



## **Empoderamento e Representatividade Feminina na Indústria dos Jogos Digitais: Um Relato Etnográfico Sobre Uma *Streamer* da *Twitch* <sup>1</sup>**

Karina SANTIAGO<sup>2</sup>

Catherine MOURA<sup>3</sup>

Kennet MEDEIROS<sup>4</sup>

Marcos FEITOSA<sup>5</sup>

José MESSIAS<sup>6</sup>

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz MA

**PALAVRAS-CHAVE:** videogames; misoginia; Twitch; streamers.

### **1 APRESENTAÇÃO**

Esse trabalho aborda a representatividade feminina na indústria dos jogos digitais, destacando os desafios enfrentados por mulheres em um espaço historicamente dominado por homens brancos e heterossexuais. Utilizando uma abordagem etnográfica, o estudo acompanha a trajetória de uma streamer brasileira, mãe e integrante da comunidade LGBTQIA+, que usa plataformas como Twitch para criar laços e fortalecer redes de apoio entre mulheres gamers. A pesquisa evidencia as barreiras impostas por práticas sexistas, mas também ressalta a resistência e a criação de novas sociabilidades. A streamer analisada, com cerca de 1.600 seguidores, combina sua paixão por jogos como PUBG: Battlegrounds com estratégias de interação e acolhimento, fomentando um ambiente inclusivo. Este relato destaca a importância das comunidades digitais para ampliar a visibilidade feminina e contribuir para a diversidade na cultura gamer.

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no 18º SIMCOM - 18º Simpósio de Comunicação da Região Tocantina.

<sup>2</sup>Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA, Bolsista PIBIC CNPq, email: [karina.sr@discente.ufma.br](mailto:karina.sr@discente.ufma.br)

<sup>3</sup> Doutoranda do PPGCOM/UFF. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz com bolsa FAPEMA email: [catherine.natalia@discente.ufma.br](mailto:catherine.natalia@discente.ufma.br)

<sup>4</sup> Doutorando em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). Bacharel em Comunicação Social - jornalismo pela UFRN. email: [kennet.anderson96@hotmail.com](mailto:kennet.anderson96@hotmail.com)

<sup>5</sup> Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista de extensão PROEC/UFMA. Email: [marcos.feitosa@discente.ufma.br](mailto:marcos.feitosa@discente.ufma.br)

<sup>6</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA e pesquisador do PPGCOM/UFF. Coordenador do GamerLab/UFMA. email: [jose.cmsf@ufma.br](mailto:jose.cmsf@ufma.br)



## 2 DESENVOLVIMENTO

A *Twitch* se caracteriza como uma das maiores plataformas de transmissão ao vivo na internet. Pertencente à Amazon desde 2014, ela é parte de uma onda de cultura de jogos que tem como cerne a transmissão como um espetáculo de mídia. Para Taylor (2018), isso é bem significativo quando olhamos para os *esports*, ou esportes eletrônicos, cujo crescimento e desenvolvimento se relaciona à espetacularização competitiva. Mas, com o tempo, isso se alastrou para outros níveis de produção de conteúdo ao vivo na internet, principalmente ao se considerar a criação de comunidades.

Embora a plataforma tenha surgido como um espaço dedicado à transmissão de jogos eletrônicos, hoje ela congrega diversos outros tipos de conteúdos, como gastronomia, música, podcasts, leituras, entre outros. Não à toa, a *Twitch* se define como um espaço para que comunidades sejam criadas. Isso nos faz olhar para a diversidade de grupos que foram se apropriando desse espaço, ocasionando numa miríade de convulsões sociais.

Para atender aos objetivos deste estudo, metodologicamente, optamos pela etnografia virtual (Hine, 2000) em conjunto com os princípios da etnografia multissituada/ multilocalizada (Hine, 2016). O relato etnográfico pretende compreender as dinâmicas, estratégias e dificuldades de uma jogadora e *streamer* para se afirmar nesse espaço de transmissões públicas.

Devido à sua natureza interdisciplinar, a etnografia tem sido adotada em várias áreas de estudo ao longo dos anos, inclusive na Comunicação. Ela se tornou especialmente relevante em pesquisas que exploram interações sociais na internet (Polivanov, 2013; Hine, 2016). Hine (2016) salienta que mesmo que o estudo seja focado em uma gamer participante de uma comunidade de rede social/*Twitch* (localizada), é preciso estar alerta às conexões significativas que ligam a comunidade às outras, é impreterível “engajar-se com o tráfego de entrada e saída do ambiente” (Hine, p.18, 2016). A autora, por fim, reforça que o pesquisador tem que estar interessado nas formas como as pessoas interagem em relação aos seus pares, uma abordagem definida como



multissituada/multilocalizada (Marcus,1995) a fim de produzir estudos para além das conexões iniciais on-line especificados na pesquisa.

Ao longo deste trabalho, o enfoque estará na importância de uma rede de apoio para a permanência e incentivo destas mulheres na “comunidade gamer”, seja no âmbito amador ou profissional. Para isto, este estudo teve como ponto de partida uma comunidade fechada para mulheres gamers no Facebook como espaço de resistência e de novas sociabilidades, e dela foi selecionada a streamer que figura como principal sujeito deste relato. A pesquisa visa apresentar um relato etnográfico contendo as dinâmicas, estratégias e dificuldades de uma gamer para se firmar nesse universo ao se aventurar em outros empreendimentos como o cenário de transmissões públicas.

Decidi seguir o rastro de uma streamer de 36 anos, mãe e integrante da comunidade LGBTPN+, que exerce a profissão de Analista de Testes de Software. A *streamer* em questão possui uma base de 1.600 seguidores na plataforma de streaming *Twitch* (dados coletados em 28 de maio de 2024) e uma média de 10 a 30 espectadores por transmissão.

Durante a observação participante, já no primeiro dia acompanhando a live ao vivo, notei que havia uma média de cinco a dez espectadores assistindo à partida. Durante a interação online, presenteei a *streamer* com uma assinatura (*subscription*) antes de enviar qualquer mensagem no chat<sup>7</sup>. Após o agradecimento público da streamer, ela quis saber minha identidade de gênero, uma vez que o nome de usuário não permitia a distinção. Ao descobrir que eu era uma mulher, a streamer perguntou quais tipos de jogos preferia. Com a confirmação de que eu também era uma jogadora, a streamer respondeu com a frase: “É isso aí, temos que nos unir, garotas no topo”, ressaltando sua intenção de chamar mais meninas para jogar.

Notei que a jogadora busca inserir seus telespectadores em suas *gameplays*. Quando há vagas sobrando em seu grupo de jogadores, ela disponibiliza a entrada de alguém que está na live, desenvolvendo um momento afetivo com o seu público. Ela conta

---

<sup>7</sup> Detentores de conta/perfil premium, chamada *prime*, no site de ecommerce Amazon, tem direito a fazer esse tipo de assinatura com os canais de transmissão da Twitch, por conta da parceria entre as empresas.



com a ajuda de moderadores<sup>8</sup> no *chat* para auxiliá-la durante suas partidas, entres eles estão homens e mulheres que interagem de forma receptiva com os novos espectadores.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstra a importância de redes de apoio na comunidade gamer para a permanência e incentivo das mulheres, tanto no âmbito amador quanto profissional. A análise etnográfica da *streamer* observada revelou que, ao criar um espaço inclusivo e acolhedor, ela fortalece laços com a comunidade LGBTQIAPN+ e desenvolve estratégias para combater as desigualdades de gênero e inclusão. A interação com o público, a construção de *squads* com outras jogadoras e o uso das redes sociais, foram fundamentais para seu crescimento na plataforma *Twitch*.

A pesquisa destacou como a jogadora utiliza suas redes sociais para criar pontes entre jogadoras e criar uma comunidade de apoio mútuo. Através de postagens e interações constantes, ela não apenas constrói conexões, mas também reforça a importância de um espaço seguro, onde mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ podem se expressar livremente e se opor às normas tóxicas da cultura gamer dominante.

A análise mostrou que a visibilidade da *streamer* em outras plataformas digitais, como a *Twitch*, é diretamente influenciada pelas interações dentro da comunidade fechada de mulheres no *Facebook*. Esse espaço exclusivo não só fortalece as relações entre as jogadoras, mas também oferece um local de suporte e rede de apoio que ajuda a aumentar a presença e o engajamento em ambientes mais amplos e abertos.

Esses resultados ressaltam a importância das redes de apoio, tanto digitais quanto *offline*, e a influência da mediação consciente e inclusiva da *streamer* em criar um ambiente que não só desafia as normas de gênero e sexualidade na cultura gamer, mas também promove a resistência e a transformação social através do videogame.

### REFERÊNCIAS

---

<sup>8</sup> Os moderadores muitas vezes são espectadores que acompanham os criadores de conteúdo desde o início e que podem banir e suspender espectadores no seu chat e excluir mensagens. Tornando o ambiente da live mais leve.



---

MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

HAN, Catherine; SEERING, Joseph; KUMAR, Deepak; HANCOCK, Jeffrey; DURUMERIC, Zakir. Hate Raids on Twitch: Echoes of the Past, New Modalities, and Implications for Platform Governance. In: ACM on Human-Computer Interaction, 7, 2023, Hamburg. **Proceedings** [...]. Hamburg: Congress Center Hamburg, 2023, p. 1-28.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra Portella. Performance play: consumo digital como performance no *streaming* de *games* da plataforma Twitch. **Revista Fronteiras: Estudos midiáticos**, v. 20, n. 2, p. 190-203, mai./ago. 2018.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28–44, 2011.

SKARDZIUS, Karen. **I Stream, You Stream, We all Stream: Gender, Labour, and the Politics of Online Streaming**. 197 f. Thesis (PhD in Philosophy) - Graduate Program in Communication and Culture, York University, Toronto, 2020.

TAYLOR, T. L. **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Live Streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.

USZKOREIT, Lena. With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers. In: GRAY, Kishonna; VOORHEES, Gerald; VOSSSEN, Emma. (org.). **Feminism in Play**. Brantford: Palgrave MacMillan, 2018. p. 163-181.

Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2023. Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 15 jun 2024.

Goulart, Lucas A.; NARDI, Henrique C.. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. In: Revista Estudos Feministas, v. 25, n. 1, 2017.

Hine, Christine. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: Campanella, Bruno. Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos / organização Bruno Campanella, Carla Barros. - 1. ed. - Rio de Janeiro: E-papers, 2016.

Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, 2000.

Polivanov, B. B. (2014). Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. *Esferas*, 1(3). <https://doi.org/10.31501/esf.v1i3.4621>

Marcus, George. Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology*, v. 24, p. 95-117, 1995. Disponível em: . Acesso em: 20 jun. 2024