

**#MYGAMEMYNAME: GÊNERO, VIOLÊNCIA E RESISTÊNCIA NO  
DISCURSO DE MULHERES GAMERS**

Graciele Urrutia Dias Silveira<sup>1</sup>  
Virginia Barbosa Lucena Caetano<sup>2</sup>

**RESUMO**

A partir da análise de uma postagem publicada no site de rede social Facebook, vinculada à campanha #MyGameMyName, buscamos, no presente artigo, compreender como se dá o processo de subjetivação de mulheres *gamers*. Para atender a esse propósito, nos ancoramos teoricamente na Análise de Discurso pècheuxtiana. Considerando a análise da materialidade significativa, podemos perceber que o processo de subjetivação dessas mulheres se dá atravessado por uma negação, a negação das evidências produzidas pela Formação Discursiva dominante sobre qual deve ser o lugar das mulheres no universo *gamer*. Esse processo discursivo apontou para o funcionamento da violência simbólica nos ambientes virtuais que se constitui pelo silenciamento das vozes femininas e deslegitimação de seu discurso.

**PALAVRAS-CHAVE:** Discurso; Gênero; Violência; Resistência.

**#MYGAMEMYNAME: GENDER, VIOLENCE AND RESISTANCE IN THE  
DISCOURSE OF FEMALE GAMERS**

**ABSTRACT**

From the analysis of a post published on the social network website Facebook, linked to the campaign #MyGameMyName, we aim, in the present article, to understand how the process of subjectification of women gamers takes place. To serve this purpose, we are theoretically based on the pecheuxtian Discourse Analysis. Taking the analysis of significant materiality into account, we can notice that the process of subjectification of those women is crossed by a negation, the negation of the evidence produced by the dominant Discursive Formation about the role of women in the gamer universe. This discursive process pointed to the functioning of symbolic violence in virtual environments that is constituted by the silencing of female voices and the delegitimization of their discourse.

**KEYWORDS:** Discourse; Gender; Violence; Resistance.

**INTRODUÇÃO**

Os jogos eletrônicos vêm ganhando popularidade não somente entre as crianças e os adolescentes, mas também com os adultos. Tal expansão repercute em questões econômicas, por exemplo, como no caso do Brasil, em que, segundo reportagem do

<sup>1</sup> Doutoranda e mestra em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas. E-mail: gracidsilveira@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutoranda e mestra em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas. E-mail: vicaetano24@gmail.com.

website *E-commerce Brasil*, publicada em 15 de agosto de 2016<sup>3</sup>, o país, até o momento, ocupava a 11ª posição no ranking mundial de mercado de games e já empregava mais de 4 mil pessoas. O faturamento da indústria dos *games*, a nível mundial, de acordo com Almeida et. al. (2014), ultrapassou aproximadamente quatro vezes os lucros obtidos pelas grandes empresas cinematográficas de Hollywood, que faturou 8,4 bilhões.

Tais jogos, além de movimentarem a economia, gerando empregos na produção de *games* e lucros com vendas, também vêm se expandindo no sentido de ultrapassar as fronteiras daqueles casuais e de meros fins de entretenimento, ganhando, inclusive, um lugar próprio no mundo dos esportes. Segundo Almeida et. al. (op. cit.), os *e-sports* atingiram um patamar de disputa a ponto de se tornarem competições de alto nível, com remuneração dos atletas e incentivos do governo. No Brasil, pode ser citado o caso do CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*), que é transmitido por canais televisivos e patrocinado por grandes empresas, como o Clube de Regatas do Flamengo, responsável pelo time de futebol homônimo.

É possível observar essa popularização em sites de redes sociais (como o *Facebook*) em que são criados grupos e páginas com o intuito de discutir questões pertinentes a eles. Ao se apropriarem (RECUERO, 2012) das ferramentas desses sites, os usuários têm a oportunidade de publicar informações e criar debates por meio de comentários, por exemplo, a respeito de seus games de preferência. Em tais interações, também é debatida a *performance* dos jogadores, inclusive a partir de uma perspectiva de gênero, em que o feminino é, comumente, apontado como inapto no que se refere aos jogos de combate (SILVEIRA, 2020).

Tais comentários e postagens, que buscam inferiorizar as mulheres por meio de discursos estigmatizadores e de insultos, acabam gerando as mais diversas reações entre as jogadoras, sendo que algumas decidem, inclusive, se esconder por trás de apelidos masculinos nos bate-papos dos games. Com o intuito de denunciar o assédio sofrido por mulheres nos ambientes *gamers*, surge, em 2018, um movimento encabeçado pela organização americana Wonder Women Tech, que se popularizou pela *hashtag* *#MyGameMyName* (tradução livre “Meu Jogo Meu Nome”). Esse movimento teve uma

<sup>3</sup> <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>. Acesso em 03 set 2020.

adesão muito rápida de participantes pelas redes sociais, as quais passaram a usar a *hashtag* para denunciar situações de assédio sofridas nos ambientes virtuais.

Com base no exposto e a fim de compreender melhor as manifestações de violência simbólica de gênero no ambiente dos jogos eletrônicos de combate, nos propomos, neste trabalho, a analisar como se dá o processo de subjetivação de mulheres *gamers* que aderiram à campanha #MyGameMyName. Utilizaremos como *corpus* uma postagem publicada no site de rede social Facebook, em 30 de janeiro de 2018, vinculada à campanha mencionada. Para fins de análise, a base teórico-analítica será a Análise do Discurso pêcheuxtiana, sendo que essa articula saberes advindos da Linguística, do Materialismo Histórico e da Psicanálise; e também serão trazidas discussões teóricas referentes à relação entre violência e gênero.

## VIOLÊNCIA E GÊNERO

Ao abordar a questão da violência, Slavoj Žižek (2014) afirma que ela se manifesta de duas formas: a primeira seria a *subjetiva*, aquela mais fácil de identificar e que ocorre por meio de crimes e confrontos físicos e a segunda, a *objetiva*, manifestada por meios nem sempre tão claros e dividida em dois aspectos: a violência simbólica e a sistêmica. Quanto à objetiva, em seu aspecto simbólico, conceito fundamental neste estudo, Žižek dá a seguinte explicação:

Em primeiro lugar, há uma violência “simbólica” encarnada na linguagem [...] essa violência não está em ação apenas nos casos evidentes – e largamente estudados – de provocação e de relações de dominação social que nossas formas de discurso habituais reproduzem: há uma forma ainda mais fundamental de violência que pertence à linguagem enquanto tal, à oposição de um certo universo de sentido (2014, p.17).

Nesse caso, portanto, a violência mostra-se, por vezes, imperceptível no sentido que essa se manifesta através do uso da linguagem e não ocorre apenas através de ofensas ou xingamentos, mas se dá também por meio da reprodução de afirmações e estigmas a respeito daqueles que estão em uma posição menos privilegiada nas relações de poder. Bourdieu (1989), ao abordar o tema violência simbólica, afirma que “sistemas simbólicos cumprem a sua função política de instrumentos de imposição ou legitimação da dominação, que contribuem para assegurar a dominação de uma classe sobre outra

(violência simbólica)” (1989, p. 11). Desse modo, ideias construídas historicamente por instituições como a política, a religião, que acabam por ser repetidas, tendem a ser entendidas como verdades e exercem o papel de reafirmar uma posição de menos destaque e conforto a alguns.

Assim, pode-se inferir que atitudes como humilhação, linguagem e humor sexista, aspectos que, frequentemente, se escondem por trás de uma piada aparentemente despreziosa, não deixam de ser violência, mas, sim, são uma forma invisível dela. Zizek (id. ibidem) explica a dimensão da invisibilidade da violência simbólica, dizendo que essa não é facilmente percebida porque é inerente ao estado normal das coisas. Assim, discursos comuns como o de que feministas são “loucas” ou que mulheres não têm aptidão para atividades consideradas masculinas, como dirigir e jogar jogos de combate, acabam por ser percebidas como uma realidade ou como um humor inocente.

Bourdieu também aborda a violência simbólica em seu trabalho *A Dominação Masculina*, explicando que ela é “[...] suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação[...]” (2003, p. 12). Em seguida, o autor reforça o aspecto da invisibilidade dessa violência exercida através do discurso por explicar que essa resulta da “[...] incorporação de classificações, assim naturalizadas [...]” (2003, p. 47), esclarecendo que essa não percepção vai ao ponto de que quem é alvo de imposição de significado sequer perceber qualquer estigma, em determinadas construções, justamente porque essas estão sedimentadas nas relações sociais por meio de um processo histórico.

Com relação a esse processo histórico, que naturalizou a violência simbólica de gênero, Perrot (2017) explica que, durante um longo período de tempo, as mulheres tiveram de se ater apenas a papéis domésticos como o de cuidar do lar e dos filhos, não tendo, portanto, destaque em outros segmentos. Com o passar dos anos, segundo a autora, houve avanços significativos - que implicaram em progresso às mulheres -; no entanto, resquícios dessa história que privilegiou o masculino em detrimento do feminino permanecem, sendo esses normalizados nas relações sociais a ponto de não serem percebidos sequer pelas vítimas (BOURDIEU, 1991).

Tal naturalização da violência, perceptível nos mais diversos contextos, pode também ser observada no universo dos jogos eletrônicos de combate. Com relação a esse tipo de representação, Cross (2014) afirma que há um número considerável de jogadores do gênero masculino que em seu discurso representam as *gamers* desprovidas de beleza, incapazes de lidar com tecnologias ou ainda como *feminazis*, dando a entender que feministas teriam atitudes inadequadas e radicais. Kurtz (2015) também afirma que pesquisas sobre agressões sofridas por mulheres, durante jogos, como a desenvolvida pelo site *Fat, Ugly or Slutty*<sup>4</sup>, evidenciam frequentes xingamentos às meninas com termos como “vadia”, “vagabunda”, “feia” e “gorda”, além de casos de assédio em que *gamers* oferecem dinheiro em algum jogo em troca de fotos das jogadoras, envio de desenhos obscenos e ameaças físicas.

Nesse contexto de violência simbólica de gênero, há diversas maneiras com que as jogadoras lidam com as agressões. Há aquelas que relatam ter desistido de jogar jogos eletrônicos de combate ou que usam apelidos masculinos nas partidas. Ainda é possível observar comentários nesses sites em que mulheres *gamers* assumem uma postura de resistência e dizem tentar não levar em conta os insultos e estereótipos e continuar a jogar e mostrar seu potencial, assim como também, manifestações em que essas denunciam a situação e participam de mobilizações *online* pelo direito de jogarem sem sofrer discriminações relacionadas a gênero (SILVEIRA, 2018).

## RESISTÊNCIA

Para chegarmos à noção de resistência é preciso, antes, compreender o que Ferreira denomina como *o caráter singular da língua na Análise de Discurso*. Para a AD, a língua é “um dos elos essenciais a compor o tecido discursivo” (2003, p. 196). Diferente de outras vertentes da Linguística, que pensam a língua como uma estrutura autônoma, transparente e homogênea, a língua, para o analista de discurso, é tomada em sua ordem material, tendo como característica estruturante a opacidade e a possibilidade do equívoco. Ao tratar da língua na AD, Ferreira aponta que “é a língua da indefinição do direito e do avesso, do dentro e do fora, da presença e da ausência” (2007, p. 42).

---

<sup>4</sup> [www.fatuglyorslutty.com](http://www.fatuglyorslutty.com).

O aspecto singular da língua, na perspectiva da AD, de acordo com Ferreira (2003), tem a ver com a noção de estrutura e sua especificidade na ótica discursiva. Tal estrutura comporta em si, enquanto totalidade, também o não-todo, efeito do real da língua, que faz dela, assim, uma ordem significativa capaz de equívoco, de falha, de deslize. Pensar a língua em sua forma material, traz algumas consequências em relação à forma clássica como a língua é trabalhada na Linguística. Ferreira elenca algumas dessas consequências:

- a) a língua deixa de ser considerada integralmente autônoma para ser aceita como relativamente autônoma;
- b) o sistema linguístico não é algo abstrato e fechado, mas sim um sistema passível de perturbações, rupturas e mal-entendidos;
- c) os fatos linguísticos considerados com problemas não ficam de fora do sistema, à margem da língua, e passam a ser considerados como nucleares, em vez de periféricos;
- d) abandonam-se as concepções muito difundidas de língua enquanto código, ou então, instrumento de comunicação ideologicamente neutro;
- e) a língua é lugar material de realização dos processos discursivos, onde se manifestam os sentidos. (2003, p. 197)

Ferreira (2003) acrescenta, ainda, que a singularidade da língua na AD vai além da reformulação dos seus limites. Por ser um elemento essencial do processo discursivo, a concepção de língua afeta diretamente o trabalho de interpretação do analista. Para o analista de discurso, contudo, a língua não é objeto de investigação, é um pressuposto fundamental para sua análise porque é o que dá existência material a seu objeto de estudo: o discurso. Pêcheux (2014b) denomina discurso como “efeito de sentido entre interlocutores” (2014b, p. 81). O que interessa para o analista, portanto, não é apenas voltar seu olhar para o objeto linguístico e sim para o objeto sócio-histórico no qual o linguístico intervém como pressuposto – o discurso (ORLANDI, 2015). Visto que o discurso é o objeto que materializa a ideologia através da língua, é no próprio funcionamento da língua então que podemos perceber as marcas da resistência no processo de interpelação ideológica.

Em um texto de retificação publicado em 1978, Pêcheux (2014a) passa a repensar a questão do assujeitamento ideológico, considerando a contradição. O autor considera, nessas reflexões, que não há, apenas, reprodução e aceitação das evidências produzidas pela ideologia dominante; há algo da ideologia dominante que, na luta de

classes, é desestabilizado/transformado pela ideologia dominada. Dessa reformulação da forma de pensar o assujeitamento ideológico, surge o postulado:

- não há dominação sem resistência: primado prático da luta de classes, que significa que é preciso “ousar se revoltar”.
- ninguém pode pensar do lugar de quem quer que seja: primado prático do inconsciente, que significa que é preciso suportar o que venha a ser pensado, isto é, é preciso “ousar pensar por si mesmo” (PÊCHEUX, 2014a, p. 281).

Dessa forma, articulam-se as ordens da ideologia e do inconsciente. Por um lado, “o lapso, o ato falho, etc. constituem, enquanto quebras e fragmentos de rituais, as matérias-primas da luta ideológica das classes dominadas”; por outro lado, “o círculo-ritual da interpelação ideológica é a matéria prima da dominação ideológica” (PÊCHEUX, 2015, p. 16). Assim, a ideologia dominante trabalha, incessantemente, para reforçar seus pontos de fragilidade, que emergem nas falhas do ritual de interpelação nas quais se instaura a resistência.

É possível perceber que, nessa perspectiva, o sujeito é um elemento fundamental na instauração da resistência. Ele é pensado enquanto efeito da interpelação ideológica e ocupa, sempre, um lugar, em relação à formação social em que está inserido, e uma posição em relação à formação discursiva (FD) que o interpela. Como nem a FD, nem a maneira como o sujeito se relaciona com ela é homogênea, Pêcheux (2015) instaura três modalidades discursivas do funcionamento subjetivo, são elas: identificação, contraidentificação e desidentificação.

A primeira modalidade, a identificação, ocorre quando há uma identificação plena do sujeito com a forma-sujeito que regula a FD que o interpela. Pêcheux caracteriza essa modalidade como o discurso do *bom sujeito*. De acordo com Indursky (2011), nesse processo não há espaço para a alteridade<sup>5</sup>, para a diferença, há apenas a reduplicação da identidade; só há lugar para os mesmos sentidos.

Sabemos, entretanto, que há falha no ritual de interpelação; isso abre espaço para a segunda modalidade, a contraidentificação. Nesse processo, o sujeito questiona as

---

<sup>5</sup> É importante destacar que essa ausência de alteridade, em outras palavras, ausência de sentidos outros que atravessem o processo de subjetivação, compreendida no processo de identificação, é da ordem do impossível. A alteridade, conforme Pêcheux, constitui o discurso e os processos de subjetivação, pois a interpelação ideológica é um ritual com falhas, como veremos na teorização proposta pelos autores sobre o processo de contraidentificação.

evidências produzidas pela FD que o interpela, não há portanto uma plena identificação do sujeito com a forma-sujeito que regula a FD. Pêcheux caracteriza esse processo como o discurso do *mau sujeito*, uma vez que ele passa a recusar os sentidos que até então eram evidentes. Embora esse processo instaure a resistência no processo de interpelação, ele ainda ocorre no interior da FD. Nesse sentido, não há um rompimento completo com a ideologia dominante, esse rompimento só vai ocorrer na terceira modalidade.

Por fim, a terceira modalidade, a desidentificação ocorre quando o sujeito rompe com a FD em que estava inscrito e com os saberes que ela produz. Pêcheux (2015) destaca, contudo, que não se trata de uma dessubjetivação do sujeito, pois esse processo seria impossível, o que ocorre é uma redefinição da forma-sujeito dominante, uma vez que o sujeito “desidentifica-se de uma formação discursiva e sua forma-sujeito para deslocar sua identificação para outra formação discursiva e sua respectiva forma-sujeito” (INDURSKY, 2011, p. 85).

As três modalidades de subjetivação propostas por Pêcheux são importantes para o nosso trabalho porque nos permitem compreender como se dá o processo de subjetivação das mulheres *gamers* envolvidas na campanha *#MyGameMyName*. Observando o funcionamento ideológico da formação social na qual essas mulheres estão inseridas, percebemos um trabalho da ideologia dominante que produz a evidência de que o “universo gamer” é majoritariamente masculino. Isso, somado à cristalização da violência de gênero produzida enquanto efeito do funcionamento da ideologia dominante, naturaliza o silenciamento dessas mulheres. Ao quebrar o silêncio e aderir à campanha, há algo, no processo de interpelação ideológica, que falha. É justamente para esse processo de ruptura que nos interessa olhar. Para isso, contudo, é necessário compreendermos como se deu o funcionamento da campanha.

### CONTEXTUALIZANDO A CAMPANHA #MYGAMEMYNAME

Os jogos do tipo MMO (*massive multiplayer online games*) permitem que os jogadores, além de terem contato com a parte mecânica e com o software do jogo, interajam com outros jogadores. Tais interações entre os participantes de uma partida

desse tipo de jogo, em especial, fazem com que questões fulcrais do “mundo real” sejam trazidas à tona, mostrando que não há uma separação entre o ciberespaço e o que está fora dele. (APPERLEY e JAYEMANE, 2017; FRAGOSO et. al., 2017). Exemplo disso é o fato de algo como manifestações de violência simbólica (ZIZEK 2014; BOURDIEU, 1989) extrapolarem os limites do dito “mundo real” e serem facilmente encontradas no que é considerado o espaço virtual, por meio de insultos, humilhação, depreciação, desvalorização de outros e imposição de significados (VIEGAS; RECUERO, 2014).

Dados, como os apontados por Fahlström e Matsom (2014), trazem atenção à forte presença desse comportamento hostil de alguns indivíduos do gênero masculino por revelarem que, de 50 partidas do jogo *League of Legends*, 70% delas apresentaram comportamento negativo ou tóxico, isto é, havia manifestações de violência simbólica por parte de jogadores sob a forma de insultos, devido, principalmente, a erros cometidos por outros. Esse comportamento negativo, por sua vez, assume um aspecto sexista quando há mulheres envolvidas nas partidas e, muitas vezes, elas sofrem violência por meio de ofensas diretas ou por meio de reforço de estereótipos.

Outros dados importantes sobre a violência sofrida pelas mulheres nos jogos eletrônicos são apresentados por Menti e Araújo (2017). De acordo com as autoras, o *website* voltado ao público *gamer*, *RedBull Games*, em 2016, revelou que as frases mais ouvidas pelas jogadoras profissionais ou não durante partidas analisadas pelos redatores, principalmente quando elas cometiam erros, eram: “Vai lavar a louça”, “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Mal comida”, “Mulher só sabe jogar de suporte”, além de outras atitudes degradantes.

As pesquisadoras ainda explicam que dados observados por elas apontam que as jogadoras de e-sports precisam, muitas vezes, criar apelidos nos jogos que não revelem sua identidade de gênero, a fim de não sofrerem represálias durante as partidas. Ainda com relação à questão das mulheres se esconderem por trás de um *nickname* que não revela o seu gênero, a edição online do Jornal Folha de São Paulo, em 23 de janeiro de 2018<sup>6</sup>, mostra estudos apontando que 60% a 100% das jogadoras de partidas online são vítimas de agressão verbal de cunho sexista ou ainda sofrem com pedidos de favores

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2018/01/1952582-com-perfil-feminino-gamers-homens-sao-alvo-de-assedio-on-line.shtml>. Acesso em: 03 fev 2020.

sexuais e que fatores como esses acabam por afastar as meninas dos jogos, fazendo com que elas não usem o microfone ou que ainda apresentem *nicknames* com nomes masculinos.

Em meio a esse cenário em que participantes do gênero feminino recorrem ao uso de outra identidade nos jogos, a fim de não sofrerem qualquer tipo de violência direcionada ao gênero feminino, surge um movimento de resistência e exposição dessa realidade chamado *#MyGameMyName*. Tal movimento foi lançado pela Organização Não-Governamental *Wonder Woman Tech*, em 2017, sem data para acabar em site próprio<sup>7</sup>, além de ser divulgada no *Twitter*<sup>8</sup>, *Instagram*<sup>9</sup> e *Facebook*<sup>10</sup>. A fim de exporem a violência direcionada às jogadoras, os idealizadores convidaram *youtubers* famosos para jogar online, utilizando apelidos femininos, e o resultado, conforme observado no site da campanha, foi que parte considerável dos jogadores atacou e assediou os participantes da campanha por julgarem que esses eram mulheres.

Após se colocarem na posição de participantes do gênero feminino, esses influenciadores digitais relataram suas experiências em vídeos que podem ser observados na página da campanha. O objetivo, segundo o Instagram oficial da *hashtag #MyGameMyName*, é pressionar a indústria dos games a tomar medidas mais efetivas contra a violência de gênero no contexto dos jogos e incentivar as jogadoras a usarem *nicknames* femininos, mostrando, desse modo, sua presença e negação de desistirem de se juntar às partidas.

## ANÁLISE DA POSTAGEM

<sup>7</sup> Disponível em: <http://www.mygamemynome.com/>. Acesso em 04 fev 2020.

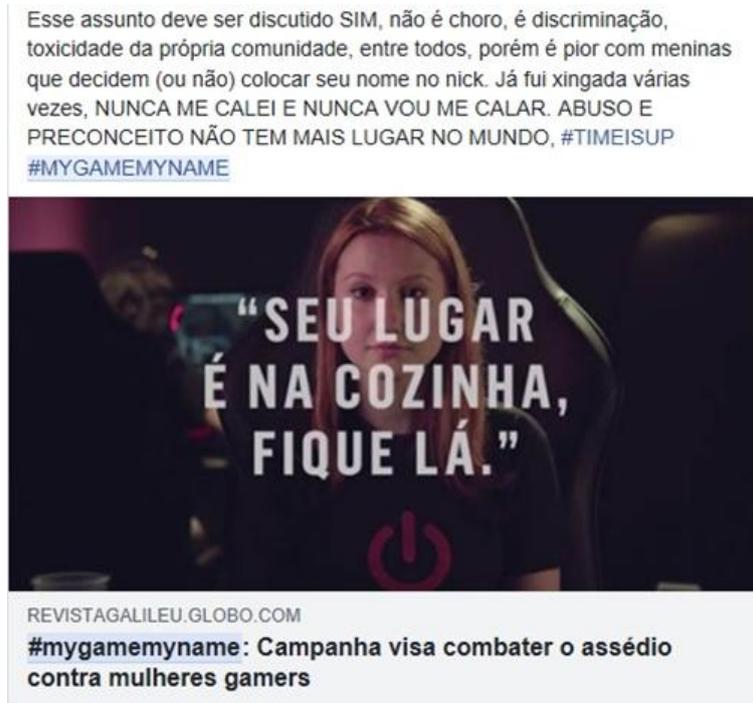
<sup>8</sup> Disponível em: <https://twitter.com/mygamemynome>. Acesso em 03 set 2020.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/mygamemynome/?hl=pt-br>. Acesso em 04 fev 2020.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/2062132604076197>. Acesso em 03 set 2020.



Figura 1 - Captura de tela referente à postagem publicada na rede social Facebook, no grupo League of Legends Brasil, no dia 30 de janeiro de 2018.



Fonte: Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/> Acesso em: 03 fevereiro 2020.

Como já mencionamos, a condição para a subjetividade é a interpelação ideológica. De acordo com Pêcheux e Fuchs (2014), o processo de interpelação ideológica se dá por um complexo conjunto de formações ideológicas (FI) que desempenham um papel fundamental na reprodução e na transformação das condições de produção. Cada FI comporta, necessariamente, “como um de seus componentes, uma ou várias formações discursivas interligadas que determinam o que pode e deve ser dito [...] numa certa relação de lugares no interior de um aparelho ideológico” (PÊCHEUX; FUCHS, 2014, p. 164).

Dessa maneira, a interpelação ideológica se dá pelo processo de identificação do sujeito com os dizeres de uma FD, que representam um recorte de uma FI. Os saberes de uma FD, por sua vez, são regulados pela *forma-sujeito* “que organiza o que pode ou não ser dito no âmbito da Formação Discursiva”. É importante destacar que a FD não pode ser concebida como um bloco homogêneo de discursos. Como postulou Pêcheux, “não há ritual sem falhas”; isso implica, para a noção de FD, de acordo com Indursky (2011): i) a entrada de novos saberes, antes alheios ao domínio de saber da FD, que

produzem a transformação/reconfiguração de uma FD; e ii) a fragmentação da própria forma-sujeito e a instauração de novas posições-sujeito que trazem para o interior da FD saberes que poderiam, antes, ser interditados.

Sendo assim, começaremos nosso gesto de interpretação configurando as FDs em jogo no processo discursivo em análise. Podemos perceber a atuação de duas FDs antagônicas no processo de produção de sentidos colocados em circulação pela postagem. Designaremos tais FDs como: FD1 e FD2. A FD1 regula os saberes produzidos a partir da ideologia dominante, isto é, os sentidos vinculados ao patriarcado. A partir dessa FD é possível produzir enunciados como: “Jogos virtuais são produzidos para homens”, “Mulheres não devem jogar”, “Mulheres jogam mal”, “Mulheres *gamers* não devem reclamar se forem assediadas”, “a campanha #mygamemynome não deveria existir”. A FD2, por sua vez, regula saberes antagônicos aos regulados pela FD1. Vinculada a um discurso de resistência ao machismo instaurado no universo gamer, a partir da FD2 é possível produzir enunciados como: “Jogos virtuais não são produzidos para um gênero específico”, “Mulheres podem e devem jogar”, “Mulheres são boas jogadoras”, “Mulheres *gamers* devem reagir ao assédio sofrido”, “a campanha #mygamemynome é necessária”.

Para fins de análise, selecionamos duas Sequências Discursivas de Referência (SDR) retiradas da postagem em análise: SDR1: Esse assunto deve ser discutido, SIM. SDR2: não é choro, é discriminação

Ao observar a SDR1 podemos perceber o funcionamento de um processo discursivo de negação que se materializa linguisticamente por uma dupla afirmação. A primeira afirmação se dá na sentença *Esse assunto deve ser discutido*, a segunda afirmação ocorre com o acréscimo do advérbio *SIM*, em caixa alta. A dupla afirmação, portanto, pressupõe, em constituição discursiva, uma negação. Em outras palavras, é preciso reafirmar o dito porque o contrário do que está sendo dito é naturalizado como evidência a partir de uma outra posição discursiva.

De acordo com Indursky, a negação “é um dos processos de internalização de enunciados oriundos de outro discurso” (2013, p. 261), podendo, assim, indicar a existência de diversas operações discursivas. A autora aponta que, quando um sujeito produz um discurso, a partir do lugar discursivo que assume, o faz por uma predicação

afirmativa, identificando seu dizer com os saberes da FD que o afeta. Quando ocorre uma predicação negativa, é possível dois funcionamentos ideológicos diferentes. O sujeito pode negar evidências produzidas a partir de uma outra posição do sujeito dentro da mesma FD, e teremos uma “negação interna”. Ou é possível, ainda, que os saberes negados através do processo discursivo sejam oriundos de uma outra FD, antagônica, assim teremos uma “negação externa”.

No discurso em análise, o que ocorre é um processo de negação externa. O sujeito, ao enunciar *Esse assunto deve ser discutido SIM*, o faz identificado com a FD2. A dupla afirmação se faz necessária porque a FD1, FD dominante, coloca em circulação o discurso contrário, quer dizer, o discurso de que o universo *gamer* é majoritariamente masculino; então, as mulheres ou não deveriam participar dos jogos, ou não deveriam se sentir violentadas uma vez que escolheram estar nesse ambiente. Portanto, não haveria motivo para que esse assunto fosse debatido.

Na SDR2, por sua vez, temos os enunciados *não é choro, é discriminação*, que também nos permite observar a presença de um discurso-outro linearizado através de uma operação discursiva de negação externa. Nesse caso, contudo, a construção sintática *não é x, é y*; não aponta apenas para um discurso-outro que pode ser recuperado via memória discursiva somente, mas o materializa, isto é, a formulação em análise incorpora, através da operação discursiva de negação, as evidências que nega. O enunciado materializa a relação de força entre duas evidências antagônicas, advindas de diferentes FDs: de um lado *é choro*, enunciado produzido a partir da FD1, e de outro *é discriminação*, enunciado produzido a partir da FD2.

Retomando a estrutura dos enunciados que compõem a SDR2, ao topicalizar a sentença negativa, o escopo da negação recai sobre o que *não é*, nesse caso, *não é choro*, reafirmando o discurso dominante. Nesse caso, há um processo de desidentificação, pois a negação marca um rompimento com as evidências produzidas pela FD dominante. Contudo, como não há processo de subjetivação que não se constitua em relação à FD dominante, o sujeito em questão, a partir da identificação com a nova FD (FD2), precisa, para constituir seu lugar enunciativo, retomar o discurso com o qual não se identifica para então negá-lo, produzindo, assim, resistência.

A postagem em análise aponta, então, para um processo discursivo que coloca em evidência a disputa ideológica entre duas formas antagônicas de pensar o lugar da mulher na formação social. De um lado, o discurso de resistência de mulheres que ao aderirem à Campanha buscam, através da circulação de depoimentos das violências que sofreram, marcar um lugar enunciativo que produza um efeito de legitimação do seu discurso. De outro lado, o discurso dominante, patriarcal, que se constitui a partir do silenciamento da voz das mulheres, e coloca a resistência à violência de gênero no âmbito do que não deve e não pode ser dito.

A partir da análise desses enunciados, podemos compreender um pouco sobre o funcionamento de alguns aspectos da violência simbólica de gênero nos ambientes virtuais. Através do enunciado *não é choro*, produzido pelo sujeito a partir da FD2, podemos reconstituir o enunciado *é choro*, seu equivalente antagônico na FD dominante. Esse enunciado nos diz muito sobre a forma como a ideologia dominante organiza os discursos nesses ambientes virtuais, sob o efeito de legitimação e deslegitimação. A voz das mulheres e seus anseios são deslegitimados a partir da naturalização do imaginário de que é natural as mulheres reclamarem de tudo, de que suas reclamações não têm fundamento, de que reclamar da violência sofrida é uma forma de vitimização, etc.

Tais imaginários mencionados, naturalizados pela FD dominante como evidentes, sustentam e justificam a violência simbólica de gênero nos ambientes virtuais, ao mesmo tempo em que silenciam a voz das mulheres, inibindo-as de expor a violência que sofrem, pois, via mecanismo de antecipação, o efeito esperado, como mencionado no enunciado em análise, é de que suas reclamações sejam deslegitimadas. Nesse sentido, a campanha #MyGameMyName pode ser considerada como um mecanismo que produz resistência, uma vez que permite que as mulheres se subjetivem a partir de uma outra Formação Discursiva, rompendo com as evidências produzidas pela FD dominante.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo nos propomos a buscar compreender como se dá o processo de subjetivação de mulheres *gamers* que participaram do movimento #MyGameMyName,

estabelecendo uma relação com as noções de violência e gênero. Através do resgate de algumas discussões teóricas propostas por Zizek e Bourdieu chegamos à noção de violência simbólica que, ligada aos sistemas econômicos e políticos, atua no âmbito da linguagem através da imposição de significados que dissimula seu funcionamento através do silenciamento de vozes e sentidos.

Para que pudéssemos compreender o processo de subjetivação produzido a partir da circulação desses discursos, utilizamos como *corpus* uma postagem na rede social Facebook de uma mulher *gamer* que participou da campanha em questão. A partir da análise da materialidade significante, observamos que o processo de subjetivação desse sujeito se dá atravessado por uma negação: a negação das evidências produzidas pela ideologia dominante. Materialmente, esse processo de negação se materializa de duas formas no discurso em análise. Primeiramente, temos uma negação produzida via dupla afirmação. Os sentidos ali negados podem ser resgatados via memória discursiva, pois estão pressupostos na fala da autora. Além desse processo, temos também uma negação produzida a partir da fórmula linguística *não é x, é y*, na qual *x* representa o discurso dominante e *y* o discurso da FD dominada. Diferente da primeira operação discursiva de negação, aqui temos o discurso negado explícito, incorporado na fala da autora como aquilo que, na FD que a interpela, não pode e não deve ser dito.

As operações discursivas de negação observadas nos permitiram perceber a relação de forças estabelecida entre duas Formações Discursivas antagônicas. De um lado o discurso dominante, patriarcal, que silencia a voz das mulheres *gamers* através da circulação do imaginário de que suas reclamações e reivindicações não têm fundamento. Do outro lado, um discurso que irrompe a partir da identificação com uma nova FD, que permite que as mulheres assumam um lugar enunciativo, produzindo um efeito de legitimidade ao seu discurso, interdito na FD dominante. A campanha *#MyGameMyName*, portanto, assume um lugar de produção de discursos de resistência, pois, ao dar voz e legitimidade ao discurso das mulheres violentadas, rompe com o funcionamento opressor da ideologia dominante possibilitando novas formas de subjetivação.

## REFERÊNCIAS

APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. **A virada material dos game studies**. Lumina, vol.1, nº11, 2017. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/721>. Acesso em 23 jan. 2020.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1989.

\_\_\_\_\_. **Language and Symbolic Power**. Massachusetts, Harvard University Press, 1991.

\_\_\_\_\_. **A dominação masculina**. 9ª ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2010.

CROSS, Katherine. **Ethics for cyborgs: On real harassment in an “unreal” place**. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Vol. 8(13): 4-21, 2014. Disponível em <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/140>. Acesso em 20 dez 2019.

FAHLSTRÖM, Josephine; MATSOM, Emma. **Preventing toxic behavior through game mechanics**. Uppsala Universitat, Faculty of Arts, Department of Game Design, 2014. Disponível em: <http://www.divaportal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A731451&dswid=4298>. Acesso em 25 jan. 2020.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. Violência de gênero entre *gamers* brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. **Lumina**, vol.11, nº 1. 2017. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/660>. Acesso em 22 dez 2019.

FERREIRA, Maria Cristina Leandro. O caráter singular da língua na Análise do Discurso. **Organon**, Porto Alegre, v.17, n.35, p. 189-200. 2003. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/30023/18619>. Acesso em 06 jan. 2020.

\_\_\_\_\_. O quadro atual da Análise de Discurso no Brasil. In: FERREIRA, Maria Cristina Leandro; INDURSKY, Freda. (orgs.). **Michel Pêcheux & Análise de Discurso: uma relação de nunca acabar**. São Carlos: Claraluz, 2007. p. 39-46.

INDURSKY, Freda. Da interpelação à falha no ritual: a trajetória teórica da noção de Formação Discursiva. In: BARONAS, Roberto Leiser. (org.). **Análise de Discurso: apontamentos para uma história da noção-conceito de Formação Discursiva**. São Carlos: Pedro & João, 2011. p. 77-91.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. “Se tiver meninas, melhor ainda”: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Rio de Janeiro, RJ, 2015. Disponível em

<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>. Acesso em 12 jan 2020.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. **Conexão – Comunicação e Cultura**, v. 16, nº 31, 2017. Disponível em: [www.uces.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948](http://www.uces.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948). Acesso em 27 jan. 2020.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Análise de discurso: Princípios & Procedimentos**. Campinas, Pontes, 2015. 12ª edição.

PÊCHEUX, Michel. Só há causa daquilo que falha ou o inverno político francês: início de uma retificação. In:\_\_\_\_\_. **Semântica e discurso**. [Trad.] Eni Orlandi et. al. 4ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2014a. 5ª edição. p. 269-281.

\_\_\_\_\_. Análise automática do discurso (AAD-69). In: GADET, Françoise; HAK, Tony. (orgs.). **Por uma análise automática do discurso: Uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. Campinas: Editora da Unicamp, 2014b. 5ª edição. p. 59-158.

\_\_\_\_\_. Ousar pensar e ousar se revoltar. Ideologia, marxismo, luta de classes. **Décalages**. v. 1, Issue 4, article 15, 2015. Disponível em: <http://scholar.oxy.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1072&context=decalages>. Acesso em: 10 jan. 2020.

PERROT, Michelle. **Minha história das mulheres**. Tradução Angela M.S. Côrrea. 2ª ed., 5ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

RECUERO, Raquel. A conversação como apropriação na comunicação mediada pelo computador. In: Dulcilia Schroeder Buitoni, Roberto Chiachiri. (Org.). **Comunicação, Cultura de Rede e Jornalismo**. São Paulo: Almedina, 2012, v. 1, p. 259-274.

VIEGAS, Paula; RECUERO, Raquel. Violência simbólica de gênero na publicidade digital. In: **XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Foz do Iguaçu, PR, 2014.

ZIZEK, Slavoj. **Violência: seis reflexões laterais**. São Paulo, Boitempo, 2014.

**Recebido em 16 de junho de 2020**

**Aprovado em 16 de setembro de 2020**