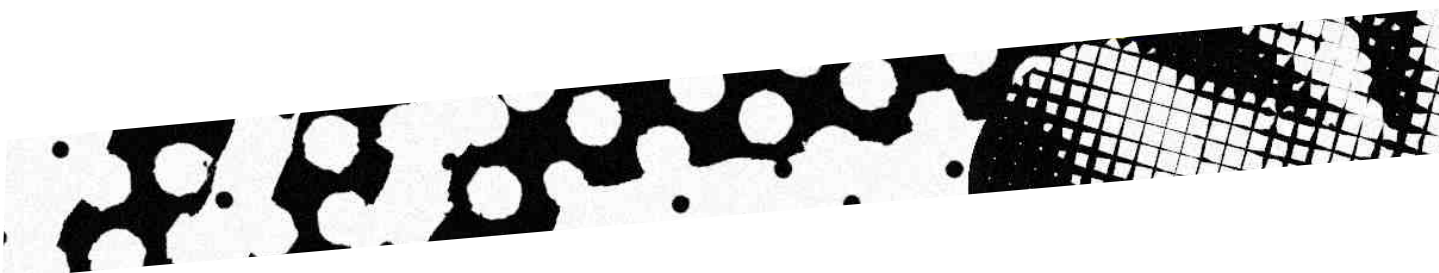
⁴⁾ Site oficial do Projeto Lótus: <https://www.lotushuboficial.com.br/>

Este corpo, segundo Simone de Beauvoir (1970), é condicionado à construção social da mulher, destacando que as diferenças biológicas, como a maternidade, a menstruação e as transformações durante a puberdade a reduzem a partir de uma determinação biológica fixa, interpretada dentro de um contexto social que reforça a ideia de inferioridade em relação ao masculino. Para a autora, a mulher é educada desde cedo a encarar seu corpo como um fardo e um obstáculo, principalmente diante da pressão feita às expectativas sociais ligadas ao gênero. Uma condição secundária em relação à masculinidade, ignorando o contexto histórico e as relações de poder que influenciam sua posição na sociedade.

Essa opressão de gênero está profundamente articulada ao sistema econômico. Silvia Federici (2017) argumenta que a subordinação das mulheres foi fundamental para a consolidação do capitalismo moderno. Esse processo, marcado por diferentes formas de violência, reorganizou profundamente as relações sociais, de gênero e de trabalho. As mulheres passaram a ser criminalizadas, especialmente aquelas que detinham conhecimentos sobre saúde, sexualidade, cuidado e formas mais autônomas de organização comunitária.

O capitalismo destruiu formas alternativas de organização social e submeteu as mulheres a uma nova divisão do trabalho, marcada pela subordinação. O corpo feminino tornou-se central no controle social, foi disciplinado para se tornar mais produtivo, servindo às necessidades da classe dominante. A sexualidade feminina foi reprimida, e o corpo das mulheres foi reduzido a instrumentos de reprodução e cuidado. Toda a exploração das mulheres na Europa foi replicada durante o colonialismo. Assim como as mulheres foram desumanizadas no contexto europeu, povos indígenas e africanos também foram tratados como inferiores, justificando sua exploração dentro do sistema capitalista global (Federici, 2017).

O sistema colonial/moderno de gênero, quando examinado a partir da perspectiva da colonialidade, foi um elemento formador de nossas estruturas comunitárias atualmente conhecidas, ao consolidar o entendimento sobre raça e gênero, assim como a interconexão entre ambos e sua relação com a heteronormatividade (Lugones, 2019). Para a socióloga, professora, feminista e ativista, María Lugones, há uma distinção hierárquica imposta sobre os colonizados. Na sua leitura da “modernidade colonial capitalista”, somente homens e mulheres “burgueses brancos europeus eram civilizados; eles eram seres humanos completos” (Lugones, 2019, p. 371). No texto intitulado “Rumo a um feminismo decolonial”, ela explora como essa imposição colonial permeia questões ecológicas, econômicas e governamentais, transformando o sujeito em um agente ativo dentro desse contexto “próprio para governar, para a vida pública, um ser civilizado, heterossexual, cristão, um ser da mente e da razão” (Lugones, 2019, p. 371). Neste pensamento, a mulher europeia, entre todo este sistema significativo, era vista como complemento deste homem, reproduzindo a pureza, passividade e domesticidade. Uma imposição hierárquica e brutal que se tornou uma ferramenta normativa para condenar os colonizados.

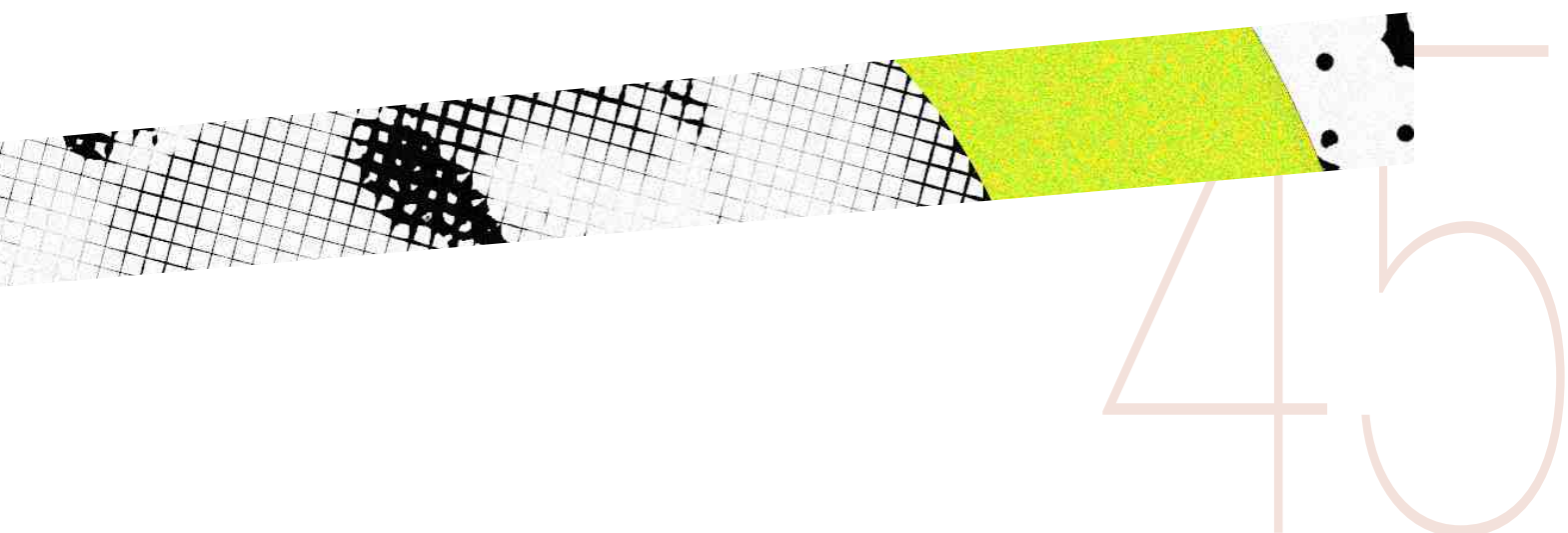


É fundamental compreender que os colonizados se tornaram sujeitos das tensões resultantes da imposição de um sistema. A dicotomia hierárquica se tornou uma ferramenta normativa que foi usada para condenar os colonizados. “Os comportamentos e as personalidades/almas das pessoas colonizadas eram julgadas como bestiais e, conseqüentemente, não atribuídas de gênero, promíscuas, grotescamente sexuais e pecaminosas” (Lugones, 2019, pp. 371-372). O cristianismo, presente no processo de colonização, foi utilizado para justificar a evangelização dos povos indígenas, considerados deficientes ou necessitados de conversão. Da mesma forma, a religião foi instrumentalizada na Europa para discriminar e perseguir mulheres, culminando na caça às bruxas, um processo que resultou em torturas e mortes de milhares de mulheres. Esse movimento não foi apenas religioso, mas também um mecanismo político e econômico para subjugar as mulheres e dismantlar comunidades (Federici, 2017). Então, neste entendimento normativo do “homem” como “ser de excelência”, os colonizados eram apenas machos e fêmeas, uma tensão entre a hipersexualização e passividade sexual. Segundo a autora:

A “missão civilizatória” colonial foi a máscara eufemística do acesso brutal aos corpos das pessoas pela exploração inimaginável, violenta violação sexual, controle de reprodução e um horror sistemático. [...] [o seu sistema] usou a dicotomia hierárquica dos gêneros dicotômicos pelo colonizado não ser relevante para esse julgamento normativo – transformar os colonizados em seres humanos não era o objetivo dos colonizadores (Lugones, 2019, p. 373).

Conforme a colonização avançou, a normatividade que conectava os gêneros e a civilização passou a funcionar como forma de apagamento dos laços comunitários, conhecimento, práticas ecológicas, agricultura, utensílios e não apenas pela imposição e violência, mas pelo controle sobre suas práticas sexuais e reprodutivas. A autora utiliza o termo colonialidade a partir da concepção do sistema capitalista mundial de poder devido aos processos de racialização e exploração capitalista ancorada na colonização das Américas. Não se trata apenas de uma forma de classificar a colonialidade de poder e gênero, mas do processo de redução das pessoas e desumanização na tentativa de transformar o colonizado em menos humano (Lugones, 2019).

A colonialidade dos gêneros ainda está presente no sistema capitalista de poder. As mulheres sofreram subalternização por meio da combinação de processos de racialização, colonização, exploração capitalista e imposição da heterossexualidade. “O gênero é uma imposição colonial, não apenas na medida em que se impõe sobre a vida [...] homens/mulheres como construção social normativa – uma marca civilizatória [...] foi e é constantemente renovado” (Lugones, 2019, p. 378).



3. A exclusão feminina do fazer científico e tecnológico

Compreendemos que as diversas perspectivas sobre gênero produzem diferentes efeitos discursivos, influenciando releituras, interpretações e narrativas nas ciências exatas, sociais e humanas ao longo dos anos. Nesse sentido, Joan Scott (2019) define gênero a partir de duas proposições centrais: o gênero é um elemento constitutivo das relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos; e o gênero é uma forma primeira de significar as relações de poder (Scott, 2019).

Para a autora, as relações sociais correspondem sempre a mudanças nas representações de poder, embora essa direção não siga, necessariamente, um único sentido. Isso pode ser observado quando direcionamentos normativos procuram limitar e conter conceitos expressos em doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas ou jurídicas, que afirmam de maneira categórica os sentidos do masculino e do feminino. Como destaca Scott (2019, p. 69), “a posição que emerge como dominante é, apesar de tudo, declarada a única possível. A história posterior é escrita como se essas posições normativas fossem o produto de um consenso social e não de um conflito”.

Na prática, os símbolos do poder frequentemente remetem às relações sexuais entre homens e mulheres, sugerindo não apenas formas socialmente aceitáveis de sexualidade, mas também a histórica exclusão das mulheres da política e da vida pública. Isso se traduziu tanto em regras implícitas quanto em legislações que restringiram sua participação política, criminalizaram o aborto e impuseram códigos de vestimenta. Como sintetiza a autora, “a diferença sexual tem sido concebida em termos de dominação e de controle das mulheres” (Scott, 2019, p. 74).

Esses processos evidenciam que os diversos regimes de poder construídos ao longo da modernidade, inclusive os democráticos do século XX, também se organizaram a partir de conceitos de gênero, convertidos em políticas concretas que cercearam direitos de mulheres e de outras populações historicamente subalternizadas. O impacto do poder na compreensão do gênero também está presente em Lauretis (2019), que entende que o processo construído sobre o que é gênero possui um efeito de proibições e regulamentações dos comportamentos sexuais, ditados pelas autoridades religiosas, legais ou científicas, como parte da produção das relações sociais: “A sexualização do corpo feminino tem sido, com efeito, uma das figuras ou objetos de conhecimento favoritos nos discursos da ciência médica, da religião, arte, literatura, cultura popular e assim por diante” (Lauretis, 2019, p. 139).

Todo este conhecimento científico sobre o corpo da mulher foi, e é, utilizado para determinar seu papel na sociedade. As contribuições da psicanálise por parte de Sigmund Freud apresentam limitações em suas concepções sobre a mulher. Em muitos aspectos, sua formulação a reduz a uma posição definida pela falta ou pela inveja em relação ao homem, desconsiderando fatores sociais, históricos e culturais que atravessam a experiência feminina (Beauvoir, 1970). Essa perspectiva também é problematizada por Haraway (1995), ao criticar modelos de conhecimento que se pretendem universais e neutros, mas reproduzem hierarquias de gênero. Em seu trabalho “Saberes Localizados” (1995), Haraway propõe e defende uma perspectiva feminina sobre o conhecimento como contraponto à suposta objetividade e universalidade do saber científico notadamente patriarcal. Segundo ela:

As feministas têm interesse num projeto de ciência sucessora que ofereça uma explicação mais adequada, mais rica, melhor do mundo, de modo a viver bem nele, e na relação crítica, reflexiva em relação às nossas próprias e às práticas de dominação de outros e nas partes desiguais de privilégio e opressão que todas as posições contêm (Haraway, 1995, p. 15).

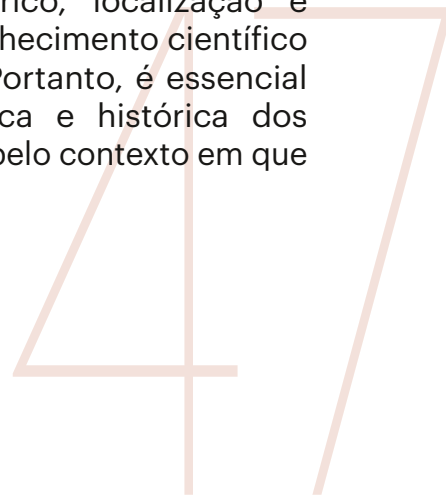
O corpo da mulher foi a principal questão na produção de identidade fixa em torno da sexualidade. Para a autora, a luta não é contra a sexualidade, e sim, contra a produção discursiva que produz conhecimento para a dominação, já que a ciência deveria ser considerada um conhecimento geral. De acordo com a autora:

Deste ponto de vista, a ciência – o jogo real, aquele que devemos jogar – é retórica, é a convicção de atores sociais relevantes de que o conhecimento fabricado por alguém é um caminho para uma forma desejada de poder bem objetivo. Tais convicções devem levar em conta a estrutura dos fatos e artefatos, tanto quanto os atores mediados pela linguagem no jogo do conhecimento. [...] Todo conhecimento é um nódulo condensado num campo de poder agonístico (Haraway, 1995, p. 10).

Esta crítica abrange também a própria ideia de objetividade enquanto visão de mundo. Para ela, a ressignificação da objetividade só pode ser considerada a partir de uma dimensão parcial. *Discordando* de discursos em voga em seu tempo sobre inclusão das mulheres na ciência por sua objetividade, Haraway argumenta de uma virada em favor da parcialidade. A aceitação da própria parcialidade é essencial para evidenciar a parcialidade inerente ao poder dominante. Haraway (1995) argumenta que a “objetividade feminista” lida com a localização limitada e o conhecimento situado, em oposição à busca de uma transcendência e à divisão entre sujeito e objeto. Ao adotar essa perspectiva, podemos assumir a responsabilidade pelo que aprendemos a ver.

Portanto, a proposta crítica de Haraway (1995) aponta para a construção de novas formas de governança, fundamentadas em concepções renovadas das relações de poder, tanto no âmbito privado quanto no político. A autora enfatiza a necessidade de questionar e transformar estruturas de poder que historicamente incidiram sobre os corpos das mulheres. Além disso, destaca a importância de reconhecer a emergência de novos sujeitos capazes de intervir e moldar a história, a ciência, a política e diversos outros campos sociais. Esses sujeitos não são neutros nem universais, ao contrário, são situados, conscientes de sua inserção em determinadas relações.

A ciência produzida pelos sujeitos do conhecimento não é universal, ela deixa de fora ou apaga as principais questões envolvendo realidades diferentes daquelas tidas como padrão. Mesmo quando aspiramos à verdade, é fundamental reconhecer que o conhecimento que criamos é moldado pelo contexto histórico, localização e pressupostos individuais. Devemos entender que a validade do conhecimento científico e do sujeito que o produz não é universal, mas sim contextual. Portanto, é essencial considerar uma abordagem que reconheça a natureza política e histórica dos conhecimentos, a fim de compreender como eles são influenciados pelo contexto em que são desenvolvidos.



A ciência e a tecnologia contribuíram para que restrições ao acesso na área fossem impostas às mulheres, demarcando esse espaço como território masculino. Elas residem em uma estrutura de poder que foi responsável por selecionar, hierarquizar e classificar diferentes saberes, conhecimentos e técnicas como científicos ou não. “A exclusão feminina do fazer científico e tecnológico foi pautada por discursos científicos, que postulavam, a partir de determinações biológicas, que a mulher seria menos capaz de produzir ciência e tecnologia” (Freitas & Luz, 2017, p. 4). Mesmo quando as mulheres historicamente contribuíram para a produção científica, seus conhecimentos não foram reconhecidos da mesma maneira que os dos homens. Isso resultou em um apagamento histórico e sistemático de suas realizações, fazendo com que suas contribuições na área muitas vezes passassem despercebidas para a maioria das pessoas (Freitas & Luz, 2017).

Toda essa problemática na ciência e tecnologia fez com que as mulheres enfrentassem numerosas barreiras e desafios ao longo de suas carreiras profissionais. Essas dificuldades enriquecem suas histórias, especialmente devido ao protagonismo e pioneirismo que demonstraram ao atuar em campos historicamente considerados masculinos. A trajetória profissional de mulheres que escolheram carreiras científicas e tecnológicas é marcada por essas conquistas significativas. Embora a inserção de mulheres no âmbito acadêmico em áreas como tecnológicas e ciências exatas ainda esteja em desvantagem significativa nas últimas décadas, os feitos dessas mulheres têm representado uma contribuição importante e um resultado das lutas sociais e políticas.

Mesmo diante de diversos obstáculos que dificultam sua permanência nessas áreas, as conquistas continuam a surgir. Como Lugones (2019) reforça, uma das formas de resistência é começar “[...] resistindo enfaticamente a seu próprio hábito epistemológico de apagá-la” (Lugones, 2019, p. 385). Mesmo quando a colonialidade permeia todos os aspectos da vida, incluindo o corpo, o trabalho, a lei e outros, é essencial reconhecer, resistir e adotar estratégias de enfrentamento como respostas e conquistas. Não é de hoje que o extremismo orienta as pautas globais, minando direitos conquistados por mulheres, pessoas da comunidade LGBTQIA+ e pessoas negras, que continuam a sofrer processos de invalidação. Como a própria Lugones destaca: “Ninguém resiste à colonialidade dos gêneros sozinho. Somente é possível resistir a ela com o entendimento do mundo [...]” (Lugones, 2019, p. 386). Por esta razão, a luta pela permanência em todos os espaços não pode ser desmerecida, nem desmotivada, é um direito conquistado e merece relevância em pautas atuais na contemporaneidade.

4. O reconhecimento da mulher na comunidade gamer é uma pauta feminista

A simples presença feminina em uma partida pode desencadear respostas negativas, como assédio, menosprezo ou exclusão. Trata-se de uma deslegitimação que frequentemente se sobrepõe às habilidades técnicas de jogar e se manifesta unicamente pelo fato de ser mulher, colocando também pessoas LGBTQIA+ e negras em posições de maior vulnerabilidade (Kurtz, 2021; Moura, 2024). Isso reafirma como, no interior da comunidade *gamer*, persistem desigualdades de gênero sustentadas pela imposição de regras e expectativas sobre como as mulheres devem ser, agir e se comportar. Tais processos evidenciam as complexidades e os desafios enfrentados por essas sujeitas em sua busca por igualdade, reconhecimento e autonomia. A misoginia e a cisheteronormatividade historicamente delimitaram os lugares sociais destinados às mulheres e, mesmo diante de avanços recentes, ainda existe forte resistência e

animosidade em relação à ampliação de sua presença na cultura *gamer* (Moura, 2024). As mulheres sofrem invisibilização em diferentes frentes, especialmente por meio de seus avatares nos jogos, que, em teoria, seriam construídos conforme a noção individual de corporeidade. No entanto, esses corpos pixelados seguem estereótipos preestabelecidos e, no caso das personagens femininas, são frequentemente hipersexualizados e representados de forma desproporcional (Kurtz, 2021; Messias & Moura, 2024).

Ao pensar no uso de recursos de voz nos jogos on-line, não se pode deixar de discutir, ao mesmo tempo, os meios e suportes tecnológicos que tornam essa comunicação acessível, bem como as desigualdades que atravessam seu uso. Nos videogames, a utilização de comunicação por voz (chamada pelos jogadores de *voice*) em partidas on-line é um tema que afeta profundamente a experiência das meninas *gamers*. Para as mulheres que participam dessas jogatinas, a voz pode ser tanto uma ferramenta de empoderamento quanto uma fonte de vulnerabilidade. Isso porque os atuais jogos digitais que integram conectividade e recursos de interação multimídia e identificação biométrica (facial, voz, movimentos) tornam a voz um marcador da identidade de gênero, intensificando a vulnerabilidade da presença feminina no ambiente digital. Algo naturalizado pelos participantes desses grupos no atual contexto do colonialismo de dados (Couldry & Mejias, 2018).

Além de influenciar o desempenho e a participação das meninas nos jogos, diante da possibilidade de sofrer assédio ou discriminação, muitas jogadoras optam por silenciar sua voz (Kurtz, 2021), preferindo não usar o chat de voz para evitar situações desconfortáveis ou mesmo hostis. Isso, no entanto, pode criar uma desvantagem tática, já que a comunicação por voz é crucial para a coordenação e sucesso em jogos cooperativos ou competitivos. A necessidade de conciliar sua performance com as suas escolhas, entre se prejudicar nos jogos e não fazer uso dessa forma de comunicação para não ser assediada, cria um ciclo que impede que as jogadoras desenvolvam suas habilidades e, portanto, sejam vítimas constantes de novos abusos e assédio. Por isso, uma das estratégias mais comuns entre as jogadoras é formar grupos exclusivos de mulheres para combinar de jogar apenas entre si (Moura, 2024).

Outro ponto a ser ressaltado é o impacto na forma como as jogadoras percebem a si mesmas e sua posição dentro da comunidade *gamer*. A constante necessidade de negociar sua presença e identidade vocal pode levar a um desgaste emocional e a uma sensação de exclusão ou alienação, reforçando a ideia de que os espaços de jogos não foram feitos para elas. Contudo, ao tratar desse fenômeno como algo restrito não apenas ao machismo como produto da ação de indivíduos, esta pesquisa adota uma perspectiva complexa que busca compreender a misoginia no ambiente digital como algo sistêmico, mediado por agências humanas e não-humanas (Latour, 2012), principalmente a responsabilidade das empresas de tecnologia e seus serviços que plataformizam e lucram com o discurso de ódio contra mulheres. Uma tendência da cultura digital como um todo (Wajcman, 2024; Hicks, 2021) que se replica na cultura *gamer*.

Ao mesmo tempo que há iniciativas de exclusão, há uma movimentação de apoio e acolhimento, onde o foco está no conforto e no lazer, que tem priorizado construir ambientes seguros e acolhedores, uma estratégia de resistência e acolhimento que gera impacto, ampliando vozes e garantindo espaços para uma convivência mais inclusiva no universo dos jogos. As comunidades em sites de rede social têm sido uma alternativa para formação de equipes e construção de laços de amizade. Constituídas exclusivamente por

e para mulheres, grupos como esse aparecem em diversas outras plataformas como o *Discord* e até em serviços de transmissão online (*live streaming*), como o *YouTube* e *Twitch*. Embora estes canais sejam abertos, lá as jogadoras priorizam o público feminino buscando fugir do assédio e do machismo quando há homens nas lives (Moura, 2024; Messias & Moura, 2024).

A conquista de espaços online não ocorreu facilmente e ainda não é completamente alcançada. Na busca por alternativas, a luta não se limita apenas aos direitos, mas também pela valorização do feminino em uma sociedade onde essa característica frequentemente é subvalorizada devido à socialização dos corpos e às relações de poder desiguais que são internalizadas. O Projeto Lótus, idealizado por Amanda Abreu (AMD22), em conjunto com as profissionais Vanessa Paccico (Nessyteras)^{5.)}, Amanda Gomez (Dinha) e Kamila Teixeira^{6.)}, surge com o intuito de promover reflexão e fortalecer a comunidade feminina em diferentes âmbitos dos e-sports. A iniciativa foi concebida para empoderar e dar voz às mulheres no universo *gamer*, incentivando inclusão e representatividade em um cenário ainda predominantemente masculino.

O projeto busca construir um espaço seguro e acolhedor, no qual jogadoras possam se conectar, compartilhar experiências e desenvolver redes de apoio mútuo. Com foco em mentorias, eventos e conteúdos inspiradores, o Lótus pretende não apenas contribuir para a transformação da indústria dos games, mas também incentivar mais mulheres a ingressarem e permanecerem nesse setor. Dessa forma, a iniciativa atua no enfrentamento de barreiras históricas, colaborando para a construção de um futuro mais plural e igualitário no ecossistema *gamer*.



Figura 1: Capa do site do Projeto Lótus

Fonte: <https://www.lotushuboficial.com.br/>

^{5.)} Narradora experiente de Counter-Strike brasileiro, no projeto atua como editora-chefe de notícias no projeto visando trazer informação em impacto e conectando o público aos bastidores, às histórias e à essência de um cenário mais inclusivo e representativo.

Streamer profissional de Counter-Strike, no projeto atua como lidera a organização de campeonatos e eventos voltados para mulheres *gamers*. Além de ser uma das idealizadoras dos primeiros MIX Femininos no cenário de Counter-Strike no Brasil.

^{6.)} Responsável pela comunidade de mulheres *gamers*, atuando no gerenciamento das interações destas mulheres no Discord e redes sociais.

Como parte de suas ações de incentivo e proteção, foi lançada no site oficial a campanha #ChatSeguro⁷⁾, voltada à promoção de segurança, respeito e responsabilização na comunidade gamer. Por meio da iniciativa, jogadoras têm acesso a informações, orientações e canais de encaminhamento para denunciar ataques e violências, oferecendo suporte às vítimas e incentivando o enfrentamento da impunidade. A denúncia, nesse contexto, é compreendida como instrumento fundamental para interromper ciclos recorrentes de assédio e violência.

No site, encontra-se disponível o “Guia Prático de Direitos e Denúncias para Mulheres nos Games e Esports”, que reúne explicações sobre temas como: o que configura crime em chats e redes sociais, importunação sexual e exposição indevida, formas de produção de provas, onde denunciar e como acionar mecanismos internos das plataformas digitais. O material também reforça que a punição aplicada pelas plataformas, como suspensões ou banimentos, não substitui a responsabilização criminal na esfera judicial, sendo necessário acionar ambas as instâncias quando cabível.

Ao articular acolhimento, informação e orientação jurídica, a campanha evidencia que a permanência das mulheres nesses espaços depende não apenas da ocupação simbólica, mas também da criação de mecanismos concretos de proteção. “Ocupar espaços é apenas o primeiro passo; protegê-los é o compromisso que garante que nenhuma de nós precise recuar. Sua coragem em não silenciar é o que sustenta o lugar de todas as mulheres que virão depois de você” (Projeto Lótus, 2026).



Figura 2: Capa do site do Projeto Lótus

Fonte: <https://www.lotushuboficial.com.br/>

⁷⁾ Link disponível em: <https://www.lotushuboficial.com.br/chatseguro>

Outro aspecto relevante refere-se à busca por transformação de um cenário historicamente marcado pela escassez de competições presenciais e pela descontinuidade de calendários voltados à participação feminina nos esports. Nesse contexto, o Lótus Challenge foi idealizado com o propósito de fortalecer o cenário inclusivo de *Counter-Strike*, configurando-se como uma iniciativa estratégica de fomento à participação de mulheres na modalidade. A edição reuniu quatorze equipes inscritas, número expressivo para o cenário atual, evidenciando tanto a mobilização da comunidade quanto a demanda reprimida por espaços competitivos estruturados. A grande final foi realizada no navio A140, ancorado no Pier Mauá, no Rio de Janeiro, durante a realização do Rio Innovation Week, conferindo ao torneio uma visibilidade inédita. A realização do evento contou com o apoio da Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos (FERJEE) e da empresa brasileira de comércio eletrônico KaBuM, ampliando sua projeção institucional e legitimidade no cenário competitivo.

Além da dimensão competitiva, o evento alcançou números expressivos em visualizações e interações nas redes sociais, destacando-se também pela articulação com criadoras de conteúdo e transmissoras parceiras, o que ampliou o alcance da competição e fortaleceu redes de apoio entre mulheres inseridas no cenário dos esports. Dessa forma, o torneio ultrapassou a lógica estritamente esportiva e consolidou-se como uma ação simultaneamente simbólica e prática de promoção da inclusão, da representatividade e da ocupação de espaços historicamente marginalizados por mulheres no universo competitivo dos jogos digitais.



Figura 3: Foto ilustrativa do navio onde foi realizado o Lótus Challenge

Fonte: <https://www.lotushuboficial.com.br/>

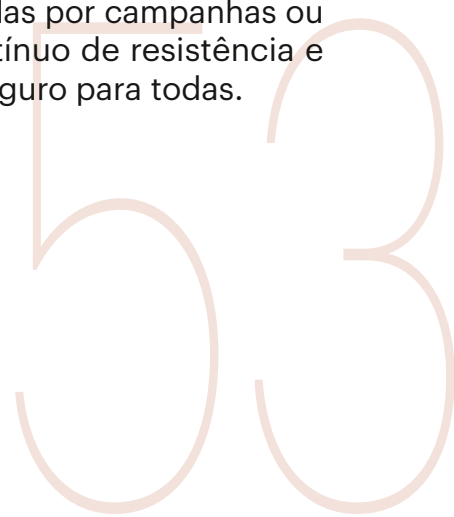
Essas ações caracterizam-se como reflexos das lutas históricas do movimento feminista e de suas múltiplas vertentes, que, ao longo das diferentes ondas que marcaram sua trajetória, têm reivindicado direitos, reconhecimento e igualdade. Nesse sentido, tais iniciativas atualizam pautas feministas em contextos contemporâneos, demonstrando que a busca por equidade também se estende aos espaços digitais e às comunidades *gamer* ao buscar melhorias em suas vidas, com o objetivo de obter respostas efetivas e coletivas para suas demandas.

Dutra (2018) enfatiza que, desde muito cedo, as mulheres indicam os debates sobre feminismo e tecnologia. As ONGs feministas começaram a fortalecer projetos que incentivavam a movimentação nas redes de internet banda larga. “O uso de blogs, sites, páginas e perfis nas redes sociais, passou a ser algo inerente a organização da pauta dos movimentos feministas e, também de outros movimentos sociais, articulados através da web” (Dutra, 2018, p. 23). De fato, à medida que o domínio do ciberespaço se expandiu, as mulheres começaram a liderar discussões importantes através da internet, abordando temas como assédio, abuso sexual, machismo, misoginia e outros conteúdos relevantes. Essas discussões muitas vezes foram transformadas em *hashtags* ou expostas em diferentes espaços disponíveis na rede, permitindo que as vozes das mulheres fossem ouvidas de maneira mais ampla e democrática. A internet proporcionou um novo espaço de diálogo e mobilização, permitindo que as mulheres compartilhassem suas experiências, denunciassem injustiças e se unissem em torno de questões de gênero. Isso representou uma transformação significativa na forma como as mulheres podem se expressar e combater problemas que afetam sua vida e dignidade (Dutra, 2018).

[...] Ciberfeminismo enquanto movimento social, consegue ressignificar elementos do feminismo a partir das novas tecnologias e dos espaços ocupados pelas mulheres. Extrapolar as fronteiras utilizando as redes sociais fez mulheres das mais variadas classes sociais, religião, raça/etnia e gênero se unirem para a subversão no processo de comunicar e resistir (Dutra, 2018, p. 25).

Por isso, as campanhas online desempenham um papel fundamental nesse cenário, não apenas promovendo educação e conscientização, mas também atuando na prevenção e no combate a diversas formas de violência, como o assédio e a discriminação de gênero. À medida que mais pessoas aderem a essas campanhas e compartilham suas vivências, ocorre uma transformação cultural que reforça a urgência de garantir igualdade e respeito às mulheres no universo dos jogos.

Ao se apropriarem das tecnologias para ocupar esses espaços, jogadoras e criadoras de conteúdo ressignificam elementos do feminismo, utilizando redes sociais para denunciar assédios, transmitir lives e produzir vídeos que expõem a toxicidade e a exclusão dentro da comunidade *gamer*. Essas denúncias, muitas vezes impulsionadas por campanhas ou relatos pessoais, tornam-se parte essencial de um processo contínuo de resistência e mudança, fortalecendo a luta por um ambiente mais inclusivo e seguro para todas.



5. Considerações finais

Este artigo buscou ampliar, ainda que de forma inicial, novas abordagens sobre o processo sistêmico de exclusão das mulheres na sociedade. Essa exclusão é um elemento estruturante das nossas comunidades, influenciando a compreensão sobre raça e gênero. A imposição colonial, presente em questões econômicas e governamentais, moldou historicamente a percepção do papel da mulher, e seus resquícios ainda são intrínsecos ao cotidiano. Quando os videogames se popularizaram entre os garotos, seu desenvolvimento, desde o design e a narrativa até a construção de personagens, evidenciou as assimetrias na participação das mulheres na cultura *gamer*, reforçando mecanismos misóginos que as afastaram desse espaço.

As mulheres foram historicamente levadas a internalizar um sentimento de inferioridade, frequentemente representadas a partir da ideia da “falta” e reduzidas a uma subjetividade construída em torno da centralidade do masculino (Beauvoir, 1970). Superar essas interpretações reducionistas é fundamental para compreender as lutas das mulheres, especialmente em contextos nos quais as relações de poder moldaram e ainda influenciam seus lugares sociais, suas possibilidades de atuação e seus processos de reconhecimento na sociedade. A ciência e a tecnologia também desempenharam um papel na exclusão das mulheres, restringindo seu acesso a esses campos e consolidando-os como territórios predominantemente masculinos. Mesmo quando tiveram contribuições significativas, seus conhecimentos foram frequentemente invisibilizados, e suas trajetórias profissionais foram marcadas por barreiras e desafios.

Essa exclusão reflete-se na forma como meninas são deixadas à margem da tecnologia, perpetuando desigualdades e limitando sua participação em diversos espaços. A cultura dos videogames é um exemplo notório: por muito tempo, os jogos foram moldados sob a perspectiva do homem branco e heterossexual, invisibilizando outros sujeitos e reforçando estereótipos de gênero. No entanto, em vez de temer a tecnologia, meninas *gamers* têm se apropriado dela para criar formas de subjetividade e resistência.

Em síntese, este estudo evidencia que, ao mesmo tempo em que persistem práticas de exclusão, assédio e deslegitimação das mulheres na comunidade *gamer*, também emergem importantes movimentos de apoio, acolhimento e resistência protagonizados pelas próprias jogadoras. A construção de espaços seguros, voltados ao lazer, à convivência e ao fortalecimento coletivo, tem se mostrado estratégica para ampliar vozes historicamente silenciadas e promover formas mais inclusivas de participação no universo dos jogos. Nesse contexto, iniciativas como o Projeto Lótus revelam que a luta das mulheres na cultura *gamer* ultrapassa a reivindicação por direitos formais, envolvendo também reconhecimento, valorização e transformação estrutural de um espaço ainda marcado por desigualdades de gênero. A partir da concepção de ciberfeminismo (Dutra, 2018), compreendemos que o feminismo articulado à internet impulsionou novas formas de mobilização política e social, ampliando o alcance das reivindicações e possibilitando a emergência de debates mais visíveis e efetivos na sociedade. As tecnologias digitais, nesse sentido, tornam-se espaços estratégicos de organização, denúncia, produção de narrativas e fortalecimento de redes de apoio entre mulheres.

As mobilizações contra o assédio e as iniciativas de conscientização na comunidade *gamer* reforçam essa dinâmica ao utilizarem as redes sociais como ferramentas de articulação, resistência e transformação. Assim, as meninas e mulheres que organizam e participam desses movimentos não apenas enfrentam práticas repressivas e excludentes, mas também constroem, de forma coletiva e prática, alternativas para avançar na luta por equidade, reconhecimento e inclusão no interior da comunidade *gamer*.

Agradecimentos

À Professora Dra. Paula Guerra, que gentilmente me recebeu durante este período de mobilidade acadêmica na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Seu apoio e orientação têm sido fundamentais para meu crescimento como pesquisadora, tornando esta experiência especialmente significativa, a qual guardarei com muito carinho. Ao Professor Dr. José Messias, meu orientador, pela parceria, incentivo e constante direcionamento ao longo desta trajetória acadêmica. Por fim, à minha família, pelo apoio incondicional e pelo incentivo permanente em cada etapa desta jornada. Em especial, à minha mãe, mulher cuja força, amor e exemplo tornam possível tudo o que venho construindo.

Financiamento

A presente pesquisa contou com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por meio de bolsa vinculada ao Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE), e da Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA).

Referências

- Beauvoir, Simone. *O segundo sexo: fatos e mitos. Título do original: Le deuxième sexe les faits et les mythes*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970a. 4.a edição.
- Butler, J. (2003). Gender trouble: feminism and the subversion of identity. In A. J. Cahill & J. Hansen (Eds.). *Continental feminism reader* (pp. 29-56). Rowman & Littlefield Publishers.
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2018). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.
- Dutra, Z. A. P. (2018). A primavera das mulheres: Ciberfeminismo e os movimentos feministas. *Revista Feminismos*, 6(2). <https://periodicos.ufba.br/index.php/feminismos/article/view/30292>
- Falcão, T., Macedo, T., & Kurtz, G. (2021). Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a Magic: The Gathering. *Matrizes*, 15(2), 251-277.
- Federici, S. (2017). *Calibã e a bruxa: Mulheres, corpo e acumulação primitiva*. Elefante.
- Freitas, L. B. de, & Luz, N. S. da. (2017). Gênero, ciência e tecnologia: Estado da arte de periódicos de gênero. *Cadernos Pagu*, 49.

- Goulart, L. A. (2017). *Jogos vivos para pessoas vivas: Composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital* (Tese de doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul).
- Haraway, D. (1995). Saberes localizados: A questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, 5, 7–41.
- Hicks, M. (2021). Sexism is a feature, not a bug. In T. Mullaney et al. (Orgs.), *Your computer is on fire*. MIT Press.
- Kurtz, G. B. (2017). Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: Uma revisão bibliográfica. *Revista Metamorfose*, 2(1), 90–109. <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>
- Latour, B. (2012). Como retomar a tarefa de descobrir associações (Introdução). In *Reagregando o social: Uma introdução à teoria do ator-rede*. EDUFBA; EDUSC.
- Lauretis, T. de. (2019). A tecnologia de gênero. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 124–161). Bazar do Tempo.
- Lugones, M. (2019). Rumo a um feminismo decolonial. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 369–391). Bazar do Tempo.
- Lugones, M. (2020). Colonialidade e gênero. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista hoje: Perspectivas decoloniais* (pp. 52–83). Bazar do Tempo.
- Messias, J., & Moura, C. (2024). Jogando como uma garota: Uma etnografia virtual sobre mulheres gamers em meio à plataformização da cultura digital. *Anais Compós*.
- Moura, C. (2024). *Mulheres gamers: Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Maranhão).
- Pesquisa Game Brasil. (2025). *PGB 2025*. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>
- Scott, J. (2019). Gênero: Uma categoria útil para análise histórica. In H. B. de Hollanda (Org.), *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais* (pp. 50–83). Bazar do Tempo.
- Wajcman, J. (2024). Digital timescapes: Technology, temporality and society by R. Kitchin, Cambridge, Polity Press. *Space and Polity*, 28(2), 308–310. <https://doi.org/10.1080/13562576.2024.2385127>.
- Woodcock, J., & Johnson, M. R. (2019). The affective labor and performance of live streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 20(8), 813–823. <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>.