



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES (ICHCA)
CURSO DE JORNALISMO

Do ferro ao radiante: A representatividade e inclusão no VALORANT e a experiência feminina nos jogos *online*

ORIENTADOR: Vitor José Braga Mota Gomes

ALUNA: Beatriz Mendonça Pessoa

Maceió/AL, 2025

BEATRIZ MENDONÇA PESSOA

Do ferro ao radiante: A representatividade e inclusão no VALORANT e a experiência feminina nos jogos *online*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel/a em Jornalismo pela Universidade Federal de Alagoas.

Orientador/a): Prof. Dr. Vitor José Braga Mota Gomes

Maceió/AL, 2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS (UFAL)
Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes (ICHCA)
Curso de Jornalismo

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

TCC para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Aos 04 dias do mês de junho do ano de 2025, das 16:00 às 17:10, realizou-se no Curso de Jornalismo, da Universidade Federal de Alagoas (Ufal), a sessão de apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulado *DO FERRO AO RADIANTE: A REPRESENTATIVIDADE E INCLUSÃO NO VALORANT E A EXPERIÊNCIA FEMININA NOS JOGOS ONLINE*, de autoria da graduanda **BEATRIZ MENDONÇA PESSOA**, matrícula **20211108**, do Curso de Jornalismo, como parte dos requisitos para obtenção do Grau de Bacharel. A banca foi composta por **Lídia Maria Marinho da Pureza Ramires** (1ª examinadora), por **Diego Granja do Amaral** (2º examinador) e por **Vitor José Braga Mota Gomes** (orientador). Após exposição oral sintetizando o TCC, a graduanda foi arguida pelos membros da banca e em seguida respondeu aos questionamentos levantados. Ao fim da sessão, a banca se reuniu em particular e o TCC foi considerado:

(X) Aprovado, atribuindo-lhe a nota 10,0 (dez)

() Reprovado

() Aprovado, condicionado a reformulação, devendo o graduando entregar uma segunda versão de seu trabalho em prazo não superior a _____ dias úteis.

Subscrevemo-nos:

Documento assinado digitalmente
gov.br **VITOR JOSE BRAGA MOTA GOMES**
Data: 04/06/2025 17:28:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Vitor José Braga Mota Gomes

Documento assinado digitalmente
gov.br **LIDIA MARIA MARINHO DA PUREZA RAMIRES**
Data: 06/06/2025 17:55:46-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Lídia Maria Marinho da Pureza Ramires

Documento assinado digitalmente
gov.br **DIEGO GRANJA DO AMARAL**
Data: 04/06/2025 17:34:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Diego Granja do Amaral

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES
CURSO DE JORNALISMO**

**Do ferro ao radiante: A representatividade e inclusão no VALORANT e a experiência
feminina nos jogos *online***

Beatriz Mendonça Pessoa

Resumo

Este artigo investiga como discursos misóginos e estratégias de silenciamento são articulados por espectadores durante transmissões do jogo VALORANT na plataforma Twitch. A partir de uma abordagem qualitativa, fundamentada na técnica de análise de conteúdo, segundo Bardin (2011), o estudo analisa mensagens coletadas em chats de *streamings* realizadas entre abril e maio de 2025, abrangendo canais de *streamers* mulheres, homens e canais oficiais do jogo. O corpus, extraído por meio de um *script* em Python, foi processado com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial, permitindo a segmentação por categorias discursivas como hostilidade, sexualização, apoio e neutralidade. Os resultados indicam que mulheres *streamers* são frequentemente alvo de comentários que reproduzem estereótipos de gênero, deslegitimação de competência técnica e assédio simbólico, embora também se observem manifestações de resistência e contra-discurso por parte da audiência. A pesquisa busca compreender se há correlação entre o grau de oficialidade dos canais, a predominância do público masculino e a maior incidência de comentários preconceituosos, contribuindo assim para os estudos da comunicação digital e da cultura gamer contemporânea.

Palavras-chave

Estudos de videogame; Gênero e tecnologia; Videogames multiplayer; Análise de Conteúdo; Misoginia digital.

Abstract

This article investigates how misogynistic discourse and silencing strategies are articulated by viewers during broadcasts of the game *VALORANT* on the Twitch platform. Based on a qualitative approach grounded in Bardin's (2011) content analysis method, the study examines messages collected from chat interactions during live streams conducted between April and May 2025, covering channels hosted by female streamers, male streamers, and official game channels. The corpus, extracted using a Python script, was processed with the support of artificial intelligence tools, enabling segmentation by discursive categories such as hostility, sexualization, support, and neutrality. The results show that female streamers are frequently targeted by comments that reproduce gender stereotypes, delegitimize technical competence, and promote symbolic harassment. However, expressions of resistance and counter-discourse from the audience were also observed. The research aims to understand whether there is a

correlation between the degree of officiality of the channels, the predominance of male audiences, and the increased incidence of prejudiced comments, thus contributing to digital communication studies and contemporary gamer culture.

Keywords/palabra clave

Game studies; Gender and technology; Multiplayer videogames; Content analysis; Digital misogyny

Do ferro ao radiante: A representatividade e inclusão no VALORANT e a experiência feminina nos jogos *online*

Trabalho apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Alagoas como requisito para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Vitor Braga

MACEIÓ

2025

1. INTRODUÇÃO

O ambiente digital dos *videogames* se consolidou como um ecossistema multifuncional, que ultrapassa os limites da diversão. Atualmente, os jogos digitais operam como plataformas de entretenimento, aprendizagem, socialização e até profissionalização, especialmente com o crescimento dos eSports e das plataformas de *streaming*. Como destacam Moura et al. (2024), o consumo feminino nos eSports revela dinâmicas de performatividade de gênero e disputas simbólicas nesse ambiente, reforçando seu caráter sociocultural. Além disso, Gray (2012) aponta que os jogos online funcionam como espaços de interação social complexa, onde questões de identidade, pertencimento e exclusão são constantemente negociadas.

A crescente popularidade dos jogos online trouxe consigo debates sobre a representatividade e inclusão dentro dos espaços *gamers*. Como aponta Shaw (2012, p. 29), “a identidade *gamer* é muitas vezes construída em oposição a marcadores de diferença, como gênero, raça e sexualidade, o que contribui para a exclusão sistemática de certos grupos”.

Para compreender as relações de gênero que atravessam o ambiente dos jogos online é essencial reconhecer que os jogos digitais, além de espaços de entretenimento, configuram-se como arenas sociais de interação, construção de identidade e disputa simbólica. Apesar das múltiplas barreiras enfrentadas pelas mulheres – como sexualização, hostilidade, exclusão e invisibilidade –, elas representam a maioria dos jogadores e consumidoras no Brasil, correspondendo a 50,9% do público *gamer*, conforme a Pesquisa Game Brasil (2024).

O jogo *online multiplayer* é, em sua essência, uma atividade social e de cooperação. No *First Person Shooter* (FPS), o uso do “*voice chatting*” – ou bate-papo por voz – é necessário para a jogabilidade das equipes evidenciando que, para uma melhor fluidez da partida, que envolve geralmente uma situação de pressão, (1) os jogadores devem comunicar por voz por ser mais rápido que por texto; e (2) é necessário comunicar com clareza e com uma linguagem apropriada – em conformidade com o que cada *videogame* se apropria enquanto linguagem da sua comunidade – para que o time tenha as informações necessárias para ganhar.

No entanto, apesar da significativa presença feminina nos jogos, a experiência das mulheres nesses espaços ainda é marcada por desafios que refletem as estruturas de gênero presentes na sociedade. Autoras como Shaw (2012) e Gray (2012) destacam que, embora as mulheres sejam uma parcela expressiva dos jogadores, elas frequentemente enfrentam discriminação, assédio e exclusão em ambientes *multiplayer*, especialmente em gêneros competitivos como FPS.

Enquanto o ambiente dos *games* se apresenta como um espaço de interação e colaboração, a dinâmica de comunicação — especialmente em jogos como VALORANT — reproduz estereótipos e desigualdades, evidenciando como as normas de gênero são performativas e reforçadas socialmente (Butler, 2003; Consalvo, 2012). Essa tensão entre participação e marginalização feminina nos jogos *online*, como discutem Nakamura (2009) e Ruberg (2020), revela que a representatividade quantitativa não se traduz automaticamente em inclusão, exigindo uma análise crítica sobre como o gênero estrutura relações de poder nesses espaços digitais.

Mesmo o conceito de gênero sendo complexo de definir, devemos tentar entender o termo como uma construção social, cultural e política. Para Judith Butler (2003, p. 26), sendo o sexo biológico determinado de forma natural e o gênero ser constituído pela sociedade, então o gênero também passa a ser algo determinado arbitrariamente a partir de uma cultura dominante:

[...] a ideia de que o gênero é construído sugere um certo determinismo de significados do gênero, inscritos em corpos anatomicamente diferenciados, sendo esses corpos compreendidos como recipientes passivos de uma lei cultural inexorável. Quando a “cultura” relevante que “constrói” o gênero é compreendida nos termos dessa lei ou conjunto de leis, tem-se a impressão de que o gênero é tão determinado e tão fixo quanto na formulação de que a biologia é o destino. Nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o destino.

A misoginia no cenário *gamer* se manifesta de diversas formas, desde a exclusão das mulheres no *eSports* até a hostilidade em comunidades *online*. Kishonna Gray (2012) aponta que as mulheres, especialmente as racializadas, enfrentam opressões interseccionais nesses ambientes, sendo sistematicamente deslegitimadas, silenciadas ou hipersexualizadas. Da mesma forma, Mia Consalvo (2012) alerta que a cultura *gamer* naturaliza práticas tóxicas e comportamentos misóginos, frequentemente mascarados como “parte da diversão” ou “brincadeira”, o que dificulta sua problematização e combate.

Um dos casos mais emblemáticos dessa cultura de assédio foi o *GamerGate*, uma campanha coordenada contra mulheres da indústria de *videogames*, como as desenvolvedoras Zoë Quinn e Brianna Wu, além da crítica de mídia Anita Sarkeesian. Alegando combater a corrupção no jornalismo de *games*, os apoiadores do movimento disseminaram discursos de ódio e realizaram ataques massivos contra mulheres no meio *gamer*, incluindo *doxing*¹, ameaças de estupro e morte, reforçando a resistência contra a presença feminina na indústria.

¹ *Doxing* é um tipo de *cyberbullying* que envolve a coleta e divulgação de informações pessoais de uma pessoa com o objetivo de causar dano, assédio ou exploração.

Em 2020, a desenvolvedora Riot Games, conhecida pelo sucesso de League of Legends, lançou o jogo de tiro tático em primeira pessoa VALORANT², que rapidamente se tornou um dos FPS mais populares do mundo, contando com cerca de 15 milhões de jogadores ativos. Diferente de muitos jogos do gênero, VALORANT adota uma abordagem mais inclusiva, tanto no *design* dos personagens quanto em suas iniciativas voltadas à diversidade. O que atraiu o público feminino de uma forma que poucos *videogames* desse nicho costumam atrair.

Segundo Matt Archambault, chefe de *eSports* da América do Norte na Riot Games, “Nós queríamos garantir que pudéssemos criar uma experiência atrativa para mulheres e gênero marginalizados” (Takahashi, 2021). Esse esforço se reflete nos dados da empresa, que indicam que entre 30% e 40% dos jogadores se identificam como mulheres (Takahashi, 2021).

Mesmo sendo promovido como um jogo para todos os públicos, VALORANT se destaca por atrair uma porcentagem maior de jogadoras em comparação a outros FPS tradicionais, como *Counter-Strike* (CS:GO)³. Esse fenômeno também pode ser observado no sucesso de diversas *streamers* de VALORANT na plataforma Twitch, como Kyedae, Paula Nobre e Quarter Jade, que conquistam um público expressivo dentro e fora do Brasil. No entanto, apesar de sua proposta inclusiva, a experiência feminina dentro do jogo ainda é frequentemente marcada por comportamentos misóginos, como demonstram inúmeros vídeos no YouTube que documentam casos de assédio e hostilidade enfrentados por jogadoras.

Diante desse cenário, torna-se essencial analisar como as políticas de inclusão e a representatividade promovida pela Riot Games no VALORANT influenciam a experiência das jogadoras dentro do jogo. A contradição entre o crescimento da participação feminina e a persistência do comportamento tóxico em ambientes *online* levanta questões fundamentais sobre a eficácia das iniciativas de diversidade da indústria de jogos e os desafios enfrentados pelas jogadoras no ambiente competitivo.

Assim, este artigo tem como objetivo analisar como as políticas de inclusão adotadas pela desenvolvedora no jogo VALORANT influenciam a vivência das jogadoras e se essas ações têm sido eficazes para transformar a cultura machista presente na comunidade *gamer*. O estudo se justifica pela necessidade de compreender como tais políticas impactam (ou não) concretamente a experiência das jogadoras, especialmente em um cenário onde a presença feminina nos *videogames* cresce, mas a cultura tóxica e misógina persiste (Moura *et al.*, 2024).

² Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/>. Acesso em: 17 de maio de 2025.

³ Disponível em: <https://www.counter-strike.net/>. Acesso em: 17 de maio de 2025.

O artigo está estruturado em quatro seções. A próxima seção apresenta o referencial teórico, abordando os conceitos de gênero, misoginia e a cultura *gamer*. Em seguida, descreve-se a metodologia adotada para a coleta e análise dos dados. Na quarta seção, são apresentados os resultados da pesquisa e suas respectivas discussões, relacionando-os ao arcabouço teórico. Por fim, a conclusão retoma os principais achados e propõe reflexões e possíveis encaminhamentos para pesquisas futuras.

2. Referencial teórico

O protagonismo feminino nos jogos digitais, embora crescente, ainda enfrenta fortes barreiras estruturais e simbólicas impostas por uma cultura *gamer* amplamente misógina. Autoras como Adrienne Shaw (2012) e Kishonna Gray (2012) destacam que a presença das mulheres nesses espaços é frequentemente deslegitimada, seja por meio da hipersexualização, seja por discursos que colocam em dúvida sua competência e pertencimento. Essa tensão revela um cenário em que o aumento da visibilidade feminina não é acompanhado de uma aceitação plena, mas sim de um processo constante de disputa e resistência dentro de comunidades marcadas por normas excludentes de gênero e poder.

Maharani (*et al.* 2024) observaram que o espaço de jogos competitivos *online* pode se tornar particularmente nocivo para minorias, principalmente devido ao anonimato e a impunidade nas práticas de comunicações abusivas. Os autores destacam que, por meio do *chat* de voz e texto, jogadoras são frequentemente expostas a comportamentos discriminatórios, assédio, ameaças e discurso de ódio, muitas vezes categorizados como “comunicação desrespeitosa”, mas que escondem discursos misóginos explícitos.

Tal constatação confirma aquilo que as pesquisas de Falcão (*et al.*, 2021) e Silva e Ifa (2022) já apontavam em relação ao lugar dos homens – sobretudo cisgêneros – na produção de relações tóxicas vivenciadas pela comunidade de jogadores. Tais pesquisas sublinham que, em modos competitivos, a busca pela vitória ou por superar outro jogador em competição podem intensificar comportamentos tóxicos, como trapagens, intimidação e desrespeito aos oponentes.

No mesmo campo de análise, Tdjakusuma e Ulfa (2024) aplicam a Taxonomia de Nancy Willard para identificar os tipos de *cyberbullying* presentes em 103 partidas do VALORANT. O estudo identificou 222 ocorrências de comportamento abusivo, com destaque para comentários depreciativos, ameaças explícitas e ataques pessoais, frequentemente direcionados à nacionalidade, gênero e identidade individual dos jogadores, além de casos recorrentes de *flaming* (provocação), assédio e ciberameaças. Os autores demonstram que, em

média, cada partida apresenta pelo menos duas ocorrências de *bullying*, o que evidencia o grau de normalização da toxicidade nesse ambiente. O estudo reforça a necessidade de sistemas mais eficazes de moderação e intervenção.

A este respeito, Silva e Ifa (2022) referem-se aos ideais “tecnomasculinistas” de maestria tecnológica nesses ambientes, expressão que se refere à ideia de que os jogos são moldados por uma cultura que valoriza e promove ideais masculinos de expertise técnica. Essa perspectiva indica uma cultura que privilegia características tradicionalmente associadas ao estereótipo masculino, como competência técnica, habilidades de jogo, liderança e controle nas interações nos ambientes dos *videogames*. Como consequência, esse contexto pode gerar um ambiente onde se espera que os jogadores se conformem a esses ideais, o que, por vezes, exclui e marginaliza indivíduos que não se encaixam nesses padrões (Kocurek, 2015).

A dimensão comunicacional da violência de gênero no ambiente *gamer* também é visível nos ataques sistemáticos promovidos contra figuras femininas proeminentes na indústria dos jogos, como demonstrado no movimento *GamerGate*. Cordeiro (2024) analisa como essa campanha de assédio foi estruturada por meio do domínio do imaginário político nas mídias sociais, promovendo um verdadeiro recrutamento de jogadores para uma guerra cultural baseada em pautas da extrema-direita. O autor argumenta que a misoginia presente nas comunidades *gamers* não é um subproduto aleatório, mas sim parte de uma disputa simbólica e política que visa manter o *status quo* masculino no controle desses espaços.

No contexto brasileiro, Santiago (*et al.*, 2024) oferecem um olhar etnográfico sobre as estratégias de resistência e afirmação de uma *streamer* da Twitch, mulher, mãe e integrante da comunidade LGBTQIA+, ao analisar sua vivência em comunidades exclusivas para jogadoras. O estudo mostra como essas redes de apoio funcionam como espaços de acolhimento, fortalecimento de identidade e promoção de novos modelos de representatividade feminina, rompendo com o arquétipo tradicional do “homem hétero, branco e cis”.

Embora essas pesquisas tragam importantes contribuições para o entendimento da misoginia e da toxicidade no ambiente *gamer*, ainda são escassos os estudos que avaliam a eficácia das políticas de diversidade e inclusão adotadas por empresas de jogos. Diante disso, este artigo busca contribuir para o campo ao analisar como essas iniciativas se refletem na comunidade do VALORANT.

Ao considerar os impactos da misoginia em jogos *online* como VALORANT, torna-se essencial compreender o próprio conceito de gênero a partir de uma perspectiva crítica. Judith Butler (2003) propõe que o gênero não é uma essência natural, mas sim uma construção social

performativa e conclui que “Gênero é a repetição de atos estilizados no tempo, uma encenação corporal de significados culturais” (Butler, 2003, p. 198).

No cenário *gamer*, a identidade legítima do jogador é regulada por normas que favorecem sujeitos masculinos, cis e heterossexuais. Shaw (2012) aponta que “a identidade *gamer* é construída a partir de um reconhecimento social, e não apenas da prática de jogar” (p. 31), o que exclui quem não se alinha à hegemonia cultural. Gray (2012) complementa ao afirmar que “marcadores de raça e gênero moldam o que se considera comportamento apropriado” (p. 63), destacando como mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ são frequentemente deslegitimadas, mesmo em espaços de visibilidade e competência.

Butler (2003) também nos ajuda a compreender que essa rejeição à presença feminina nos jogos não é apenas individual ou isolada, mas parte de uma lógica discursiva que mantém corpos dissidentes sob vigilância constante. As jogadoras precisam provar o tempo todo que merecem estar ali, seja demonstrando habilidades ou silenciando agressões, o que revela uma desigualdade estrutural escondida pela neutralidade competitiva.

Para hooks, a luta feminista também passa pela disputa desses espaços simbólicos e pela construção de redes de solidariedade que desafiem o *status quo*. Afinal, “a representação das mulheres nas mídias de massa ainda é profundamente moldada pelo sexismo e pela dominação masculina” (Hooks, 2018, p. 47). Ainda conforme hooks, a luta contra o sexismo está profundamente ligada à crítica ao racismo, à homofobia e às desigualdades econômicas — fatores que também atravessam o espaço *gamer*. Mulheres negras, LGBTQs e periféricas enfrentam uma carga ainda maior de violência simbólica e exclusão, mesmo quando ocupam posições de destaque, como jogadoras profissionais ou criadoras de conteúdo. Assim, o gênero, segundo hooks, não pode ser analisado isoladamente: ele deve ser entendido em interseção com outras formas de opressão.

Ambas as autoras fornecem as ferramentas conceituais necessárias para compreender que os ambientes digitais não são neutros, mas sim extensões de normas sociais e estruturas de poder que se reproduzem também no campo dos jogos eletrônicos. O recorte de gênero, portanto, será aqui entendido como um marcador de diferença que influencia não apenas a representação nos jogos, mas principalmente a experiência comunicacional e relacional das jogadoras em ambientes como o VALORANT.

O avanço da tecnologia digital e das mídias sociais transformaram radicalmente as formas de sociabilidade, identidade e expressão de gênero (Boyd, 2011). No contexto dos jogos eletrônicos, esses impactos são particularmente notáveis na maneira como as os grupos minoritários interagem com os sistemas, espaços e com os demais usuários — enfrentando,

resistindo e configurando estruturas tradicionalmente dominadas por homens cis. É nesse cenário que o ciberfeminismo surge como uma abordagem teórica e política para pensar a presença das mulheres nas tecnologias digitais de maneira crítica e subversiva.

Uma das principais inspirações para essa perspectiva é o Manifesto Ciborgue, de Donna Haraway (2009), no qual a autora propõe a figura do ciborgue como uma metáfora para romper com as dicotomias entre humano e máquina, natureza e cultura, homem e mulher. O ciborgue representa uma identidade híbrida, fragmentada e insurgente, capaz de escapar das categorias fixas e opressoras impostas pelos discursos dominantes. Para Haraway, “o ciborgue é uma criatura da realidade social e também da ficção” (2009, p. 36), e essa ambivalência permite imaginar novas formas de existência política e subjetiva em ambientes mediados por tecnologia.

No ambiente dos jogos *online*, podemos problematizar que jogadoras podem ser entendidas metaforicamente como figuras-ciborgue, uma vez que operam em interseções entre corpo físico e avatar, identidade pessoal e máscara digital, linguagem própria e performatividade coletiva. Elas enfrentam desafios tanto técnicos quanto simbólicos: precisam dominar mecânicas de jogo, mas também sobreviver a um ambiente hostil e masculinizado. Ao mesmo tempo, produzem rupturas importantes ao resistirem, denunciarem ou simplesmente persistirem em espaços que historicamente lhes negaram reconhecimento.

A perspectiva ciberfeminista permite, portanto, apresentar argumentos válidos para analisar como essas mulheres – muitas vezes silenciadas e invisibilizadas – não apenas se apropriam das tecnologias, mas também as reconfiguram a partir de suas experiências e necessidades, criando redes de apoio, linguagens próprias e modos de subverter a lógica excludente dos ambientes digitais competitivos.

A construção da presença feminina nos *videogames* é atravessada por duas dimensões: a representação simbólica e a identidade *gamer*. Anita Sarkeesian (2013), na série *Tropes vs Women in Video Games*, aponta que os jogos digitais historicamente reproduzem estereótipos sobre mulheres por meio de arquétipos como a “donzela em perigo”, a “femme fatale” ou a “guerreira sexualizada”.

Essas personagens, frequentemente secundárias e sexualizadas, não foram construídas como protagonistas complexas, mas como acessórios narrativos que orbitam o personagem masculino. Isso reforça uma lógica sexista em que o corpo feminino é moldado para o olhar masculino (*male gaze*), se tornando uma ferramenta de consumo visual diferente dos outros personagens que são desenvolvidos para a narrativa e/ou jogabilidade.

No contexto atual, mesmo com avanços na representatividade em títulos populares – como o próprio VALORANT, que conta com personagens femininas e LGBTQIAP+ diversas e jogáveis –, os estigmas construídos ao longo das décadas ainda influenciam a forma como jogadoras reais são tratadas nas comunidades online. A mera presença feminina pode ser vista como uma ameaça simbólica à hegemonia masculina nesses espaços, despertando reações como hostilidade, desconfiança e hipersexualização.

É nesse ponto que a análise de Adrienne Shaw (2011) propõe que a identificação como “*gamer*” não é automática entre aqueles que jogam, especialmente entre pessoas de grupos marginalizados. Em sua pesquisa, Shaw mostra que mulheres, pessoas LGBTQIAP+ e não brancas muitas vezes não se reconhecem como *gamer*, mesmo jogando com frequência, porque não se sentem parte da cultura construída em torno dessa identidade. Segundo a autora, isso ocorre porque “a identidade *gamer* existe em relação a, mas não é determinado por, outras identidades como gênero, raça e sexualidade” (SHAW, 2011, p. 36).

Essa exclusão simbólica, portanto, não está apenas na ausência de personagens representativos, mas também na forma como a própria cultura *gamer* é construída e percebida. Shaw argumenta que o problema não é apenas quem joga, mas como a indústria e a comunidade definem quem “é” *gamer*: “simplesmente afirmar que membros de grupos marginalizados são ou poderiam ser *gamers* é uma abordagem inadequada para reivindicar representatividade”. (SHAW, 2011, p. 39). Para a autora, o foco deveria estar na construção social do próprio meio, que frequentemente associa o ato de jogar à masculinidade.

No contexto do VALORANT, essas questões aparecem nas interações cotidianas entre jogadores: o questionamento da habilidade de jogadoras, o uso de insultos de cunho sexista e o silenciamento em canais de voz revelam como a cultura *gamer* continua a reforçar padrões de pertencimento masculinos. Assim, as análises de Sarkeesian e Shaw se complementam ao mostrar que a misoginia nos jogos online se manifesta tanto na forma como as mulheres são representadas, quanto na maneira que suas identidades são deslegitimadas.

Diante do panorama apresentado, observa-se que a vivência das mulheres em ambientes *gamers* é marcada por múltiplas camadas de exclusão simbólica, violência comunicacional e disputas de pertencimento. A partir dos aportes teóricos discutidos é possível compreender que o espaço dos jogos digitais – especialmente em títulos competitivos como VALORANT – não é neutro, mas sim atravessado por discursos de poder, identidades performativas e estruturas socioculturais que reproduzem desigualdades de gênero. Com base nessas reflexões, a próxima seção apresenta o percurso metodológico adotado nesta pesquisa, detalhando os procedimentos de coleta e análise dos dados, com foco nas experiências

comunicacionais de jogadoras e nos discursos produzidos em torno da inclusão e da misoginia na cultura *gamer*.

3. Metodologia

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com o objetivo de compreender como as ações de inclusão e representatividade da RIOT GAMES reflete nos discursos de gênero que se manifestam em comentários de espectadores durante transmissões ao vivo do jogo VALORANT, com foco específico nas experiências comunicacionais relacionadas à presença feminina nesses espaços. Considerando que os fenômenos analisados envolvem linguagem, significados culturais e posicionamentos discursivos, optou-se pela análise de conteúdo como método principal, permitindo a identificação e categorização de padrões simbólicos recorrentes no material empírico.

A coleta dos dados foi realizada entre os dias 16 de abril e 19 de maio de 2025, por meio de um *script* desenvolvido em linguagem Python, que se conectava ao chat de canais da Twitch via protocolo IRC e armazenava os comentários em arquivos CSV (ver Apêndice A). A proposta de desenvolver um *script*, além de automatizar o trabalho, procurou também fazer uma coleta na qual desse conta de considerar todos os comentários realizados em tempo real; isto porque em muitos canais comentários preconceituosos ou que fogem às regras da moderação dos canais são excluídos posteriormente – o que nos impediria de ter um acesso pleno às discussões que estavam ocorrendo no momento das transmissões das *lives*.

Foram selecionadas transmissões com grande volume de audiência de três categorias: canais de *streamers* homens, *streamers* mulheres e canais oficiais de VALORANT. O recorte temporal corresponde ao período de realização de campeonatos e eventos promocionais da Riot Games, garantindo diversidade de conteúdo e intensa participação da audiência – fatores que aumentam a densidade e a variedade do material textual coletado.

O critério de escolha dos canais levou em consideração não apenas a popularidade e regularidade das transmissões, mas também o perfil dos *streamers* e a representatividade de gênero. O objetivo foi compor um corpus textual que refletisse diferentes contextos de recepção e engajamento, permitindo comparar como os espectadores se posicionam frente a transmissões comandadas por homens, mulheres ou por canais institucionais. Ao final do processo, o corpus foi estruturado em três blocos, totalizando 1.199.343 comentários oriundos de interações espontâneas, públicas e não-mediadas.

A escolha pela análise de conteúdo nesta pesquisa justifica-se pela capacidade da técnica de acessar os sentidos expressos nas mensagens, possibilitando uma leitura

sistematizada e crítica de materiais complexos como os comentários espontâneos em transmissões online. Como explica Franco (2016, p. 21), a análise de conteúdo “visa identificar o que está dito além do que é imediatamente perceptível, revelando os significados sociais e ideológicos das mensagens”. Essa característica é essencial no estudo de ambientes digitais marcados por conflitos simbólicos, como a cultura *gamer*, em que discursos discriminatórios nem sempre aparecem de forma explícita, mas podem ser detectados por meio da recorrência, associação lexical ou inferência contextual.

A presente análise adotou a abordagem temática da análise de conteúdo, conforme sistematizada por Laurence Bardin, que define o método como um “conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção dessas mensagens” (BARDIN, 2011, p. 47).

Assim, a categorização das mensagens coletadas foi conduzida a partir da identificação de núcleos de sentido recorrentes, estruturados por regras transparentes e replicáveis, em consonância com os princípios metodológicos estabelecidos pela autora. Essa abordagem foi utilizada para segmentar o *corpus* textual em blocos de sentido, permitindo a posterior identificação de questões como: misoginia explícita, silenciamento, acolhimento, neutralidade e contra-discurso. Sendo assim, chegamos aos seguintes códigos derivados (Quadro 1):

Quadro 1: Códigos criados para a análise de conteúdo das *lives*.
Fonte: pesquisa empírica.

Código	Descrição
1. <i>Gênero e Identidade</i>	Referências a mulheres cis, trans e pessoas não-binárias
2. <i>Estereótipos de Gênero</i>	Marcações de fragilidade, histeria ou incompetência
3. <i>Sexualização e Objeto Sexual</i>	Redução da presença feminina à aparência
4. <i>Exclusão e Hostilidade</i>	Negação da legitimidade feminina nos jogos
5. <i>Disputas de Poder Simbólico</i>	Deslegitimação da autoridade de mulheres
6. <i>Inclusão e Resistência</i>	Apoio, reconhecimento e defesa da diversidade
7. <i>Performance de Masculinidade</i>	Reafirmações do machismo como reação à presença feminina
8. <i>Humor e Memes Ambíguos</i>	Piadas e ironias que mascaram preconceitos

O uso de ferramentas computacionais se mostrou fundamental nesta pesquisa devido ao volume expressivo de dados extraídos. Como destacam Costa e Amado (2019, p. 25), “o

uso de *softwares* especializados permite uma sistematização mais rigorosa dos dados e amplia a transparência do processo analítico, desde que acompanhado por interpretação crítica e fundamentada”. No caso desta pesquisa, a combinação entre categorização automática e análise qualitativa permitiu não apenas mapear o conteúdo, mas compreender os significados produzidos socialmente pelos espectadores em torno da figura da jogadora.

A integração entre os procedimentos técnicos de codificação e a interpretação crítica do conteúdo textual foi essencial para manter o equilíbrio entre racionalidade analítica e sensibilidade interpretativa, como recomendam Franco (2016) e Costa & Amado (2019). A natureza dos comentários extraídos — curtos, informais e muitas vezes ambíguos — exigiu atenção não apenas ao conteúdo literal, mas também ao contexto comunicativo, à repetição de certos termos e à construção simbólica das mensagens. Nesse sentido, a categorização apoiada teoricamente permitiu revelar não apenas o que se diz, mas como se diz, quando e a quem, aprofundando a leitura crítica da misoginia na comunidade *gamer*.

A coleta de 1.199.343 comentários em transmissões na Twitch permitiu identificar 9.646 mensagens com menções diretas ou indiretas a mulheres. O processo foi viabilizado com apoio de inteligência artificial, especificamente um GPT da OpenAI (*Data Analysis & Report AI*, por *AiWebTools.Ai*), que filtrou e raspou dados com base em palavras e termos associados a gênero, corpo, sexualidade e identidade, sendo posteriormente refinado por análise de conteúdo temática (Franco, 2016; Sampaio & Lycarião, 2021).

4. Resultados e discussões

Embora apenas 1,99% do total mencionam mulheres, 5,9% dessas (572 mensagens) foram classificadas como explicitamente preconceituosas, contendo sexualização, estereótipos e hostilidade⁴. Apesar de representarem apenas 0,048% do total geral, esses comentários são qualitativamente significativos, pois revelam a presença de um discurso simbólico de exclusão.

Ao analisar a distribuição dos comentários por tipo de canal, observa-se que a maioria dessas menções ocorre em canais protagonizados por mulheres (64,6%), seguidos por canais de homens (28,6%) e canais oficiais (6,7%)⁵. Isso sugere que a visibilidade feminina está

⁴ Apesar de representar uma fração aparentemente pequena do total, é importante considerar que muitas mensagens da base coletada consistem em repetições intencionais (*floods*), palavras soltas ou emojis, o que infla significativamente o número absoluto de interações e dilui a proporção de discursos significativos.

⁵ Optou-se por categorizar os comentários conforme o tipo de canal (*streamers* mulheres, homens e canais oficiais) para observar como diferentes contextos de visibilidade influenciam os padrões de discurso, especialmente no que diz respeito à ativação de marcadores de gênero e dinâmicas de exclusão simbólica (SHAW, 2011; CONSALVO, 2012).

diretamente associada ao risco de ser sexualizada, especialmente quando a mulher assume o centro da cena. Esse dado reforça as observações de Mia Consalvo (2012) sobre como o ambiente *gamer*, longe de neutro, é permeado por camadas de normatividade e exclusão simbólica, que se tornam ainda mais visíveis quando mulheres ocupam lugares de destaque.

A partir disso, foi possível identificar oito categorias temáticas recorrentes nos discursos relacionados às figuras femininas no cenário *gamer*. A categorização foi auxiliada pelo uso de termos-chave previamente definidos, conforme metodologia de Sampaio e Lycarião (2021), possibilitando o agrupamento das mensagens em códigos interpretativos (ver Quadro 1).

A distribuição desses códigos evidencia a complexidade dos discursos presentes nas transmissões de VALORANT. Ainda que haja expressões de apoio e celebração, predomina uma lógica discursiva marcada por processos de exclusão simbólica, objetificação e tensionamento de gênero. Esses resultados dialogam com os apontamentos de Butler (2003) e Haraway (2009), ao mostrar como o gênero, longe de ser apenas uma identidade estática, se constitui no conflito entre *performance*, discurso e estrutura de poder.

4.1 Gênero e Identidade

O código Gênero e Identidade se destaca como eixo central desta pesquisa, revelando como a identidade de gênero é frequentemente tensionada no espaço *gamer*, ainda marcado por uma lógica androcêntrica. Após a raspagem dos dados foram identificados 3.246 comentários relacionados ao tema, representando 0,67% do total, porém 33,65% das menções a mulheres. Ou seja, 1 em cada 3 comentários sobre mulheres aborda diretamente sua identidade de gênero – seja para reconhecê-la, questioná-la ou marcá-la simbolicamente. Essa dinâmica reforça o que Judith Butler (2003) aponta ao afirmar que o gênero é performativo e relacional, sendo continuamente construído nas interações sociais – e, neste caso, nos embates simbólicos de um ambiente ainda hostil à presença feminina.

Quadro 2: mensagens associadas ao código “Gênero e Identidade”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
20/04/2025	22:13:25	yulla	cara como assim uma mulher fazendo live, que tempos são esses
28/04/2025	21:27:03	CarolineDurso	esse canal só tem graça pq é mulher bonita
10/05/2025	21:35:02	julinhazsz	mulher jogando fps é a definição de caos
10/05/2025	21:35:02	yulla	mulher jogando já sei que vai perder

Mensagens como as apresentadas no Quadro 2 (acima) revelam como a presença feminina ainda é percebida como anômala nesses espaços. Essa percepção reflete o que Shaw (2011) destaca: o reconhecimento como *gamer* não depende apenas do consumo de jogos, mas do alinhamento com uma norma implícita — masculina, cis, branca e heterossexual.

Canais de *streamers* mulheres concentram 57,3% dos comentários sobre identidade de gênero, indicando que a visibilidade feminina frequentemente aciona marcadores de gênero mesmo quando o conteúdo não se trata disso diretamente. Em canais de homens, esse número cai para 29,4%, e nos oficiais, 13,2%.

Como afirma Judith Butler (2003), o gênero se estabelece por meio de performances reiteradas em contextos normativos. No caso das transmissões ao vivo, essa normatividade se atualiza quando o público exige das mulheres a reafirmação contínua de sua “validade” como participantes da cena *gamer*.

Durante a transmissão da semifinal do VCT Américas⁶, no dia 02/05/2025, esse cenário se evidenciou: enquanto o YouTube acumulou 356 mil visualizações, a Twitch teve 64,1 mil, e os canais oficiais também receberam comentários que evidenciam tensões em torno de questões de identidade e pertencimento no cenário competitivo de VALORANT (Quadro 3).

Quadro 3: mensagens associadas ao código “Gênero e Identidade”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
02/05/2025	17:00:04	valorant_br	@zthiogogamer: Hj é competitivo masculino ou feminino?
02/05/2025	17:00:35	valorant_br	@godouk: @zThiogogamer não existe time masculino e feminino, é time MISTO e INCLUSIVO. Mas em si hoje é o misto
02/05/2025	17:01:00	valorant_br	@zthiogogamer: @godouk my bad erro meu
02/05/2025	17:01:14	valorant_br	@petss_: agoraaa siiiiiim a MIBR de verdadeeee
02/05/2025	17:01:27	valorant_br	@gawramnesia: Pareceu bem grosseiro

Ainda que a resposta buscasse explicar o formato do campeonato, ela é sucedida por uma fala que pode passar despercebida. “A MIBR de verdade” seria o time composto apenas por homens cis – essa equipe que iria jogar. A simples menção de times compostos por mulheres e outros grupos marginalizados aciona resistências e reforça um discurso de

⁶ https://valorantesports.com/pt-BR/leagues/vct_americas

exclusão simbólica, como se a legitimidade esportiva estivesse diretamente ligada à presença masculina.

Os dados mostram que o gênero não apenas influencia a forma como as jogadoras são percebidas, mas também como são constantemente interpeladas em sua legitimidade, com questionamentos sobre sua habilidade, motivação, aparência e até mesmo identidade de gênero. A recorrência dessas interações mostra que, mesmo em espaços mediados por políticas inclusivas, como os canais oficiais da Riot, o pertencimento das mulheres ainda é condicionado por estigmas e disputas simbólicas.

Durante a transmissão de 29 de abril de 2025, onde ocorria os *playoffs* do VALORANT Game Changers Brasil, liga oficial da Riot Games voltada para mulheres cis, mulheres trans e pessoas não-binárias, os usuários discutiam ativamente a exclusão de homens trans das competições.

Quadro 4: mensagens associadas ao código “Gênero e Identidade”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
29/04/2025	17:36:32	valorant_br	@cherry_joint: nao entendo pq o cenário nao abrange tabem homens trans T.T
29/04/2025	17:39:01	valorant_br	@prlsmow: @cherry_joint Aparentemente não é gênero marginalizado, é foda
29/04/2025	17:39:38	valorant_br	@tiffanyzao: @cherry_joint qm q sao ué nunca vi, q seja radidi ou imortal
29/04/2025	17:39:53	valorant_br	@luusca_musca: nao conheço nenhum tbm
29/04/2025	17:40:05	valorant_br	@prlsmow: @tiffanyzao literalmente teve nesse qualify, venceram e depois foram desqualificados
29/04/2025	17:43:16	valorant_br	@cherry_joint: fora que isso não é só no brasil, no mundo todo esse camp não engloba homens trans
29/04/2025	17:44:07	valorant_br	@prlsmow: GC fora do Brasil não engloba nem pessoas não-binárias, super esquisito essa parada. só do NA e Brasil, EMEA e Pacífico não
29/04/2025	17:45:20	valorant_br	@guaxinin_00: o certo seria pela habilidade e não pelas escolha do que a pessoa se sente

Os comentários analisados revelam uma contradição central entre os discursos institucionais de inclusão e as práticas cotidianas da comunidade *gamer*, que seguem pautadas por exclusão e normatividade. Como aponta Adrienne Shaw (2011), o pertencimento no universo dos jogos vai além da habilidade ou do acesso: ele é condicionado pela aceitação de determinadas identidades como legítimas. A ausência ou rejeição de corpos transmasculinos

em espaços ditos inclusivos escancara a permanência do binarismo e a marginalização de quem foge às normas de gênero dominantes.

4.2 Estereótipos de Gênero

Discursos sobre fragilidade, incompetência e inadequação feminina ainda estão presentes nas transmissões de VALORANT. No recorte de mensagens que citam apenas mulheres, estas sinalizam que, embora raras durante a coleta, carregam forte densidade simbólica.

Quadro 5: mensagens associadas ao código “Estereótipos de Gênero”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
05/05/2025	20:07:01	nivyzera	@gamerx: joga como mulher mesmo, aff
11/05/2025	20:04:55	yulla	@fpxkiller: cozinha deve estar com saudade
28/04/2025	20:01:14	julinhazsz	@darkalpha99: tá jogando de skin só pq é mina
28/04/2025	22:15:21	le_monares	@rogue41: mina dessas devia tá na cozinha

Os comentários destacados revelam a persistência de estereótipos de gênero, os quais atuam como marcadores simbólicos que reafirmam o lugar social subordinado da mulher no ambiente competitivo dos jogos. Segundo Moura (et al., 2024), tais discursos não apenas reforçam uma hierarquia simbólica entre os gêneros, mas funcionam como instrumentos de controle da participação das mulheres no cenário competitivo.

Os comentários reforçam uma reflexão que propomos nesta pesquisa: ambientes menos institucionalizados e com mais presença de público masculino concentram mais comentários preconceituosos. Nessa perspectiva, o simples ato de jogar, para muitas mulheres, se torna um teste de competência sob vigilância constante — muitas vezes enfrentando rejeição, descrédito ou escárnio. O discurso social ainda as posiciona no lugar da incompetência ou da domesticidade, negando sua autonomia no espaço competitivo.

4.3 Sexualização e Objeto Sexual

A sexualização de mulheres, embora numericamente inferior a outras formas de discurso, configura uma das expressões mais explícitas de violência simbólica. Dos comentários coletados, 480 foram classificados como Sexualização e Objeto Sexual.

A distribuição por tipo de canal mostra que canais de *streamers* mulheres concentram 48,1% dos comentários sexualizados, seguidos por canais de homens (34,8%) e canais oficiais

(17%), evidenciando que quanto maior a visibilidade feminina, maior o risco de objetificação. Como aponta Donna Haraway (2009), o espaço tecnológico ainda opera como um campo de contradições, onde a mulher é tolerada enquanto espetáculo visual, mas rejeitada enquanto agente competente.

O padrão de sexualização também aparece em transmissões oficiais, como no caso da comentarista Tayhuhu, que durante uma partida transmitida no canal oficial do VCT Américas em 2 de maio de 2025⁷, foi alvo de uma sequência de comentários sexualmente explícitos, como:

Quadro 6: mensagens associadas ao código “Sexualização e Objeto Sexual”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
02/05/2025	17:45:10	valorant_br	@vittor_figueiredo: tay gata
02/05/2025	17:45:43	valorant_br	@tommyuvlr: @Vittor_Figueiredo sempre
02/05/2025	17:46:05	valorant_br	@vittor_figueiredo,"@tommyuvlr ne mano, nem parece q tem filha kkkk
02/05/2025	17:46:48	valorant_br	@tommyuvlr,"@Vittor_Figueiredo Eu viraria padrasto de boa e com mt amor
02/05/2025	17:47:14	valorant_br	tommyuvlr,"pensao socio afetiva e tudo
02/05/2025	17:47:32	valorant_br	@vittor_figueiredo: @tommyuvlr eu deixava ela mijar na minha boca facil fodac
02/05/2025	17:47:59	valorant_br	@estelionatovive: pq so tem esquisito nesse local?
02/05/2025	17:48:13	valorant_br	@vittor_figueiredo:@tommyuvlr eu deixala ela mij4r na minha bok facil jkkk
02/05/2025	17:49:09	valorant_br	@oevang: os cara acha q a live e putaria , vacilo isso

Esse tipo de abordagem transforma o espaço profissional em território de consumo erótico, deslegitimando o papel técnico das apresentadoras. Mesmo usuários que tentam denunciar esse padrão funcionam mais como constatação do problema do que como freio efetivo.

Além disso, surgiram críticas à ineficiência dos sistemas de auto moderação, como aponta uma usuária:

Quadro 7: mensagens associadas ao código “Sexualização e Objeto Sexual”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
------	------	-------	------------

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=uURyyuSrhmq&t=2818s>

02/05/2025	17:50:58	valorant_br	@luizasafra: engraçado o bot do chat limitar palavras q n ofendem ngm, e deixar passar algumas coisas
02/05/2025	17:52:00	valorant_br	@oevang: @luizasafra total sem sentido kkkkk
02/05/2025	17:52:03	valorant_br	@thiagzz: @luizasafra ele foi banido luiza
02/05/2025	17:53:00	valorant_br	@tommyuvlr: @luizasafra ah mas o q o automod nao pega o mod pega, tem que banir esses bandidos mesmo

Essas falhas estruturais reiteram o argumento de bell hooks (2018), segundo o qual o patriarcado digital se reinventa ao enquadrar as mulheres como “presenças permitidas”, desde que atendam às expectativas visuais e afetivas da audiência masculina. Mesmo após horas de transmissão, o padrão de hipersexualização ainda pode ser apontado.

Quadro 8: mensagens associadas ao código “Sexualização e Objeto Sexual”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
04/05/2025	15:32:17	afknaty	@xXGatoXx: se não mostrar a bunda não dá view
02/05/2025	18:59:12	afknaty	@ZeroLag_: devia mostrar mais e falar menos
02/05/2025	19:17:45	Larxfps	@Overdose: mina dessas é só vitrine pra marca
02/05/2025	20:37:32	valorant_br	noleto_vs: Galera, a Tayhuhu é um mulherão da Gota... tá doido... Espetáculo.

A sexualização, portanto, não é um fenômeno isolado, mas um gatilho simbólico para formas mais diretas de exclusão e hostilidade, como também discutem Costa e Amado (2019). Ao serem constantemente lembradas de seus corpos, mulheres precisam disputar atenção, respeito e legitimidade em um ambiente que as reduz, insistentemente, à estética e ao desejo do outro.

4.4 Exclusão e Hostilidade

A exclusão simbólica de gêneros marginalizados em ambientes de jogos competitivos *online* se manifesta de maneira contundente em comentários que expressam dúvidas sobre a competência feminina, hostilidade direta e rejeição à sua presença. Esses comentários têm impacto por seu teor hostil, e em sua maior parte fazem referência a mulheres.

Quadro 9: mensagens associadas ao código “Exclusão e hostilidade”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
------	------	-------	------------

03/05/2025	21:19:55	cremosa	@HeadshotKing: não devia nem estar nesse lobby
30/04/2025	22:18:47	tck10	@viewer320: respeita o homem aí e manda a mulher calar
14/05/2025	19:33:22	Larxfps	@zerodark: cala a boca e presta atenção no jogo

Essa prática está diretamente ligada ao que Adrienne Shaw (2011) chama de legitimidade condicionada no universo *gamer*. Ser mulher, especialmente em posições de destaque, exige constantemente provas de competência — ao contrário do que ocorre com jogadores homens, que já partem de um suposto pertencimento natural. A frase “mulher jogando fps é a definição de caos” (conforme o Quadro 2) não apenas ironiza, mas também naturaliza a ideia de que o espaço competitivo não é — ou não deveria ser — delas.

Judith Butler (2003) complementa essa visão ao afirmar que o gênero é uma performance reiterada sob normas sociais. Assim, ao jogarem, mulheres não apenas disputam vitórias, mas também a validação constante de seu lugar, em um território marcado por normas masculinas, cisgêneras e heteronormativas.

Por fim, é possível observar que essas manifestações de hostilidade estão frequentemente atreladas a discursos que já vinham sendo anunciados nos códigos anteriores, como a sexualização ou os estereótipos de gênero. A exclusão direta, portanto, não é um ponto de partida, mas uma consequência da lógica simbólica que esvazia a agência feminina em espaços digitais.

4.5 Disputas de Poder Simbólico

Entre os comentários analisados, observa-se uma forma sutil, mas recorrente, de violência simbólica: a tentativa de deslegitimar a autoridade discursiva de mulheres no espaço *gamer*. Em vez de ataques diretos à presença feminina, muitos comentários operam por meio da desvalorização da fala, do conhecimento técnico ou da atuação estratégica dessas jogadoras, *streamers*, narradoras e comentaristas.

Ao longo da análise, foram identificados comentários que desvalorizam a competência, voz ou autoridade de mulheres em espaços de visibilidade, como *streams*, campeonatos e transmissões oficiais. Apresentamos no Quadro 10 alguns exemplos que incluímos neste código:

Quadro 10: mensagens associadas ao código “Disputas de Poder Simbólico”.

Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
------	------	-------	------------

02/05/2025	20:00:05	CarolineDurso	@FPSreal: ela devia ficar calada e jogar logo
06/05/2025	20:21:42	jadezlnha	@xxdragonn: cala a boca e mira direito
02/05/2025	20:57:09	le_monares	@user1299: mulher dando cal é o fim do mundo

Como afirma Adrienne Shaw (2011), “a identidade *gamer* é profundamente regulada por normas de gênero, raça e sexualidade”, o que significa que nem todos os sujeitos têm as mesmas possibilidades de reconhecimento dentro da comunidade. Ser mulher, nesse contexto, exige não apenas jogar bem, mas também resistir a uma constante vigilância simbólica. Nesse contexto, os comentários aqui categorizados indicam como o controle simbólico do espaço ainda opera para silenciar ou neutralizar presenças femininas que ocupam posições de poder discursivo.

4.6 Inclusão e Resistência

Apesar do predomínio de discursos excludentes e objetificadores, a análise também identificou manifestações de apoio, reconhecimento e celebração da presença feminina nos jogos e transmissões. Foram mapeados comentários que atuam como contraponto às dinâmicas misóginas, muitos deles expressando apoio explícito às jogadoras, reconhecimento de habilidades ou crítica aos discursos preconceituosos presentes no *chat*. Esses enunciados, frequentemente localizados em canais de *streamers* mulheres, evidenciam o que bell hooks (2018) aponta como uma “política arrebatadora”: um posicionamento consciente contra o sexismo, que resiste mesmo em espaços marcados por masculinidade hegemônica. O Quadro 11 apresenta comentários que seguiram essa categorização:

Quadro 11: mensagens associadas ao código “Inclusão e Resistência”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
30/04/2025	11:29:26	gabipedrada	@rdiasj: Joga muito
06/05/2025	22:22:01	yulla	as minas do valorant tão dando aula ultimamente
06/05/2025	21:11:03	yulla	@bygeeh: mulher joga demais respeita
02/05/2025	18:50:10	anasteinnn	@gaatao_: Vc é menina e joga mucho
05/05/2025	15:27:56	biafigueroa	@raskova: mulheres no topo

Comentários como os destacados acima refletem a construção de uma comunidade mais plural, onde a *performance* e a identidade feminina não são apenas toleradas, mas

valorizadas. Essa resistência discursiva, ainda que minoritária em volume, opera como uma fissura no discurso dominante.

Esses comentários positivos também dialogam com a crítica de Donna Haraway (2009, p. 99) à exclusividade dos espaços tecnológicos: “as mulheres devem reivindicar seus papéis como ciborgues – híbridos entre o orgânico e o tecnológico – para romper com as narrativas dominantes que nos excluem”. A partir disso, é possível perceber que, ao ocupar espaços de destaque nos jogos, nas transmissões ou nos comentários, as mulheres estão não só presentes, mas performando resistência e produzindo novas narrativas para o espaço *gamer*.

4.7 *Performance* de Masculinidade

Nos comentários analisados, é possível observar manifestações que vão desde a ridicularização da presença feminina até a reafirmação de um ideal de jogador baseado na força, no domínio técnico e na rejeição à diversidade. Apresentamos no Quadro 12 comentários que compõem esse código:

Quadro 12: mensagens associadas ao código “*Performance* de Masculinidade”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
02/05/2025	20:25:33	cremosa	@thelastkill: se fosse homem teria mais mira
13/05/2025	20:06:39	le_monares	@noMercy: não tem homem pra carregar essa aí?
14/05/2025	20:52:47	CarolineDurso	@gamer_zul: se fosse homem já teria ganhado essa

Esse fenômeno se alinha com o que Mia Consalvo (2012) denomina como *toxic gamer culture*, uma cultura marcada pela necessidade de proteger o espaço dos jogos como território predominantemente masculino, recorrendo a práticas hostis, ironias e disputas simbólicas de autoridade. Já Adrienne Shaw (2011, p. 30) reforça que, para ser reconhecido como *gamer*, “não basta jogar, é preciso corresponder a um modelo socialmente aceito de jogador: homem, branco, cis, heterossexual e competitivo”. Quando figuras que fogem a esse padrão se tornam visíveis, ocorre um tensionamento da norma, que muitas vezes se expressa em ataques velados ou abertamente ofensivos.

Nos dados ora categorizados, identificamos que a linguagem usada frequentemente evoca um tom de zombaria, provocação ou “superioridade” que visa desestabilizar a presença feminina e reafirmar o controle do espaço discursivo. Como destaca Gray (2012, p. 75), essas práticas se articulam com opressões interseccionais, reforçando a exclusão e marginalização de identidades não hegemônicas no ambiente *gamer*.

4.8 Memes e Humor Ambíguo

Esses comentários à primeira vista, podem ser interpretados como piadas, provocações inofensivas ou “brincadeiras típicas da internet”, mas que, ao serem analisados criticamente, revelam camadas de preconceito, estereótipos de gênero e violência simbólica. Esses enunciados tendem a escorregar entre o cômico e o ofensivo, dificultando a responsabilização direta e permitindo que discursos discriminatórios se perpetuem sob a justificativa do entretenimento. No Quadro 13, apresentamos comentários que classificamos nesse último código:

Quadro 13: mensagens associadas ao código “Memes e Humor Ambíguo”.
Fonte: pesquisa empírica.

Data	Hora	Canal	Comentário
25/05/2025	17:51:17	jadez1nha	@vanderamaravilha: Ai sim mulher raiz na cozinha (Brinks)
08/05/2025	00:10:03	yulla	@mihcaguey: o único cômodo da casa é uma cozinha pq são duas mulheres
03/05/2025	10:45:27	carolinedurso	@offpdrin: Fala um negócio, mulher mente tanto q eu tô começando a duvidar que existe cólica

Como observa bell hooks (2018), o humor, quando articulado a relações de poder, pode funcionar como uma forma de manutenção da dominação simbólica, especialmente quando “brincadeiras” são usadas para reforçar estereótipos de gênero e silenciar vozes dissidentes. Essa lógica também é discutida por Mia Consalvo (2012), ao tratar da *toxic gamer culture*, onde a ironia, o sarcasmo e os memes são frequentemente usados como mecanismos de exclusão, permitindo que violências simbólicas se escondam sob o verniz da cultura participativa.

Nos dados analisados, foram identificados os comentários classificados nesse código com distribuição majoritária nos canais de *streamers* mulheres – 67,31% do total do código. Em muitos casos, os memes não apenas reforçam ideias machistas, mas também banalizam discussões sérias sobre inclusão, representatividade e respeito. A sobreposição entre riso e agressão cria um ambiente hostil, onde o debate se torna quase inviável sem que se corra o risco de ser acusado de “não saber brincar”.

Os códigos identificados — como “Gênero e Identidade”, “Sexualização” e “Exclusão e Hostilidade” — demonstram que a performatividade de gênero nos espaços digitais é constantemente negociada sob normas masculinas hegemônicas. Apesar disso, também foram observados discursos de resistência e apoio (código “Inclusão e Resistência”), indicando que a

comunidade *gamer* não é homogênea e que há questionamentos sobre esses comportamentos adotados nos comentários. Esses achados dialogam com as perspectivas de Shaw (2011) e Gray (2012), ao mostrar que a identidade *gamer* é construída em tensão com marcadores sociais como gênero, raça e sexualidade.

5. Considerações Finais

Procuramos contribuir para os debates sobre gênero e jogos digitais, articulando teoria crítica – como os estudos de Butler (2003), Consalvo (2012) e Shaw (2012) – com análises empíricas sobre comunidades *gamer*. Além disso, o artigo busca preencher uma lacuna nos estudos brasileiros sobre FPS competitivos, que frequentemente negligenciam a interseção entre políticas corporativas de diversidade e a vivência real das jogadoras.

Do ponto de vista social, a investigação é pertinente por questionar até que ponto iniciativas de inclusão na indústria de jogos são efetivas ou meramente performáticas, oferecendo subsídios para discussões sobre moderação de comunidades *online*, *design* inclusivo e o combate ao assédio em espaços digitais. Ao vincular teoria, dados e análise crítica, este trabalho não apenas problematiza a cultura *gamer* hegemônica, mas também propõe caminhos para uma prática mais equitativa nos *esports* e jogos *multiplayer*.

Os resultados evidenciam que, embora a presença feminina nos jogos tenha crescido significativamente, a cultura *gamer* ainda é marcada por práticas misóginas, como sexualização, estereótipos de gênero e hostilidade direta. A análise dos comentários revelou que canais protagonizados por mulheres concentram a maior parte das mensagens preconceituosas (64,6%), reforçando a ideia de que a visibilidade feminina aciona mecanismos de exclusão simbólica, conforme discutido por Butler (2003) e Consalvo (2012).

A pesquisa levanta questões críticas sobre a eficácia das políticas de diversidade na indústria de jogos. A persistência de comportamentos tóxicos, mesmo em um jogo promovido como inclusivo como VALORANT, sugere que iniciativas corporativas são insuficientes sem mudanças estruturais na cultura *gamer*. Faz-se importante, então, repensar sistemas de moderação, como apontado por usuários(as) durante as transmissões, e promover espaços de acolhimento, como as comunidades exclusivas para mulheres analisadas por Santiago (*et al.*, 2024).

Estudos futuros podem se debruçar a explorar questões de gênero associadas a outros jogos *multiplayer online*. Por outro lado, sugere-se investigar como interseccionalidades – como raça, classe e identidade LGBTQIAP+ – amplificam ou modificam essas dinâmicas de exclusão. Por fim, este artigo reforça a necessidade de abordagens críticas que liguem teoria,

dados e prática, contribuindo não apenas para os estudos de comunicação digital, mas também para a construção de espaços *online* mais equitativos.

REFERÊNCIAS

- BOYD, Danah. Social network sites as networked publics: affordances, dynamics, and implications. In: PAPACHARISSI, Zizi (org.). **Networked self: identity, community, and culture on social network sites**. Cambridge: Routledge, 2010. p. 39–56.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. 9. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CONSALVO, Mia. Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, v. 1, n. 1, 2012. Disponível em: <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>. Acesso em: 17 mai. 2025.
- CORDEIRO, Marcus Augusto da Silva. Gamergate: poder, ódio e imaginário em jogo. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Univali, 2024. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/>. Acesso em: 13 maio 2025.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **Matrizes**, v. 15, n. 2, 2021, pp. 251-277.
- GRAY, Kishonna L. Intersecting Oppressions: Online Harassment of Women in Gaming. In: GRAY, K. L. **Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins**. New York: Routledge, 2012. p. 61-88.
- HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: feminismo e tecnociência nos anos 80**. Tradução de Heloisa Toller Gomes. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33–118.
- HOOKS, bell. **O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras**. Tradução de Heci Regina Candiani. 1. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.
- KOCUREK, C. **Coin-operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- MAHARANI, Anissa *et al.* Understanding toxicity in online gaming: a focus on communication-based behaviours towards female players in Valorant. **Journal Syntax Admiration, Jakarta: Bina Nusantara University**, v. 5, n. 5, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/380813344_Understanding_Toxicity_in_Online_Gaming_A_Focus_on_Communication-Based_Behaviours_towards_Female_Players_in_Valorant> Acesso em: 17 mai. 2025
- MOURA, Bruno; SOUZA-LEÃO, André; SALGUEIRO, Eric; CROSATO, Mayara; ROCHA, Antonio Lucas. Mulheres gamers: Performatividades de gênero no consumo feminino de eSports. **RAM: Revista de Administração Mackenzie**, v. 25, n. 3, p. eRAMG240235, 2024.
- NAKAMURA, Lisa. Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. **Critical Studies in Media Communication**, v. 26, n. 2, p. 128-144, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15295030902860252>. Acesso em: 17 mai. 2025.
- Pesquisa Gamer Brasil** Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>> Acesso em: 18 de mar. 2025.
- RUBERG, Bonnie. **Video Games Have Always Been Queer**. New York: New York University Press, 2020.

SANTIAGO, Karina *et al.* Empoderamento e representatividade feminina na indústria dos jogos digitais: um relato etnográfico sobre uma streamer da Twitch. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Anais)**, Univali, 2024.

SHAW, Adrienne. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. **New Media & Society**, v. 14, n. 1, p. 28-44, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>. Acesso em: 17 mai. 2025.

SILVA, Ritaciro; IFA, Sérgio. Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas. **Soletras: Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística**, n. 43, v. 1, 2022.

Takahashi D., 2021. How Riot Games will ensure that Valorant's esports stars include women. Disponível em: <https://venturebeat.com/games/how-riot-games-wants-to-ensure-that-valorants-esports-stars-include-women/>> Acesso em: 19 de mar. de 2025.

TEDJAKUSUMA, Abel Jethro Matheus; ULFA, Nurist Surayya. **Forms of cyberbullying in Valorant gaming**. Semarang: Universitas Diponegoro, 2024. Disponível em: <https://fisip.undip.ac.id/>. Acesso em: 13 mai. 2025.

SARKEESIAN, Anita. Tropes vs Women in Video Games. *Feminist Frequency*, 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com>. Acesso em: 15 maio 2025.

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

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo**. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2016.

LYCARIÃO, Diógenes; SAMPAIO, Rafael Cardoso. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação**. Brasília: Enap, 2021.

AMADO, João; COSTA, António Pedro. **Análise de conteúdo suportada por software**. Aveiro: Ludomedia, 2019.

APÊNDICE A – *SCRIPT* PYTHON UTILIZADO NA COLETA DE DADOS DA TWITCH

O *script* apresentado a seguir foi desenvolvido para automatizar a coleta de comentários dos chats de transmissões ao vivo da plataforma Twitch. Utilizando o protocolo IRC (Internet Relay Chat), o código conecta-se diretamente aos servidores da Twitch e registra as mensagens trocadas entre os usuários durante transmissões específicas. O conteúdo é armazenado em um arquivo .csv, com informações como data, hora, nome do canal, nome de usuário e mensagem enviada. A coleta foi realizada nos canais analisados durante o período de 16 de abril a 19 de maio de 2025.

```
import socket

import re

import csv

import threading

from datetime import datetime

import os

# Configurações de autenticação do Twitch IRC

HOST = "irc.chat.twitch.tv"

PORT = 6667

NICKNAME = "SEU_USUARIO" #  Substitua pelo seu nome de usuário da Twitch

OAUTH_TOKEN = "oauth:SEU_TOKEN" #  Substitua pelo seu token OAuth

# Canais a monitorar

CHANNELS = [

    "tayhuhu", "cisinha", "taki_vlr", "carolziinha_",

    "tck10", "sacy", "paulanobre", "nivyzero", "hehehellen"

]

# Gerar nome único de arquivo CSV com data/hora

now = datetime.now()

timestamp = now.strftime("%Y-%m-%d_%H-%M-%S")

csv_filename = f"twitch_chat_{timestamp}.csv"
```

```

# Criar CSV com cabeçalho

with open(csv_filename, mode="w", newline="", encoding="utf-8") as
file:

    writer = csv.writer(file)

    writer.writerow(["Data", "Hora", "Canal", "Usuário", "Mensagem",
"Deletado"])

# Função para processar um canal em uma thread

def connect_to_channel(channel):

    sock = socket.socket()

    sock.connect((HOST, PORT))

    sock.send(f"PASS {OAUTH_TOKEN}\r\n".encode("utf-8"))

    sock.send(f"NICK {NICKNAME}\r\n".encode("utf-8"))

    sock.send(f"JOIN #{channel}\r\n".encode("utf-8"))

    print(f"✅ Conectado ao canal {channel}")

while True:

    try:

        response = sock.recv(2048).decode("utf-8")

        if response.startswith("PING"):

            sock.send("PONG :tmi.twitch.tv\r\n".encode("utf-8"))

            # Captura mensagens do chat

            match = re.search(r":(\w+)!\w+@\w+\.tmi\.twitch\.tv PRIVMSG
#(\w+) :(.+)", response)

            if match:

                username, canal, mensagem = match.groups()

                now = datetime.now()

                data = now.strftime("%Y-%m-%d")

                hora = now.strftime("%H:%M:%S")

```

```

        with open(csv_filename, mode="a", newline="",
encoding="utf-8") as file:

            writer = csv.writer(file)

            writer.writerow([data, hora, canal, username,
mensagem, "Não"])

        print(f"[{canal}] [{hora}] {username}: {mensagem}")

    # Detecta mensagens deletadas (CLEARCHAT)

    clear_match = re.search(r"CLEARCHAT #(\w+) :(\w+)",
response)

    if clear_match:

        canal, usuario_deletado = clear_match.groups()

        now = datetime.now()

        hora = now.strftime("%H:%M:%S")

        print(f"⚠ [{canal}] [{hora}] Mensagens de
{usuario_deletado} foram deletadas!")

    try:

        with open(csv_filename, "r", encoding="utf-8") as
file:

            linhas = file.readlines()

            with open(csv_filename, "w", encoding="utf-8",
newline="") as file:

                for linha in linhas:

                    if usuario_deletado in linha and canal in
linha and "Não" in linha:

                        linha = linha.replace("Não", "Sim")

                        file.write(linha)

    except Exception as e:

        print(f"❌ Erro ao atualizar CSV: {e}")

```

```
except Exception as e:

    print(f"❌ Erro de conexão em {channel}: {e}")

    break


# Inicia uma thread para cada canal
threads = []

for channel in CHANNELS:

    thread = threading.Thread(target=connect_to_channel,
args=(channel,))

    thread.start()

    threads.append(thread)


# Aguarda todas as threads
for thread in threads:

    thread.join()
```

APÊNDICE B – CANAIS INVESTIGADOS

Canal	Endereço	Período da coleta
Valorant eSports BR	https://www.twitch.tv/valorant_br	11/03 a 16/05
yulla	https://www.twitch.tv/yulla	20/04 a 19/05
CarolineDurso	https://www.twitch.tv/carolinedurso	28/04 a 19/05
tck10	https://www.twitch.tv/tck10	16/04 a 13/05
Tixinhadois	https://www.twitch.tv/tixinhadois	17/04 a 18/05
cremosa	https://www.twitch.tv/cremosa	20/04 a 17/05
Larxfps	https://www.twitch.tv/larxfps	16/04 a 10/05
Tayhuhu	https://www.twitch.tv/tayhuhu	16/04 a 08/05
taki_vlr	https://www.twitch.tv/taki_vlr	17/04 a 19/05
coreano	https://www.twitch.tv/coreano	17/04 a 17/05
paulanobre	https://www.twitch.tv/paulanobre	20/04 a 17/05
raevosa	https://www.twitch.tv/raevosa	17/04 a 19/05
miissnami	https://www.twitch.tv/miissnami	16/04 a 13/05
biafigueroa	https://www.twitch.tv/biafigueroa	28/04 a 18/05
LariBasgal	https://www.twitch.tv/laribasgal	16/04 a 19/05
le_monares	https://www.twitch.tv/le_monares	17/04 a 13/05
julinhazsz	https://www.twitch.tv/julinhazsz	16/04 a 17/05
sacy	https://www.twitch.tv/sacy	17/04 a 10/05
AnaSteinnn	https://www.twitch.tv/anasteinnn	16/04 a 07/05
LollynZ	https://www.twitch.tv/lollynz	16/04 a 04/05
gabipedrada	https://www.twitch.tv/lollynz	16/04 a 19/05
hehehellen	https://www.twitch.tv/hehehellen	04/05
jadezlnha	https://www.twitch.tv/jadezlnha	28/04 a 01/05
nivyzero	https://www.twitch.tv/nivyzero	16/04 a 02/05
afknaty	https://www.twitch.tv/afknaty	16/04 a 22/04

APÊNDICE C – *SCRIPT* UTILIZADO PARA FILTRAGEM DOS COMENTÁRIOS QUE SE REFEREM A MULHERES

A filtragem dos comentários com referências a mulheres foi realizada por meio do modelo *GPT Data Analysis & Report AI*, que utiliza Python. A partir de um prompt com termos relacionados a gênero, corpo e sexualidade, o *script* identificou mensagens com possíveis menções femininas, tanto positivas quanto negativas. O material foi então refinado por análise temática, conforme Laurence Bardin (2011), para segmentação interpretativa dos dados.

```
# Total original de comentários antes da filtragem final

total_comentarios_original = df_all_combined.shape[0]


# Palavras-chave indicativas de referência a mulheres (positiva ou
negativa)

palavras_chave_mulher = [

    "ela", "dela", "jogadora", "streamer", "menina", "mulher", "moça",
    "garota",

    "feminina", "feminismo", "feminista", "carol", "tay", "gata", "rainha",
    "princesa",

    "ladra", "feia", "bonita", "linda", "delícia", "gostosa", "vadia",
    "vagabunda", "burra"

]


# Verificar quais mensagens fazem referência a termos femininos

df_all_combined["Refere_Mulher"] =
df_all_combined["Mensagem"].astype(str).str.lower().apply(

    lambda x: any(palavra in x for palavra in palavras_chave_mulher)

)


# Contar quantos fazem referência a mulher

total_refere_mulher = df_all_combined["Refere_Mulher"].sum()

total_refere_mulher
```