



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Ciências Sociais

Instituto de Ciências Sociais

Yasmim Issa

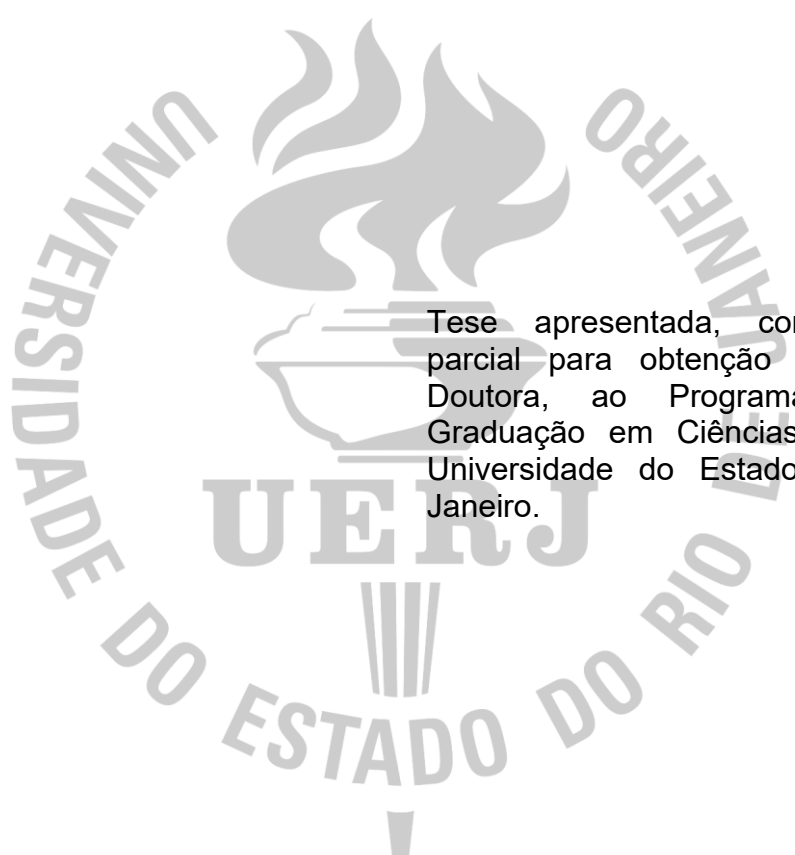
Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends*

Rio de Janeiro

2023

Yasmim Issa

Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends*



Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora, ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof.^a Dra. Myrian Sepúlveda dos Santos

Coorientador: Gabriel da Silva Vidal Cid

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CCS/A

I86 Issa, Yasmim.
Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends* / Yasmim
Issa. – 2023.
323 f.

Orientadora: Myrian Sepúlveda dos Santos.
Coorientador: Luiz Carlos Fadel de Vasconcellos.
Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Instituto de Ciências Sociais.

1. Violência contra as mulheres - Brasil - Teses. 2. Jogos para
computador - Brasil - Teses. 3. League of Legends (Jogo) - Brasil - Teses.
4. Sexismo - Brasil - Teses. I. Santos, Myrian Sepúlveda dos. II. Cid,
Gabriel da Silva Vidal. III. Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Instituto de Ciências Sociais. IV. Título.

CDU 396:004

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou
parcial desta tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Yasmim Issa

Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends*

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora, ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Aprovada em 18 de janeiro de 2023.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Myrian Sepúlveda dos Santos (Orientadora)
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Prof. Dr. Gabriel da Silva Vidal Cid (Coorientador)
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Profa. Dra. Lia de Mattos Rocha
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Prof. Dr. Dorian Luis Borges de Melo
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. José Antônio Loures Custódio
Instituto Federal de São Paulo

Rio de Janeiro

2023

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho à Gloria Maria de Araújo Issa e a Beatriz Vidal Rangel.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha família que sempre me deu apoio, amor e acolhimento, especialmente à minha falecida tia e mãe do coração Gloria Maria de Araújo Issa, você vai estar sempre comigo. Aos avós Olivia Lannes Issa e Elias Issa e aos tios Roberto Issa e Paulo Issa. A minha mãe solo Bernardete Issa e ao meu companheiro da vida, Henrique Alves de Brito, meus amores. Agradeço à Cláudia Gisela Issa, Jovelina de Almeida Leopoldo, Jussara Alves de Araújo e a Luma Doné Miranda, sem vocês não teria chegado até aqui. A minha amada irmã e sobrinha, Patrícia Cerqueira Vidal e Beatriz Rangel Vidal.

Agradeço aos amigos, Géssia Regina de Carvalho Haddad, Alice Beatriz Sekne, Juliana Peres, Diego Luccas Pereira e Jéssica Calmon Bahia Lopes. Agradeço aos professores e amigos de profissão, Wesley Hanns Carvalho Matos, Sara Esther Dias Zarucki Tabac, Daléa Soraes Antunes, Rosane Manhaes Prado, Helena Maria Bomeny Garchet, Clarice Ehlers Peixoto, Inoã Carvalho Urbinati, Edmar Carlos G. da Silva Cavalcanti, Paula Lacerda, Marcos Rodrigues Ornelas de Lima e Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro. À secretaria do PPCIS, Wagner Aguiar de Souza e Rafael Diniz. Agradeço ainda aos membros do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games.

Agradeço à Myrian Sepúlveda dos Santos pela dedicação e brilhante orientação nos últimos anos, sem você não estaria aqui. Agradeço também ao meu coorientador, Gabriel da Silva Vidal Cid pela paciência e dedicação. E a Lia de Mattos Rocha, Dorian Luis Borges de Melo, Emmanoel Martins Ferreira e José Antônio Loures Custódio pela honra de tê-los como membros das bancas de qualificação e defesa da tese. Agradeço a todas as jogadoras que participaram de alguma forma da pesquisa, em especial às doze jogadoras que fizeram essa tese possível.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pelo financiamento dos meus estudos e pesquisa de doutorado.

O feminismo, ou ao menos a parte majoritária do feminismo, não reivindica pessoas santas, mas pessoas que possam viver todas as possibilidades do ser, para além da tirania dos estereótipos. (...) alcançaremos a verdadeira igualdade social quando conseguirmos ser tão tolas, ineficazes e malvadas como alguns homens o são sem que sejamos recordadas especialmente por isso.

Rosa Monteiro

RESUMO

ISSA, Yasmim. *Sexismo nos jogos digitais: um estudo de League of Legends*. 2023. 323 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

A presente tese é uma pesquisa desenvolvida no campo das ciências sociais e dos games studies com o objetivo de compreender como ocorre a violência de gênero em jogos online de *MOBA* no Brasil, mais especificamente em *League of Legends*. Para o desenvolvimento do trabalho foi adotada uma abordagem tanto de análise qualitativa (interpretação de imagens, aplicação de entrevistas e questionários), como de registro de partidas e dados estatísticos referentes ao jogo. A pesquisa acompanhou 12 jogadoras, entre março e setembro de 2021, a fim de entender a relação entre a violência de gênero e os espaços ocupados pelas mulheres dentro das partidas. Para a coleta de dados foram criados dois modelos de formulários online (Controle de Partida e Registro de partida) nos quais as jogadoras registraram as suas partidas e os casos de discriminação de gênero por um período médio de 30 a 45 dias. A fundamentação teórica inclui autores do campo das ciências sociais, no âmbito dos estudos culturais em especial os trabalhos da semiótica social desenvolvidos por Stuart Hall (HALL, 2016), dos games studies (CASSELL; JENKINS, 2000; DA LUZ, 2010; SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Para a discussão sobre gênero foram usados estudos feministas preocupados com os diversos mecanismos de controle e dominação (BEAUVOIR, 2016; BUTLER, 2018); e autoras que trabalhem com uma abordagem interseccional (DAVIS, 2016; HOOKS, 2019a; RIBEIRO, 2019); e transfeminista (NASCIMENTO, 2021).

Palavras-chave: jogos digitais; gênero; League of Legends; MOBA; machismo; sexismo; violência de gênero.

ABSTRACT

ISSA, Yasmim. *Sexism in Digital Games: a study of League of Legends*. 2023. 323 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

This thesis is a research developed in the field of social sciences and game studies with the objective of understanding how gender violence occurs in online MOBA games in Brazil, more specifically in League of Legends. For the development of the work, a qualitative analysis approach was adopted (interpretation of images, application of interviews and questionnaires), as well as the registration of matches and statistical data regarding the game. The research followed 12 players, between March and September 2021, in order to understand the relationship between gender violence and the spaces occupied by women within matches. For data collection, two online form models were created (Match Control and Match Registration) where the players registered their matches and cases of gender discrimination for an average period of 30 to 45 days. The theoretical foundation includes authors from the social sciences field, within the scope of cultural studies, in particular the works of social semiotics developed by Stuart Hall (HALL, 2016); of game studies (CASSELL; JENKINS, 2000; DA LUZ, 2010; SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). For the discussion on gender, feminist studies concerned with the various mechanisms of control and domination were used (BEAUVOIR, 2016; BUTLER, 2018); and authors who work with an intersectional approach (DAVIS, 2016; hooks, 2019b; RIBEIRO, 2019); and transfeminist (NASCIMENTO, 2021).

Keywords: digital games; gender; League of Legends; MOBA; chauvinismo; sexism; gender violence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> - Divisão entre os times	44
Figura 2 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> - Rotas	45
Figura 3 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> - Estruturas	45
Figura 4 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> -Posicionamento das torres	46
Figura 5 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> - Estruturas para acessar o nexus inimigo	47
Figura 6 - <i>League of Legends</i> - Tela de seleção de campeões.....	52
Figura 7 - <i>League of Legends</i> - Tela de carregamento de partida	53
Figura 8 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> - Fonte	54
Figura 9 - Barra de Habilidade (<i>League of Legends</i>)	55
Figura 10 - <i>League of Legends</i> - Tela de final da partida.....	57
Figura 11 - <i>League of Legends</i> - Tela final com reporte.....	58
Figura 12 - Sistema de <i>Elo</i> do <i>League of Legends</i>	59
Figura 13 - Subdivisões do <i>Elo</i> em <i>League of Legends</i>	60
Figura 14 - Modos de jogo de <i>League of Legends</i>	62
Figura 15 - Mapa da <i>ARAM (Howling Abyss)</i> <i>League of Legends</i>	62
Figura 16 - Dados da partida (<i>League of Legends</i>).....	64
Figura 17 - Diagrama da linguagem	71
Figura 18 - Distribuição dos personagens por gênero.....	74
Figura 19 - Performance de gênero nas skins de <i>League of Legends</i>	75
Figura 20 - Impacto da sexualização - nos personagens de <i>League of Legends</i>	79
Figura 21 - Distribuição dos personagens (<i>League of Legends</i>).....	80
Figura 22 - Transmutação dos personagens de <i>League of Legends</i>	82
Figura 23 - Caracterização dos personagens de <i>League of Legends</i>	83
Figura 24 - Personagens femininos híbridos de <i>League of Legends</i>	84
Figura 25 - Personagens masculinos animais em <i>League of Legends</i>	85
Figura 26 - Personagens "sem face" de <i>League of Legends</i>	86
Figura 27 - Campeãs maduras em <i>League of Legends</i>	87
Figura 28 - Campeões maduros em <i>League of Legends</i>	88
Figura 29 - Faixa etária das campeãs em <i>League of Legends</i>	89
Figura 30 - Identidade visual das campeãs de <i>League of Legends</i>	91

Figura 31 - Imagem com comentário de uma mulher recriando uma pose de quadrinhos.....	95
Figura 32 - Reconstrução da personagem Chun Li por uma fã com base em referências fotográficas	95
Figura 33 - Mulheres imitando poses de super-heroínas dos quadrinhos	96
Figura 34 - Ilustração do livro tirada de um guia de design de jogos	98
Figura 35 - <i>League of Legends</i> - Personagens não brancos	102
Figura 36 - <i>League of Legends</i> - Embranquecimento dos personagens	102
Figura 37 - Publicação nº1: Simulação dos comentários	107
Figura 38 - Print do estupro de avatar no Roblox (2018)	122
Figura 39 - Dados estatísticos do controle de partida	135
Figura 40 - Controle de partida (página 1 de 3).....	137
Figura 41 - Controle de partida (página 2 de 3).....	138
Figura 42 - Controle de partida (página 3 de 3).....	139
Figura 43 - Registro de partida (página 1 de 3).....	141
Figura 44 - Registro de partida (página 2 de 3).....	142
Figura 45 - Registro de partida (página 3 de 3).....	143
Figura 46 - Imagem informativa nº1	145
Figura 47 - Imagens informativa nº2.....	145
Figura 48 - Imagem informativa nº3	145
Figura 49 - Controle de Partida - com imagens informativas e histórico de partida	145
Figura 50 - Planilha do Controle de Partida compartilhada com a Jogadora 4	146
Figura 51 - Controle de partida - dados produzidos pelas jogadoras	147
Figura 52 - Simulação de <i>chat</i> - Jogadora 2 - A	148
Figura 53 - Simulação de <i>chat</i> - Jogadora 2 - B	149
Figura 54 - Ficha da Jogadora 1 - Zyra	152
Figura 55- Ficha da Jogadora 2 - Kai'SA.....	156
Figura 56 - Ficha da Jogadora 3 - Ahri.....	160
Figura 57 - Ficha da Jogadora 4 -Annie	164
Figura 58 - Ficha da Jogadora 5 - Tristana	168
Figura 59 - Ficha da Jogadora 6 - Senna	171
Figura 60 - Ficha da Jogadora 7 - Lissandra.....	175
Figura 61 - Ficha da Jogadora 8 - Lulu	179
Figura 62 - Ficha da Jogadora 9 - Evelyn (apelido1).....	185

Figura 63 - Ficha da Jogadora 9 - Evelynn (apelido2).....	186
Figura 64 - Ficha da Jogadora 10 - Ashe	189
Figura 65 - Ficha da Jogadora 12 - Nami.....	193
Figura 66 - Ficha da Jogadora 13 - Warwick.....	201
Figura 67 -Registro Geral nº2 - Outros casos (27/3/2021) Jogadora Zyra	211
Figura 68 - Histórico de Partida – Registro Geral nº2	211
Figura 69 - Simulação do <i>chat</i> (Zyra): Registro Geral nº2.....	212
Figura 70 - Registro Geral nº21 - sexismo (11/4/2021) Jogadora Annie	213
Figura 71 -Histórico de Partida – Registro Geral nº21	214
Figura 72 -Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº21.....	215
Figura 73 - Registro Geral nº28 - Sexismo (9/4/2021) Jogadora Senna	216
Figura 74 - Histórico de Partida – Registro Geral nº28	217
Figura 75 - Simulação do <i>chat</i> (Senna): Registro Geral nº28 parte 1	218
Figura 76 - Simulação do <i>chat</i> (Senna): Registro Geral nº28 parte 2	218
Figura 77 - Registro Geral nº16 - Discriminação de gênero (21/3/2021) Annie.....	220
Figura 78 - Histórico de Partida – Registro Geral nº16	221
Figura 79 - Registro Geral nº22 - Discriminação de gênero (23/4/2021) Annie.....	222
Figura 80 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº22 parte 1.....	223
Figura 81 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº22 parte 2.....	223
Figura 82 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº22 parte 3.....	224
Figura 83 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº22 parte 4.....	224
Figura 84 - Registro Geral nº15 - Discriminação de gênero (21/3/2021) Annie.....	225
Figura 85 - Histórico de Partida – Registro Geral nº15	226
Figura 86 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº15 parte 1.....	226
Figura 87 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº15 parte 2.....	227
Figura 88 - Simulação do <i>chat</i> privado do <i>LOL</i> - caso n. 15, Annie	227
Figura 89 - Registro Geral nº13 - Discriminação de gênero (13/3/2021) Annie.....	229
Figura 90 - Histórico de Partida – Registro Geral nº13	230
Figura 91 - Simulação do <i>chat</i> privado do <i>LOL</i> - caso n. 13, Annie	231
Figura 92 - Registro Geral nº4 - Discriminação de gênero (4/5/2021) Zyra.....	232
Figura 93 - Registro Geral nº4 - Discriminação de gênero (4/5/2021) Zyra.....	233
Figura 94 - Simulação do <i>chat</i> (Zyra): Registro Geral nº4.....	234
Figura 95 - Registro Geral nº30 - Discriminação de gênero (21/4/2021) Senna	235
Figura 96 - Histórico de Partida – Registro Geral nº30	235

Figura 97 - Estatísticas da partida– Registro Geral nº30.....	236
Figura 98 - Simulação do <i>chat</i> (Senna): Registro Geral nº30.....	236
Figura 99 - Denúncia da jogadora (Zyra): Caso nº3.....	238
Figura 100 - Histórico de Partida – Registro Geral nº3.....	239
Figura 101 - Simulação do <i>chat</i> (Zyra- Caso 3) Parte 1	240
Figura 102 -Simulação do <i>chat</i> (Zyra- Caso 3) Parte 2	240
Figura 103 - Simulação do <i>chat</i> (Zyra- Caso 3) Parte 3	240
Figura 104 - Simulação do <i>chat</i> (Senna): Registro Geral nº29.....	242
Figura 105 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº19 parte1.....	243
Figura 106 - Simulação do <i>chat</i> (Annie): Registro Geral nº19 parte2.....	243
Figura 107 - Simulação do <i>chat</i> (Senna): Registro Geral nº27	245
Figura 108 - Registro Geral nº1 - Discriminação de gênero (27/3/2021) Zyra.....	246
Figura 109 - Histórico de Partida – Registro Geral nº11.....	247
Figura 110 - Simulação do <i>chat</i> (Zyra): Registro Geral nº1	247
Figura 111 - Caso n. 5 - <i>Chat</i> privado (Kai'SA) parte 1	250
Figura 112 - Caso n. 5 - <i>Chat</i> privado (Kai'SA) parte 2	250
Figura 113 - Caso n. 5 - <i>Chat</i> privado(Kai'SA) parte 3	251
Figura 114 -Simulação do <i>chat</i> (Evelynn): Registro Geral nº39 - parte 1	261
Figura 115 - Simulação do <i>chat</i> (Evelynn): Registro Geral nº39 - parte 2	261
Figura 116 -Caso n.44 - Tela de Seleção (Evelynn B)	263
Figura 117 -Simulação do <i>chat</i> (Evelynn B): Registro Geral nº45.....	263
Figura 118 - Painel de canais do <i>Discord</i> oficial.....	313
Figura 119 - <i>Discord</i> oficial - cargos	314
Figura 120 - Questionário online (página 1 de 8)	315
Figura 121 - Questionário online (página 2 de 8)	316
Figura 122- Questionário online (página 3 de 8)	317
Figura 123 - Questionário online (página 4 de 8)	318
Figura 124 - Questionário online (página 5 de 8)	319
Figura 125 - Questionário online (página 6 de 8)	320
Figura 126 - Questionário online (página 7 de 8)	321
Figura 127 - Questionário online (página 8 de 8)	322

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Trajes dos personagens de <i>League of Legends</i>	92
Tabela 2 - Trajes dos personagens masculinos de <i>League of Legends</i>	93
Tabela 3 - Trajes dos personagens femininos de <i>League of Legends</i>	93
Tabela 4 - Categorias iniciais – Seis tipos de sexismo (<i>MOBA</i>).....	128
Tabela 5 - Categorias Novas – Sexismo (<i>MOBA</i>)	128
Tabela 6 - informações sobre a preferência das jogadoras do Grupo1.....	132
Tabela 7 - Informações sobre as jogadoras do Grupo2	133
Tabela 8 - Registro das jogadoras com os tipos de violência	273
Tabela 9 - Distribuição dos casos por jogadora	279

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADC	Attack Damage Carry
CC	Crowd Control
D&D	Dungeons & Dragons
FPS	First Person Shooter
HP	Health Point
IJD	Industrial dos Jogos Digitais
JG	Jungle
LGBTQIA+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queer, Intersexo, Assexual
<i>LOL</i>	<i>League of Legends</i>
<i>MMO</i>	Massively Multiplayer Online
<i>MMORPG</i>	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
<i>MOBA</i>	Multiplayer Online Battle Arena
MP	Magic Points
OP	Overpowered
<i>RPG</i>	RolePlaying Games
RTS	Real-time strategy

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	18
1	BEM-VINDO A <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>.....	39
1.1	Pesquisadora-jogadora e suas experiências	39
1.2	Conceito de jogo.....	40
1.3	<i>MOBA, RTS, RPG</i> e outros termos	42
1.4	Mapa, objetivos e estruturas	44
1.5	Personagem, classe e função.....	47
1.6	Escolhendo sua rota.....	49
1.7	Iniciando uma partida.....	52
1.8	Tela de fim de partida	56
1.9	Elo: o sistema que mede o nível de habilidade dos jogadores	59
1.10	Modos de jogo	61
1.11	Aprendendo a ler os dados de uma partida	63
2	ANÁLISE DOS PERSONAGENS	67
2.1	Os jogos digitais enquanto linguagem	67
2.2	Estudos de gênero	71
2.3	Análise dos Personagens	73
2.3.1	<u>Classificação por pronome</u>	<u>73</u>
2.3.2	<u>Morfologia e sexualidade</u>	<u>76</u>
2.3.3	<u>Temporalidade</u>	<u>87</u>
2.3.4	<u>Marcadores de gênero e sexualidade.....</u>	<u>90</u>
2.3.5	<u>Raça e etnicidade</u>	<u>97</u>
2.3.6	<u>Feminino e masculino em League of Legends</u>	<u>103</u>
3	NOMEANDO A VIOLÊNCIA DE GÊNERO NOS JOGOS ONLINE	106
3.1	Postagem.....	106
3.2	Categorias da postagem	108
3.3	Apelidos e pronomes	109
2.3.1	<u>Apelidos femininos.....</u>	<u>110</u>
3.2.2	<u>Apelido e pronome masculino/neutro</u>	<u>113</u>
3.2.3	<u>Transgeneridade e travestilidade.....</u>	<u>114</u>
3.4	Personagem	115
3.5	Suporte e suas composições	115

3.6	Voice	116
3.7	Novas categorias	117
3.7.1	<u>Elojobada</u>	117
3.7.2	<u>Paquera insistente</u>	119
3.7.3	<u>Sabotagem sexista e outros</u>	120
3.8	Assédios	123
3.9	Estratégias	124
3.10	Evasão do jogo	127
3.11	Categorias de violência de gênero	127
4	INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS E PERFIL DAS JOGADORAS	130
4.1.	Método	130
4.1.1	<u>Participantes</u>	131
4.1.2	<u>Procedimentos</u>	133
4.1.3	<u>Instrumentos de coleta</u>	136
4.1.4	<u>Aplicação da pesquisa</u>	143
4.2	Perfil das jogadoras	152
4.2.1	<u>Jogadora 1 – Zyra</u>	152
4.2.2	<u>Jogadora 2 – Kai'Sa</u>	156
4.2.3	<u>Jogadora 3 – Ahri</u>	160
4.2.4	<u>Jogadora 4 – Annie</u>	164
4.2.5	<u>Jogadora 5 – Tristana</u>	168
4.2.6	<u>Jogadora 6 – Senna</u>	171
4.1.7	<u>Jogadora 7 – Lissandra</u>	175
4.1.8	<u>Jogadora 8 – Lulu</u>	179
4.1.9	<u>Jogadora 9 – Evelyn</u>	185
4.1.10	<u>Jogadora 10 – Ashe</u>	189
4.1.11	<u>Jogadora 12 – Nami</u>	193
4.1.12	<u>Jogadora 13 – Warwick</u>	201
5	ANÁLISE DAS PARTIDAS	205
5.1	Abuso verbal: vagabunda 1 e vagabunda 2	205
5.1.1	<u>Quando a ofensa se dirige ao feminino</u>	206
5.2	Culpabilização automática do feminino	209
5.2.1	<u>Caso nº2: a culpa é da suporte!</u>	210
5.2.2	<u>Caso nº21: um rage feito especialmente para mim</u>	213
5.2.3	<u>Caso nº28: a culpa é exclusivamente da rota inferior</u>	216

5.3	Mulher enquanto desvantagem	219
5.3.1	<u>Caso nº16: perdeu porque é mulher</u>	220
5.3.2	<u>Caso nº 22: mulher tem que morrer</u>	222
5.3.3	<u>Caso nº15: mulher no meu time é inimigo</u>	225
5.4	Mulher enquanto ameaça à honra masculina	229
5.4.1	<u>Caso nº13: mulher só sobe de Elo vendendo o corpo</u>	229
5.4.2	<u>Caso nº4: nada pior do que ser carregado por uma mulher</u>	232
5.4.3	<u>Caso nº 30: a suporte fadinha não pode ser forte!</u>	234
5.4.4	<u>Caso nº3: misoginia e racismo</u>	238
5.5	Desprezo ao feminino	241
5.5.1	<u>Caso nº29: para que ser bom com boneco de menina?</u>	242
5.5.2	<u>Caso nº19: mulher de suporte é puta</u>	242
5.5.3	<u>Caso nº18: a puta e o filho da puta</u>	244
5.6	A função do feminino	244
5.6.1	<u>Caso nº27: a mãe tá on!</u>	244
5.6.2	<u>Caso nº1: me mama!</u>	246
5.6.3	<u>Caso nº 47: passa o insta aí</u>	248
5.7.	Assédio sexual	249
5.7.1	<u>Caso nº5: manda nudes</u>	249
5.7.2	<u>Entrevista: jogadora 2 (Kai'Sa)</u>	252
5.7.3	<u>Casos de possessividade</u>	255
5.8	Transfobia, uma violência diferenciada	258
5.8.1	<u>Apelido feminino com “trans”</u>	259
5.8.2	<u>Apelido feminino com “travesti”</u>	262
5.8.3	<u>Entrevista: jogadora9 (Evelynn)</u>	264
5.8.4	<u>Entrevista: jogadora 7 (Lissandra)</u>	267
	CONCLUSÃO	272
	REFERÊNCIAS	286
	GLOSSÁRIO	299
	APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)	307
	APÊNDICE B - Texto padrão de apresentação da pesquisa: Primeiro e-mail	309
	APÊNDICE C - Texto padrão de boas-vindas : Segundo e-mail	310
	APÊNDICE D - Tutorial do controle de partidas	311
	APÊNDICE E - Tutorial do registro de partidas	312
	APÊNDICE F - Discord® oficial da pesquisa “Elas jogam”	313

APÊNDICE G - Questionário online para entrevista	315
APÊNDICE H - Roteiro de entrevista aberta semiestruturada para as jogadoras...	323

INTRODUÇÃO

O crescimento das tecnologias de informação e comunicação criou novas formas de perpetuar a violência contra as mulheres, especialmente aquelas praticadas nos jogos online. De acordo a pesquisa estadunidense “*Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*” produzida pela Anti-Defamation League (ADL), cinco em cada seis adultos com idade entre 18 e 45 anos já sofreram assédio em jogos de multijogador online, 71% desses jogadores relatam abusos graves, incluindo ameaças físicas, perseguição e assédio. A pesquisa, ao cruzar categorias, aponta que a maioria dos assédios baseados na identidade ocorreu entre os entrevistados adultos que se identificaram como mulher (49%), negros ou afro-americanos (42%) e pessoas LGBTQIA+ (38%). Estes são dados alarmantes se considerarmos que atualmente a Indústria dos Jogos Digitais (IJD) é a maior no ramo do entretenimento e as mulheres representam uma parcela considerável do público consumidor.

De acordo com os dados do *The Statistics Portal* (2022), em 2006, nos Estados Unidos, 38% dos consumidores de jogos digitais eram mulheres, esse número saltou para 45% em 2021. A Pesquisa Game Brasil 2022 revela que o público feminino representa atualmente 51% dos praticantes de jogos digitais no país, superando os homens em número desde 2016. Apesar de a participação feminina ter crescido nos últimos anos, os jogos digitais permanecem como um espaço de dominação masculina (SAKUDA; FORTIM, 2018; “The CS Gender 3000 report 2019. Diversity and company performance.”, 2019; “PGB22”, 2022). Orientado pelos paradigmas patriarcais, este espaço tem se mostrado violento à presença feminina, como observemos no decorrer deste trabalho.

O estudo sobre jogos digitais (*game studies*) e gênero são um território novo para mim, enquanto pesquisadora. Formada em Ciências Sociais, tive como foco a questão da memória, violência nas instituições penais. Por sete anos fiz parte do projeto de pesquisa “Violência e Barbárie dos Presídios da Ilha Grande”¹, coordenado pela professora Myrian Sepúlveda dos Santos, que analisava as relações de poder e violência nas antigas instituições carcerárias da Ilha Grande, localizada no município de Angra dos Reis-RJ.

¹ Disponível em: < <http://ppcis.com.br/pesquisa/nucleo-de-pesquisa/> > Acesso em 10 nov. 2022

Por participar desde o início de grupo de pesquisa, grande parte da minha formação se focou na literatura sobre o sistema prisional. Com o fim do projeto de pesquisa sobre as instituições carcerárias, optei por me dedicar a um tema diferente, que envolvesse a discussão sobre gênero. Um tema novo, com novos desafios, novas leituras.

A escolha do objeto de análise apresentado foi em grande parte influenciada pelas minhas experiências pessoais como jogadora casual de jogos digitais. Para explicitar meu envolvimento com o tema é importante destacar dois aspectos. O primeiro é que, embora eu goste bastante de jogos digitais, eu não me considero especialista, também conhecido entre os jogadores como “*Gamer*”. Ou seja, o jogo não é a minha principal plataforma de entretenimento, nem eu o considero como parte integrante da minha identidade.

O outro é que eu não cresci em uma cultura de jogos digitais, como é comum entre jogadores. Apesar do contato com diversas franquias famosas da década de 90 como *Super Mario World* (1992), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* (1995), entre outros, estes jogos não fizeram parte do meu cotidiano. O único aparelho de videogame que tive durante a infância foi um *Nintendinho*² que veio acompanhado por um cartucho do *Super Mário Bros 3* (1990).

Todo o contato com o console que tive desde então veio por de um primo e vizinho, quando visitava sua casa para vê-lo jogar. Os jogos aos quais tive alguma dedicação durante a adolescência foram: *Pokémon Red & Blue* (1999) e a franquia do *Tomb Raider* que tinha como personagem principal *Lara Croft*³. Ambos eram jogos que não estavam conectados à rede mundial de computadores – internet –, e permitiam a participação de apenas um jogador.

O acesso à maior parte dos jogos ocorreu através de *softwares* piratas, ou seja, programas que reproduziam o jogo do videogame no computador, uma alternativa barata de jogar, uma vez que não era necessária a compra nem do console nem dos jogos. A maioria dos jogos não necessitava de conhecimento prévio sofisticado e treinamento para a atividade.

² *Nintendo* Entertainment System, Sistema de Entretenimento *Nintendo* ou simplesmente NES (no Brasil apelidado como Nintendinho), é um console lançado pela *Nintendo* na América do Norte, Europa, Ásia, Austrália e Brasil. Originalmente lançado no Japão em 1983 com o nome de *Nintendo Family Computer*, ou apenas Famicom, o sistema foi redesenhado e recebeu o novo nome para ser lançado no mercado americano em 1985.

³ *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider III* (1998).

Durante a graduação, meu atual companheiro, um jogador super engajado, que chamarei pelo pseudônimo de Ramsés, me introduziu ao mundo dos jogos online, apresentando-me, entre outros, o *Massive Multiplayer Online (MMO)*. O *MMO* é um jogo digital em que uma grande quantidade de jogadores se conecta simultaneamente a uma plataforma online, permitindo interações em larga escala entre jogadores de diferentes partes do mundo.

Possui um mundo persistente (e este é seu principal diferencial) que continua funcionando, mesmo quando os jogadores não estão conectados. Há inúmeros estilos de jogos de *MMO*, sendo que a maioria deles é do tipo cooperativo⁴, isto é, os jogadores trabalham em equipe, criando grupos chamados clã ou guilda para lutar contra inimigos em comum.

O primeiro *MMO* ao qual me dediquei foi o *Priston Tale*⁵, um *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Este jogo era do tipo *RPG*⁶, a qual é a sigla inglesa de *Role-Playing Game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens". Este é um gênero de videogame no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício, diferindo dos jogos convencionais porque não há ganhadores nem perdedores a princípio. Estes tipos de jogos geralmente trazem temáticas medievais e universos fantásticos.

Aprendi o básico do *Priston* jogando em dupla com Ramsés, e gradualmente pude entender como funcionava a mecânica e a lógica por trás daquele mundo mágico. Acostumada com jogos que comportavam um único jogador, a interação com outros jogadores foi uma grande novidade. Logo, percebi uma significativa diferença de tratamento dos jogadores em relação aos indivíduos que se assumiam como sendo do gênero feminino.

Escolhi um personagem que tinha nome e adereços (roupas, cabelos, joias) femininos, e sofria constante assédio durante o jogo. Perguntavam meu nome verdadeiro, minha idade, queriam saber onde eu morava e se era solteira. Alguns me ofereciam itens raros do jogo em troca de alguma foto, ou algum nome que desse

⁴ Em servidores de *MMO* é comum ter um espaço destinado ao PVP (player versus player), onde jogadores testam suas habilidades contra outros jogadores individualmente, contudo interações e missões cooperativas moldam o gênero desse tipo de jogo.

⁵ *Priston Tale* é um jogo eletrônico do gênero *MMORPG*, desenvolvido na Coreia do Sul pela Yedang Online, *Priston* chegou no Brasil em 2005. Desde 2016 é administrado pela empresa ZENIT Games.

⁶ *RPG* (*RolePlaying Games*), é um jogo de representação de papéis, guiado por um sistema de regras próprio, onde os jogadores assumem papéis de personagens e juntos criam narrativas colaborativas. O jogo surgiu na década de 70, com o lançamento do jogo *Dungeons & Dragons* em 1974 nos Estados Unidos.

acesso às minhas redes sociais. Queriam qualquer prova, como uma conversa por vídeo para comprovar o fato de eu ser “verdadeiramente” uma mulher.

Por vezes, surgiam jogadores desconhecidos de níveis altos que se habilitavam a me ajudar em missões e batalhas, oferecendo presentes sem pedir nada em troca. Nenhuma dessas ajudas “descompromissadas” foi oferecida ao meu companheiro de jogo, enquanto ele controlava seu personagem masculino.

Certa vez, Ramsés controlou meu avatar por alguns minutos, enquanto atendia a uma ligação. Quando voltei, meu personagem estava usando uma armadura imponente e suntuosa. Isso porque um jogador aleatório de nível alto doou o item após conversar com o meu avatar. Durante aquele pequeno interlúdio, meu companheiro fingiu ser uma menina muito simpática, e depois de uns flertes bem-sucedidos, conseguiu um equipamento luxuoso para o meu personagem.

Em jogos online como *Priston Tale*, antes de explorar o mundo mágico, o jogador é obrigado a preencher um formulário de cadastro – com informações pessoais –, para criar uma conta oficial do jogo⁷. Após fazer *download* e instalar o jogo, o jogador é enviado para uma área de criação de personagens, onde pode escolher algumas características do seu avatar, como seu apelido, gênero, classe e raça⁸.

Como os dados do usuário são confidenciais⁹, os jogadores interagem a partir de seus personagens, sem saber, a princípio, se o gênero dos jogadores corresponde ao gênero dos seus personagens. Descobri que a troca de gênero é bem comum nos jogos e há reportagens que estimam que metade dos avatares femininos são controlados por homens¹⁰. A troca não é um problema para os jogadores, se o usuário assumir ser homem e não procurar benefícios durante o jogo. Caso contrário, o jogador é chamado de “*shemale*”.

Por não existir informações públicas sobre o gênero dos jogadores, muitos usuários masculinos pedem provas sobre a identidade real de outros jogadores que

⁷ Muitos jogos têm restrição de idade e os usuários devem declarar ter “18 anos ou mais” para finalizar o cadastro. Apesar das restrições, o número de crianças nos jogos é grande, uma vez que não existem medidas mais rígidas de verificação etária e apenas a autodeclaração dos usuários.

⁸ Exemplo: (apelido) Melinda, (gênero) a (raça) vampira (classe) assassina.

⁹ Os dados são confidenciais e apenas a empresa responsável pelo jogo tem acesso às informações pessoais dos jogadores.

¹⁰ YEE, N. et al., “Do men heal more when in drag?: conflicting identity cues between user and avatar,” presented at the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver, BC, Canada, 2011

possuem personagens ou apelidos femininos. Esse tipo de assédio constante faz com que muitas mulheres optem por personagens e apelidos masculinos no jogo.

O *MMORPG* é um jogo de paciência e persistência, tornar seu personagem forte exige tempo e dedicação por parte dos jogadores. É preciso encontrar os equipamentos necessários, juntar itens específicos para aprimorar suas armas e realizar inúmeras missões e batalhas a fim de avançar.

O orgulho do jogador e a admiração de seus pares por suas conquistas seguem uma “lógica meritocrática” de esforço e dedicação, que exclui a mulher. Ela, objeto de desejo, ser de “privilégios”, é vista frequentemente como uma criatura que progride por meio da concessão e dos agrados de outros jogadores homens, que evolui com muitos presentes e pouco esforço.

Durante o tempo que joguei *Priston Tale* não sofri nenhum episódio marcante de ataques virtuais violentos e constrangedores ou de discurso de ódio. Contudo, estes episódios, também conhecidos como *cyberbullyings*, são frequentes e serão analisados ao longo da tese. O desconforto de jogar, em via de regra, era decorrente do assédio ou da desconfiança/ressentimento que a minha presença suscita em alguns jogadores.

Quanto maior o meu nível, quanto melhores os meus itens e conquistas, maior a desconfiança no meu gênero. Os elogios quase sempre vinham acompanhados por alguma ressalva: -- ela evoluiu rápido, “*mas também, cresceu com ajuda*”; -- conseguiu uma armadura boa, “*mas aposto que era presente, um item difícil desses*”; -- fez uma jogada boa, “*nossa, quem está jogando no seu lugar?*”.

Antes do *MMO*, eu sempre joguei sozinha. Ao longo do jogo, ao me relacionar com o outro, percebi que ser mulher ou se assumir como uma fazia tanta diferença. Compreendi que ser mulher no jogo significava nunca ser suficientemente competente ou habilidosa.

Em 2013, conheci o jogo que tomei como meu atual objeto de estudo, *League of Legends* ou *LOL*, como é chamado pelos fãs. Lançado pela empresa *Riot Games*, o *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) é um jogo online gratuito lançado em 2009.

Nesses jogos, há dois times que lutam entre si com o objetivo de destruir a base inimiga. Diferente dos jogos de *MMO* que possuem um mundo persistente, os jogos de *MOBA* funcionam por um sistema de partida que costumam durar entre 20-40 minutos em um mapa pré-estabelecido. Especificamente, no *LOL*, os jogadores são

chamados de “invocadores” e cada um deles controla um personagem chamado de “herói” ou “campeão”.

O jogo disponibiliza dezenas de personagens, que possuem habilidades e poderes únicos, e são classificados de acordo com as suas funções ou posições na partida. Há, por exemplo, o *tanque*¹¹, o mago, o assassino, o lutador, o atirador, o caçador e o assistente ou suporte.

Há três caminhos para a base inimiga: a rota superior chamada de *TOP*, a rota do meio apelidada de *MID* e a rota inferior chamada de *BOT*. Cada posição escolhida tem uma forma pré-estabelecida de ação, a qual, por sua vez, está associada a uma determinada rota. Para entender melhor sobre o funcionamento e as mecânicas do jogo em questão, criei um pequeno tutorial no capítulo 1 e um glossário *Gamer*, com termos nativos do mundo dos jogos digitais.

Ramsés e eu começamos a jogar *LOL* por indicação de um grupo de amigos que se reunia regularmente em uma plataforma de comunicação coletiva para jogar em equipe. É importante assinalar que, inicialmente, eu jogava apenas com esse grupo e que, desde a primeira partida, fui convidada a ocupar a posição de suporte, que é uma posição vista como “secundária” e “passiva”.

Tanto eu como Ramsés éramos novatos e não sabíamos jogar *LOL*, mas apenas eu fui solicitada para suporte. Nos primeiros anos de *LOL*, não questioneei o motivo de jogar “sempre” e “apenas” nessa função, e como o posto de suporte era escasso (poucas pessoas queriam ou sabiam jogar), sempre tinha minha vaga garantida no time sem dificuldades. Ramsés, por outro lado, aprendeu a lutar em todas as posições, exceto a de suporte, afinal esse era um lugar feminino.

Cada personagem do jogo tem ações e habilidades pré-estabelecidas. A forma de se posicionar no mapa, o distanciamento dos inimigos e os itens que podem comprar são determinantes para o êxito de cada um. O atirador, por exemplo, é um personagem capaz de causar dano à distância com sua arma, mas é vulnerável no combate corpo-a-corpo.

No jogo, ele deve se posicionar de forma estratégica, ou seja, perto o bastante para causar dano ao seu alvo, mas não tão próximo a ponto de ser destruído. Os jogadores logo aprendem a lidar com suas características: ele deve evitar andar sozinho, e deve permanecer de preferência ao lado do suporte, que tem a habilidade

¹¹ *Tanque* é uma classe de personagem (da linha de frente) que tem a função de absorver o dano dos monstros inimigos, enquanto outros personagens atacam.

de protegê-lo. Os atributos desse personagem, que podem ser incorporados ao longo do jogo são, por exemplo, dano de ataque, velocidade de ataque e penetração de armadura.

Já o suporte costuma ser um personagem com muita capacidade de se recuperar de ataques e danos, o que lhe permite dar escudos de proteção aos seus aliados. Seu objetivo principal é auxiliar o time e suas habilidades são projetadas para conseguir manter a si e aos outros personagens por mais tempo na batalha.

Algumas observações são importantes e precisam ser destacadas. Demorei a perceber que, embora ocupando a posição de suporte, eu nunca escolhi deliberadamente esse lugar no jogo. O posto de suporte foi o espaço cedido amigavelmente e sem disputas pelos meus amigos, ao mesmo tempo, em que esta era a única posição em que eu me sentia confiante. Portanto, eu não fui obrigada a jogar de suporte, nem meus amigos se recusaram abertamente a jogar comigo quando ocupei posições mais combativas.

Observei, contudo, que um número consideravelmente menor deles teve interesse em jogar comigo quando decidi aprender outras rotas. Jogar de suporte foi um tipo de escolha pré-consciente, que é aquele tipo de decisão que a gente só percebe que é uma escolha depois de pensar, mas que na hora parece ser o único caminho ou uma escolha natural.

A vontade de jogar em outras posições veio motivada pelo desejo de controlar outros personagens dos quais eu gostava e me identificava. Para mim, a escolha de um personagem sempre passou por um processo de reconhecimento e afinidade. Não bastava o personagem, ou campeão, estar muito poderoso ou possuir habilidades eficientes, eu precisava ser cativada pelo conjunto, que inclui aparência, personalidade e história.

Mudar de personagem exige esforço, significa aprender um novo repertório de conhecimento. Outra dificuldade no jogo é o alto nível de agressividade entre os jogadores de *LOL*, principalmente nos níveis iniciais. Quanto mais disputada for a posição, maior a violência envolvida pela disputa pelo protagonismo.

Em jogos com times fechados, em que as pessoas são conhecidas, é mais difícil acontecer interações ofensivas, pois apenas cinco pessoas do time oposto podem te ofender. Nas partidas fechadas, eu raramente sofria episódios de violência, pois se alguém do outro time implicava com a minha pessoa, o meu time posicionava-se em meu auxílio.

Apesar disso, eles não costumam interferir quando algum jogador desconhecido tentava flertar, perguntando onde eu morava e se eu poderia adicioná-lo como amigo. Alguns até incentivaram a conversa, pois se divertiam quando eu informava ser comprometida. Em jogos com times abertos, a exposição é maior. Quanto menor a quantidade de amigos, maior a quantidade de usuários aleatórios durante uma partida. Jogar sozinha, por exemplo, significa interagir com nove desconhecidos.

Os jogos em dupla com o Ramsés me ajudaram a ter uma visão melhor do tratamento diferenciado em relação ao gênero do jogador. O tratamento que ele recebia servia como um contraponto às formas que eu tinha de interação. Ramsés assumia todo o risco que uma posição de protagonismo implicava. Era o grande herói da partida, destruindo os inimigos com rapidez e eficiência, ou o grande vilão, comprometendo as chances de vitória por ser impulsivo.

Ele era o mais criticado ou o mais elogiado durante as partidas. Era criticado quando a sua pontuação estava relativamente menor do que aquela apresentada pelos demais jogadores. Embora a crítica ao mau desempenho surja para qualquer integrante da equipe, não havia, no seu caso, questionamentos relacionados à sua idade ou gênero.

No meu caso, os comportamentos diferiam. A quantidade e a intensidade das ofensas e elogios eram diferentes. Enquanto eu jogava de suporte, uma função secundária, que chamava menos atenção durante a partida, não havia muitas reclamações. Aprendi a evitar críticas e ofensas, me escondendo nas sombras. Passei a jogar de forma segura e recuada, sem correr grandes riscos. Como não era a protagonista e não era responsável pelo número de abates em um jogo, dificilmente poderia ser culpada por prejudicar o time com o meu comportamento imprudente. Meu modo de jogar se tornou menos ofensivo e mais estratégico.

Ainda assim, apesar da minha posição de suporte e da minha postura defensiva, a intensidade das ofensas dirigidas a mim era desproporcionalmente maior. O teor era mais grave, mesmo quando não se fazia menção ao gênero. Por vezes era culpada pelo fracasso da partida, mesmo quando minha pontuação era superior à média dos jogadores. Era comum ser criticada principalmente por jogadores com desempenhos inferiores ao meu.

Durante o primeiro ano do jogo, recebi numerosas ameaças de agressão e morte, descrições perturbadoras de como deveria ser estuprada e violentada, além

dos inúmeros insultos e nomes degradantes. Além disso, inúmeros desconhecidos enviaram solicitações de amizade depois de uma partida, sem ao menos ter trocado uma única palavra.

O que relatei não é um fato isolado, este tipo de agressão aparece descrita em diversos depoimentos e estudos. "*Every message is the same. I'm always either fat and ugly, or a slut*", adverte o site *Fat, Ugly or Slut*¹², criado em 2011, para expor os episódios de assédios sofridos pelas mulheres durante os jogos. As jogadoras enviam e denunciam os casos de violência sofridos para o site, que possui um grande banco de dados com fotos, captura de tela, arquivos de áudio e vídeos. Os relatos são separados em inúmeras categorias, entre elas as "grosseiramente criativas", "ameaças de morte" e "propostas indecentes"¹³.

Desde as primeiras partidas, eu sofri um grande impacto com a agressividade dos jogadores de *LOL*. A violência virtual nos jogos competitivos chama a atenção, nos últimos anos, de inúmeros pesquisadores, na área de *game studies*, que têm se dedicado ao tema. John Suler, em seu artigo "*The Online Disinhibition Effect*", discorre sobre como as pessoas no ciberespaço se sentem mais relaxadas e desinibidas, tendo a coragem de fazer e dizer coisas que não diriam ou realizariam no mundo real em uma conversa cara a cara. Esse efeito é chamado pelos pesquisadores de "efeito desinibidor" e pode estimular inúmeros comportamentos, desde atitudes generosas até uma postura agressiva.

Em jogos online competitivos (de jogador *versus* jogador) como *League of Legends*, onde os graus de rivalidade e concorrência são altos, muitos jogadores aproveitam para fazer xingamentos, ofensas, ameaças e discursos de ódio. Suler (2004) chama o lado negativo desse efeito de "desinibição tóxica".

Os jogadores nomeados de "tóxicos" são aqueles que "desobedecem às regras do jogo, agindo de uma forma nociva ao prejudicar a experiência de uma partida ou sendo agressivos com adversários em jogos online" (CARVALHO; TEIXEIRA; CARVALHO, 2015). Eles nem sempre são agressivos, mas podem atrapalhar os outros jogadores usando recursos disponíveis no próprio jogo, como, por exemplo,

¹²Disponível em: < <http://fatuglyorslutty.com/> > Acesso em 7 out. 2021.

¹³ Tradução livre. Original "*Crudely Creative*", "*Death Threats*" e "*Lewd Proposals*".

bloqueando caminhos, enganando jogadores novatos ou atrapalhando a comunicação entre os jogadores com spans¹⁴ (FRAGOSO; HACKNER 2014).

No caso do Brasil, esse comportamento é bem comum entre os jogadores. No artigo *"HUEHUEHUE BR é só zuera": um estudo sobre o comportamento disruptivo dos brasileiros nos jogos online* (FRAGOSO; HACKNER 2014), os autores apontam a visão negativa apresentada pelo jogador brasileiro no cenário mundial devido ao seu alto teor de toxicidade durante as partidas. A empresa *Riot Games*, responsável pelo jogo, disponibiliza um espaço para denúncia. Devido à gravidade das denúncias, foi necessário criar uma categoria exclusiva, com penalidades mais severas, para reportar os discursos de ódio relacionados à sexismo, racismo e homofobia.

No final de cada jogo, é permitido denunciar qualquer jogador da partida. Muitos usuários não denunciam por não acreditarem na efetividade da punição. Além dessa possibilidade de denúncia, é possível enviar uma mensagem para a equipe de suporte do jogo (*ticket*) pelo site oficial, anexando imagens e explicando com mais detalhes o episódio. É uma ferramenta mais trabalhosa, mas, ao contrário da denúncia simples, a empresa dá um retorno sobre a reclamação aberta.

A falta de punição efetiva e o aumento da agressividade fizeram muitos usuários se afastarem do jogo. Para melhorar a experiência durante as partidas, a *Riot Games* passou a criar inúmeras campanhas incentivando o bom comportamento, atrelando-o a um sistema de recompensa.

Apesar de perceber alguma melhora nas interações, os episódios violentos continuaram, principalmente quando eu escolhia funções mais disputadas no jogo. Os episódios de agressão chamaram a minha atenção e passei a classificá-los. Percebi haver dois tipos de agressão. Chamei de "violência habitual" a agressividade que costuma estar relacionada ao desempenho dos jogadores ou da equipe como um todo.

Ela acontece em uma jogada ruim, nas disputas entre equipes, na briga por recursos ou pelo protagonismo do jogo. Quando algo não vai bem em uma equipe, algum ou alguns dos jogadores com pior desempenho passam a ser assediados. Como, por exemplo, um jogador temerário, que morre muitas vezes para o inimigo. Essas situações motivam inúmeras brigas e trocas de xingamento durante o jogo.

¹⁴ *Spam* ou "*Sending and Posting Advertisement in Mass*" é a palavra usada para referir a publicidade virtual em massa e é sinônimo de mensagens irritantes e sem utilidade.

Esse tipo de agressão é a mais comum, está relacionada ao desempenho sendo direcionada potencialmente a qualquer dos jogadores.

O segundo tipo identifiquei como “violência *ad hominem*”, sendo uma violência direcionada ao jogador ou ao personagem em si, um tipo de ofensa pessoal que inclui os discursos de ódio. A expressão em latim *Argumentum ad hominem* significa argumento contra a pessoa, ou seja, a negação de uma proposição a partir de uma crítica ao seu autor e não à sua ação.

Observei muitos casos de misoginia, homofobia e racismo direcionados ao personagem. Não é incomum um jogador homem ser xingado de “puta”, “vadia”, e “arrombada” se ele controla um personagem virtual feminino. Certa vez, presenciei um caso de racismo onde um jogador ofendia verbalmente o outro por meio do seu personagem, chamando-o de “macaco” e dizendo frases como “tinha que ser preto”. O fato de não saber a cor do outro jogador não foi um empecilho para o agressor.

A violência do segundo tipo é muito forte em relação às mulheres, Carol “Tawana” Oliveira. Ela é uma *streamer*, ou seja, uma profissional que utiliza ferramentas de transmissões ao vivo e leva, em tempo real, entretenimento para o público. Ela foi repórter do Campeonato Brasileiro do jogo *League of Legends*. Em seu *twitter* de 17 de setembro de 2018,¹⁵ ela divulgou imagens das ofensas machistas que sofreu durante uma partida, por seu jogo demorar a carregar.

Após os jogadores selecionarem seus personagens, eles são enviados para uma tela de carregamento. Uma conexão inadequada ou um defeito no jogo podem impedir ou atrasar a partida. A jornalista foi chamada de “vadia”, “filha da puta”, “doente” e “desgraçada”. Foi acusada de estragar o jogo; disseram que a partida já estava perdida devido à presença dela; tudo isso em apenas três minutos de jogo. Quando Tawana tentou se defender, dizendo que não fez nada de errado, um usuário respondeu que só o fato dela estar conectada no jogo já era motivo para receber as agressões.

A violência contra as mulheres nos jogos online associa-se atualmente ao discurso amplamente difundido na comunidade de jogadores sobre sua menor capacidade de jogar. Em um debate do fórum oficial do jogo *League of Legends*, no tópico chamado ““Onde estão as Mulheres no LOL?””, o usuário Ale****, começou uma discussão sobre a representatividade feminina em *League of Legends* a partir de uma

¹⁵ Disponível em: <https://twitter.com/Tawnaa_/status/1041518499242430465> Acesso em 5 fev.2020.

reportagem do portal de notícias G1¹⁶, que informava que, em 2016, as mulheres já constituíam 52,6% do total de jogadores no Brasil.

O usuário afirmou que apesar das estatísticas, os jogos online continuavam a ser um espaço majoritariamente masculino, uma vez que o público feminino se concentra nas plataformas móveis em que há apenas um jogador e que sua participação nos ambientes competitivos dos jogos digitais continua praticamente irrisória. Dito isto, ele questionou o impacto do machismo em relação às jogadoras. Para ele, a falta de mulheres no cenário competitivo e dentro do próprio quadro de funcionários da *Riot Games* influencia a baixa participação feminina no jogo *League of Legends* assim como a violência contra as jogadoras.

A postagem recebeu noventa e cinco comentários sendo expostos diferentes comentários sobre a inferioridade das mulheres nos ambientes de jogos online. Um usuário comparou as jogadoras aos monstros mais fracos do jogo, escrevendo que “mulher no time inimigo para mim é *farm*”¹⁷. Para ele, jogar contra uma mulher seria uma vantagem: pois elas seriam tão fracas e tão facilmente abatidas no jogo, que significavam apenas mais uma fonte de recursos para seu campeão e não uma ameaça.

A falta de participação feminina foi justificada ainda por parte dos usuários como sendo resultado de desinteresse, o que seria natural, uma vez que as mulheres preferem “perder tempo arrumando cabelo, maquiagem pra se sentir bonita”. Outros usuários se manifestaram dizendo que as mulheres jogavam de suporte ou estavam concentradas nos níveis mais baixos de classificação.

O jogo *LOL* é extremamente competitivo, ele possui um sistema de classificação a partir da pontuação obtida que serve para medir oficialmente o grau de habilidade do jogador. Os jogadores são classificados em nove níveis ou ligas, também chamados “*tiers*”, que, em ordem crescente, são: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante. Por sua vez, entre ferro e diamante, há ainda quatro níveis a serem superados: IV, III, II, I. Por exemplo, quem ultrapassa Bronze I, alcança Prata IV e tem ainda os 4 níveis a serem superados antes

¹⁶ Disponível em:< <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html> > Acesso em 5 fev.2020.

¹⁷ Utiliza termos dos jogadores: nos jogos, *farmar*, palavra derivada de *farm*, é o ato de matar as tropas, ou seja, personagens fracos controlados pelo computador. Com isso se ganha *gold*, o dinheiro no jogo, e *EX* ou experiência para o seu personagem evoluir.

de alcançar o nível seguinte, Ouro. Os jogadores que não alcançam o nível platina são considerados pouco capazes.

Em suma, nem todos os participantes do tópico se posicionaram a favor do discurso de inferioridade da mulher nos jogos, mas a maioria dos envolvidos reproduziu essa ideia. Para a maioria, o fato de não haver mulheres nos níveis mais competitivos não está relacionado com o machismo, mas sim, com múltiplos fatores como o desinteresse natural da mulher por jogos online e sua falta de habilidade, dedicação e competência. E ainda que concordem com o problema da agressividade no jogo, consideram as reclamações das jogadoras relacionadas às ofensas sexistas exageradas e de um “vitimismo barato”.

Seguindo essa linha de pensamento, muitos jogadores divertiam-se ao dizer que não existia time feminino de *League of Legends*, porque não há um time composto apenas por suporte, insinuando que as jogadoras não tinham a capacidade ou disposição de ocuparem funções mais ativas e com maior protagonismo.

Esta tese foi motivada pela minha experiência enquanto mulher, cientista social, pesquisadora e pessoa que gosta de se divertir em jogos online de multijogador com os amigos nos fins de semana. Como uma jogadora-pesquisadora pude observar de perto o tipo de violência direcionado para as mulheres durante as partidas de *MOBA* e como esse comportamento sexista, às vezes até misógino, tende a ser naturalizado e justificado por uma parcela dos jogadores. Tendo em vista esse cenário, estabelecemos o seguinte problema de pesquisa: **de que forma acontecem os casos de violência contra as mulheres nos jogos de MOBA, mais especificamente no servidor brasileiro de League of Legends?**

Antes de prosseguir, é importante definir o conceito de violência virtual contra a mulher. De modo geral, a expressão ‘violência contra mulher’ é um termo genérico para se referir aos diversos tipos de violência como a física, psicológica, sexual e patrimonial (“Portal da Mulher - TJSE”, 2022). De acordo com a Comissão Interamericana de Direitos Humanos, a violência contra a mulher abrange “ (...) qualquer ato ou conduta baseada no gênero, que cause morte, dano ou sofrimento físico, sexual ou psicológico à mulher, tanto na esfera pública como na esfera privada” (OEA, 2009). Neste estudo, no entanto, nos interessa um tipo específico de violência, aquela que se manifesta por intermédio da plataforma digital.

A violência através do ambiente virtual representa o fenômeno conhecido como “*cyberviolence*” (ou ciberviolência) (BACKE; LILLESTON; MCCLEARY-SILLS, 2018) e abrange uma série de abusos cometidos através dos meios digitais como (por exemplo): a “pornografia de vingança”, quando imagens íntimas são divulgadas sem autorização (TJDFT, 2018); o “*Stalker*”, ou seja, a prática de monitorar outra pessoa (conhecida ou não) obsessivamente por meios virtuais (TJDFT, 2021); e a “sextorsão”, que é a prática de usar vídeos ou fotos íntimas para obter algo em troca (SYDOW, 2018).

No Brasil, a violência no ambiente virtual passou a ser conhecida, principalmente, pelo nome de *Cyberbullying*, por meio da lei 13.185/2015 que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Apesar do programa ter como foco o ambiente escolar, a definição tem é usada para caracterizar a violência virtual que pode ser direcionada para qualquer pessoa. De modo geral, o cyberbullying consiste em usar instrumentos tecnológicos em atos de intimidação, humilhação ou discriminação, como “depreciar, enviar mensagens intrusivas da intimidade, enviar ou adulterar fotos e dados pessoais que resultem em sofrimento ou com o intuito de criar meios de constrangimento psicológico e social” (LEI Nº 13.185, 2015).

Estudos recentes sobre o impacto de gênero na *cyberviolência* mostram que embora a violência virtual possa atingir qualquer pessoa, indivíduos do gênero feminino e LGBTQIA+ são mais propensos a passar por esse tipo de experiência (LEWIS; ROWE; WIPER, 2017; BACKE; LILLESTON; MCCLEARY-SILLS, 2018; COSTA; SOUZA, 2019; VAN BRUNT; TAYLOR, 2020). Segundo a antropóloga Beatriz Aciolly, especializada em estudos de gênero, a internet se tornou mais um mecanismo por meio do qual se reproduzem as violências contra as mulheres. “*A cada dia aparece um novo tipo de violência, há uma explosão de categorias*”, afirma a pesquisadora¹⁸.

Embora a área do *Games Studies* seja relativamente nova no campo acadêmico, é possível encontrar pesquisas relevantes sobre o impacto do gênero nos jogos digitais. Ainda em 2017, foi possível levantar preliminarmente uma quantidade razoável de trabalhos com a temática mais ampla sobre machismo nos jogos digitais

¹⁸ Disponível em:< <https://dossies.agenciapatriciagalvao.org.br/violencia/violencias/violencia-de-genero-na-internet/> > Acesso em 8 nov. 2022.

(CASSELL; JENKINS, 2000; DILL; BROWN; COLLINS, 2008; PERRY, 2012; GITELMAN, 2014; JOHNSON, 2014; SUMMERS; MILLER, 2014; BREUER et al., 2015) Ao contrário do que imaginava, há muitos trabalhos nacionais que se propuseram a analisar o tema (OSVALD, 2009; MACHADO; LACERDA JÚNIOR, 2013; OLIVEIRA, 2014; CRUZ; PIMENTA, 2015; RAMOS, 2015; MALTA; SABBATINI, 2016; PISSETTI, 2017).

Esses trabalhos, apesar de relevantes para a discussão sobre o sexismo nos jogos digitais, não permitiram delimitar os tipos de violência sofridas pelas jogadoras ou a frequência desses episódios. Os resultados demonstrados não permitiam maiores generalizações sobre o fenômeno em estudo. Como, por exemplo, o estudo das pesquisadoras brasileiras Ivelise Fortim e Carolina Grando que analisa a percepção das jogadoras a respeito do machismo nas comunidades de *MMOs*. Os dados são produzidos por meio de um formulário online que continha 21 perguntas de múltiplas escolhas e obteve 120 respostas. A amostra é composta principalmente de jogadoras entre 18 e 23 anos (54%), da região sudeste (74%), e experientes nesse modo de jogo, uma vez que 65% das usuárias já praticavam o jogo há mais de 6 anos (FORTIM; GRANDO, 2012, 2013). Entendo que esse é, um universo amostral muito particular e pouco representativo do que acontece no conjunto dos jogos.

A produção acadêmica na área de *games studies*, mais especificamente os estudos sobre a violência contra a mulher nos jogos chamados de “multijogador”, isto é, com diversos participantes, carece de registros de exemplos de violência de gênero ocorrido ao longo dos jogos. Geralmente, as pesquisas, inclusive as nacionais, sobre o machismo nos jogos online são feitas fora do próprio jogo, através de entrevistas, grupos focais e aplicação de formulários online. As pesquisas procuram rastrear a violência de gênero por meio dos discursos feitos pela comunidade *Gamer* nas diversas redes sociais (OLEGÁRIO; LIMA; BORGES, 2009; BREHM, 2013; GRANDO; GALLINA; FORTIM, 2013; FOX; TANG, 2014; HERON; BELFORD; GOKER, 2014; CHESS; SHAW, 2015; KURTZ, 2015; CHATZAKOU et al., 2017).

Os estudos que examinam o jogo, costumam ter como foco a parte de desenvolvimento (criação) e a linguagem dos jogos digitais, como nos estudos sobre a hipersexualização e criação de estereótipos dos personagens femininos nos jogos (IVORY, 2006; WILLIAMS et al., 2009; HAN; SONG, 2014; FRIEDBERG, 2015; LYNCH et al., 2016). No Brasil, o estudo da violência de gênero por meio da representação é um tema popular e possui uma quantidade considerável de trabalhos

(FROSI; FROSI, 2010; RODRIGUES, 2014; CARMELLO, 2016; MELO, 2016; TORQUATO, 2016, 2018, 2020; LOURES, 2017, 2019a, 2019b, 2020, 2021).

Em artigo lançado pela Revista *Metamorfose* em 2017, a pesquisadora brasileira Gabriela Kurtz faz um levantamento bibliográfico sobre estudos de violência contra a mulher nos videogames. Nessa investigação, foram encontrados 117 trabalhos relacionados ao tema entre o período de 1997 a 2016. A autora separa os trabalhos em 4 áreas mais amplas: 1) discursos dos jogadores humanos *in game* (doze); 2) discurso da comunidade *Gamer* (vinte e seis); 3) discursos pré-concebidos (cinquenta e quatro); e 4) discursos em outras esferas sociais (vinte cinco) (KURTZ, 2017a). O primeiro grupo (o qual é de nosso interesse) tem apenas 12 artigos, 9 deles produzidos nos Estados Unidos, um número bem reduzido tendo como referência o todo.

Destes 12 artigos, poucos são os trabalhos que têm por foco a análise da interação dos jogadores em plataforma virtual de multijogador (DUCHENEAUT et al., 2006; WILLIAMS et al., 2006; RATAN et al., 2015). Um desses raros trabalhos é uma pesquisa estadunidense que investiga a reação dos jogadores quando escutam uma voz masculina ou feminina no seu time durante as partidas de *HALO3* um jogo de *FPS*¹⁹. Os pesquisadores jogaram contra 1.660 jogadores e transmitiram clipes de áudio pré-gravados de um homem ou de uma mulher falando frases padrões com o mesmo conteúdo. As reações dos jogadores foram gravadas e posteriormente analisadas. Segundo os dados, a voz feminina recebeu três vezes mais comentários negativos do que a voz masculina ou nenhuma voz (KUZNEKOFF; ROSE, 2013).

Um dos possíveis obstáculos para o desenvolvimento de estudos com foco “*in-game*” pode ser a falta de financiamento de alguns pesquisadores. Algumas pesquisas na área dos jogos digitais demandam uma infraestrutura pré-existente para a realização do experimento. Tal como, o uso de um laboratório de informática com computadores com uma certa potência, uma internet banda larga, microfones, fones e softwares não gratuitos. Por exemplo, para a realização do experimento do jogo *HALO3*, KUZNEKOFF e ROSE (2013) foi necessária a parceria com o laboratório de Pesquisa de Jogos e Design Imersivo (*Game Research and Immersive Design*) da Universidade de Ohio para que um método de gravação de jogo fosse desenvolvido.

Outra explicação para a escolha de abordagens pós-jogo seria a falta de metodologias e técnicas de coleta de dados em ambientes online. Em estudos

¹⁹ *FPS* é uma sigla em inglês para “*First-Person Shooter*”, em tradução livre, algo próximo de [jogos de] “tiro em primeira pessoa”.

anteriores (FRAGOSO, 2014; FRAGOSO; HACKNER, 2014), Suely Fragoso, professora e pesquisadora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), conduziu um experimento gravado com o propósito de coletar dados sobre as práticas disruptivas dos jogadores brasileiros.

(...) dois auxiliares de pesquisa participaram dos jogos *League of Legends* e *Dota2* durante duas semanas, mantendo ligados os equipamentos de gravação, mas não tiveram oportunidade de registrar episódios de qualquer tipo. Algumas semanas após o término dessa experiência, em um intervalo de poucas horas, uma pesquisadora testemunhou duas situações de violência simbólica em *League of Legends*, sem que houvesse tempo de acionar os sistemas de registro. (FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017, p. 9)

Segundo Fragoso, existe uma dificuldade metodológica inerente ao ambiente virtual dos jogos online, como o fato das interações acontecerem em vários servidores diferentes ao mesmo tempo, e em tempo real, atrapalhando assim a coleta dos dados. Devido a essa dificuldade, a pesquisadora direcionou a busca por registros de violência de gênero para outros ambientes pós-jogo, como grupos e páginas de Facebook dedicadas ao tema (FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017).

Durante o levantamento bibliográfico encontrei apenas dois artigos que tinham como ponto de partida exemplos experimentados dentro do próprio jogo: o artigo sucinto da SBGAMES (CARVALHO; TEIXEIRA; CARVALHO, 2015) e o estudo realizado por Kurtz (2017), ambos relacionados à análise comportamental de jogadores brasileiros em jogos de MOBA.

O primeiro texto "*Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL*" (2015) é um artigo pequeno de apenas 4 páginas. O trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa sobre o comportamento nocivo dos jogadores brasileiros em *League of Legends*. Os autores observaram por dez horas algumas partidas normais no mapa Summoner's Rift, escolhendo alguns jogadores aleatórios no servidor. Para medir a "toxidade", cada partida foi avaliada com base em doze categorias distribuídas em três níveis de infração: leve, mediana e grave.

A ideia do experimento é inovadora em relação às abordagens tradicionais, mas sua execução é questionável. As doze categorias criadas são desniveladas e inconsistentes. Casos de racismo e xenofobia foram equiparados as atitudes de "Feed intencional", que acontecem quando um jogador se mata propositalmente para prejudicar o seu time. Os critérios de avaliação também são pouco delimitados e genéricos, resultando em categorias muito próximas e ambíguas como, por exemplo, "difamar", "ofender jogadores aliados e oponentes", "obsceno" e "assédio".

Outro problema neste experimento é a suposta neutralidade do pesquisador, na qual sua presença e impacto no campo são tratados como invisível. Não é informado o modo de observação utilizado, se foi acompanhado pelos pesquisadores via *streamer* ou se por acaso algum deles entrou como jogador. Também não é esclarecida a forma de registro das partidas, por exemplo, se foram gravadas em vídeo ou por captura de tela. Apesar dos problemas metodológicos, o artigo da SBGames foi o primeiro exemplo nacional de pesquisa “bem-sucedida” em mensurar a violência virtual entre os jogadores que teve contato. Ainda que o trabalho não apresente os registros das ocorrências em si, a produção de dados é feita com base em exemplos de violência dentro do jogo. (CARVALHO; TEIXEIRA; CARVALHO, 2015)

O segundo texto que destaco é “A ética dos computadores e a ética dos *Griffers* nos jogos *League of Legends* e *dota2*”(KURTZ, 2017b), um estudo de caso baseado em situações *in-game*. Nele, Kurtz investiga os *Griffers*, isto é, os jogadores que prejudicam propositalmente a experiência de outros usuários utilizando recursos dentro do próprio jogo.

No artigo, são analisados o comportamento dos jogadores de *LOL* e *Dota2* com base em quatro vídeos postados no Youtube. Esses dois artigos foram os que mais se aproximaram da proposta desta tese, que é analisar a interação entre os jogadores dentro do próprio jogo. No entanto, nenhum dos textos do levantamento bibliográfico tem como foco o registro e a análise dos diferentes tipos de violência direcionada ao feminino durante as partidas competitivas online. Tendo em vista essa lacuna de dados, justifica-se mais uma vez o objetivo principal desta tese, que consiste em analisar os casos de violência virtual contra as mulheres dentro de jogos de *MOBA*, tendo como referência o servidor brasileiro de *League of Legends*.

Escolhemos esse jogo por diversos motivos, entre eles destacamos: por ser multijogador, nele é possível comunicar-se com outros jogadores por meio de mensagem escrita (*chat*) e voz (*voice*); é gratuito e exige pouca potência do computador; é um dos mais jogados do planeta nos últimos anos (NEWZOO, 2022); tem fama de ter muitos jogadores tóxicos e hostis, principalmente os brasileiros (FRAGOSO, 2014; CARVALHO; TEIXEIRA; CARVALHO, 2015; CANOSSA et al., 2021; BECKER; ALEGRE,); e por último, não menos importante, é um jogo com o qual tenho experiência e proximidade.

Entre os objetivos específicos temos: 1) investigar quais são os sentidos atribuídos ao feminino e masculino dentro do jogo; 2) produzir dados qualitativos e quantitativos sobre os casos de discriminação de gênero; 3) caracterizar os diferentes tipos de violência de gênero nos jogos de *MOBA*; 4) pesquisar as estratégias usadas pelas jogadoras para evitar os casos de violência de gênero.

Para guiar a discussão, partindo de minhas experiências e contribuições da literatura descrita acima, foram traçadas três hipóteses de trabalho.

Hipótese 1: as violências virtuais nos jogos online competitivos têm mais possibilidade de acontecer quando uma pessoa é reconhecida na partida como sendo do gênero feminino.

Hipótese 2: a quantidade, intensidade e o tipo de violência de gênero estão relacionados com os elementos que compõem a partida: como a posição (rota), personagem, função e caracterização; sendo as composições associadas ao público feminino e LGBTQIA+ aquelas que têm maior probabilidade de sofrer episódios de violência de gênero.

Hipótese 3: a discriminação de gênero impacta a agenda de algumas jogadoras, interferindo na escolha dos horários, modos de jogos, aceite de partida, nas contas usadas e no status do *chat* privado.

A tese está organizada em cinco capítulos, além da introdução e das considerações finais. Após as referências bibliográficas, disponibilizei um glossário com os vocabulários nativos do jogo digitais. Foi empregado um esforço, no sentido de traduzir as palavras para um vocabulário comum, no entanto, existem termos que optei por manter no original devido ao seu significado único.

No primeiro capítulo, nomeado “1. Bem-vindo à *League of Legends*” apresentamos alguns elementos do mundo dos jogos online competitivos. Para isso, as informações foram separadas em onze tópicos. No primeiro subcapítulo, intitulado “1.1. Pesquisadora-jogadora e suas experiências” conto a minha experiência de jogadora com o sexismo online. Em “1.2. Conceito de Jogos” debato a teoria dos jogos a partir de autores como Johann Huizinga, Roger Caillois, Katie Salen e Eric Zimmerman. Em “1.3. *MOBA*, *RTS*, *RPG* e outros termos” esclareço algumas siglas e termos relacionados aos jogos. E depois, dos tópicos 1.4 até 1.11, apresento mini tutoriais de *League of Legends*, com informações sobre os mapas, objetivos, modos de jogo, personagens, ligas, entre outros assuntos relevantes para análise.

No capítulo dois, intitulado “2. Análise dos personagens”, realizamos um estudo dos personagens de *League of Legends*, a partir da semiótica social, para entender quais os sentidos o jogo atribui ao feminino e ao masculino. Para isso, dividimos a discussão em três subcapítulos: em “2.1. Os jogos digitais enquanto linguagem” apresento os principais conceitos da semiótica social, tendo como referência o livro “Cultura e Representação” do sociólogo Jamaicano Stuart Hall. Em “2.2. Estudos de gênero” com base nas autoras Simone de Beauvoir e Judith Butler discutimos as noções de “feminino” e “masculino” e como esses conceitos se relacionam com a representação dos personagens. E no último tópico, “2.3. Análise dos personagens” avaliamos os dados obtidos na pesquisa semiótica. Os principais autores que contribuíram nesta seção foram John Berger e Vilém Flusser, ambos interessados no estudo da imagem. E destaco também a contribuição da professora de comunicação da USP Selma Regina Nunes Oliveira que pesquisa HQ, cinema de animação, TV, gênero e videogame.

No terceiro capítulo, “3. Nomeando a violência de gênero nos jogos online”, faço um resumo dos principais tipos de violência de gênero, com base na análise de postagem, de denúncias feitas por jogadoras através de uma publicação feita nas redes sociais. Essa publicação foi feita antes da convocação das doze jogadoras e serviu para inúmeros propósitos, entre eles destacamos, a obtenção de material para criar e reformular novas categorias de violência online e o contato com jogadoras interessadas em participar da pesquisa. Este capítulo está dividido em onze tópicos: 1) postagem; 2) categorias da postagem; 3) apelidos e pronomes; 4) personagens; 5) suporte e suas composições; 6) *voice*; 7) novas categorias; 8) assédios; 9) estratégias; 10) evasão do jogo; e 11) categorias de violência de gênero.

No quarto capítulo, chamado de “Instrumentos metodológicos e perfis das jogadoras”, descrevo os procedimentos da análise de partida, uma metodologia que criei para coletar dados sobre a violência virtual em jogos online competitivos que funcionam por sistemas de partida. Para isso, dividi esta seção em dois blocos. A primeira parte, intitulada “Método” descrevemos o processo seletivo das participantes, a realização dos procedimentos, o funcionamento dos instrumentos de coletas e o processo de aplicação da pesquisa. No segundo bloco, “Perfil das jogadoras” construí um perfil qualitativo das doze participantes. A partir dos dados obtidos na entrevista e no formulário online, apresento informações relevantes tais como: o primeiro contato com jogos digitais e computadores, a socialização nos jogos online, a relação com

League of Legends, experiências de sexismo online, estratégias incorporadas para evitar o assédio.

No quinto capítulo, intitulado de “Análise de partidas”, faço um balanço das denúncias feitas pelas jogadoras, classificando e apontando as características da violência virtual nos jogos online. O capítulo é dividido em oito blocos, em que trabalho as questões: 1) ofensa verbal; 2) culpabilização automática do feminino; 3) mulher enquanto desvantagem; 4) ameaça à honra masculina; 5) desprezo pelo feminino; 6) a função do feminino; 7) assédio sexual; e 8) transfobia nos jogos online. Nessas análises, apresento os casos detalhadamente, mostrando como o sexismo se manifesta nos mecanismos do jogo.

1. BEM-VINDO A *LEAGUE OF LEGENDS*

Este capítulo tem o objetivo de introduzir alguns elementos do mundo dos jogos online, em especial, de *League of Legends*. Para isso, dividi o capítulo em onze tópicos. Neles, comento alguns conceitos da teoria dos jogos e apresento mini tutoriais sobre o funcionamento dos mapas, rotas e posições que compõem um jogo de *MOBA*. No primeiro tópico, intitulado “1.1. Pesquisadora-jogadora e suas experiências” descrevo o caso de sexismo que me inspirou na realização desse projeto. Em “1.2. Conceito de Jogos” penso alguns conceitos da teoria dos jogos a partir de autores como Johann Huizinga, Roger Caillois, Katie Salen e Eric Zimmerman. Depois, em “1.3. *MOBA*, *RTS*, *RPG* e outros termos” discorro os significados de algumas siglas importantes para pesquisa. E dos tópicos 1.4 até 1.11 temos mini tutoriais ensinado como jogar uma partida de *League of Legends*. A explicação detalhada do jogo é necessária para o leitor compreender as agressões de gênero que ocorrem durante o jogo e que serão apresentadas nos capítulos posteriores. Também foi criado um glossário com termos e gírias próprias dos jogos e dos jogadores brasileiros, que, na maioria deriva de um aportuguesamento dos termos em inglês presente nos manuais.

1.1. Pesquisadora-jogadora e suas experiências

A experiência mais marcante de violência que passei em um jogo online foi um caso de abuso sexual virtual narrado. Na época, era uma jogadora iniciante e não conhecia as ferramentas que permitiam bloquear o contato com outros jogadores. Essa foi uma das minhas primeiras partidas jogando sozinha (solo), antes disso, só jogava em grupo ou em dupla com o Ramsés. Nos primeiros minutos, dois jogadores aliados que estavam em dupla (duo), anunciaram no *chat* da equipe que eram *smurfs*, isto é, jogadores de nível alto que estão jogando em conta de nível baixo. Os *smurfs* tendem a prejudicar a experiência da partida, ao criarem um desbalanceamento no time ao colocar jogadores iniciantes para competir com jogadores mais experientes. Entre os motivos mais comuns para alguém criar uma conta *smurf* temos: 1) a criação de uma conta secundária para jogar com amigos de nível baixo; 2) treinar uma nova posição em um ambiente menos competitivo; 3) importunar jogadores iniciantes.

Infelizmente, a dupla *smurf* se enquadrava na terceira opção, atrapalhando pessoas iniciantes. Apesar da experiência anunciada, a dupla teve um baixo rendimento e me usou como bode expiatório. Passei por abuso verbal, assédio moral, sabotagem sexista com intrusão espacial e *spams* no *chat*. Decidi reagir e discuti no

chat com meus ofensores, o que de certa forma piorou tudo. Pois, depois da troca de insultos, os dois jogadores começaram uma longa narrativa abusiva. No *chat*, descreveram com riquezas de detalhes uma história hipotética em que eu era violentada, estuprada, mutilada, morta e enterrada por eles.

Ali, naquela partida que durou mais de 40 minutos, entendi a relevância do tema enquanto objeto de estudo acadêmico. Esse incidente aconteceu em 2012, período em que estava envolvida no projeto de pesquisa da Ilha Grande (RJ-Angra) sobre instituições penais, coordenado pela prof.^a Myrian Sepúlveda dos Santos. Devido a isso, deixei a ideia sobre jogos na gaveta por alguns anos, até que em 2017 criei um pré-projeto de doutorado com objetivo de analisar as diferentes formas de violência virtual sofrida pelas mulheres no ambiente dos jogos online como os assédios e discursos de desvalorização ao feminino.

1.2. Conceito de jogo

Na área do *game studies*, podemos apontar dois pioneiros relevantes na teoria dos jogos: O antropólogo holandês Johann Huizinga (1872-1945), autor do livro “*Homo Ludes*” (2000), e o sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978), que publicou “*Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*”(1990). Huizinga foi o primeiro autor no campo das Ciências Sociais a tratar os jogos como um tema relevante da vida social. Para ele, os jogos eram um elemento pré-cultural com origem no biológico; um fenômeno social universal que se manifesta em todas as épocas, culturas e lugares e pode ser observado em muitos mamíferos, como, por exemplo, entre os cachorros e gatos.

O jogo é de fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

Aqui, o jogo não é uma matéria passiva formatada pela cultura, mas uma atividade que estabelece certas características da cultura; isto é, ele é um núcleo primário da atividade humana. Assim, o antropólogo afirma a soberania do jogo em relação ao surgimento da própria cultura e a influência do lúdico na construção da civilização. Huizinga definiu os jogos como:

(...) uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer

interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p. 16)

Nessa perspectiva, o jogador é absorvido para uma esfera à parte da vida cotidiana, sendo regido por uma lógica e regras próprias. Uma atividade que cria grupos sociais que se separam do mundo exterior e que não deve estar associada a nenhum interesse material ou lucro; o jogo é sempre um fim em si.

Caillois (1990) é outro autor que tenta entender quais são os aspectos gerais que compõem o jogo. Fundamentado na obra de Huizinga, o sociólogo propõe seis características principais que envolvem a prática dos jogos: 1) trata-se de uma atividade livre, portanto a participação do jogador não pode ser obrigatória, pois isso acabaria com o aspecto alegre e espontâneo da diversão; 2) separada, isto é, o jogo se realiza circunscrito em um espaço e tempo determinado, sendo definido e fixado anteriormente; 3) incerta, não existe um resultado predeterminado de antemão, pois ao saber o que passará, o jogo perde o incentivo, é preciso que o jogador enfrente a incerteza para estar atento ao processo de jogar; 4) improdutiva, no sentido de que é uma atividade que não produz riquezas, bens ou produtos de nenhuma espécie²⁰; 5) regida por regras, convenções e códigos que estão fora das leis da vida ordinária 6) ficcional, por acompanhar a consciência de uma realidade secundária que é irreal e imaginada em comparação com a vida cotidiana.

Os conceitos de Huizinga e Caillois são relevantes na teoria dos jogos, porém suas definições têm alguns problemas quando trabalhamos com jogos online. Primeiramente, nem todo jogo é envolvente ao ponto de absorver o jogador e separá-lo de outras atividades cotidianas. A separação da esfera lúdica com a vida cotidiana, no geral, não se encaixa na realidade interativa de um jogador com computador e situado em um ambiente com ruídos e interferências, afinal, é possível trabalhar e jogar em uma mesma tela. E por último, temos a negação de ganhos materiais na atividade lúdica, o que eliminaria a maioria dos jogos online, pois nesses jogos há uma economia virtual com produção de bens digitais. Os bens digitais, que nada mais são do que objetos virtuais que podem ser comprados/vendidos por dinheiro, são uma realidade nos jogos online.

²⁰ Uma exceção é a transferência de propriedade em círculos de jogadores, isso porque esses jogos deslocam e movimentam, mas não produzem riquezas ou algo novo.

Tendo essas questões em vista, trabalharemos nesta tese com um conceito de jogos mais contemporâneo desenvolvido por Katie Salen e Eric Zimmerman, no livro “Regras do jogo: Fundamentos do Designer de Jogos”. Para os autores, “*um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável*” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 95). Esta definição aplica-se a todas as categorias de jogos, desde jogos de salão até jogos de computador e celular.

Salen e Zimmerman também propõem o conceito de “*design* de jogos”, tendo em vista o contexto virtual. Dessa forma, os autores definem o design nos jogos como um “processo pelo qual um *designer* [profissional] cria um contexto a ser encontrado por uma participante [jogador], a partir do qual o significado emerge” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 57).

Estas duas definições são importantes para minha pesquisa, no entanto, vale lembrar que, paralelamente à noção de “jogos” e “*designer*”, uso uma abordagem da semiótica social, abordando os jogos enquanto uma linguagem capaz de reproduzir e criar significados. Dessa forma, trabalho os jogos digitais enquanto uma linguagem, que através do seu *design* transmite ideias, mensagens, valores e a partir do qual o sentido emerge.

1.3. MOBA, RTS, RPG e outros termos

Podemos dizer, de modo geral, que *League of Legends* é um jogo online para computador, gratuito, multijogador, competitivo de MOBA. Mas o que significa todos esses termos, na prática? Abaixo deixo um breve resumo sobre os termos.

Plataformas: Plataforma é o hardware, isto é, a parte física de um computador onde será processado o jogo (CHANDLER, 2012). Entre as principais plataformas de acesso aos jogos digitais no Brasil estão os celulares/smartphones, consoles e os computadores (“PGB22”, 2022).

Jogos Online: Jogos online são uma categoria de jogo digital conectado à internet que, por uma plataforma, permite a interação com outros jogadores, sem estes precisarem estar no mesmo ambiente²¹.

Jogos multijogador: Os jogos multijogador ou *multiplayer* são jogos digitais que permitem, através da internet, que vários jogadores participem simultaneamente de um mesmo jogo ou partida (ROGERS, 2013).

Jogos competitivos: São jogos no qual os jogadores têm o mesmo objetivo em comum, mas que para vencer precisam trabalhar uns contra outros (ROGERS, 2013). Isto é, uma disputa entre jogadores ou equipes resultando em ganhadores e perdedores.

Jogos cooperativos: São jogos em que os jogadores têm o mesmo objetivo e que devem trabalhar juntos para conquistá-lo (ROGERS, 2013). Geralmente, são jogos em que os jogadores se unem contra o computador.

Jogos de estratégia: São jogos que privilegiam a capacidade do jogador em tomar decisões táticas para vencer desafios.

RTS: *Real-Time Strategy* ou Estratégia em tempo real é um sub-gênero de jogos de estratégia em que o jogador deve gerenciar recursos (através de decisões) para alcançar um objetivo pré-determinado (CUNHA, 2019). Em jogos cooperativos, por exemplo, o desafio pode ser o de manter uma fazenda e seus animais produtivos. Em jogos competitivos, geralmente envolve eliminar jogadores adversários.

RPG: (*Role playing games*) ou jogos de interpretação de papéis são, no geral, jogos em que as pessoas interpretam personagens em um mundo imaginário. No caso de jogos online, temos um jogador controlando um personagem inserido em um contexto narrativo por um período (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

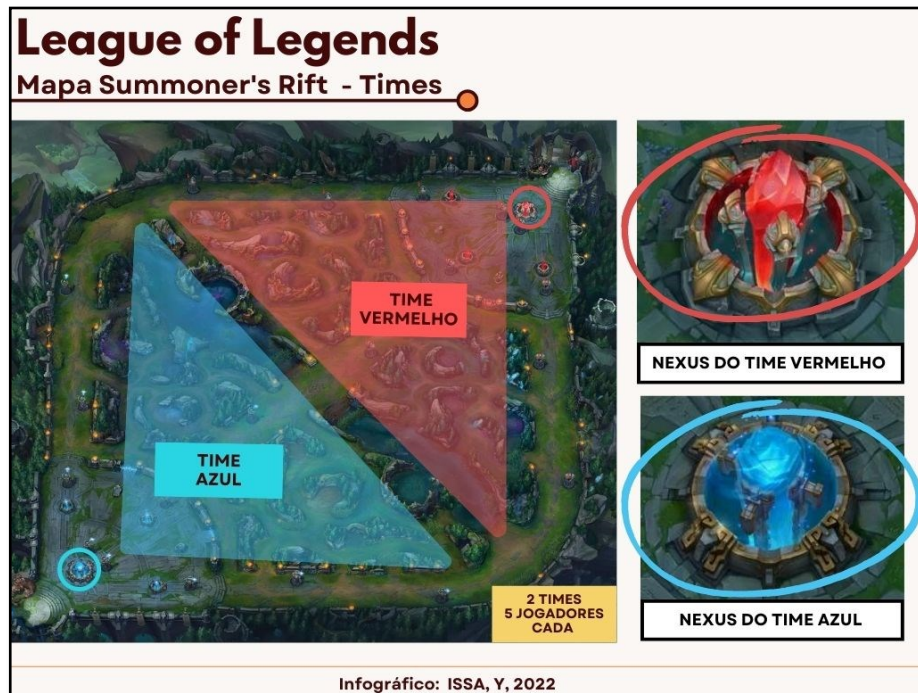
MOBA: *MOBA (Multiplayer online battle arena)* ou arena de batalha multijogador online é um jogo de estratégia em tempo real com elementos do RPG.

²¹ ("Jogos Online | O Básico - Assuntos da Internet", 2022)

1.4. Mapa, objetivos e estruturas

League of Legends é um jogo de equipe e estratégia. Uma partida comum no mapa principal -*SUMMONER'S RIFT*- é composta por duas equipes adversárias, o time azul e o time vermelho, cada uma com cinco jogadores. O mapa é separado por equipes: o lado esquerdo é azul e o lado direito, vermelho (Figura1).

Figura 1 - Mapa Summoner's Rift - Divisão entre os times



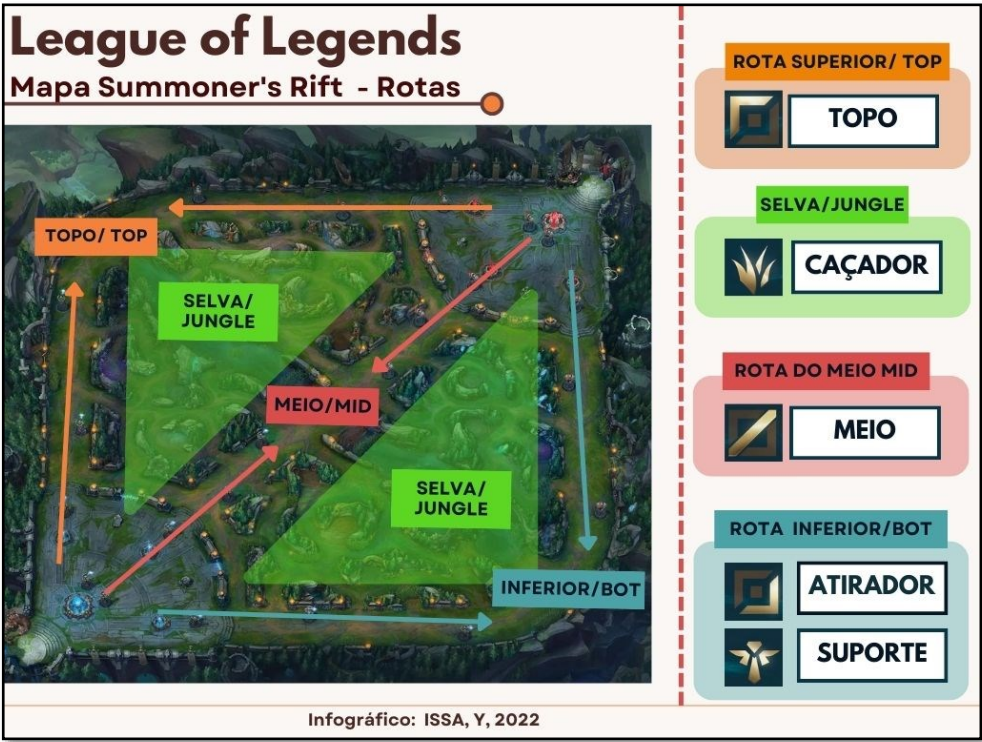
Fonte: Autora, 2022.

No jogo, as duas equipes lutam entre si com o objetivo de destruir o *nexus* adversário. O *nexus* é a estrutura principal de um time, seu coração, ela serve como objetivo principal e todos os modos de jogo do *League of Legends*. A equipe que destruir o *nexus* adversário primeiro, vence a partida.

Existem três caminhos ou rotas (*lanes*) para chegar ao *nexus* inimigo: 1) Rota superior, que fica ao lado do Barão, o monstro mais forte do jogo; 2) Rota do meio, sendo o caminho mais curto; 3) Rota Inferior, que fica próxima do covil do dragão. Elas são chamadas de *TOP*, *MID* e *BOT*. A área entre as rotas é chamada de selva

(*Jungle/JG*), é onde ficam os monstros neutros que fornecem experiência, ouro e bônus quando abatidos (Figura2).

Figura 2 - Mapa Summoner's Rift - Rotas



Fonte: Autora, 2022.

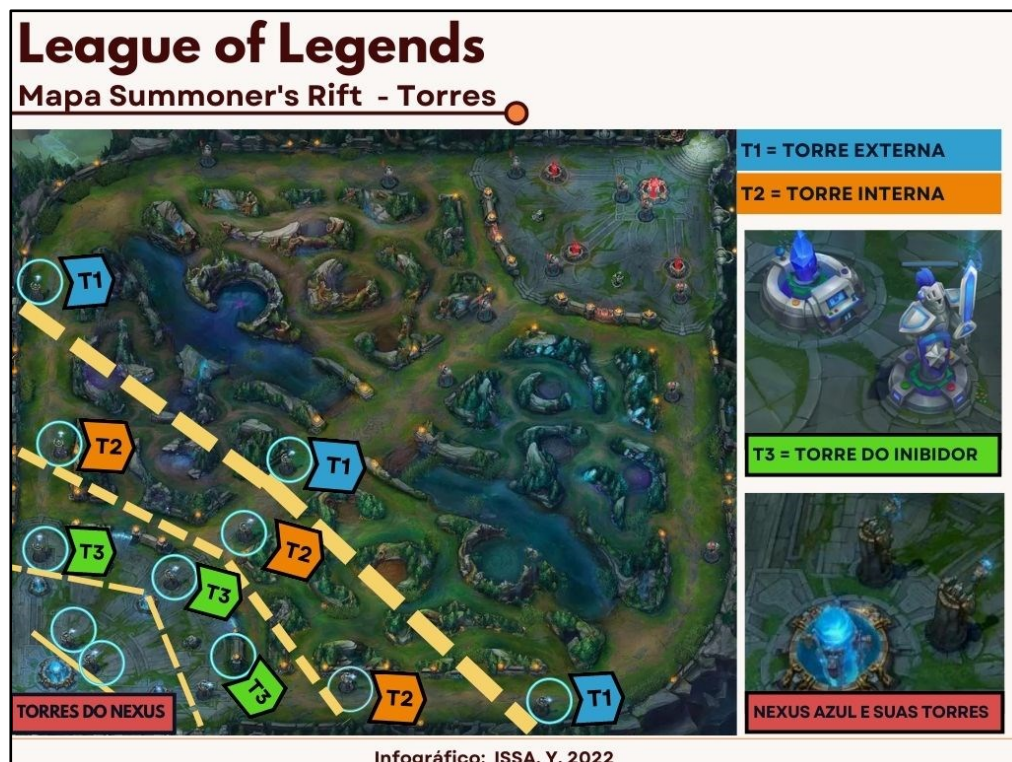
Figura 3 - Mapa Summoner's Rift - Estruturas



Fonte: Autora, 2022.

Para destruir o *nexus* inimigo, a equipe precisa passar pelos campeões inimigos e destruir algumas estruturas de proteção. A primeira estrutura inimiga com que o jogador se depara são as torres de proteção (Figura 3). As torres são estruturas fixas que atacam sempre que uma unidade inimiga se aproxima. Essa unidade pode ser uma tropa, monstro ou um campeão. Como as torres são programadas para atacar sempre que um oponente entra na sua área, costuma-se evitar lutar com um inimigo debaixo da torre dele.

Figura 4 - Mapa Summoner's Rift -Posicionamento das torres



Fonte: Autora, 2022.

Quando um jogador destrói uma torre adversária, seu time inteiro ganha ouro. Cada equipe tem espalhado pelo mapa 11 torres, 3 unidades distribuídas em cada rota e duas torres protegendo o *nexus* (Figura 4). As torres externas são chamadas de T1, as internas de T2, a terceira torre T3, é chamada também de torre do inibidor.

Após destruir as três torres da rota, o jogador pode destruir o inibidor. O inibidor é uma estrutura que inibe o nascimento de super tropas (*minions*), que são monstros aliados que te ajudam a avançar nas rotas. Diferente das torres, os inibidores se regeneram depois de cinco minutos, voltando a impedir o nascimento de super tropas.

Figura 5 - Mapa Summoner's Rift - Estruturas para acessar o nexus inimigo



Fonte: Autora, 2022.

Passando o inibidor inimigo, o jogador enfrentará mais duas torres de guardas que protegem o *nexus* inimigo. O time que destruir essas estruturas primeiro, vence a partida. Para acessar o *nexus* inimigo, é necessário destruir no mínimo 5 torres e 1 inibidor: 3 torres de uma mesma rota, 2 torres que guardam o *nexus* e 1 inibidor (Figura 5). O *nexus* só pode ser destruído se tiver pelo menos um inibidor destruído no mapa, caso contrário, ele fica invulnerável.

1.5. Personagem, classe e função.

Em *League of Legends* existem mais de 150 opções diferentes de personagens, que também são chamados de campeões e heróis. Cada um possui habilidades e poderes únicos. No site oficial do jogo você encontra muitas informações dos personagens, como suas origens, seus poderes, personalidade, região e outros campeões relacionados a sua trajetória.

Os personagens são distribuídos em diferentes classes de acordo com seus poderes e habilidades. A classe, de modo geral, descreve a vocação de um personagem e suas aptidões em uma aventura. Em outras palavras, é a forma como seus personagens interagem com o mundo do jogo. No *D&D (Dungeons & Dragons)*,

por exemplo, entre as classes disponíveis temos a dos guerreiros e a dos clérigos, heróis com funções distintas no jogo. Os guerreiros são aqueles que lutam corpo a corpo, usam armaduras pesadas, empunham espadas e machados²²; seu papel na equipe é causar dano no inimigo. Os clérigos por sua vez, são os responsáveis pela arte da cura e seus personagens possuem poderes divinos que lhes permite curar seus aliados; sua função é manter a equipe viva.

Em *League of Legends* os personagens são divididos em seis classes ou funções: Assassinos, lutadores, magos, atiradores, suportes e tanques. Abaixo temos a descrição das características de cada grupo:

Atiradores: Os atiradores são campeões que causam danos físicos e atacam à distância. Seus ataques básicos, aqueles que não gastam energia (*mana*), fornecem dano constante nas lutas. Sua estrutura é frágil e deve evitar confronto corpo a corpo, posicionando-os a uma certa distância do adversário. Ele costuma ser protegido pelo suporte e juntos dividem a rota inferior.

Assassino: São personagens com bastante mobilidade que usam a furtividade e astúcia para enfrentar seus inimigos. Tem um poder explosivo. Eles são campeões frágeis e com alto dano corpo a corpo. Sua especialidade é de entrar sorrateiramente nas lutas, desferir um ataque preciso e sair furtivamente sem ser atacado²³. São usados principalmente na rota do meio e no topo.

Tanque/ tank: São personagens resistentes, capazes de aguentar uma grande quantidade de dano. Eles fazem a linha de frente da equipe e impede que os inimigos se aproximem de campeões mais frágeis. São personagens com mecânicas corpo a corpo que priorizam a defesa ao invés do dano. Costumam ocupar a posição do topo, selva e suporte. Nos games o termo também é usado como uma gíria e se refere a capacidade de alguém resistir, aguentar ou suportar uma grande quantidade de dano. Assim, quando alguém diz “não estou *tankando*” significa o jogador não consegue sustentar uma situação.

²² (Dungeons & Dragons: Livro do mestre, 2011)

²³ (Dungeons & Dragons: Livro do Jogador, 2019)

Lutador: São campeões de dano físico e combate corpo a corpo. Costumam ser bons iniciadores de luta, por terem mobilidade e serem um pouco resistentes. É um meio-termo entre o tanque e o assassino. Costumam ser escolhidos na rota superior e na selva.

Mago: São campeões especialistas em dano mágico e controle de grupo. Controle de grupo, ou *CC (crowd control)* são habilidades que atrapalham as jogadas inimigas, impedindo/dificultando a movimentação ou lançamento de poderes. Personagens desta classe devem gerenciar sabiamente seus recursos, pois, embora causem muito dano, são frágeis e dependentes de energia (*mana*) para lançar seus poderes. São mais comuns no meio e no topo.

Suporte: São campeões versáteis que têm a função de auxiliar sua equipe através de reforços, curas, proteção e bônus. Suas habilidades têm foco na utilidade, podendo curar, dar escudos, bônus de ataque e movimento, além de habilidades de controle de grupo. Geralmente são encontrados na rota inferior, fazendo dupla com os atiradores.

Além da classe/função principal, alguns personagens têm classes secundárias, mesclando suas habilidades. A função de suporte, por exemplo, possibilita várias combinações como: Braum (suporte-tanque) que consegue ficar na linha de frente protegendo seu time; Karma (maga-suporte) que fornece dano mágico e escudos para equipe; e Senna a atiradora-suporte que causa dano físico nos inimigos e cura seus aliados.

1.6. Escolhendo sua rota

Para iniciar uma partida, o jogador precisa escolher uma das cinco posições disponíveis no jogo: topo, caçador, meio, atirador e suporte. De modo geral podemos dizer que o topo é responsável pela rota superior, o meio (como o nome diz) é o encarregado pela rota do meio, a selva é protegida pelo caçador e a rota inferior é guardada pela dupla de suporte e atirador. Após optar por uma posição, o jogador poderá escolher um campeão para jogar. Em teoria, podemos escolher qualquer personagem para ocupar uma posição. No entanto, as rotas têm alguns padrões, isso faz com que certas classes tenham mais vantagem em determinadas posições. Abaixo podemos ver a descrição e particularidades de cada rota e posição.

Rota superior/topo: a rota superior é o caminho mais isolado do jogo e com menor circulação de personagens. Isso acontece, porque geograficamente o topo é um lugar com poucos objetivos secundários. O barão, uma criatura que fica próxima da rota, é o monstro neutro mais forte do jogo e só costuma ser abatido quando a partida está em um estágio avançado. Dessa forma, esta área do mapa não é muito visada pela equipe. Na fase inicial, o topo costuma ficar isolado com seu oponente de rota. O ideal aqui são campeões do tipo tanque e lutador que possuem bastante defesa e dano, isto é, personagens que conseguem aguentar (*tankar*) sozinhos. O jogador deve estar preparado para batalhas diretas corpo a corpo de 1X1 (um contra um) por um longo período. Esta é uma posição que requer tempo para se desenvolver, mas que tem grande potencial de protagonismo. Seja como fonte de dano ou como linha de frente da equipe.

Selva/caçador: é a posição mais versátil na hora de escolher um campeão. Ela funciona com todas as classes, de lutadores a atiradores. Geralmente, essa escolha é feita com base na necessidade do time. Por exemplo, na selva escolho tanque quando a minha equipe está sem defesa e campeões assassinos quando o time tem muita defesa e pouco dano. A função do caçador é circular pelo mapa ajudando as rotas a se fortalecer, seja ajudando em abates, distribuindo recursos ou realizando ataques surpresa. Eles também são responsáveis em conquistar a maioria dos objetivos secundários do jogo abatendo monstros em troca de bônus. Ele é quem dá o ritmo dos objetivos, dizendo quando e quais monstros matar. Para jogar na selva o jogador deve ter um conhecimento técnico do mapa, como o tempo de renascimento dos monstros, as variedades bônus de cada criatura e os pontos estratégicos para ataques e fugas.

Rota do meio/meio: esta é a posição dominada pelos magos e assassinos, personagens com muita mobilidade e poder de explosão, isto é, a capacidade de matar rapidamente um campeão. Ao contrário do topo, costuma evitar duelos diretos e longos, preferindo batalhas curtas e de alto dano. É o caminho mais curto, estratégico e vulnerável do jogo. Estratégico porque pode acessar outras rotas e realizar ataques surpresas. E vulnerável, por permitir que o jogador seja atacado de ambos os lados. Esta é uma posição de protagonismo, sendo uma das mais

disputadas entre os jogadores. Para jogar no meio é preciso ter uma boa capacidade decisiva e perícia nas mecânicas dos personagens, visto que assassinos e magos tendem a ter um grau de dificuldade maior.

Rota inferior: o *BOT* é uma das rotas mais movimentadas, nela encontramos o atirador e o suporte. É um lugar que costuma ter mais batalhas, mais ouro e maior circulação de campeões. Isto porque é na rota inferior que temos o covil do dragão, uma classe de monstro neutro que fornece bônus para toda a equipe quando abatido. Ele é o objetivo secundário mais disputado entre as equipes, pois seus efeitos duram por toda a partida.

Rota inferior/atirador: é a posição menos flexível em relação à escolha dos campeões, sendo ocupada majoritariamente por campeões da classe dos atiradores. O atirador é o responsável pela maior parte do dano de uma equipe. Seu personagem deve ficar fora das lutas corpo a corpo, posicionando-se estrategicamente; perto o suficiente para causar dano e longe o bastante para não ser atacado. Com alto dano e frágeis, os atiradores são geralmente o principal alvo do time adversário. Por esse motivo, ele é protegido pelo suporte e é dificilmente encontrado vagando sozinho pelo mapa. O jogador que escolher essa posição precisa saber se posicionar no mapa e ter um bom reflexo nas batalhas.

Rota inferior/suporte: de modo geral, o suporte tem a função de cuidar do companheiro de rota, controlar a visão do mapa, ajudar os integrantes da equipe e criar jogadas para iniciar ou encerrar batalhas. As classes mais usadas são de suporte, tanque e mago, no entanto, é uma posição versátil e pode ser ocupada por diversos personagens. O suporte joga ao lado do atirador, estas são posições complementares e precisam trabalhar em parceria para vencer a dupla adversária. Nessa parceria, o atirador deve obter o máximo de recursos para ficar forte e o suporte é aquele que abdica de recursos para se dedicar a apoiar a sua equipe. O suporte não mata monstros ou tropas, deixando esses os recursos para o atirador. Para se manterem possuem um item especial que fornece ouro passivamente. Esta é a posição com menos recursos.

1.7. Iniciando uma partida

Uma partida comum é composta por dez jogadores, divididos em dois times opostos de cinco jogadores. Antes de cada partida, podemos escolher se iremos jogar sozinho(solo) ou com amigos (em equipe) e qual a posição queremos ocupar. Para adicionar um amigo no *LOL*, precisamos enviar um convite ou aceitar uma solicitação de amizade. No meu caso, por exemplo, só aceito convites de pessoas que conheço, nunca de desconhecidos. Quando uma solicitação é aceita, somos incluídos em uma lista de amigos que informa quando seus usuários estão online, ausentes ou em partida.

O status de “amigo” permite o envio de presentes, mensagens privadas e convites para formar uma equipe. Podemos criar uma equipe com no máximo cinco integrantes, o que é chamado de “time fechado”. Caso a minha equipe tenha menos de cinco pessoas, o sistema do jogo preenche automaticamente as vagas com jogadores aleatórios. Algumas pessoas não gostam de jogar com desconhecidos no mesmo time e só entram em partidas com um time fechado.

Figura 6 - League of Legends - Tela de seleção de campeões



Fonte: Captura de tela (com edição) da conta de *LOL* da pesquisadora.

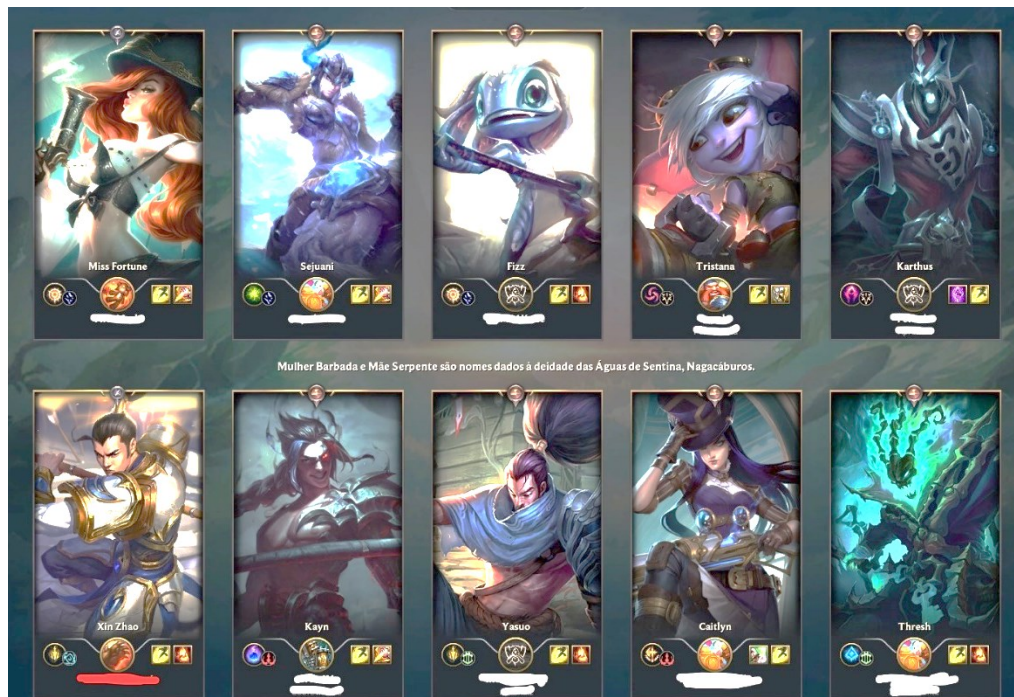
Quando o sistema cria os dois times, somos enviados para “tela de seleção de campeões”, uma tela secundária em que escolhemos nossos personagens. Neste espaço podemos conversar com nossos aliados através de um *chat* temporário, localizado no canto esquerdo inferior da página (Figura6). Em teoria, o *chat* permite criarmos estratégias e combinar personagens com boa sinergia, em especial,

jogadores da rota inferior. No entanto, na prática, esse contato nem sempre é amistoso e alguns jogadores tóxicos aproveitam para enviar os primeiros sinais de hostilidade. Nesses casos, é comum que alguns jogadores abandonem a partida para evitar jogar com pessoas antiesportivas.

A prática de sair/abandonar o jogo em andamento é chamada de “quit” ou “quitar”. O termo vem da palavra inglesa “quit” que significa desistir. No Brasil é usado também a derivação com a letra “k” como “kitar”, “kitei”, “kitem” ou “kitamos.”. Sempre que *kitamos* somos punidos pelo sistema, somos impedidos de iniciar uma partida por alguns minutos. Algumas pessoas preferem enfrentar a punição ao invés de entrar em uma partida com alguém desagradável. Caso alguém *kite* na tela de seleção de campeões, os times são desfeitos e somos convocados para uma nova partida.

Além dos campeões, os jogadores devem escolher dois “feitiços de invocador”, que são poderes sem custo que ficaram com o jogador até o final da partida. Esses feitiços são pré-determinado e não custam mana. Depois de usados, o feitiço demora alguns minutos para ser recarregado e funcionar novamente. Após escolhermos os campeões e os feitiços de invocador, vamos para a tela de carregamento, onde esperamos criar uma nova partida (Figura7).

Figura 7 - League of Legends - Tela de carregamento de partida



Fonte: Captura de tela (com edição) da conta de LOL da pesquisadora.

Nesta etapa, a partida já foi validada e, caso alguém do meu time desista, teremos que enfrentar uma partida com menos um integrante. As punições nesta situação são mais severas, podendo resultar em banimentos de até 14 dias (HAGUI, 2021). Durante a partida, é possível também se comunicar no *chat* geral (/all) com os jogadores adversários. A maioria da interação ocorre no próprio time, mas trocas de provocações, elogios e xingamentos costumam ser comuns entre as equipes. O jogo permite emudecer ou “silenciar” qualquer integrante, aliado ou inimigo, ao longo da partida, cortando a comunicação apenas entre esses jogadores. Não é incomum o uso da ferramenta para evitar discussões.

Figura 8 - Mapa Summoner's Rift - Fonte



Fonte: Autora, 2022

Começamos a partida na fonte, um lugar importante do mapa (Figura8). Nela podemos recuperar a vida, a energia (*mana*) e comprar itens para os nossos campeões. Depois de andarmos pelo mapa, podemos voltar para a base através do comando de retorno (botão B). Após esperar alguns segundos parados, retornamos para a fonte. A fonte também é o lugar onde renascemos após morrermos no jogo. Neste caso, nosso campeão fica alguns segundos fora da partida e depois aparece na base. Não perdemos nível, experiência ou ouro quando morremos, no entanto,

damos algumas vantagens para o time inimigo, como ouro extra e vantagem numérica.

Como dito anteriormente, o nosso objetivo é destruir o *nexus* inimigo, mas antes devemos passar por alguns obstáculos como tropas, torres e campeões adversários. Para vencê-los, precisamos ser mais fortes e destruir as estruturas mais rapidamente do que o nosso adversário. Há duas formas de desenvolver nossos campeões, subindo de nível e comprando itens.

Iniciamos uma partida normal com nível um e podemos escalar até o nível dezoito (Figura 9). Para subirmos de nível é preciso acumular experiência. Para isso, precisamos estar próximos da área onde as unidades inimigas são mortas (torre, campeão, monstros e tropas). Quando acumulamos experiência o suficiente, avançamos um nível. A cada nível ganhamos um ponto de habilidade. Esses pontos permitem melhorar nossos poderes.

Figura 9 - Barra de Habilidade (*League of Legends*)



Fonte: Autora, 2022.

Todos os personagens possuem uma cartela de poderes, também chamadas de *skills*, compostas por três habilidades e uma "*ultimate*", ou "*ULT*" que é a habilidade mais importante de um campeão (Figura 9). Conforme adicionamos pontos de habilidades, nossos poderes fortalecem-se. O objetivo é conquistar os níveis mais rápidos do que os nossos inimigos, para obter vantagens.

Cada personagem tem uma barra de vida (*HP*) e *mana* que devem ser acompanhadas atentamente. Quando um personagem leva dano, ele perde pontos

de vida e quando ele zera a barra, ele morre. A *mana* (MP) é o recurso usado para os personagens lançarem a maioria das suas habilidades/poderes. Cada habilidade tem um custo de mana, quando a mana acaba, o campeão fica impedido de lançar novas habilidades. A mana e a vida podem ser restauradas na base, com itens, *buffs*, habilidades ou sozinha, neste caso elas se recuperam lentamente.

A *vida* e a *mana* são recursos estratégicos, principalmente nas batalhas. Antes de iniciar um confronto, ou mesmo continuar em um, é preciso observar a quantidade mana e vida dos personagens envolvidos. Por exemplo, antes de um ataque surpresa, o caçador precisa verificar se seus aliados têm vida e mana o suficiente para entrar em uma batalha; caso contrário, ele corre o risco de incentivar com combate desvantajoso, em que seus amigos de equipe não têm condições de utilizar suas habilidades.

A outra forma de ficar forte é comprando itens na loja da sua base. Os itens são comprados com ouro que obtemos ao abater tropas, monstros, campeões e destruindo estruturas. Por exemplo, quando derrubamos uma torre, todos os membros da nossa equipe ganham ouro. Em abates de campeão inimigo, ganham ouro apenas aqueles que participaram da batalha. No caso de monstros e tropas, somente quem deu o último golpe.

Mais ouro significa ter mais itens que potencializam os atributos e poderes do seu campeão. A corrida por recurso é tão importante que um dos indicadores de vitória é a quantidade total de ouro de um time e como este é distribuído entre os jogadores. Escutei muitas teorias a respeito, a mais famosa é que quando uma equipe obtém mais de 10 mil de ouro de vantagem, dificilmente esse time irá perder.

1.8. Tela de fim de partida

Apesar de o *LOL* ser um jogo de equipe, a performance individual é continuamente avaliada. Depois do jogo acabar, somos enviados para a “tela final da partida”, uma página com os principais dados estatísticos da partida, dos times e de cada integrante (Figura 10). Nesta área temos informações individuais e das equipes sobre quantidade de ouro, dano, abates, mortes para o time inimigo, assistências, tropas/monstros abatidos (*farme*), itens comprados, entre outros.

O principal indicador de desempenho é o placar individual do jogador, chamado no jogo de *frag* que relaciona três informações: a) o número de abates (*kills*)²⁴ do time inimigo; b) o número de mortes do jogador na partida c) o número de assistência, ou seja, quantas mortes o jogador participou sem dar o golpe final. Exemplo: o *frag*/placar 5/2/12 significa que matei três inimigos, morri duas vezes e que ajudei a eliminar, sem dar o golpe final, doze inimigos. Geralmente, usamos a palavra “abate” quando matamos alguém do time inimigo, e “morte” quando somos mortos por algum inimigo.

Figura 10 - League of Legends - Tela de final da partida

VITÓRIA

Normal (Escolha alternada) • V: 1 - D: 0 • 18:30

EXIBIR DETALHES AVANÇADOS

PROGRESSO

PLACAR

EQUIPE 1

28/12/19

34.957

11

Xin Zhao

...

<

Fonte: Captura de tela (com edição) da conta de LOL da pesquisadora.

Quando o número de abates inimigos é maior que o número de mortes, temos um placar positivo. Quando o número de mortes é maior que a quantidade de abates inimigos, o placar é negativo. Estar com um placar negativo não significa que estamos com um mau desempenho. É comum, por exemplo, que caçadores e suportes tenham placares negativos, visto que o objetivo dessas posições é distribuir o recurso para os outros jogadores. Em compensação, costumam ter um número de assistências maior do que os outros jogadores.

Além dos dados estatísticos, é nesta página que denunciemos os jogadores de mau comportamento (Figura11). A tela de denúncia ou “*report*” como é conhecida pelos jogadores, sugere sete comportamentos antiesportivos: atitude negativa,

²⁴ Kill é uma abreviação de killing; o plural de kill nos jogos é kills

abuso verbal, abandono de partida, “*feeding*” *intencional*, isto é, quando um jogador se mata de propósito para prejudicar a equipe, discurso de ódio, trapaça e apelidos com nomes ofensivos ou inadequado. Para denunciar um jogador, é preciso selecionar no mínimo um item. O sistema também reserva um espaço para uma descrição breve sobre o ocorrido.

Figura 11 - League of Legends - Tela final com reporte

Fonte: Captura de tela (com edição) da conta de *LOL* da pesquisadora.

Outra forma de denunciar é através do envio de um *ticket* para o suporte da empresa, existe uma área reservada que permite o anexo de imagens e vídeos como prova. No geral, usamos o *report* do fim de partida para acusar jogadores tóxicos. No entanto, em casos mais graves, como discursos de racismo, sexismo e homofobia, usamos o *ticket*. Quando enviamos um *ticket*, recebemos um *feedback* da empresa sobre o status da nossa denúncia. Esse retorno dá a muitos jogadores uma sensação de que “algo está sendo feito”, em especial quando somos avisados de que o acusado recebeu uma punição severa. Certa vez, fiz um *ticket* denunciando alguns jogadores devido a um discurso racista com conteúdo nazista e, em poucos dias, recebi um e-mail da *Riot Games* informando que os três jogadores denunciados tiveram suas

contas suspensas. Depois desse episódio, peguei o costume de denunciar por *ticket* casos que considero mais graves.

1.9. Elo: o sistema que mede o nível de habilidade dos jogadores

No Campeonato Brasileiro de Futebol, os times são divididos em séries. A Série A é a primeira divisão; a série B, segunda divisão; a série c é a terceira, e assim por diante. Os *Elos* de *League of Legends* funcionam de maneira similar às séries do futebol. Eles são um sistema hierárquico usado para medir o nível de habilidades dos jogadores. Dessa forma, o sistema pode organizar melhor as partidas, formando equipes de jogadores com habilidades similares. No total, temos nove *Elos* ou divisões, são eles: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante, sendo “Ferro” a divisão mais baixa e o “Desafiante” o *Elo* mais alto (Figura 12).

Figura 12 - Sistema de *Elo* do *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

Do Ferro ao Diamante, todos os *Elos* possuem quatro subdivisões ou ranques: IV, III, II e I (Figura 13). Então, se estamos no Ferro II, por exemplo, e queremos chegar ao Prata IV precisamos subir 6 ranques: Ferro II > Ferro I, Ferro I > Bronze IV, Bronze IV > Bronze III, Bronze III > Bronze II, Bronze II > Bronze I e do Bronze I > Prata IV.

Figura 13 - Subdivisões do *Elo* em League of Legends

Fonte: Autora, 2022.

Para subirmos as subdivisões, precisamos ganhar os “*Pdl*” ou “Pontos de Liga”, que são os pontos que determinam a movimentação de um jogador entre ranques. Ganhamos *Pdl*’s sempre que vencemos uma partida ranqueada e perdemos pontos, quando somos derrotados. Podemos dizer, de modo geral, que a cada 100 *Pdl* conquistados, subimos um ranque. Vamos supor que estamos no Prata III, quando alcançamos 100 *Pdl*’s subimos automaticamente para o Prata II. Entramos no Prata II com poucos *Pdl*’s, geralmente, entre zero e quinze pontos. E a disputa recomeça para chegar ao Prata I. Se, por acaso, perdemos todos os nossos *Pdl*’s, caímos automaticamente uma subdivisão (Figura 13).

Para subir de *Elo*, além de obter os *Pdl*’s, precisamos vencer uma disputa, chamada melhor de cinco (MD5), em que precisamos vencer três de cinco partidas ranqueadas. Quando ganhamos três ou mais partidas, subimos de *Elo*. Exemplo, saio do Prata I e vou para o Ouro IV. Em caso de três derrotas, continuamos no Prata I e perdemos alguns *Pdl*’s. Sempre que juntamos 100 *Pdl*’s no ranque I de um *Elo*, temos a oportunidade de fazer uma disputa de melhor de cinco (MD5).

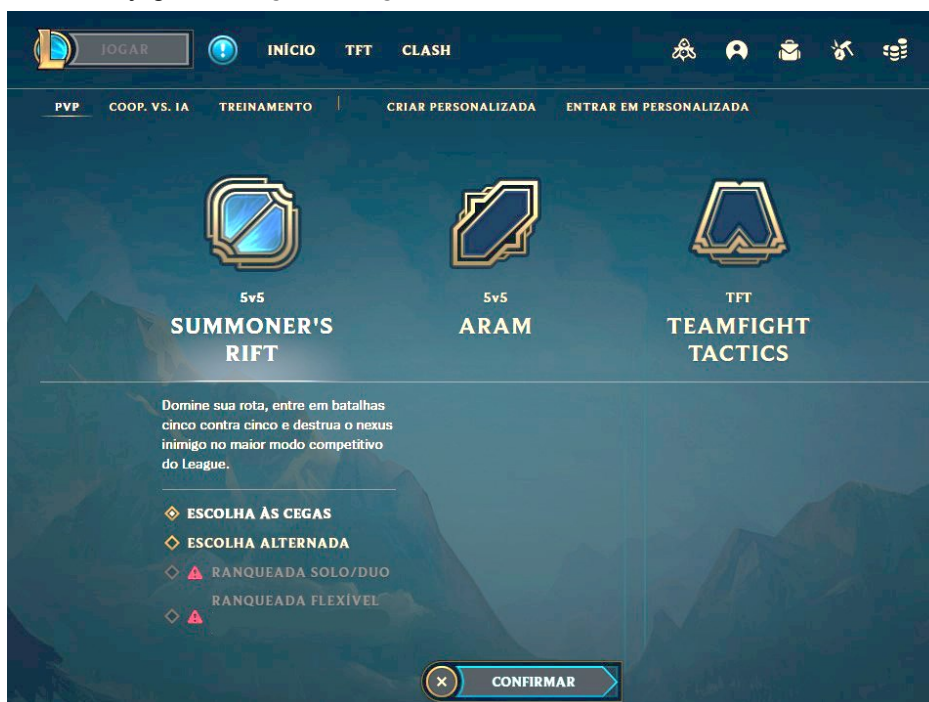
Mas o que é uma partida ranqueada? São partidas que envolvem *Pdl's*, por isso, podem nos movimentar no placar geral do jogo (Elo) . Em outras palavras, são partidas em que estou sempre perdendo ou ganhando pontos. Já uma partida comum não interfere no placar. Geralmente treinamos nas partidas comuns, e escolhemos partidas ranqueadas quando queremos subir de Elo. Para participar das partidas ranqueadas, é preciso cumprir os seguintes requisitos: ter no mínimo uma conta no nível trinta e ter vinte campeões habilitados.

Estando apto a participar, temos que jogar dez partidas ranqueadas, chamadas de melhor de dez (MD10). Quando terminamos de jogar todas as dez partidas, o sistema nos avalia o nosso desempenho e somos enviados para o *Elo* de Ferro, Bronze, Prata ou Ouro. O *ranking* ou placar geral dos *Elos* funciona por temporada e dura em média um ano. No início de cada temporada, a classificação por *Elo* é renovada, e os jogadores precisam refazer o desafio da melhor de dez partidas (MD10).

1.10. Modos de jogo

League of Legends tem três modos de jogo fixos: *ARAM*, *TEAM FIGHT TATICS* (TFT) e *Summoner's Rift*, sendo o último, o principal do *MOBA* (Figura 14). O mapa *Summoner's Rift* é aquele que temos visto até agora nos tutoriais e ele permite quatro possibilidades de jogo: 1) escolha às cegas, em que você negocia sua posição entre os jogadores da sua equipe 2) escolha alternada, aquela que você escolhe previamente duas posições (primária e secundária) e o sistema seleciona um time; pode jogar com até quatro amigos 3) ranqueada solo/duo, que funciona igual à escolha alternada só que valendo *Pdl's* no ranque individual; permite jogar apenas com uma pessoa de *Elo* similar 4) ranqueada *Flex*, uma partida de escolha alternada em grupo, em que é preciso ter de 3 a 5 jogadores; ela vale *Pdl's* no ranque de grupo.

Figura 14 - Modos de jogo de *League of Legends*



Fonte: Captura de tela (com edição) da conta de *LOL* da pesquisadora.

Figura 15 - Mapa da ARAM (*Howling Abyss*) *League of Legends*



Fonte: Site Samurai Gamers²⁵

O segundo modo, *ARAM*, é descrito pelo jogo como uma batalha de “dez campeões selecionados aleatoriamente se enfrentam em uma ponte estreita de um

²⁵ Disponível em: < <https://samurai-Gamers.com/league-of-legends/league-of-legends-lol-lol-maps-101-howling-abyss/> > Acesso em 8 nov. 2022.

lugar gelado. Chegue do outro lado destruindo tudo no caminho” (“Riot Games”, 2006). Nesse modo, temos dois times que se enfrentam no mapa chamado *Howling Abyss* (Figura 15), um lugar onde as equipes se enfrentam em uma única rota. Diferente de outros modos, na *ARAM* você não escolhe o seu personagem, ele é distribuído aleatoriamente entre os jogadores. A troca de campeão só é possível entre os jogadores aliados, e caso você tenha um dado, um recurso que permite você obter outro personagem aleatório. Podemos juntar no máximo dois dados e recuperá-los à medida que jogamos outras partidas.

A *ARAM* é vista como um modo causal, que não vale ponto de *PdI*, onde não existem posições ou formas de jogar pré-estabelecidas. Quando você sai da base, não consegue recuperar a vida, sendo comum os jogadores morrerem em jogadas arriscadas para renascer na base com a vida cheia. É um modo de jogo rápido, uma partida dura em média apenas quinze minutos. O intuito é matar, morrer e levar as estruturas o mais rápido possível. É um lugar com menos críticas, em que os usuários se sentem livres para testar novos personagens e itens.

Na pesquisa, optei por não computar as partidas de *ARAM* porque nelas os jogadores não têm posição, rotas e nem escolhem seus personagens. O *TFT* era um modo rotativo e temporário que acabou fixo no *LOL*, ele é inspirado em batalhas de cartas por turnos, e por seu funcionamento ser diferente de uma *MOBA* foi desconsiderado na pesquisa.

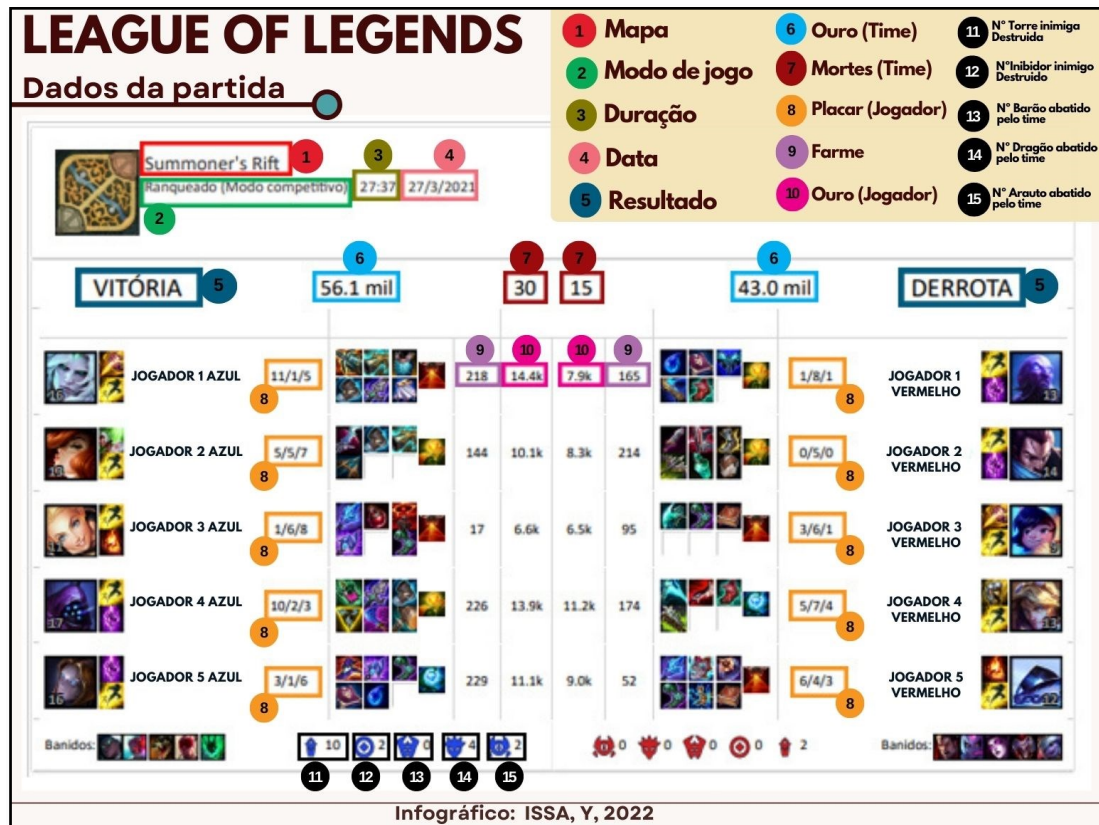
1.11. Aprendendo a ler os dados de uma partida

Neste tópico, ensinaremos como ler os dados básicos de uma partida. Dessa forma, poderemos entender como o machismo se manifesta através da mecânica do jogo. Na Figura 16, podemos observar um modelo de histórico de partida, uma página onde ficam as informações estatísticas do jogo. A figura está numerada, para facilitar a visualização das informações.

Nº1: temos o mapa do jogo, nesse caso, *Summoner's Rift*; caso fosse uma partida de *ARAM*, por exemplo, teríamos o mapa de *Howling Abyss*.

Nº2: temos o modo de jogo; como este histórico é básico, ele informa apenas se é uma partida comum ou ranqueada.

Figura 16 - Dados da partida (League of Legends)



Fonte: Autora, 2022.

Nº3: temos o tempo de partida, esta informação mostra como o jogo se desenvolveu. Uma partida dura em média 25 a 30 minutos. Quanto mais experiente o jogador, mais rápida costuma ser uma partida. A vantagem da partida curta é evoluir mais rápido do que seu oponente, obtendo nível maior e itens melhores. Quando o jogo atinge os 40 minutos, temos uma partida longa, chamada como *"late game"*. Neste contexto, os personagens já alcançaram o nível máximo e compararam todos os seus itens. Assim, a vantagem é de quem acumula mais *buffs* (fortalecimento), usa campeões com poder escalonável e que têm um time bom com batalhas de grupos (*team fight*).

Nº4: temos a data da partida.

Nº5: temos o resultado da partida: Vitória ou Derrota, não existe empate. O jogo tem um sistema de rendição, que permite que qualquer jogador coloque em votação uma

derrota imediata. Para isso, é preciso o voto de quatro dos cinco jogadores. Caso a equipe consiga os votos, temos uma derrota por “rendição”. Quando um time está perdendo, e os jogadores aliados estão brigando entre si, é comum que algum jogador sugira a rendição, como uma forma de encerrar aquela experiência.

Nº6: temos a quantidade total de ouro de um time, geralmente, a equipe obtém ouro através de abates e do *farm*.

Nº7: o número de mortes totais da equipe

Nº8: *frag*/Placar individual dos jogadores.

Nº9: número de *farme* do jogador. A palavra “*farmar*” vem do inglês “*farm*” significa “fazenda” e remete a ideia de cultivar algo. *Farmar* é uma forma de “cultivar” o seu personagem, fazê-lo “crescer” e ficar forte. No *LOL*, *farmar* é quando um personagem dá o último golpe fatal (*last hit*) em uma tropa (*minion*) ou monstro para adquirir ouro. O *farme* é a principal fonte de ouro nas partidas, esse o ouro é transformado em itens que tornam os personagens mais fortes. Jogadores experientes, obtêm ouro constante pelo *farme* e executam poucos abates. No entanto, dar o último golpe, nem sempre é fácil, e exige treino. Na pesquisa, tivemos depoimentos de jogadoras que escolheram a posição de suporte porque não sabiam *farmar* de maneira eficiente. A oposição se suporte, é a única que não *farma*, ela obtém ouro através de itens.

Nº10: ouro do jogador, ele serve para mostrar como os recursos foram distribuídos em uma equipe. Os jogos usam o “K” para representar o valor mil, assim cinco mil são 5k e quinze mil, 15k . Geralmente, o suporte é quem tem menos ouro, e o atirador é o que tem o maior potencial de ouro via *farme*. Quando um suporte tem mais ouro do que o atirador, temos uma situação atípica. Pode significar que o suporte “roubou” recursos do atirador (pelo *farme* ou com abates) ou que o atirador, por algum motivo, não desenvolveu direito na partida. Essa inversão é mais comum quando temos um suporte de dano, quando o atirador tem um baixo desempenho e quando o atirador abandona a partida deixando o suporte sozinho na rota.

Objetivos globais: são os objetivos/missões que deixam a equipe mais forte e que são necessários para conseguir alcançar o *nexus* inimigo. Envolvem em destruir torres e inibidores e abater três monstros: arauto, dragão e barão. Todos esses monstros fornecem “*buffs*” para a equipe. O termo “*buff*” significa “fortalecer” um personagem ou habilidade. Quando dizemos que um campeão está “*buffado*” significa que ele está mais forte ou que teve algumas melhorias. Os objetivos globais podem ser observados pelos marcadores abaixo:

Nº11: número de torres inimigas destruídas.

Nº12: número de inibidores inimigos destruídos.

Nº13: número de vezes que o Barão foi abatido.

Nº14: número de vezes que o Dragão foi abatido .

Nº15:número de vezes que o Arauto foi abatido.

Obs.: Podemos diferenciar os times pela cor dos ícones (11-15; Azul/vermelho)

2. ANÁLISE DOS PERSONAGENS

Nos anos em que joguei *LOL* percebi que a escolha do personagem interfere no tipo de *rage* que recebemos. Por exemplo, quando escolhia campeãs de aparência sexualizada, como a pirata Miss Fortune, os jogadores falavam coisas como “peituda gostosa”, “puta inútil” e “vadia dos sete mares”. Quando usava heroínas ‘menos femininas’, como a lutadora Illaoi, lia coisas como “mulher macho”, “sapata inútil”, “traveco lixo” e “lésbica gorda”. Outra vez, escolhi o lutador Xin Zhao no topo e um aliado me chamou de “amigo”, isso até perceber o meu apelido feminino, então ele me mandou “lavar louça”, “chupar um pau” e “voltar” para a posição de suporte.

Outra coisa que me incomodava era os enquadramentos dos personagens femininos nas imagens oficiais. Mulheres retorcidas em poses inumanas. Quanto mais prestava atenção, mais encontrava detalhes perturbadores, como da vez que estava com a suporte Janna, ativei um comando para a campeã contar uma piada e a personagem insinuou ser uma prostituta. *“Sim, é verdade! Por apenas 2,95 por minuto, eu posso acabar com seu folego”*.

Percebi que todos esses detalhes, minimamente projetados pelos designers, faziam parte da violência de gênero que se manifestava nas partidas. Pois, essa linguagem audiovisual transmitia ideias e atribuía sentidos problemáticos ao feminino. Tendo em vista esse contexto, neste capítulo faremos um estudo semiótico dos personagens de *League of Legends*. Investigar, a partir da linguagem dos jogos digitais, quais os sentidos ou quais mensagens os elementos visuais e narrativos que compõem os personagens desejam transmitir para os jogadores; e quais práticas e significados essas representações podem promover ou dificultar. Quais as realidades são representadas no mundo fictício de Runnetera, que visões de mundo e valores são transmitidos, quem ganha e quem perde com elas, isto é, quem é incluído ou excluído e qual a situação específica das mulheres nesse processo.

2.1. Os jogos digitais enquanto linguagem

A semiótica foi criada pelo filósofo e matemático estadunidense Charles Sanders Peirce (1839-1914) no final do século XIX; e pode ser compreendida, de forma geral, como o estudo dos signos e seus processos de significação através da linguagem. Nesse sentido, não estamos nos referindo apenas ao idioma ou a língua escrita, e sim a todas as formas de linguagem (verbais e não verbais), dado que a comunicação entre indivíduos só é possível através de um sistema de signos. Peirce descreveu o

signo *como* “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém”, ou seja, é algo que representa alguma coisa, seu objeto (PEIRCE, 2012).

A semiótica social, ramo que optamos para este trabalho, é um subcampo do conhecimento, desenvolvido pelo sociólogo britânico-jamaicano Stuart Hall, voltado para a investigação de *como* a representação e a linguagem produzem sentido social. Essa abordagem nos fornece ferramentas fundamentais para desconstruirmos a naturalização da comunicação nos jogos online, revelando relações de poder e assimetrias de gênero. Isso porque, segundo Hall, a linguagem e a criação de signos são a chave para a reprodução ou transformação das estruturas sociais (HALL, 2016).

Por esse motivo, nesta seção buscamos apresentar as noções de representação, sentido e linguagem usados na semiótica social, tendo como base os estudos culturais do sociólogo Stuart Hall. Dessa forma, podemos trazer a abordagem semiótica para dar suporte a nossa leitura dos jogos digitais online, tratando essa prática e seus objetos virtuais como signos, como uma linguagem pela qual determinados sentidos são comunicados (HALL, 2016).

Na semiótica social, as análises de Stuart Hall buscam compreender como as imagens que estão à nossa volta nos ajudam a entender o mundo em que vivemos. De que maneira as imagens divulgadas pela mídia representam a realidade? Quem criou essas representações? Quais mensagens elas transmitem? Quem é que ganha ou perde com essa representação? Essas são algumas das questões levantadas pelo autor no livro “Cultura e representação”, que também procura mostrar como a construção de sentido é marcada pela influência da mídia (HALL, 2016). Este trabalho faz parte dos estudos culturais que buscam analisar as relações de poder na sociedade, investigando as disputas que ocorrem ao redor das imagens e de suas representações.

Segundo Hall, a representação é um dos conceitos centrais e podemos dividi-la em três abordagens: a reflexiva, a intencional e a construtivista. Na reflexiva, a linguagem reflete um significado que já existe no mundo dos objetos, das pessoas e dos eventos. Na intencional, a linguagem expressa apenas o que o falante, escritor, pintor e poeta quer dizer, ou seja, possui um significado intencional comunicado por uma pessoa. E na última, na construtivista, o significado se constrói na linguagem e através dela.

No primeiro e segundo caso, o significado é tido como uma realidade fixa e preexistente, em que a representação pode mudar ou distorcer seu objeto. Adeptos

dessas abordagens acreditam, por exemplo, na capacidade da mídia de retratar o mundo de uma maneira bem próxima da realidade, ou ainda, de criar uma nova imagem do mundo retratado. Os estudos culturais que usam as abordagens reflexiva e intencional estão preocupados em analisar as similitudes, diferenças e os graus de distorção da representação. Nessas perspectivas, a mídia não cria sentido através da linguagem, ela reproduz um sentido já dado na sociedade ou cria um novo sentido para a sociedade.

Hall rompe com essas visões mais tradicionais, incorporando um conceito construtivista de representação em suas análises. Por esse ângulo, o sentido nunca é único, fixo, arbitrário e tampouco é considerado um reflexo da realidade. Ele é uma construção histórico-cultural que emerge a partir de um conjunto de práticas sociais. Chamamos essas práticas que dão sentido aos objetos de “práticas significantes”.

Nessa abordagem, portanto, a produção de significado se constrói à medida que os objetos são representados através da linguagem. A linguagem não possui um sentido em si, mas seus elementos – sons, imagens, palavras, expressões, roupas, olhares – carregam um sentido, isto é, ideias que desejam transmitir.

Esses elementos – sons, palavras, gestos, expressões, roupas – são parte da nossa realidade natural e material; sua importância para a linguagem, porém, não se reduz ao que *são*, mas sim ao que *fazem*, a suas funções. Eles constroem significados e os transmitem. Eles significam, não possuem um sentido claro *em si mesmo* – ao contrário, eles são veículos ou meios que *carregam sentido*, pois funcionam como símbolos que representam ou conferem sentido (isto é, simbolizam) às ideias que desejamos transmitir. (HALL, 2016, p. 24)

Por esse ângulo, os meios de comunicação, por exemplo, são considerados agentes ativos de uma cultura, dado que eles produzem significado ao representar os grupos sociais, eventos, lugares, políticos e famosos. Eles podem fazer com que certas pessoas, ideias e valores fiquem em evidência e outras caiam no esquecimento. Como resultado desse processo, temos, por exemplo, a racialização do crime, a reprodução de narrativas sexistas e a formação de estereótipos para caracterizar estrangeiros.

Para Hall, a representação é parte fundamental do processo pelos quais os significados são compartilhados em uma cultura; ela envolve o uso de signos, linguagem e imagens que representam objetos, conectando, assim, o sentido e a linguagem à cultura.

Na linguagem, fazemos uso de signos e símbolos – sejam eles sonoros, escritos, imagens eletrônicas, notas músicas e até objetos – para significar ou representar para outros indivíduos nossos conceitos, ideias e sentimentos. A linguagem é um dos “meios” através do qual pensamentos, ideias e sentimentos são representados numa cultura. (HALL, 2016, p. 18)

Podemos definir, de modo geral, a linguagem como tudo aquilo que é passível de interpretação e possui significado; ela é composta por símbolos e representações em comum e não se restringe apenas ao idioma; ela opera simultaneamente como sistema representacional e prática significativa. Isto é, a linguagem reproduz ideia, valores, sentimentos do mundo social, no entanto, essa não é uma prática passiva, visto que ela também pode construir e fortalecer novos sistemas de valores de uma determinada cultura.

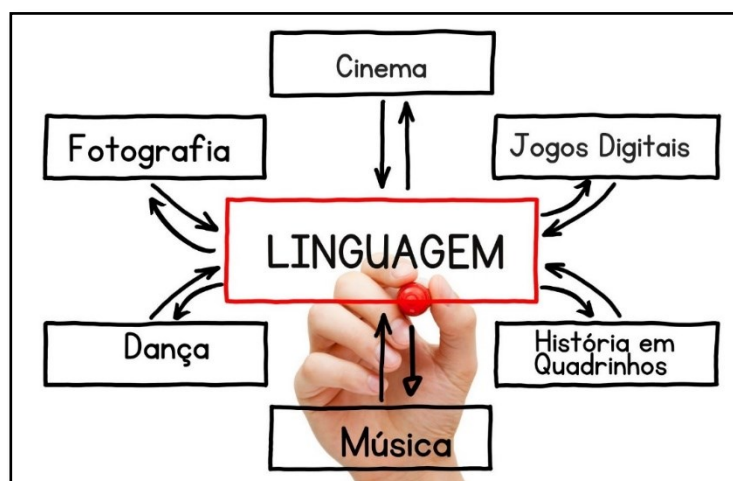
Não existe uma simples relação de reflexo, imitação ou correspondência direta entre a linguagem e o mundo real. O mundo não é precisamente refletido, ou de alguma outra forma, no espelho da linguagem: ela não funciona como espelho. O sentido é produzido dentro da linguagem, dentro e por meio de vários sistemas representacionais que, por conveniência, nós chamamos de “linguagens”. O sentido é produzido pela prática, pelo trabalho, da representação. Ele é construído pela prática significativa, isto é, aquela que produz sentidos (HALL, 2016, p. 53).

Podemos considerar como linguagem “*qualquer som, palavra, imagem ou objeto que funcionem como signos, que sejam capazes de carregar e expressar sentido e que estejam organizados como outros em um sistema*” (HALL, 2016, p. 37). Assim, podemos tratar como linguagem atividades como fotografia, música, quadrinhos, cinema e dança. Do mesmo modo, podemos pensar nos jogos digitais a partir de sua linguagem, ou seja, a partir de um sistema representacional que utiliza regras, formas de interação e linguagem audiovisual virtual para transmitir e criar sentido sobre uma determinada narrativa interativa.

Da mesma forma que a fotografia utiliza a imagem impressa para transmitir conceitos e representar o mundo, os jogos digitais são uma prática significadora que, através da linguagem, cria um contexto social que expressa uma visão de mundo, que está presente na história, na mecânica e nos corpos dos personagens.

Tendo em vista essas questões, esse estudo investiga, a partir da linguagem dos *jogos digitais*, mais especificamente daquele presente no *League of Legends*, quais os sentidos ou quais mensagens os elementos visuais e narrativos são transmitidos para o jogador; e quais práticas essas representações podem promover ou dificultar.

Figura 17 - Diagrama da linguagem



Fonte: Autora, 2022.

2.2. Estudos de gênero

Durante o séc. XIX foram criadas muitas teorias que justificavam a inferioridade da mulher na sociedade, embora se encontrem registros desde a época da Grécia Antiga. Como Platão e Aristóteles, para quem a mulher era uma espécie de homem incompleto, um erro da natureza; um ser debilitado que não se desenvolveu ao ponto de virar um ser humano completo, isto é, um homem²⁶.

Darwin, por exemplo, acreditava que as mulheres eram intelectualmente inferiores aos homens. Em seu livro, "*The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*" lançado em 1871, ele argumenta a competição entre os machos pelas fêmeas, aperfeiçoou e transformou o cérebro masculino em uma estrutura mais elevada; a prova desta superioridade, seria demonstrada pela quantidade de homens relevantes na sociedade (escritores, músicos, intelectuais e inventores). No recorte biológico, a diferenciação é feita com base nas genitálias, homens têm pênis e mulheres vulvas. Acreditava-se que homens e mulheres nasciam com características inatas, por isso deveriam cumprir seu destino biológico. Nesta perspectiva, os papéis sociais devem ser divididos conforme a diferenciação sexual; mulheres procriam e cuidam do lar, enquanto homens comandam e provém sustento; tratava-se de um impulso natural e inevitável.

Foi a partir da década de 50, com o livro "segundo sexo" da francesa Simone de Beauvoir que se desconstruiu a ideia de "essência feminina" e se estabeleceu a

²⁶ ARISTÓTELES, Política. Tradução de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1985.

distinção do termo sexo e gênero; o gênero para designar uma construção social, em oposição a palavra “sexo” que remete apenas a função biológica (BEAUVOIR, 2016a, 2016b). As obras de Beauvoir tinham forte influência do movimento filosófico existencialista e possuía como premissa a ideia de que a existência precede a essência; que, na prática, significa dizer que não existe uma natureza humana inata ou anterior à existência. Primeiro o ser humano nasce e só depois que ele é ensinado a desempenhar o seu papel social (SARTRE, 2012).

Uma das frases mais famosas de Beauvoir “Não se nasce mulher, torna-se mulher” remete à ideia do gênero como uma construção social (BEAUVOIR, 2016b). A frase se opõe a visão essencialista de “feminilidade” e “masculinidade” como um conjunto de características inatas do ser humano, isto é, não existem formas de andar, sentar, vestir ou de se comportar e pensar pré-estabelecidas. Primeiro nascemos, e só depois é que somos ensinados a ser homem ou mulher; o gênero é sempre uma construção histórica e cultural.

Na década de 90 a filósofa pós-estruturalista Judith Butler em seu livro “Problemas de Gênero” (2018) critica essa divisão entre o biológico e o social, afirmando que o conceito de sexo também é socialmente construído.

O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado nem sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo para a natureza; ele também é um meio discursivo/cultural pelo qual “a natureza sexuada” ou “um sexo natural” é produzido e estabelecido como “pré-discurso”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura. (BUTLER, 2018, p. 27)

Para Butler o conceito binário de sexo não serve para afirmar fatos da biologia, mas uma operação de controle e regulação social. Nascemos com um gênero designado, recebemos um certo tratamento, uma certa educação e existem expectativas sociais impostas para agirmos de determinada maneira (BUTLER, 2018). Por exemplo, se você é mulher, deve se comportar educadamente, usar saias e vestidos, falar baixo e ser submissa à autoridade masculina; sua cor deve ser rosa, seu banheiro é este da boneca com saia; você foi feita para procriar e cuidar; você é emocional, por isso menos racional. Você deve se relacionar romanticamente apenas com homens.

Para pensar a binaridade, Butler trabalha a ideia do gênero enquanto um ato ou uma performance; que é uma concepção oportuna para a análise de personagens

virtuais. Pensar o gênero como performance, significa dizer que ninguém pertence a um gênero desde sempre; de fato, o gênero é um fenômeno que é produzido e reproduzido a todo tempo. Interpretamos um papel, nós agimos, andamos, gesticulamos e falamos de forma a consolidar uma impressão de ser homem ou ser mulher (BUTLER, 2018).

No mundo virtual, personagens não nascem com um corpo ou com genitálias, o que temos é uma performance de gênero por meio da imagem. Assim, é criado um personagem que se interpõe entre o jogador e o mundo, e através de certos elementos estabelece se um personagem é feminino ou masculino. Para este trabalho, uso este conceito para identificar quais os elementos fazem parte de uma performance de gênero “feminina” e quais são as características de uma performance “masculina”.

É importante ressaltar que reconheço e respeito outras formas de existência que ultrapassam a concepção binária de feminino e masculino. No entanto, neste trabalho, optei por trabalhar com o recorte binário de gênero, visto que os jogos digitais são fortemente marcados por essa concepção. Dado o aviso, vamos seguir com a análise.

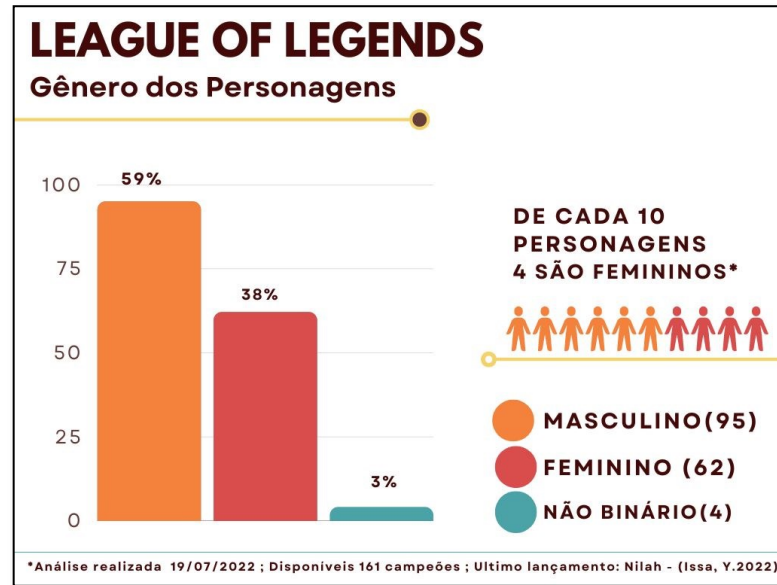
2.3. Análise dos Personagens

Este subcapítulo tem o objetivo de fazer uma análise semiótica dos personagens do jogo online de *MOBA*, *League of Legends*, considerando a distribuição de gênero, os corpos, a faixa etária, o grau de nudez e as representações étnicas dos personagens disponíveis na plataforma digital.

2.3.1. Classificação por pronome

Em relação à distribuição de gênero, vemos na Figura 18 que a maior parte dos personagens é do gênero masculino. Dos 161 personagens analisados em *League of Legends*, 59% (95) são do gênero masculino, 38% (62) feminino e 3% (4) não-binários. Esta análise foi realizada em 19/07/2022, neste período a última campeã lançada foi a lutadora Nilah.

Figura 18 - Distribuição dos personagens por gênero



Fonte: Autora, 2022.

Como o jogo não disponibiliza informações a respeito do gênero, a classificação foi feita com base nos pronomes encontrados na história oficial. Foi considerado feminino personagens com o pronome “*she*” e “*her*”, como masculino os com “*He*” e “*His*” e não-binário aqueles com “*it*”, “*its*” ou “*they*” e “*them*”. Optei pela classificação em inglês, devido à dificuldade da nossa língua denominar identidades de gênero não binárias. Personagens com pronome “*it*” tendem a ser tratados no masculino no Brasil.

A partir da análise das narrativas, observamos que foram considerados atributos masculinos comportamentos que impelem ao protagonismo. Os campeões, no geral, são descritos como fortes, potentes, corajosos, destemidos, ousados, viris, racionais, inteligentes, capazes, eficientes, práticos, rudes, insensíveis; eles são selvagens, ferozes, mortíferos, impetuosos, temíveis, truculentos e predadores violentos.

Enquanto isso, o feminino ocupa um papel secundário, inferior e complementar; as mulheres são representadas como passivas e auxiliadoras, reduzidas por vezes a meros receptáculos da libido masculina. São caracterizadas como esse “outro” delicado, terno, afável, meigo, pacífico, fraternal, gracioso, frágil, suscetível, emocional, irracional e débil. São vistas como seres instáveis, sensíveis, vulneráveis, ou ainda, como envoltentes, sedutores, carnavais, impuras, podendo ser astutas, dissimuladas, enganosas e traiçoeiras.

Figura 19 - Performance de gênero nas skins de *League of Legends*



Fonte: Imagens obtidas no site oficial da Riot Game e editada pela autora, 2022

Em relação aos personagens não binários, notamos que eles tendem a ter performance de gênero em seus visuais alternativos (Figura19). Por exemplo, Cho'Gath é um monstro sem gênero que usa o pronome “it”, no entanto, na *skin* “Cho'Gath Cavalheiro” ele aparece com uma roupa de gala masculina de cartola e monóculo. “Fiddlesticks, o terror ancestral” é um espantalho maligno que, na sua versão marítima – Fiddlesticks perna de pau – tem aparência de um pirata de barba. Nocturne, uma sombra demoníaca, ganha forma e armadura de um guerreiro na skin “Nocturne Terror congelante”. Temos, também, os Kindred, dois espíritos da morte representados por uma ovelha humanoide e um espectro de lobo. No visual “Kindred de porcelana” a ovelha é representada como uma mulher branca.

Criaturas “neutras” são chamadas de “ele” quando apresentam comportamentos e características masculinas. Por exemplo, o tanque Zac deveria ser uma gosma química sem gênero que ganhou vida em um experimento científico. A criatura é descrita como heroica e solidária, mas violenta, feroz, mortal e apavorante. Na sua biografia oficial, é descrito como “it”, mas suas características e seu design são lidos como masculino. Ao longo do tempo, o personagem passou a apresentar masculinidade em alguns visuais alternativos, como na caracterização de “Zac curtindo o verão” em que apareceu vestindo uma bermuda masculina de praia. Não

demorou muito, e o personagem passou a ser referido como “*he*” nos contos oficiais e sua existência foi enquadrada oficialmente como masculina.

A partir desses exemplos, percebemos que a performance feita pelos designers é importante para a interpretação do gênero do personagem por parte dos jogadores. Um exemplo de divergência entre designer e jogadores aconteceu com o lançamento da Rek’Sai. Rek’Sai, a escavadora do vazio, é a segunda criatura feminina sem traços humanoides lançada no jogo, com aparência grotesca, de um monstro feroz e assassino. Ela foi lida inicialmente pelos jogadores como uma criatura masculina.

No Brasil, em especial, escutei diversas vezes “o Rek’Sai”, de amigos, jogadores profissionais e *casters* (narradores de e-sport). Demorou um tempo até que o gênero da campeã fosse usado corretamente. Acredito que parte dessa dificuldade seja a naturalização de estereótipos femininos tradicionais, afinal, como tantas campeãs delicadas e sensuais, é difícil relacionar o feminino a uma performance animalésca e feroz, que é considerada masculina.

2.3.2. Morfologia e sexualidade

Nos jogos digitais, assim como na literatura fantástica, na ficção científica e no *RPG*, os humanos são uma raça entre muitas outras disponíveis no “multiverso”. O multiverso é um conjunto hipotético de universos possíveis, incluindo este em que vivemos. No mundo de *D&D* (*Dungeons & Dragons*), por exemplo, sendo o primeiro jogo de *RPG*, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado, em 1974 nos Estados Unidos pela TSR, Inc, apesar de os humanos serem a raça mais comum desse universo, eles convivem e interagem com outras espécies fantásticas como anões, elfos, *halflings*, gnomos, fadas, *draconatos* e *goblins*.

Espalhados pelo mundo imaginário, transitam personagens de diversos tamanhos, formas e cores. Baixos e robustos anões, guerreiros com seus martelos e machados esculpidos nas forjas ardentes das minas profundas de seus impérios. Elfos esbeltos de traços finos e corpos delgados, com suas vestes coloridas e elegantes, caçam escondidos em alguma remota aldeia florestal.

Em *League of Legends* os personagens são distribuídos em diferentes raças e espécies imaginárias, criaturas de outra dimensão, seres amaldiçoados, espectros corrompidos, encarnações de semideuses, híbridos e ciborgues. Apesar de fantásticos, é importante lembrar que esses personagens são criados por pessoas; por um sujeito que vive em um país, compartilha uma determinada cultura em um

momento histórico específico. Dessa forma, podemos dizer que todos os games reproduzem seus contextos culturais em algum grau (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b)

Por esse motivo, acrescentei a análise mórfica dos personagens, como uma forma de medir o impacto de gênero na construção dos seres fantásticos. Minha principal referência foi o artigo do GEEMA²⁷ “*Representação de gênero e raça em jogos de videogame*” (EURÍSTENES; FERES JR; MACHADO, 2018). Esse trabalho foi escolhido por dois motivos, o primeiro por ser um dos raros trabalhos na área das Ciências Sociais sobre jogos digitais e gênero, o segundo por apresentar um rigor metodológico que carece a maioria dos trabalhos em games studies. O texto analisa a questão da diversidade na representação de gênero e raça em três grandes jogos, *LOL*, *World of Warcraft*²⁸ e *Dota2*²⁹.

Para a identificação das características físicas dos personagens, o artigo usou parâmetros antropomórficos, classificando os personagens em “humanos”, “humanoides” e “não humanoides”. Inicialmente usei as categorias do GEMAA como referencial, contudo, à medida que o trabalho se desenrolava, senti a necessidade de formular meus próprios parâmetros de avaliação, pois senti inconsistência na classificação utilizada.

Por exemplo, não há critério definido para a categoria “humano”. Isso em nenhum momento foi delimitado. Personagens amaldiçoados ou modificados geneticamente permanecem humanos? Interpretei que “humano” tinha como base critérios estéticos, “se parece humano, então será classificado como um”. Dessa forma, personagens divinos e milenares com aparência humana foram incluídos nessa categoria.

Deparei-me com *Janna*, uma heroína de aparência humana, mas com orelhas pontudas estilo elfo, “*humanos não têm orelhas assim*” pensei e a classifiquei como “humanoide”. Finalizada a divisão, notei que coloquei o Renekton, um crocodilo animalesco guerreiro que se movia em duas patas, no mesmo grupo que uma “quase-humana de orelhas pontudas” e isso era um problema. Ambos possuem marcações de gênero, mas apenas ela era sexualizada. Deveria colocar Janna como humana? Afinal, apenas as suas orelhas pontudas a separavam dessa categoria.

²⁷ Grupo de estudos multidisciplinar de ação afirmativa (GEMMA) que pertence ao Instituto de Estudos Sociais e Políticos (IESP- UERJ)

²⁸ World of Warcraft. Disponível em: < <https://worldofwarcraft.com/pt-br/> > Acesso em fevereiro de 2022.

²⁹ Defense of the Ancients 2. Disponível em: < <http://br.dota2.com/> > Acesso em fevereiro de 2022.

Percebi que teria que criar as minhas próprias categorias e que essa construção estaria intrinsecamente ligada às perguntas que faria sobre meu objeto. Comecei reformulando a categoria mórfica. Por que ordenar os personagens por sua forma? Qual a finalidade dessa divisão? O que eu quero refletir e evidenciar com essa classificação? Intuitivamente percebia que, enquanto os personagens masculinos eram em sua maioria criaturas animais com poucos traços humanos, as heroínas quase sempre conservavam a fisionomia facial humana e suas curvas corporais; tudo isso com o intuito de atrair sexualmente um público masculino heteronormativo.

Assim, reformulei as categorias em três grupos: **humanos**, **híbridos** e **criaturas**. Como critério considerei o background dos personagens, a trajetória bibliográfica, as animações, a “*splash art*” (a foto principal do personagem), as “*skins*” (bens virtuais que oferecem visuais alternativos aos campeões), entre outros materiais oficiais do jogo.

Em “**humanos**” temos os personagens com a aparência humana e um rosto identificável. Estão incluídas pessoas com próteses mecânicas (ciborgues), aprimoramentos genéticos (mutantes) e seres mágicos que possuam a aparência, estrutura física e cor de pele compatível com a dos humanos.

Como “**híbridos**”, considerei os seres com características físicas antropomórficas que possuam uma estrutura corporal e facial parcialmente humana. Robôs, seres mitológicos (metade animal/humano como as sereias), criaturas com peles coloridas, espectrais, de diferentes raças animais, mas que preservam os traços do rosto humano.

Foram considerados “**criatura**” os seres espectrais, disformes, raças predominantemente animais e seres com pouca semelhança facial/corpórea humana.

Na análise, tivemos dificuldade em avaliar heróis mascarados. A ocultação total ou parcial do rosto dos personagens – com máscara, capuz e bandanas- dificultou, e às vezes inviabilizou uma classificação estética mais detalhada. Por esse motivo, formulei uma categoria paralela intitulada os “**sem-face**”, para me referir aos personagens que não têm a identidade visual baseada em um rosto humano identificável. Todos os “*sem face*” foram classificados como “criaturas”.

Considerei como “*sem-face*” todos os personagens que ocultam total ou parcialmente o rosto na *splash art* oficial, de modo a impedir uma avaliação etária,

estética e étnico-racial; isso inclui os campeões que revelam seus rostos apenas em visuais alternativos.

A principal diferença entre “criatura” e “híbrido” é que, no primeiro caso, a identidade visual do personagem não se constrói com base em um rosto/corpo humano identificável, privilegiando outros elementos. No segundo, o rosto e as formas do corpo humano são mantidos. Como exemplo, vamos analisar Kai'Sa e Malzahar, ambos personagens são humanos que foram tocados pela dimensão do vazio e sofreram transformações mágicas em seus corpos. Eu os classifico como uma híbrida e uma criatura.

Figura 20 - Impacto da sexualização - nos personagens de *League of Legends*



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site *League of Legends*, 2022

No primeiro quadro da Figura 20, observamos a campeã híbrida Kai'Sa, a filha do vazio. Ela é uma mulher branca, jovem, de cabelo liso, rosto redondo, testa lisa, nariz e boca estreitos e tem um corpo magro e bem torneado. Usa um traje acoplado no corpo, parecendo uma segunda pele, nele se sobrepõem armaduras e asas. Apesar de ter a maior parte do corpo tapado, seu traje é justo e realça as formas do seu corpo.

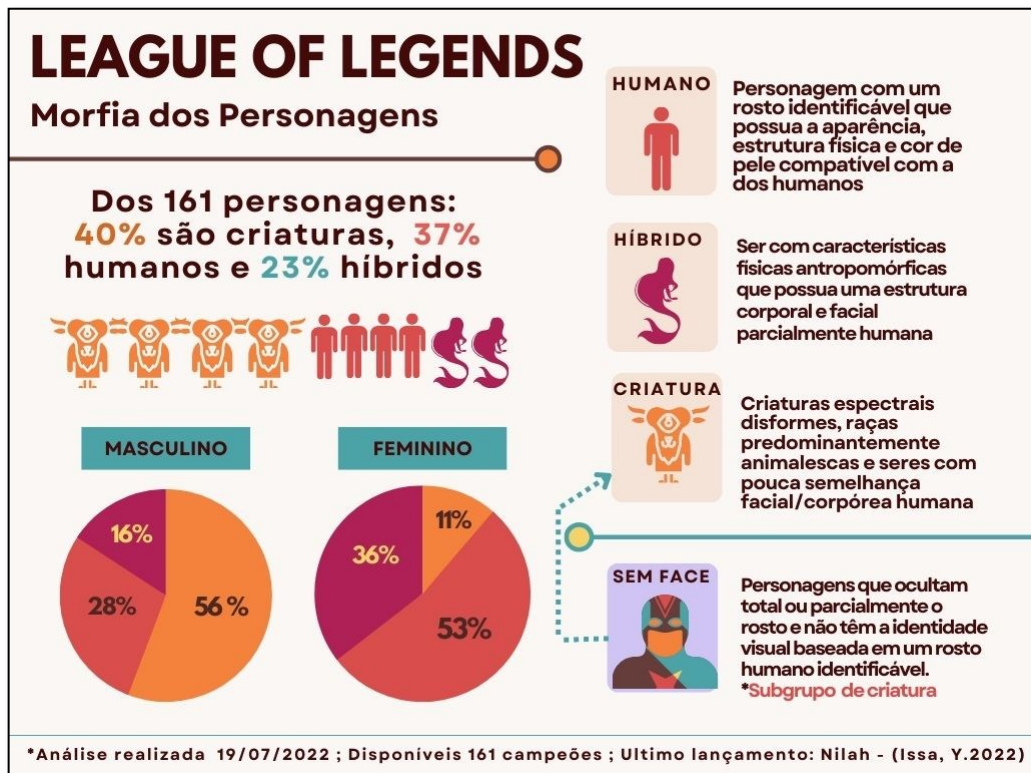
No segundo quadro, temos o profeta do vazio Malzahar, um personagem masculino, com trajes largos que ocultam a maior parte do seu corpo. Ele tem os

braços torneados expostos e o rosto oculto por um capuz e uma máscara. Nos seus olhos e no topo da sua cabeça, vemos uma luz roxa que escapa por três aberturas. Apesar de Malzahar preservar uma estética humana, seu rosto e corpo estão ocultos por trajes, dessa forma, não temos a certeza de que se trata de um humano.

No jogo, Kai'Sa é identificada por seu rosto, asas e formato do corpo. Já Malzahar, que não tem um rosto/corpo identificável, é reconhecido por suas habilidades (levitação) e poderes mágicos como evocação de “*voidlings*” pequenas criaturas que o seguem e atacam inimigos próximos. Em outras palavras, quando a magia atinge o masculino, este (geralmente) se transforma em uma criatura, isto é, um ser predominante animalesco. Em compensação, quando a magia toca o feminino, este (tende a) se torna um ser híbrido, uma humana, com rosto, curvas sensuais e com poucos elementos animais ou fantásticos; para se manterem humanamente atraentes para um público masculino heteronormativo.

A) Humano, híbrido e criatura

Figura 21 - Distribuição dos personagens (*League of Legends*)



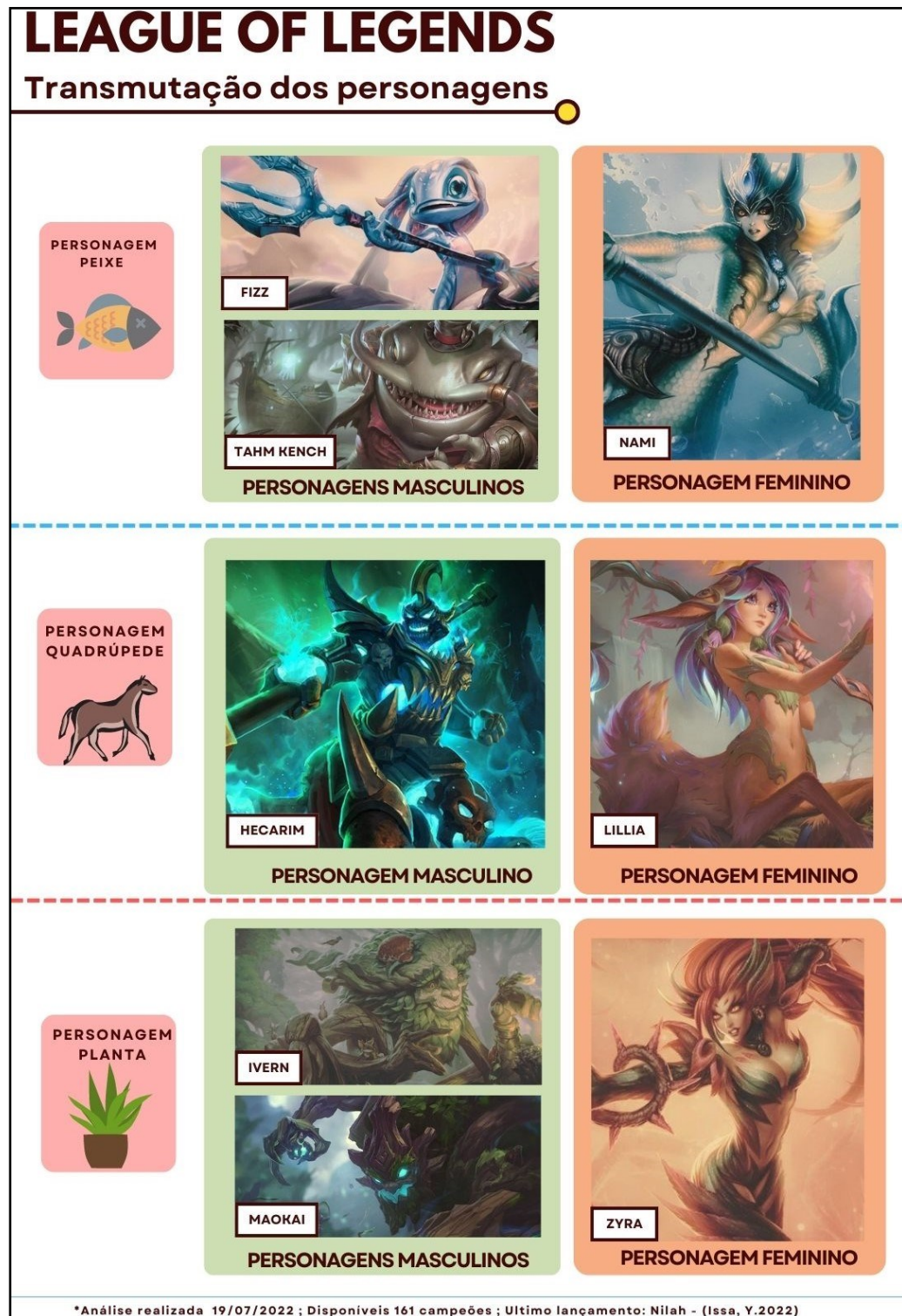
Fonte: Autora, 2022

Em *League of Legends* 40% (64) dos personagens são criaturas, 37% (59) humanos e 23% (37) híbridos (Figura 21). Em relação aos personagens femininos, em 89% deles predominam marcadores corporais humanos, sendo 53% humanos e 36% híbridos; e apenas 11% são criaturas. Nos personagens masculinos, a distribuição é mais equilibrada; 56% são criaturas e 44% dos campeões têm traços humanos dominantes; sendo 28% humanos e 16% híbridos. Tais dados mostram que personagens femininos são mais próximos da caracterização de “humanos”, mantendo suas formas e curvas características do gênero, enquanto os personagens masculinos são predominantemente “criaturas”, aproximando-se da ferocidade animal.

A mistura das formas humanas e animais em ilustrações é uma prática antiga, no antigo Egito, por exemplo, temos várias deidades, homem/animal como Hórus, o deus do sol nascente, um humano com cabeça de falcão e Anúbis, o deus dos mortos, um humano com cabeça de chacal. Em narrativas de super-heróis e na literatura fantástica, essa mistura acontece através da trama de transmutação mórfica do herói. Nela, um humano comum é amaldiçoado/corrompido por algum ser/objeto sobrenatural, transformando-se em um ser mágico.

Observamos que, enquanto os heróis são retratados como criaturas monstruosas e animais, as heroínas costumam manter as curvas do corpo humano e as características faciais, criando heroínas sexualmente atraentes para um público masculino heteronormativo. Abaixo (Figura 22 e 23) temos dois infográficos mostrando as diferenças corporais dos personagens de *League of Legends*:

Figura 22 - Transmutação dos personagens de League of Legends



Fonte: Autora, 2022

Figura 23 - Caracterização dos personagens de League of Legends



Fonte: Autora, 2022.

Assim como nas ilustrações dos quadrinhos estadunidenses, uma linguagem incorporada nos jogos digitais, as personagens femininas são mostradas e descritas a partir de seus atributos físicos, sendo a beleza e o apelo sexual uma condição prioritária. Para a pesquisadora Selma Regina Nunes Oliveira, essa tradição de representar o corpo feminino funciona como uma instância de vigilância e controle sobre a sexualidade feminina e masculina. Dessa forma, são reforçados os padrões de beleza a serem seguidos pelas mulheres, e estabelece quais corpos são desejáveis e consumíveis para o público masculino. No livro *“Mulheres ao quadrado”* (2007) a autora ressalta:

Sob esse aspecto, as personagens femininas de história de quadrinhos, mocinhas ou vilãs, convertem-se em verdadeiros manuais de forma; significações a serem ludicamente decodificadas pelos olhos do menino. Sua virilidade está lá, sempre presente na oposição da representação do corpo masculino com o feminino. Os valores de força e potência estão latentes no contraste entre as silhuetas dos personagens: a contextura dela é pequena e delicada, enquanto a dele é grande e maciça. Os seios e o ventre dela afirmam o status fecundador do menino; a cintura, que segundo Bourdieu é o limite simbólico entre o puro e impuro, confirma sua função de senhor e guardião da sexualidade feminina; enfim, toda forma feminina arquitetado no papel projeta-se para ele. (OLIVEIRA, 2007, p. 151)

“Exagero”, dirão alguns jogadores. “As coisas mudaram nos últimos anos”. É verdade, a representação feminina mudou muito na última década, inclusive, temos muitos estudos sobre esse processo (CRUZ; PIMENTA, 2015; MALKOWSKI; RUSSWORM, 2017; NECKMAN; PETRULYTÉ, 2020; RODRIGUES DA SILVA NETO, 2020; BARBOSA, 2021; DRAYCOTT, 2022). No entanto, é importante ressaltar, que este não é um problema superado. Corpos femininos continuam sendo sexualizados e relacionados a uma narrativa rasa de mulher fatal. Neste estereótipo, o principal trunfo feminino está na beleza, na sensualidade de suas curvas; que enfeitiça, manipula e desarma até o mais brutal dos guerreiros.

Figura 24 - Personagens femininos híbridos de *League of Legends*



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site *League of Legends*, 2022.

Na Figura 24, temos o exemplo de quatro personagens híbridas do jogo. Todas marcadas em suas bibliografias pelo rótulo de sedutoras, amaldiçoadas, corrompidas, demoníacas; atraindo vítimas com seus corpos. A primeira campeã é Zyra, descrita no site oficial de *LOL* como a “fúria da natureza em forma física e uma sedutora criatura híbrida entre planta e humana”³⁰. Em seguida, temos Evelynn, a criatura demoníaca meio escorpião que seduz suas presas com sua “*voluptuosa aparência de fêmea humana*”. Abaixo temos um trecho da sua descrição oficial:

³⁰ Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champions/> Acesso em fevereiro de 2020.

Nas ruelas sombrias de Runeterra, a criatura demoníaca Evelynn busca sua próxima vítima. Ela atrai presas com sua voluptuosa aparência de fêmea humana, mas assim que a vítima sucumbe ao seu charme, a verdadeira forma de Evelynn é revelada. A criatura então sujeita suas vítimas a um tormento inenarrável, gratificando-se com a dor alheia. Para ela, esses contatos são casinhos inocentes; para o resto de Runeterra, são histórias macabras de encontros lascivos que deram errado e lembretes terríveis sobre o custo do desejo desenfreado. (*“League of Legends”*, 2009)

Da classe dos assassinos, toda a mecânica da personagem gira em torno do estereótipo da mulher fatal que enfeitiça o inimigo com seu corpo. Uma das habilidades - lançada pela personagem - chamada “fascinação”, Evellyn amaldiçoa seu alvo, fazendo com que este perca temporariamente sua resistência mágica, além de encantá-lo, impedindo-o de reagir por alguns segundos. Sua habilidade mais poderosa, “última carícia”, libera uma energia demoníaca que a deixa invulnerável para fugir da batalha, enquanto seus inimigos sofrem dano.

Na sequência, temos Elise, a mulher aranha, amaldiçoada pela mordida de uma aranha peçonhenta, transformada em um ser *“belo, imortal e completamente desumano (...) que atrai vítimas ingênuas para sua teia”*. Alimenta-se, após seduzir, para manter-se eternamente jovem. E por último, Cassiopeia, a mulher serpente amaldiçoada, a filha mais bela de uma família aristocrata. *“(...) uma criatura mortal dedicada a manipular os outros para fazer suas vontades sinistras’*. Descrita como uma mulher astuta, capaz de manipular até o coração mais duro, virou um ser híbrido venoso que traz a morte com um mero olhar³¹.

Figura 25 - Personagens masculinos animais em *League of Legends*



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site *League of Legends*, 2022.

³¹ Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champions/> Acesso em fevereiro de 2022

Na Figura 25, temos o exemplo de quatro criaturas masculinas de *League of Legends*. Nasus, um brilhante estrategista militar do fictício império de Shurima, e seu irmão mais novo, o guerreiro sanguinário Renekton. Por meio de um ritual mágico, transformaram-se em seres ascendentes, um chacal e um crocodilo semideus protetores do império em épocas sombrias. Rengar, o acossador da alcateia. Um caçador feroz que vive em busca das criaturas mais perigosas da região. Sua principal obsessão é obter a cabeça de Kha’Zix, uma criatura feroz da dimensão do vazio que arrancou seu olho. Diferente das heroínas anteriores, onde seus poderes estão condicionados a sexualidade de seus corpos, a força dos personagens masculinos independe de sua atratividade física e se justifica em si mesmo.

B) Sem face

Figura 26 - Personagens "sem face" de *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

No infográfico acima (Figura 26), observamos uma tendência a representar personagens masculinos com o rosto oculto. Dos 161 personagens disponíveis, 29 foram classificados como “sem face”, sendo 23 masculinos, 4 femininos e 2 não binários. Dos campeões, 16 deles tinham o rosto totalmente tapado e 7 deles tinham a face parcialmente oculta. Já entre as campeãs, temos 3 com o rosto parcialmente tapado e apenas uma com cobertura total.

2.3.3. Temporalidade

Os jogos online costumam representar seus personagens em idade jovem ou adulta, em uma possível associação entre juventude e a capacidade de combate (EURÍSTENES; MACHADO; FERES JUNIOR, 2018). Em relação ao gênero, vemos uma discrepância acentuada na distribuição etária dos personagens. Os campeões possuem uma distribuição mais equilibrada, podendo ser retratados como heróis em diferentes fases da vida humana. Enquanto isso, as personagens femininas tendem a ser representadas com aparência de criança e mulheres jovens; e dificilmente aparentam alcançar uma idade mais madura.

Figura 27 - Campeãs maduras em *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022

Em *League of Legends* temos inúmeros campeões com marcas de envelhecimento, tais como cabelo e barba grisalha, rugas ou linhas de expressão (Figura 28). Entre eles podemos citar: Braum, Corki, Darius, Gangplank, Gragas, Singed, Swain, Udir, Zilian, entre outros. Por outro lado, temos apenas duas campeãs com aparência de uma mulher madura: a lutadora Camille e a suporte Renata Glasc (Figura 27). Não existe nenhuma fonte oficial do jogo que forneça a idade dos personagens. A classificação etária só pôde ser feita por critérios mais subjetivos, como a aparência física e indicadores de idade.

Figura 28 - Campeões maduros em *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

Camille é a chefe de inteligência do clã Ferros que por meio da tecnologia hextec aprimorou seu corpo para tornar-se uma máquina mortal. Essas alterações - pernas de lâmina, visão e coração biônico - deixam em aberto se a campeã “é agora mais máquina do que mulher”. Graficamente, apresenta poucos sinais de idade devido aos aprimoramentos corporais, tendo apenas o seu cabelo branco como indicativo. No entanto, esse detalhe pode ser interpretado como uma característica de personagens fantásticos e seus cabelos coloridos, e não necessariamente uma marca de idade. Apesar de ser descrita como uma mulher madura, Camille aparece em seus visuais alternativos como uma mulher jovem.

“Renata Glasc, a baronesa da química” foi liberada no primeiro semestre de 2022, mais de doze anos após o lançamento de *LOL*. Atualmente, ela é o único personagem feminino com sinais explícitos de envelhecimento, exibindo suas mechas grisalhas e linhas de expressão; No entanto, a heroína tem o rosto parcialmente coberto por uma máscara de ferro. Até o momento, ela tem uma *skin* disponível, a “Almirante Glasc” em que mantém os traços da idade e aparece com o rosto sem máscara.

Com exceção de Camille e Renata, a maioria das campeãs é retratada como mulheres jovens ou abaixo da idade adulta (Figura 29). Personagens femininos mágicos ou milenares tendem a manter uma aparência jovem e sexualmente atraente. Neeko, a camaleoa é um ser fantástico com centenas de anos, mas que possui a aparência adolescente e a personalidade infantilizada. É descrita como um ser encantado que exala “pureza e inocência”, na caracterização artística aparece andando de quatro e vestida com um mini short e uma blusa de alça com um dos lados caídos.

Figura 29 - Faixa etária das campeãs em *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

Tais dados reforçam a ideia da sexualização precoce das heroínas e sugerem a associação do poder feminino restrito à juventude. Hipersexualizadas, o amadurecimento e o envelhecimento das campeãs representam a perda de potência comparada aos personagens masculinos. Estes se tornam mais fortes, sábios, experientes, ganham cicatrizes de batalha e passam a ser mais respeitados e temidos.

Na Figura 28 temos o exemplo de alguns personagens maduros de *League of Legends*. Swain - O mestre da estratégia, após ser aleijado em uma emboscada, procurou nos poderes das trevas uma nova fonte de poder. Com novo braço demoníaco, virou o imperador da fictícia nação de Noxus, após matar seu antecessor. Respeitado e temido pelas inúmeras batalhas que comandou, procurou fortalecer e

estender as fronteiras de seu império. Para isso, convocou três principais líderes do país para pôr em prática seu projeto expansionista. Entre eles está Darius, o líder militar mais experiente e temido de Noxus. Os longos anos de batalha o fortaleceram, “de origem humilde, ele subiu constantemente de posição, colocando sempre o dever acima de tudo. Sua agressividade, disciplina e firmeza lhe renderam o respeito dos colegas”³².

Outro campeão é Singed, um químico brilhante do imaginário distrito industrial de Zaun. Este aprendeu desde novo a manipular sozinho a química tecnologia, realizando inúmeros experimentos ilegais, ultrapassando o limite da ética e da moral de sua época. Singed nunca deixou nada ficar entre ele e a sua busca pelo conhecimento. Com mais de um século de vida, vêm estendendo seu tempo natural ingerindo inúmeras substâncias químicas e se submetendo a diversos procedimentos cirúrgicos. Apesar da idade avançada, as mutações genéticas deixaram o seu corpo mais forte e resistente do que um humano comum. E por último, Zilean, um poderoso mago que, após ver sua terra natal ser destruída, invocou uma magia antiga que o permite transitar pelo tempo-espaço. Tornando-se imortal, o mago “caminha entre passado, presente e futuro, curvando e distorcendo o fluxo do tempo à sua volta, sempre procurando por aquele momento fugaz que vai fazer o relógio voltar e desfazer a destruição de Icathia”³³.

Todos os quatro personagens apresentados são figuras importantes no universo narrativo de *League of Legends*. Os anos não os enfraqueceram diante dos campeões mais jovens, pelo contrário, suas cicatrizes, deformações e tragédias os fortaleceram e os levaram ao seu lugar de destaque. O mesmo não acontece com os personagens femininos. Presas em seus corpos jovens, expostos e curvilíneos, são pouco exploradas na potência de suas possibilidades de seus diferentes corpos, cores de pele e idades.

2.3.4. Marcadores de gênero e sexualidade

No que tange aos tipos corporais, verificamos uma falta de diversidade na constituição física dos personagens. Os campeões, no geral, são representados como

³² Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champions/> Acesso em fevereiro de 2020.

³³ ibidem

homens brancos, músculos, e as campeãs como mulheres magras, brancas e curvilíneas, reproduzindo um ideal de beleza europeu.

Dos campeões disponíveis no jogo e aptos para análise, 53% (26) são fisicamente robustos, ou seja, possuem um corpo desenvolvido e forte, tendo como principal característica a hipertrofia muscular. 37% (18) deles são atléticos, dispondo de uma estrutura magra e esguia, com músculos definidos, sem que saltem; e 10% (5) são magros. O único personagem gordo é o lutador Gragas, não existindo nenhuma campeã gorda ou arredondada.

Figura 30 - Identidade visual das campeãs de *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

Em relação aos personagens femininos, 90% (53) têm a cintura fina e marcada, 76% (45) são curvilíneas, isto é, possuem um corpo com cintura fina, seios e quadris fartos. Não se trata apenas de um corpo atraente, mas de uma estrutura física desproporcional; mulheres muito magras com seios muito grandes. Nesse sentido, 30% (18) das campeãs tinham seios volumosos em excesso (Figura 30).

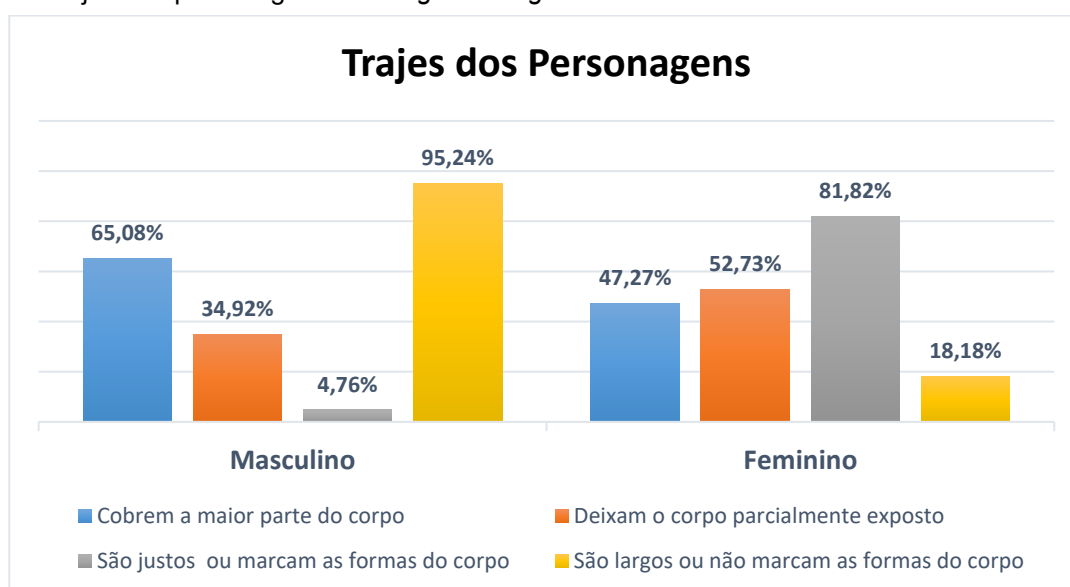
No que se refere ao tamanho e ao tipo de cabelo, 79% das personagens usavam cabelos compridos e 85% delas tinham o cabelo liso. Senna e Rell são as únicas campeãs com cabelo crespo. Ao contrário de Rell que aparece com o cabelo parcialmente alisado, Senna mantém seus dreadlock inclusive nos visuais

alternativos. Outras duas campeãs usam esse penteado no visual “Illaoi da resistência” e “Nidalee caçadora de cabeças”.

Em relação aos marcadores de gênero, observamos a presença de corpetes, salto alto, saia, babados e outros marcadores de feminilidade que contrariam a prática da luta. Das campeãs híbridas e humanas, 47% (26) usavam maquiagem, 36% (20) tinham algum tipo de bijuteria, 29% (16) vestiam *boob plate*, que são armaduras ineficientes³⁴ moldadas a partir da ênfase nos seios. Esses números são referentes apenas à *splash art* oficial.

Diferentes estudos apontam que a diferença no traje dos personagens é outro indício da sexualização feminina nos jogos digitais (OLIVEIRA, 2007; CONSALVO; HARPER, 2009; EURÍSTENES; MACHADO; FERES JUNIOR, 2018; NECKMAN; PETRULYTÉ, 2020; TORQUATO, 2020). No gráfico abaixo (Tabela1), vemos que 95,24% dos campeões usam roupas largas ou que não marcam a forma do corpo. Já entre as campeãs, 81,82% usam roupas justas ou que marcam a forma do corpo. No que tange o grau de nudez, 65,08% dos personagens masculinos cobrem a maior parte do corpo, contra 47,27% dos femininos. Quando observamos esses números individualmente, não vemos uma discrepância tão grande no grau de nudez, no entanto, ao observar o cruzamento dos dados, esse cenário muda.

Tabela 1 - Trajes dos personagens de *League of Legends*



Fonte: autora, 2022.

³⁴Disponível em: < <https://www.tor.com/2013/05/06/boob-plate-armor-would-kill-you/> > Acesso em fevereiro de 2020.

Na tabela 2 e 3 vemos a relação entre a cobertura e o grau de exposição dos personagens a partir de um recorte de gênero. Conforme os dados, 65,08% dos personagens masculinos usam roupas cobertas e largas que não marcam a forma do corpo e 30,16% usam trajes expostos, porém largos. Nenhum dos campeões usa roupa coberta e justa. Por outro lado, 49,09% das personagens femininas costumam usar roupas justas e que deixam o corpo parcialmente exposto e 32,73% vestem trajes cobertos, porém justos.

Tabela 2 - Trajes dos personagens masculinos de *League of Legends*

	COBERTO	EXPOSTO	Total Geral
JUSTO	0,00%	4,76%	4,76%
LARGO	65,08%	30,16%	95,24%
Total Geral	65,08%	34,92%	100,00%

Fonte: autora, 2022.

Tabela 3 - Trajes dos personagens femininos de *League of Legends*

	COBERTO	EXPOSTO	Total Geral
JUSTO	32,73%	49,09%	81,82%
LARGO	14,55%	3,64%	18,18%
Total Geral	47,27%	52,73%	100,00%

Fonte: autora, 2022

Além de vestirem as campeãs com trajes justos e com parte do corpo exposto, observamos quatro estratégias usadas pelos designers para a sexualização feminina. Primeiramente, notamos que algumas campeãs híbridas não usam vestimentas, sendo a sua pele a única cobertura; este é o caso da sereia Nami e do dragão-fêmea Shyvana. Outra tendência é sexualizar as personagens através dos visuais alternativos; Sejuani é um bom exemplo, na *splash* art original a tanque aparece na neve, montada no seu javali Drovask com uma roupa toda coberta de pele animal e armadura. No entanto, na *skin* “Sejuani tradicional” a campeã aparece exposta no frio de Frejord usando apenas um top e um mini short enquanto acaricia Drovask.

A terceira estratégia é representar personagens híbridas com uma pele lisa sem cobertura de pêlos, típica dos mamíferos. Esse costume pode ser observado, em especial, entre os yordles – raça quimérica de Runnetera. Atualmente, temos 14 yordles no *LOL*, sendo 10 masculinos (todas criaturas) e quatro femininos (todas híbridas sem pelagem). A quarta tática de sexualização foi colocar as heroínas em poses sensuais, com enquadramentos que privilegiam certas partes do corpo. Das

campeãs aptas para análise³⁵, 63% tinham realce sexual nos seios, 49% nas coxas e pernas, 24 % na barriga e 10% nas genitais.

Nos últimos anos, a mídia tem registrado várias críticas aos estereótipos femininos em quadrinhos e jogos digitais; tanto de jogadoras quanto de profissionais envolvidos na indústria dos jogos(ZAMBARDA, 2015; BELLO, 2018; OTTO, 2019; PORTAL, 2019; MIRANDA, 2022). Por exemplo, Ami Angelwings, uma ativista feminista fã de quadrinhos e videogame, criou o site “*Escher Girls*” que expõe imagens de “poses femininas impossíveis e ridículas’. O site criado em 2011 funciona como um banco de imagens icônicas de como as mulheres são retratadas em mídias fictícias.

Na página encontramos inúmeras referências visuais, entre as categorias que mais chamaram minha atenção, temos: posturas de luta ridícula; bundas gratuitas; pose de seio e bumbum; cintura giratória; espinha de borracha; corpos desossados e seios anti-gravidade (ANGELWINGS, 2011).

Outro ponto interessante, é o surgimento de materiais experimentais de mulheres reais recriando poses de heroínas através de fotografias (Figura 31 e 32). Desta forma, elas testam quais as posições corporais possíveis e viáveis criando referências visuais mais realistas. A partir desse material fotográfico, muitos fãs e desenhistas redesenhando seus personagens preferidos, com posições e proporções mais humanas ou menos sexualizadas (FROES, 2016; CORAL, 2021; SALIM, 2021).

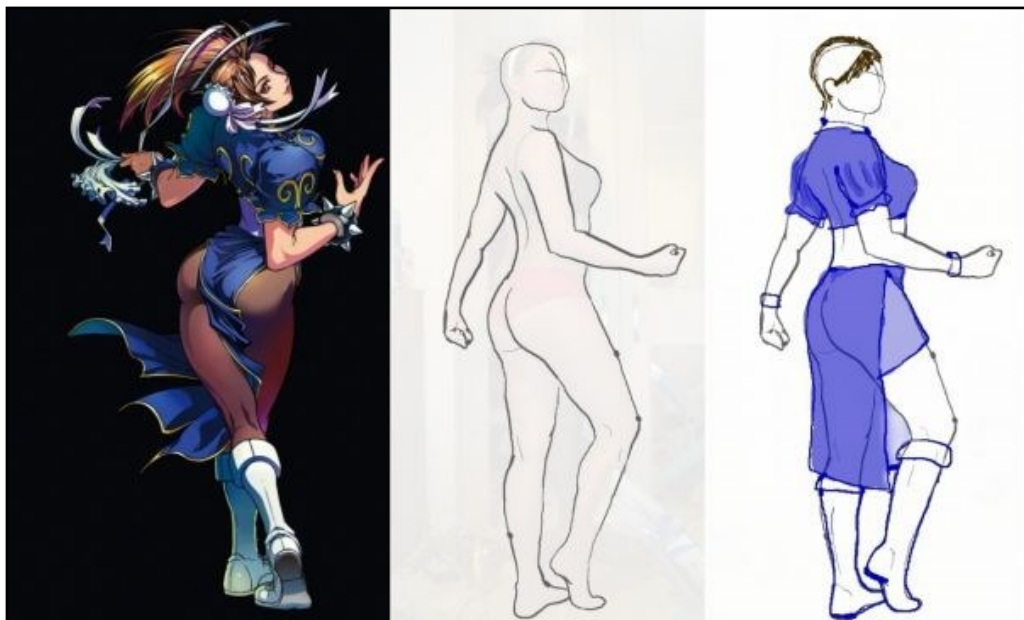
³⁵ Foram avaliadas 59 campeãs. Anivia, Rek'Sai e Yuumi foram excluídas da classificação devido à aparência predominantemente animalesca.

Figura 31 -Imagem com comentário de uma mulher recriando uma pose de quadrinhos



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site Escher Girls, 2022.

Figura 32 - Reconstrução da personagem Chun Li por uma fã com base em referências fotográficas



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site Escher Girls, 2022

No vídeo do youtube "*Women Try To Pose Like Female Comic Book Heroes*", a BuzzFeed convida seis mulheres jovens com diversos corpos para recriar poses famosas de super-heroínas dos quadrinhos. Abaixo temos algumas das fotos tiradas e a comparação com as imagens ilustradas (Figura 33).

Figura 33 - Mulheres imitando poses de super-heroínas dos quadrinhos



Fonte: Figura manipulada pela autora com imagens obtidas no site <https://razoesparaacreditar.com/>,

2022.

“Todas as imagens corporizam um modo de ver” escreveu o inglês John Berger, renomado romancista, pintor, escritor e autor do livro “Modos de ver” (1972). Nesta obra, baseada na série de televisão da BBC “*ways of seeing*”, o autor discute as implicações sociais de algumas imagens que os meios de comunicação nos oferecem. Para Berger, as imagens sempre transmitem “modos de ver” o mundo. Quando olhamos uma fotografia, por exemplo, temos a consciência de que o fotógrafo selecionou uma vista entre uma infinidade de outras vistas. Isso também é válido para os ângulos, enquadramentos e realces escolhidos na construção de uma imagem. Essas escolhas manifestam uma maneira de ver as coisas, quais os elementos importantes e para onde devo direcionar o meu olhar.

A partir dos dados obtidos anteriormente e dos questionamentos de Berger, podemos nos perguntar: posto que o modo de ver de artista reflete-se na imagem, como são vistos os corpos femininos das personagens em *League of Legends*? Estes corpos são protagonistas ou objetos? A minha resposta para essa questão seria que, de maneira geral, em *League of Legends*, o protagonista não é retratado na imagem; ele é o jogador em frente da tela, e pressupõe-se que seja um espectador homem. Tudo é construído e pensado para ele. Cada realce, enquadramento e posição das personagens apresenta-se como resultado da sua presença. Foi para ele que a personagem foi criada com seios enormes e cintura fina. Ela é distorcida em posições inumanas para que o seu verdadeiro expectador-proprietário, o jogador, aprecie a imagem dos seus peitos, cintura e glúteos ao mesmo tempo. Quase sempre, esse corpo objeto mostra a consciência de ser visto por um espectador. Não é coincidência, que a imagem de muitas personagens femininas apareça olhando diretamente para o jogador, o seu verdadeiro proprietário.

2.3.5. Raça e etnicidade

Scott Rogers (2013), no terceiro capítulo do seu livro “*Level UP: um guia para o design de grandes jogos*” ensina como criar uma narrativa clássica de jogo. Tudo começa com um herói e seu desejo. Esse desejo é representado com uma princesa em sua torre (Figura34). Para chegar até o seu “prêmio” o herói deve enfrentar vários desafios. Até que finalmente, temos um último problema, o maior dos riscos. O herói supera o problema final e conquista seu objeto de desejo, uma princesa linda, amorosa e frágil.

Figura 34 - Ilustração do livro tirada de um guia de design de jogos



Fonte: Figura tirada do livro Level UP: um guia para o design de grandes jogos, 2013.

A narrativa clássica que Rogers se refere é conhecida como “*salve a princesa*”, uma fórmula popularizada na década de 90 pela *Nintendo* na franquia do Mário. Na história, Mário é um encanador corajoso e sua missão, na maioria dos jogos, é derrotar *Bowser* (o vilão) e salvar a *Princesa Peach*; a princesa do fictício Reino dos Cogumelos, que ocupa a função de donzela em apuros da série. Outro jogo da *Nintendo* dessa época com a mesma fórmula é *The Legend of Zelda*³⁶, apesar de a princesa Zelda estar no título do jogo, ela é uma personagem passiva. O protagonista da franquia é o jovem herói *Link* cuja missão é proteger o reino fictício de *Hyrule* e a sua princesa.

Atualmente, existem diversos estudos que mencionam “salve a princesa”(MALTA, 2016; MALTA; SABBATINI, 2016; SALÁFIA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018; SANTOS, 2021). No entanto, esses trabalhos tendem a ignorar a questão da raça, esquecendo que o “salve a princesa” é um tropo fundamentalmente branco. Mulheres negras estadunidenses, por exemplo, não passaram pelo processo de fragilização igual ao das mulheres brancas (DAVIS, 2016; HOOKS, 2019b, 2019a). Assim, o salve a princesa, na verdade, é “salve a princesa branca”.

Quando pensamos sobre a representação feminina, precisamos considerar que o período de escravatura impactou política e socialmente o status da mulher negra, conduzindo a uma desvalorização de sua imagem como mulher. bell hooks atenta

³⁶ Zelda II: The Adventure of Link(1988); The Legend of Zelda: A Link to the Past(1991); The Legend of Zelda: Link's Awakening - Oracle of Seasons e Oracle of Ages(1993)

para essa questão no livro “E eu não sou uma mulher?” (2019). Nele, a autora salienta que no séc XIX a mulher branca estadunidense era sinônimo de pureza e virtuosidade, enquanto mulheres negras, eram vistas como “a personificação do mau feminino”. *“Enquanto os homens brancos idealizavam a mulher idade branca, eles assediavam e brutalizavam sexualmente as mulheres negras”* (HOOKS, 2019b, p. 63). Este processo de desumanização fez com que a representação de mulheres negras e brancas nos meios de comunicação fossem muito diferentes.

Tendo em vista essas questões, um dos meus grandes incômodos com os trabalhos sobre gênero na área de games Studies é a universalização da categoria mulher para se referir à experiência específica de mulheres brancas. Encontramos muitos textos afirmações como “mulheres são hipersexualizadas nos jogos digitais”. Diante disso, sempre me pergunto: que mulher é essa que estamos falando?

Iniciei minha jornada em estudos de gênero com autoras do feminismo negro como Ângela Davis, bell hooks, Grada Kilomba e Djamila Ribeiro. Uma crítica em comum das autoras é que os movimentos feministas davam prioridade a questões ligadas a experiência de mulheres brancas. hooks em seu livro “Teoria feminista: da margem ao centro”, ressalta que as teorias feministas da segunda onda eram tradicionalmente “feitas por” e “para as” mulheres estadunidenses brancas de classe média alta, por causa disso, suas obras não consideram as necessidades das mulheres negras, pobres e estrangeiras (HOOKS, 2019a).

A partir do feminismo interseccional, aprendi o perigo de sintetizar vivências específicas na categoria “mulher”, como se esta fosse única. Pois, como escreve Djamila Ribeiro, *“A insistência em falar de mulheres como universais, não marcando as diferenças existentes, faz com que apenas uma parte desse ser mulher seja visto”* (RIBEIRO, 2019, p. 41). Assim sendo, me pergunto: quais mulheres não estão sendo vistas nos jogos? Qual a relação entre raça/etnicidade e sexismo?

De modo geral, podemos dizer que mulheres de diferentes raças e etnias são representadas de maneira distinta. Infelizmente, ainda não temos muitos trabalhos interseccionais, cruzando raça e gênero. No entanto, com as recentes ondas de protestos antirracistas nos Estados Unidos (*Black Lives Matter*) e as marchas contra a violência de gênero na América Latina (*Ni una menos*), vemos aparecer a produção de alguns poucos trabalhos (WILLIAMS et al., 2009; WADDELL et al., 2014; MALKOWSKI; RUSSWORM, 2017; GADSON, 2021).

Anita Sarkeesian, no seu vídeo “*Not Your Exotic Fantasy*”(2017) chama a atenção para exotificações de mulheres não brancas e a reprodução da narrativa da mulher de cor exótica, primitiva, mística selvagem e sexualizada. Os modelos recorrentes na representação de mulheres pretas e pardas são os estereótipos da mulher sexy, primitiva e selvagem. Podendo ser uma personagem com poderes místicos, roupas esfarrapadas e de couro animal, pinturas corporais, acessórios de caveira, ossos e piercings elaborados.

Nestes modelos temos a história de personagens animalizadas, como a campeã Nidalee descrita como “uma mulher selvagem com instintos aguçados” que no jogo pode se transformar em uma onça-parda. Temos também Neeko, uma híbrida metade mulher, metade camaleão, que embora possa assumir qualquer aparência, escolheu ser uma adolescente sexualizada que ocasionalmente corre em quadro patas. Outra característica, é que heroínas com pele “mais escura” são retratadas como pessoas sexualmente livres, disponíveis e (em alguns casos) servis. Não é coincidência que Nidalee tenha uma skin com roupas de empregada doméstica sensual.

Temos também, narrativas de heroínas com poderes misteriosos e “primitivos” que estabelecem ligações místicas com a terra e a natureza. Como o poder de Neeko que vem da “força e magia de seu espírito primitivo”. Ou da assassina Qiyana, uma campeã latina tem o “(.) *domínio sem precedentes sobre a magia elemental. Com a própria terra obedecendo a todos os seus comandos*”. Temos Taliyah, uma adolescente morena com traços árabes, com o poder elemental de controlar as rochas. E a maga Karma, inspirada na cultura hindu, sendo descrita como a reencarnação de uma alma poderosa e iluminada com “um poder que poucos compreendem” e que representa as tradições espirituais da nação fictícia de Ionia.

Não podemos esquecer da sexualização de mulheres de pele amarela, que nos últimos chama a atenção da mídia, em especial com a popularização da cultura coreana(MORAES, 2019; SAYURI, 2020; DEWAN, 2021). Por um lado, elas são retratadas como frias e ameaçadoras, por outro, como mulheres submissas e sensuais, sempre dispostas a servir o protagonista (“FETICHE RACIAL”, 2022). Como exemplo, temos a sensual raposa de nove caudas Ahri, uma maga-assassina que seduz os inimigos para matá-los. Com sua habilidade chamada “Encanto”, “*Ahri manda um beijo que causa dano e encanta um inimigo, interrompendo imediatamente*

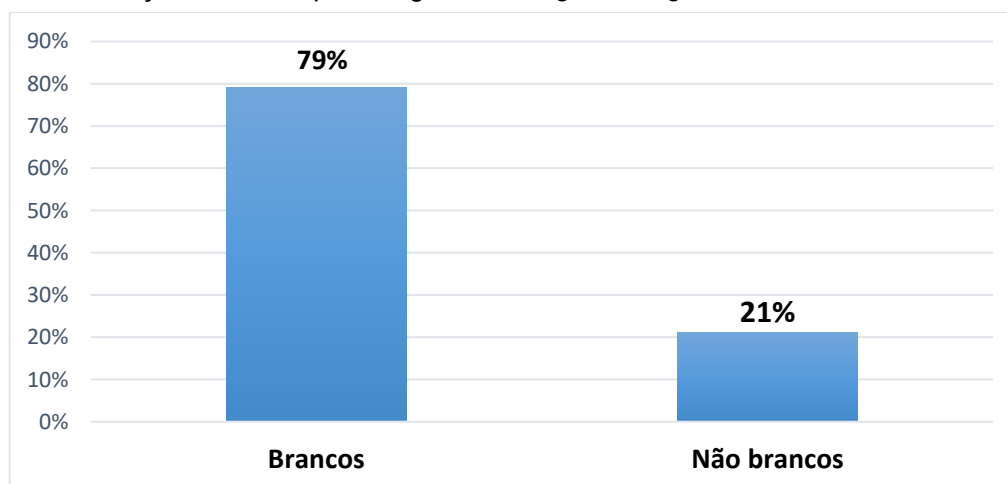
qualquer habilidade de movimento em progresso e fazendo com que ele ande inofensivamente em sua direção” (“Riot Games”, 2006).

Estes são alguns exemplos de estereótipos usados na representação de mulheres não brancas. Por esta ser uma questão relativamente nova na agenda pública, temos poucos dados e referências. No entanto, por se tratar de um ponto importante, e pouco tratado, optei por escrever algumas impressões. Espero que um dia encontre mais trabalhos sobre o racismo/etnicidade no mundo *Gamer*. Sendo Brasil um país racista e desigual, é importante que o Game Studies invista em uma perspectiva que seja de raça/classe/gênero. Dito isso, podemos seguir apresentando alguns dados.

A) Análise dos dados

Existe uma dificuldade inerente em classificar personagens fantásticos a partir de um recorte de raça. Muitas vezes eles possuem aparências animais, peles coloridas e traços humanos ambíguos. Diante desse cenário, optamos por simplificar a classificação em brancos e não brancos, considerando apenas personagens com traços de racialização e etnização com pele humana.

Gráfico 1 - Distribuição racial dos personagens de *League of Legends*



Fonte: Autora, 2022.

Em relação à distribuição racial, vemos no Gráfico1 que 79% dos personagens são brancos e apenas 21% são representados como pessoas não brancas. Tais dados confirmam a ideia da sobrerrepresentação branca nos jogos digitais.

Figura 35 - League of Legends - Personagens não brancos



Fonte: Autora, 2022.

Figura 36 - League of Legends - Embranquecimento dos personagens



Fonte: Autora, 2022.

Em relação aos personagens não brancos, a maioria deles são asiáticos. O que pode ser explicado pela popularidade do jogo na Ásia e pelo fato da empresa ter sido comprada integralmente em 2015 pela empresa de tecnologia chinesa *Tencent*. Antes da aquisição, a empresa já era a acionista majoritária da *Riot Games* e exercia forte influência (Figura35).

No que tange à diversidade racial, em 2017, quando essa pesquisa iniciou, só existiam dois campeões pretos, Lucian e Ekko. Um atirador e o outro assassino. Senna, a primeira mulher preta, foi lançada na festa de comemoração da empresa Riot Games, 10 anos após a criação do jogo. Senna, a suporte atiradora é, a esposa de Lucian, ela já tinha aparecido em outros vídeos promocionais, mas só foi liberada em sua versão jogável no fim de 2019 com algumas características faciais alteradas, como nariz e lábios mais finos.

Outro aspecto importante a ser destacado é o embranquecimento dos personagens, como a Soraka que não possui cor de pele humana; mas que, a partir de um visual alternativo, torna-se branca (Figura36). Dos 77 personagens que não puderam ser classificados racialmente, 38% deles foram retratados como brancos em algumas das suas skins. Tais dados reforçam a hipótese do branco como norma e de que a sexualização feminina está ligada a um padrão de beleza branco e europeu.

2.3.6. Feminino e masculino em *League of Legends*

Os jogos digitais são uma poderosa máquina criadora e manipuladora de símbolos; podemos enxergá-la como uma nova forma de arte que carrega em sua linguagem gráfica elementos do cinema, da animação e dos quadrinhos (DA LUZ, 2010). Nesta arte híbrida, a imagem é o primeiro elemento a nos atingir, antes mesmo da narrativa; e por meio dessa tela dinâmica, são transmitidas diversas vivências, valores e visões de mundo.

Para Flusser, filósofo Checo-brasileiro, as imagens são superfícies que pretendem representar algo. Uma forma de mediação entre o homem e o mundo. “O *homem* ‘existe, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens tem o propósito de representarem o mundo”. Elas funcionam como mapas e servem como ferramenta para nos orientar no mundo (FLUSSER, 2018).

Na análise semiótica, vimos que as imagens dos personagens masculinos estão intimamente ligadas à noção de força, coragem, inteligência e resistência. Enquanto os personagens femininos são associados às ideias de delicadeza, cuidado, sensualidade, astúcia e dissimulação. Com base nessas percepções, a comunidade de jogadores passou a perceber alguns personagens e composições como boas ou masculinas, e outras como ruins e femininas. Nos jogos online, chamamos de “composição” a combinação da (1.)rota, (2.)classe, (3.)função, (5.)posição e do (6.)personagem escolhido por um jogador. Neste tópico, apresentaremos quais composições consideradas de “menina” ou de “menino” em *League of Legends*.

A) Composições masculinas.

Nos jogos digitais, os principais atributos masculinos são a força, coragem, inteligência e resistência. Tal perspectiva se manifesta na maneira como os jogadores leem os campeões; atribuindo a esfera masculina as lutas corpo a corpo com dano físico. Podemos dizer, de modo geral, que são consideradas composições masculinas personagens como mecânicas corpo-a-corpo como lutadores, assassinos, tanque e atiradores/magos com que atacam de perto. Em outras palavras, o masculino é aquele que consegue bater de perto, ficar na linha de frente ou que é resistente aos danos. Isso inclui heroínas e personagens da classe dos atiradores e magos que atacam a uma distância curta do seu inimigo, como os magos/assassinos, suporte/tanque, lutador/atirador, entre outros.

Também estão incluídos personagens com mecânicas consideradas complexas que exigem uma curva de aprendizagem maior, em especial aqueles usados em campeonatos oficiais. Campeãs femininas com esses requisitos, fazem parte de composições masculinas. Entre elas podemos citar: Akali, Riven, Irélia, Katarina, Jinx, Poppy e Vayne.

Em relação às rotas escolhidas no jogo, podemos dizer que todas as rotas são masculinas, inclusive a de suporte. A posição de suporte continua a ser um espaço masculino enquanto for usado personagem corpo a corpo, tanques e magos que atacam de perto. Entre as rotas, o topo é a posição, por excelência, mais masculina; por isso nela costumam ser escolhidos personagens duelistas que combatem corpo a corpo.

A) Composições femininas

São consideradas características femininas a delicadeza, habilidade do cuidado, sensualidade, astúcia e dissimulação. Por serem vistas como ‘fracas’ fisicamente e como “naturalmente” mais passivas, são atribuídas como femininas, personagens com pouca defesa (frágeis) e com dano mágico à distância, fatores que permitem estabelecer uma distância maior entre o adversário. Como magos, atiradores e suportes com pouca defesa, em especial aqueles que privilegiam poderes de utilidade ao invés de dano, concedendo escudo, cura, velocidade e *buffs* para a equipe. Também estão incluídos personagens com mecânicas consideradas simples e exigem uma curva de aprendizagem menor.

A rota do meio ou a posição de atirador pode ser vista como feminina quando são escolhidos personagens com ataque à distância sem embate corpo a corpo. Em relação às posições, a de suporte é a considerada mais feminina e a adequada às jogadoras, sendo comum a afirmação de que “*mulher só joga de suporte*” ou que ali é onde “*elas se saem melhor devido à sua natureza auxiliadora*”. Suportes corpo-a-corpo e de dano são considerados composições masculinas e de respeito. Composições com foco em utilidade com mecânicas à distância, são femininas e pouco respeitadas. Homens que optem por composições femininas costumam ser relacionados à comunidade LGBTQIAP+.

Ao contrário das composições masculinas, que escolhem igualmente ambos os gêneros. A maioria das composições de “menina” são formadas por heroínas. De acordo com a *Riot Games*, 97% das jogadoras escolhem quase exclusivamente campeãs femininas. Inclusive, esse dado é um motivador nos últimos anos para a empresa lançar menos personagens masculinos, já que a maioria das mulheres não jogará com eles. Este padrão foi detectado também entre as jogadoras da pesquisa.

3. NOMEANDO A VIOLÊNCIA DE GÊNERO NOS JOGOS ONLINE

O meu contato inicial com as jogadoras aconteceu através de três postagens feitas nas redes sociais em um grupo dedicado ao público feminino e LGBTQIAP+ de *League of Legends*. A primeira publicação, teve como objetivo estabelecer o contato com a comunidade de jogadoras, apresentar a pesquisa e registrar suas principais reclamações. Na segunda e na terceira, fiz os recrutamentos para a pesquisa, formando o Grupo 1 e Grupo 2, consecutivamente.

Nesta seção, faremos um resumo das principais categorias de violência de gênero experimentadas pelas jogadoras em *League of Legends* com base nas denúncias feitas na primeira publicação. Este contato inicial foi de fundamental importância, pois a partir dele: 1) encontrei as primeiras mulheres interessadas em participar da pesquisa 2) estabeleci laços com jogadoras de todo o Brasil que, desde então, apoiam o projeto, enviando imagens, relatos e mensagens de incentivo 3) obtive materiais de denúncias que ajudaram na criação e reformulação de novas categorias. Além disso, esta discussão apresenta aos leitores tópicos relevantes sobre o machismo nos jogos online competitivos.

Vale ressaltar que, no decorrer deste capítulo, teremos mais 40 depoimentos de jogadoras que participaram da postagem. Estas jogadoras não são as participantes que realizaram o registro de partidas, no entanto, seus depoimentos e suas contribuições delinearão este projeto. Por motivos de segurança, substituímos todos os nomes verdadeiros e algumas informações identificáveis.

3.1. Postagem

O contato inicial com as jogadoras aconteceu numa postagem na rede social em um grupo de jogadores LGBTQIA+ e feminino de *League of Legends*; feita no primeiro semestre de 2021. Na publicação, foi questionado quais os tipos mais frequentes de machismo no *LOL* com base em uma lista pré-definida com seis itens. Assim, o *post* reuniu mais de 350 comentários e contou com a participação de 229 pessoas que compartilharam suas experiências de sexismo nos *MOBA* e em outros jogos online³⁷. Para análise do material optamos por uma metodologia de análise de postagem descritiva e qualitativa.

³⁷ A contagem foi feita pelo número de perfis que participaram dos comentários. Esse número não inclui a pesquisadora.

Segundo as jogadoras, o machismo mais comum no *MOBA* são as “ofensas sexistas” (121 menções), seguida de “xingamentos sexistas” (114 menções) e “assédio moral” (86 menções) motivado pelo gênero. Em quarto lugar, temos “ofensa sexista de cunho sexual” (84 menções), seguida de “pitaqueiro de build/game play” (75) e em último lugar, com apenas 22 menções, temos a categoria “assédio sexual”. Das 229 pessoas na publicação, 49 pessoas apontaram vivenciar ou presenciar todas as seis categorias durante o jogo. Duas jogadoras afirmaram nunca ter sofrido caso de machismo, embora uma delas tenha presenciado inúmeros episódios sexistas.

3.2. Categorias da postagem

Neste tópico descreveremos às seis categorias usadas na publicação: 1- Xingamento Sexista; 2- Assédio moral ;3- Assédio Sexual ;4- Ofensa sexista 5- Ofensa sexista de cunho sexual; 6- Pitaqueiro de *Build/Gameplay*. Elas foram criadas para facilitar o registro das partidas, no entanto, durante a postagem algumas legendas se mostraram confusas e precisaram ser substituídas posteriormente (ver no 1.11. Resumo).

O item “1- Xingamento sexista” registra os xingamentos sexistas dirigidos as jogadoras. Ou seja, os palavrões que desqualificam o feminino com base em uma “suposta” superioridade masculina/heteronormativa/cisgênera. Segundo uma pesquisa conduzida pela professora Valeska Zanello (2008), do Departamento de Psicologia Clínica da Universidade de Brasília (UnB), os xingamentos mais ofensivos no Brasil atribuídos a uma mulher são aqueles relacionados a um comportamento sexual ativo, tal como “puta”, “vadia”, “vagabunda” e “piranha”. Em compensação, para os homens os xingamentos com caráter sexual passivo são os mais humilhantes, como “Boiola”, “veadinho” “corno” e aproximações com o gênero feminino como, por exemplo, chamá-los de “mulherzinha”.

A opção “2- Assédio moral” visa identificar casos de assédio moral motivados pelo gênero. Esta categoria, assim como o item seis “6- Pitaqueiro de *build/gameplay*” fazem parte do que chamamos de machismo velado; quando o sexismo é feito disfarçadamente, sem mencionar explicitamente a questão do gênero. Essa situação é mais difícil de identificar, pois, se confundem facilmente com brincadeira, falta de educação ou com a toxidade habitual do jogo.

A categoria “3- Assédio Sexual” busca identificar casos de assédio (sexual) virtual ocorridos em jogos online competitivos; onde as tecnologias da informação são

usadas como ferramentas para importunar, intimidar, perseguir, constranger ou ofender alguém (DIGITAL, 2021). Em jogos online é comum que mulheres sejam vistas como um objeto de desejo (SARKEESIAN, 2009), recebendo de outros jogadores convites de amizade, cantadas, propostas sexuais, ameaças de estupro, entre outras formas de assédio (MATOS, 2019; BORBOREMA, 2022; DUARTE, 2022).

O item “4- Ofensa sexista” refere-se a comentários machistas referente aos papéis tradicionais de gênero e a ideia da inferioridade feminina. Por exemplo “vai lavar uma louça”, “aqui não é lugar de mulher”, “volta para cozinha” entre outros. A ofensa é um discurso mais amplo e pode ser feito sem o uso de palavrões, embora costumem estar acompanhados de outras violências como xingamentos e assédios.

A “5- Ofensa sexista de cunho sexual” identificará comentários sexuais obscenos dirigidos para ambos os gêneros. Como as ofensas e xingamentos costumam ser estruturalmente machistas, é comum que jogadores reproduzam essas ofensas sem o objetivo principal de atacar o gênero da pessoa. Expressões como “me mama”, “me chupa” e “se fode aí” são comuns entre os jogadores homens, isso faz com que muitos usuários não considerem esse comentário como parte de uma experiência de discriminação de gênero.

O último “6- Pitaqueiro de Build/Gameplay” é parecido ao conceito de *mansplaining*, mas aplicado ao contexto da partida online. O termo “*mansplaining*” foi inspirado na obra de Rebecca Solnit (2017) “Os homens explicam tudo para mim” e se refere a situações em que um homem comenta ou explica algo a uma mulher de forma condescendente, partindo do pressuposto de que ele sabe mais do que ela. Este machismo velado pode ser confundido com um comportamento amistoso, por ser comum alguns jogadores ofertarem dicas e sugestões aos integrantes da sua equipe. A diferença costuma estar na quantidade de vezes que um jogador oferece opiniões (não solicitadas) às jogadoras. Outro indício dessa modalidade é a condescendência masculina de aconselhar as jogadoras em áreas que elas possuem mais experiências do que eles próprios.

3.3. Apelidos e pronomes

Neste tópico, discutiremos a relação entre o machismo e os apelidos usados nos jogos online. O apelido é um marcador simbólico importante, pois comunica a todos como você deseja ser percebido pelo outro. Ele também pode fornecer informações sobre o *status* do usuário, seus interesses, idade, gênero, sexualidade,

entre outros aspectos(WRIGHT; BORJA; BREIDENBACH, 2002). Nesse sentido, nos interessa entender como o gênero dos apelidos impacta na dinâmica dos jogadores.

2.3.1. Apelidos femininos

As jogadoras apontaram que a frequência, o tipo e a intensidade da violência virtual estão ligados ao apelido e os pronomes utilizados na partida. Apelidos e pronomes femininos são mais propensos à ocorrência de violências explícitas conhecidas pelo termo de “*rage*”. Em tradução livre “*rage*” significa “raiva” e se refere a um tipo comportamento agressivo, seja por ofensas, xingamentos ou de comportamentos impróprios que prejudiquem a experiência de terceiros no jogo. Assim sendo, quando um jogador diz que vai “dar *rage*” significa que ele será hostil com alguém, em contrapartida, quando alguém afirma ter “sofrido *rage*” indica que esta pessoa foi alvo dessa hostilidade “raivosa”.

A jogadora Doralice conta que é comum receber (4.) Ofensas sexistas por conta do seu apelido e que essa situação acontece mesmo quando ela tem um bom desempenho. “*Meu apelido é feminino. Nem sei quantas vezes li 'vai pra cozinha', mesmo quando estou com o placar positivo*”. Esse comentário demonstra que a violência de gênero acontece, muitas vezes, independente da performance da jogadora, justificando-se (frequentemente) com base apenas na sua presença.

Em alguns casos, basta um pequeno erro da jogadora para que alguém inicie uma série de comportamentos machistas. Nesse caso, a jogadora Jéssica denuncia que as principais modalidades são de (1.) Xingamento sexista, (2.) Assédio moral e (4.) Ofensa sexista. “*1, 2 e 4. Você não pode errar um golpe que algum jogador solta “só podia ser mulher” ou “Cuie” que é a forma como esses INCELS idiotas se referem as mulheres*”.

Em seu comentário, Jéssica menciona a misoginia propagada por grupos online organizados. A sigla *INCEL* vem da expressão em inglês “*involuntary celibates*” (celibatários involuntários) e representa uma comunidade online de homens heterossexuais unidos por sua incapacidade de conquistar parceiras sexuais voluntárias. Segundo essa visão, as mulheres são as principais culpadas por seus problemas, visto que elas não lhes fornecem o sexo e o afeto em que eles têm o “direito” de receber (SOLNIT, 2017a; BRATICH; BANET-WEISER, 2019; SISEMORE, 2020; GRIFFIN, 2021).

No livro de Van-Brunt e Taylor “*Understanding and Treating Incels*”(2020), os autores descrevem a filosofia dos *INCELS* como:

“The involuntarily celibate (incel) philosophy is one where males believe the genetic, biological factors that impact our bone structure, height, physical or mental abilities, weight, eye and skin color and physical appearance are pre-determined and are the *main* factor dictating what women find attractive in men. When these factors are missing or substandard in the incel, they become less desirable and with this rejection by women, along with their perceived and actual marginalization, they become isolated, lonely and increasingly frustrated and jealous at the life everyone else seems to have.”(VAN BRUNT; TAYLOR, 2020)

Esta frustração é direcionada, em especial, para mulheres bem sucedidas e para aquelas que os rejeitam. Para os *INCELS* as mulheres são seres inferiores que precisam ser rebaixadas na ordem social e submetidas aos trabalhos reprodutivos. O grupo dissemina suas ideias principalmente por atividades online em fóruns anônimos como *4chan* e *Reddit* (VAN BRUNT; TAYLOR, 2020; GRIFFIN, 2021), sendo muitos deles integrantes assíduos da comunidade *Gamer* (CRAVO, 2019; LUCA, 2021; CANELLA, 2022; GLAZE, 2022).

O depoimento da jogadora também mostra o uso de uma linguagem própria por parte desse grupo. Além do vocabulário *INCEL* (ARONOVICH, 2019) e as gírias do mundo *Gamer* (GALVÃO, 2021), é comum que jogadores substituam algumas letras por número ou criem abreviações para burlar o filtro de palavras e evitar as penalidades. O filtro de palavras é um recurso usado por empresas de internet para identificar possíveis discursos de ódio. Para isso, é estabelecido um grupo de palavras “suspeitas” e com base nisso é possível rastrear discursos ofensivos, facilitando a resolução de denúncias (JACOBS, 2019).

Voltando à discussão, Regina, uma jogadora com apelido feminino, acrescenta à lista de reclamações (5.) Ofensa sexista de cunho sexual e afirma que essa combinação de comportamento acontece também no *Valorant*, um jogo de FPS³⁸ da *Riot Games*, empresa responsável pelo *LOL* (“Riot Games”, 2006; “VALORANT”, 2020). “1,2,4 e 5. Quando jogo escuto (4.) Ofensa sexista pelo menos duas vezes por dia, tanto no *LOL* quanto no *Valorant* [...]”. Ela compara os dois jogos e afirma que apesar de o *Valorant* ser mais agressivo devido ao recurso de voz, *League of Legends* ainda é o jogo mais machista, porque os casos são mais frequentes.

³⁸ FPS sigla de “First-person shooter” e se refere a jogos digitais de tiro em primeira pessoa

As jogadoras também apontam que apelidos animais (lobo, mariposa, cachorra) e com funções no feminino (atiradora, caçadora, lutadora) chamam a atenção dos jogadores e costumam ser lidos com uma conotação sexual. Assim como nomes próprios femininos e apelidos que possam ser rimados com palavrões e expressões pejorativas. *“Meu apelido tem a palavra “caçadora” por isso costumo receber (1.) Xingamento sexista, (2.) Assédio moral e (5.) Ofensa sexista de cunho sexual”* comenta a jogadora Glória.

Uma reação comum à presença feminina em jogos online é responsabilizar a jogadora pelo assédio sofrido, visto que muitos jogadores se sentem autorizados a assediar mulheres que eles consideram sexualmente ativas. A invocadora Letícia denuncia esse comportamento em seu comentário. *“O mais comum é o (3.) Assédio sexual. Os jogadores dizem que eu TENHO que adiciona-los no jogo e mandar meu whatsapp justamente porque meu apelido tem a palavra “cachorra”.*

Segundo a visão convencional *Gamer*, ser mulher em jogos online é sinônimo de privilégio. Eles veem as jogadoras como uma pessoa aproveitadora e oportunista que usam os homens para obter vantagens e bens virtuais. No entanto, muitos desses jogadores desconsideram que o assédio sexual, moral e os discursos de ódio estão incluídos como parte da experiência de carregar um apelido feminino. Nesse sentido, a jogadora Susane conta que *“uma vez desafiei um amigo a usar por uma semana um apelido feminino. Ele achou que era fácil e disse que ia até ganhar uma skin. Ele recebeu tanto ‘rage’ que no dia seguinte desistiu”.*

Apesar dos desafios, muitas jogadoras optam por usar apelidos femininos. A jogadora Mônica acredita que manter o apelido feminino é uma questão de resistência, pois a partir dele é possível localizar e combater jogadores sexistas. *“Sempre passo por (1.) xingamento sexista e (2.) assédio moral devido ao apelido feminino, mas sigo plena usando-o como forma de detectar e denunciar pessoas ruins”.*

Quanto à mudança de apelidos, notou-se que algumas jogadoras têm o costume de trocar o apelido constantemente. Nesse sentido, algumas ganham consciência das diferentes reações que um apelido pode causar. *“Quando meu apelido era feminino recebia mais rage. Agora que uso um nome unissex, diminuiu bastante os xingamentos”* escreveu a jogadora Luna.

3.2.2. Apelido e pronome masculino/neutro

“Felizmente não passo por isso, pois tenho um apelido neutro” escreveu a usuária Maria. É comum no mundo dos jogos que muitas mulheres optem por usar apelidos neutros ou masculinos para evitar a violência de gênero (HELANE, 2021; BORBOREMA, 2022; DUARTE, 2022). *“Do 1 ao 6, já passei por todas as modalidades. Acabei mudando meu apelido porque esse comportamento machista/tóxico é algo que infelizmente eu não posso mudar”* desabafa a jogadora Helena.

Para manter o “disfarce” é comum que as jogadoras usem pronomes masculinos, mesmo quando optam por apelidos femininos. A invocadora Alice observou mudanças significativas com a troca do nome. *“Diminuiu MUITO o ‘rage’ depois que mudei de apelido e comecei a me comportar como homem. Agora só uso pronome masculino”*.

Manter-se dentro desse papel pode ser um desafio, assim, é comum que algumas invocadoras deixem “escapar” um pronome no feminino por descuido. Muitas delas relataram sofrer discriminação de gênero logo após serem “descobertas” por outros jogadores. A usuária Tainá conta sobre essa mudança de tratamento. *“Tenho o apelido neutro e um dia esqueci de usar o pronome masculino no chat. Automaticamente após descobrirem que se tratava de uma mulher apareceu os (6.) pitaqueiro de Build/Gameplay”*.

Segundo as jogadoras, o assédio é a reação mais comum nesses casos. *“Não tenho apelido feminino e dificilmente os jogadores descobrem, mas quando acontece de descobrirem a reação mais comum é o (2.) assédio moral e (3.) assédio sexual.”* conta a invocadora Cecília. O relato de Cecília vai de encontro a outros depoimentos, como da usuária Isabela. *“Não sou muito xingada porque no jogo meu apelido é lido como masculino, no entanto, quando os jogadores descobriam que eu era mulher, começavam as perguntas ‘está solteira?’, ‘passa o whatsapp’ e coisas do tipo”*.

Embora o uso de pronomes masculinos (ou a omissão de gênero) exija atenção das jogadoras, muitas delas estão dispostas a enfrentar esse inconveniente para evitar o machismo online. *“Até hoje escrevo no chat no masculino. Às vezes atrapalha na hora de jogar já que preciso prestar atenção quando escrevo. Sei que o problema não são as mulheres e que a culpa é de quem reproduz esse ódio, mas prefiro evitar o aborrecimento.”* conta a invocadora Manuela.

3.2.3. Transgeneridade e travestilidade

As jogadoras apontaram que apelidos femininos ligados à identidade trans (transgêneros, transexuais e travestis) são mais propensos a passar por violências virtuais explícitas, em especial, situações de assédio sexual e discursos de ódio. Relatos sugerem que o sexismo atinge de forma diferente mulheres cisgêneras e trans nos jogos online. Os casos de machismo com jogadoras cis estão relacionados, em sua maioria, a um discurso sexista de inferioridade intelectual, inadequação e submissão sexual; enquanto a violência voltada para as jogadoras trans é relativa ao extermínio de uma identidade.

Segundo Carrara (2008), entre as identidades femininas, as mulheres trans têm um grau de exposição maior a atos violentos, principalmente as travestis, que são mais vulneráveis a casos de execução. Somado a essa agressividade, temos um processo de objetificação desumanizadora, onde pessoas trans são sexualizadas ao ponto de colocarem o sexo como sua única função social (SANTOS, 2018).

A jogadora Júlia denuncia essa sexualização constante. *“Meu apelido é uma derivação da palavra “travesti” e a quantidade de depravação que os jogadores me mandam durante as partidas seria o suficiente para escrever um livro”*. Outra usuária, Ana, relata que esse cenário se repete em outros jogos. *“No Valorant meu apelido tem a palavra ‘travesti’ e me dizem tanta putaria que fico com raiva e enojada”*.

De acordo com o relatório produzido pela *Transgender Europe (TGEU)* em 2021, o Brasil foi aquele que mais matou pessoas trans no mundo (125), seguido pelo México (65) e pelos Estados Unidos (53). Pesquisas recentes³⁹ apontam que, além de ser violento, o Brasil também é o país que mais consome pornografia de pessoas trans, sinalizando essa combinação de sexualização violenta.

Uma reação comum nos jogos é a hostilidade em relação às jogadoras trans, visto que muitos jogadores consideram mulheres trans como mulheres de “mentira”. Muitas delas são acusadas de “enganar” os jogadores, se “passando” por mulheres para obter vantagem. A jogadora Bruna conta que se sente “obrigada” a declarar sua identidade de gênero para evitar ser hostilizada. *“O 3. Assédio sexual é constante por causa do meu apelido feminino, mas o pior de tudo é ter que avisar que sou uma mulher trans para os jogadores não me atacarem ou me tratarem diferente após descobrir”*.

³⁹ (“Transgender Europe (TGEU)”, 2005; “2021 Year in Review – Pornhub Insights”, 2021; BENEVIDES, 2022)

3.4. Personagem

A violência virtual nos jogos online nem sempre se dirige para a identidade do usuário, ela também pode ser direcionada para o personagem. A jogadora Amanda retrata que, embora não use apelido feminino, já experimentou uma das categorias. *“Só passei pelo (1.) xingamento sexista, acredito que por causa dos personagens femininos”*. Outra usuária, Aline, salienta que não é preciso ser mulher para ser insultada no feminino, basta *“(…) jogar com um personagem feminino para ser xingado de ‘vadia’, ‘vagabunda’, etc.”*.

Embora o contrário possa acontecer, nesse caso, uma jogadora ser xingada no masculino, as usuárias apontam que geralmente o xingamento se dirige para o feminino. Por exemplo, para elas, é razoável presumir que um jogador com apelido/pronome/personagem masculino seja ofendido no masculino. Em contrapartida, quando um usuário de apelido/pronome masculino escolhe uma campeã, é provável que o *rage* seja direcionado para sua personagem. *“Um dia desses estava jogando [modo de jogo] ARAM de Neeko e fiz uma jogada bonita, matando quatro dos cinco integrantes da equipe inimiga. O jogador adversário reagiu escrevendo no chat ‘Neeko sua c4dela me m4m4’* conta a jogadora Camila.

Outro ponto levantado foi o impacto da sexualização das campeãs nos casos de violência de gênero virtual. A jogadora Patrícia conta as desvantagens de jogar com uma das personagens femininas mais sexualizadas de *League of Legends*. *“A Evelynn é o meu personagem principal, aquele que tenho mais maestria. Quando jogo com ela costumo ser chamada aleatoriamente de ‘puta’ por outros jogadores. Sou xingada do nada, sem razão”*.

3.5. Suporte e suas composições

Além do apelido e da identidade visual dos personagens, a posição de suporte foi um dos elementos mais citados como catalisadores da violência de gênero nos jogos online. Isso porque a função de suporte costuma ser associada ao papel de cuidadora exercida pelas mulheres nas sociedades tradicionais. A usuária Vitória conta a experiência de exercer esse papel integralmente como jogadora “mono rota” (ou “mono lane”)⁴⁰. *“Já passei por todas as categorias (de sexismo), mesmo eu tendo apelido neutro. Isso acontece porque sou mono suporte”*.

⁴⁰ Pessoa que joga apenas em uma posição/rota no jogo

Apesar do depoimento de Vitória, é importante ressaltar que a hostilidade à posição de suporte aparece nos depoimentos das jogadoras (em sua maioria) acompanhados de outros fatores como o apelido, o personagem e a função. Por exemplo, no depoimento da jogadora Luana, ela relaciona a violência virtual com o apelido feminino e a posição de suporte. *“É visível que os jogadores pegam mais pesado quando tem mulheres na partida, principalmente se elas estiverem de suporte. Só uso apelido neutro e masculino, mas já vi amigas passarem por todo tipo de situação desagradável”*.

Conforme os depoimentos, personagens com função de tanque, lutador ou com mecânicas corpo-a-corpo costumam ter prestígio entre a comunidade de jogadores e são associados ao público masculino. Em contrapartida, personagens mágicos de ataque à distância (conhecido como “maguinho”) e funções de suporte com foco em utilidades como cura e proteção são pouco valorizados e associados ao público feminino e LGBTQIA+. A jogadora Juliana (apelido feminino) declara que *“o rage piora consideravelmente quando estou de suporte ou quando jogo de maguinho”*.

Em outro comentário, a usuária Cláudia faz uma associação entre a 1) posição; 2) personagem; 3) apelido; com a ocorrência de *rage*. *“Meu apelido é bem feminino, uma derivação do meu nome. Quando jogo com certos personagens ou vou de suporte, é certo que vai dar problema”*. Este comentário parece concordar com a segunda hipótese desta pesquisa, em que acredita que composições associadas ao público feminino e LGBTQIA+ são mais propensas à violência virtual.

3.6. Voice

As participantes trouxeram para a discussão o impacto da comunicação de voz na violência virtual contra a mulher. A jogadora Luma conta que era constantemente hostilizada quando tentava se comunicar com os outros jogadores. *“Eu começava a receber rage no momento que ligava o voice, primeiro por ser mulher e depois, por ter sotaque nordestino. Por causa disso, acabei desabilitando o recurso de voz e passei a evitar fazer amizade no jogo”*.

Em 2018, foi implementado *“League of Legends Voice”*, um recurso de voz que permite a comunicação de jogadores adicionados na sua lista de amigos (MONTALVÃO, 2018; VIANA, 2018). Diferente de outros, *LOL* é um dos poucos jogos competitivos que não possui um sistema de comunicação de voz livre entre os jogadores da mesma equipe (SYOZI, 2022). Para Larissa, a restrição no *chat* de voz

é consequência do alto grau de toxidade do jogo. *“Isso retrata um pouco do que nós mulheres temos que aguentar no LOL. Pensa como seria a nossa vida se o voice fosse aberto para todos ao invés de ser restrito à nossa lista de amigos?”*

Apesar do receio das jogadoras, Jordan Chekman, responsável pelos sistemas de comportamento, garante que a Riot Games não tem intenção de expandir esse sistema de voz do LOL. Para a empresa, o *chat* de voz é uma ferramenta poderosa e poderia reforçar o comportamento destrutivo e tóxico da comunidade (CHEKMAN, 2021). A usuária Géssia conta sua experiência com o sistema aberto de voz em outro jogo online. *“Uma vez no Valorant, esqueci que o voice era aberto e acabei levando um rage pesado por ser mulher. Para piorar, o jogador falou coisas terríveis por eu ser nordestina. Depois disso perdi a coragem de falar no microfone”*.

O preconceito linguístico, em especial do nordestino, foi uma reclamação recorrente entre as jogadoras. *“Acontece assim, eles ficam depreciando a minha região e fazendo piadinhas de baixo calão. Digo ‘eles’ porque sempre são homens que fazem isso. Até hoje nenhuma uma menina que conheci jogando LOL falou alguma coisa ou mencionou o meu sotaque”* conta a jogadora Sara.

3.7. Novas categorias

Na postagem houve denúncias de situações específicas de machismo online que não se encaixam nas descrições anteriores. “Faltou uma opção, aquela em que um jogador idiota te chama de ‘jobada’” escreveu a jogadora Eduarda. Além dos seis tipos de machismo listados para publicação, foi sugerido outras categorias como “Elojobada”, “Paquera insistente”; e experiências não nomeadas de sabotagem sexista e assédio direcionado ao avatar virtual. Neste tópico, discutiremos as categorias propostas pelas jogadoras e a inserção das nomenclaturas na pesquisa.

3.7.1. Elojobada

Originalmente, são chamadas de “elojobadas” aquelas jogadoras que alcançaram seu *Elo* através de trapaça ou fraude. O termo vem da palavra “*elojob*” e se refere ao ato (ilegal) de contratar uma pessoa para aumentar o seu nível no placar geral do jogo, também conhecido como ELO. No entanto, poucos são os casos em que denúncias de *elojob* contra jogadoras se mostraram verdadeiras. Pelo contrário, o termo é usado para reproduzir os papéis tradicionais de gênero. Visto que, na prática, “elojobada” também é usado para de desvalidar a habilidade de mulheres.

Talvez isso ocorra porque muitos jogadores acreditem que mulheres são incapazes de obter maestria em jogos de combate.

Neste texto, então, o termo “elojobada” e sua derivação “jobada” se refere às situações em que mulheres têm as suas capacidades subestimadas devido ao seu gênero, podendo ocasionar reações de surpresa ou descrença. Tal como o caso da jogadora Bianca causou espanto do jogador aliado por ser uma mulher que jogar bem. *“Além de ser constantemente xingada de ‘puta’ e ‘vadia’, hoje tive que escutar de um jogador ‘nossa você é mulher? Meus parabéns! Você joga direitinho’”*.

A usuária Geovana conta que os elogios sobre a sua performance mudam quando descobrem que ela é mulher.

Uma vez estava jogando solo e um grupo de jogadores começou a me elogiar dizendo que eu “mandava bem”. Aceitei os convites de amizade e iniciei uma partida com esse grupo. Quando entrei no *voice*, eles perceberam que eu era mulher e depois disso um jogador disse ‘se ela jogar direitinho coloco ela no (elo) *gold*’. O cara já tinha me elogiado antes, mas foi descobrir que eu era uma mulher para agir dessa forma. Quando acabou a partida deletei todos eles da minha lista. (Geovana, comentário na rede social, 2021)

Existe uma crença no mundo *Gamer* de que as mulheres só conseguem evoluir nos jogos online com a ajuda de algum homem. Percebemos essa visão no relato de Geovana, quando um dos jogadores presume que a jogadora precisa de uma ajuda masculina para subir de elo. A ideia de que mulheres são naturalmente inaptas ou inferiores aos homens na área de tecnologia (RAMOS; FIGUEIREDO, 2018; LINO, 2020; SILVA; MOTA; SANTOS, 2021) ou nos jogos digitais (OLIVEIRA, 2018; DE SOUZA; ROST, 2019; SILVA, 2022), persiste nos ambientes online.

Essa visão patriarcal e preconceituosa em relação ao feminino manifesta-se de diversas formas, sendo a linguagem uma delas. A expressão “jogar direitinho” e frases como é “para uma mulher até que você joga bem” apareceu diversas vezes na pesquisa, em um contexto em que um usuário masculino “elogia” uma jogadora por jogar adequadamente, como se isso fosse um evento raro.

A jogadora Valentina, uma versátil invocadora multi-rota do *Elo Diamante*¹, conta que está habituada em ser acusada de jobada em *League of Legends*.

A pessoa com quem estava falando era um homem. Nós estávamos tendo uma conversa rotineira até que surge um papo sobre *LOL*. Ele ficou surpreso com o fato de eu ser uma jogadora que costuma jogar em todas as rotas, o que não é o caso dele. Logo em seguida, esse homem pergunta o meu *Elo* no jogo e assim que eu revelo, ele tenta deslegitimar a minha capacidade de ter um *Elo* mais alto que o dele, usando como justificativa que certamente eu teria um duo para me carregar nos jogos. Bom, como tenho certo costume de lidar com esse tipo de gente, dei algumas respostas à altura. Mas pensando

bem, poderia ter sido bem melhor. (Valentina, comentário na rede social, 2021)

Algumas jogadoras aproximam a categoria Jobada com outros comportamentos machistas como (1.) xingamento sexista e (2.) pitaqueiro de build. Os comentários apontam para atitudes polarizadas, por um lado, alguns jogadores são condescendentes e paternalista com jogadoras de alta performance, ficando exageradamente impressionados ou dispostos a ajudar com seu conhecimento. Por outro lado, alguns invocadores ficam agressivos, e até mesmo, incrédulos em relação à capacidade das jogadoras, sendo comum, comentários como “deve ser o irmão/namorado jogando na conta dela”.

Outro assunto relevante, foi as distintas opiniões dadas pelas jogadoras a respeito das classificações (6.) pitaqueiro de *build* e (3.) Assédio sexual. A usuária Jade, por exemplo, não percebeu o item seis como uma questão machista. “Não vejo o item o pitaqueiro de *build* como um problema, até porque como eu não sei jogar direito fico agradecida pela ajuda dos meus amigos”. A jogadora, no entanto, ratifica que nunca passou por essa situação com uma pessoa desconhecida.

3.7.2. Paquera insistente

Nas discussões sobre machismo nos jogos online, uma questão controversa é a diferença entre paquera e assédio. Por um lado, muitas jogadoras apontam que a quantidade (e persistência) das propostas românticas/sexuais representa (em si) uma conduta abusiva e sexista, visto que o contrário (raramente) acontece. Por outro, algumas jogadoras sustentam ser um exagero chamar de “assédio” as investidas românticas insistentes dos jogadores, embora esse comportamento seja visto como inconveniente.

Devido à falta de consenso sobre o conceito de assédio sexual, uma jogadora propõe uma nova classificação. “*Faltou colocar a opção ‘paquera insistente’. Toda vez que os jogadores percebem que sou mulher, eles passam a ser extremamente invasivos e impertinentes, ficam me paquerando insistentemente com piadas e brincadeiras*”, sugere a usuária Madalena. Estudos anteriores mostram que muitas jogadoras têm dificuldade de identificar situações de machismo nos jogos online (OSVALD, 2009; FORTIM; GRANDO, 2012; SILVA, 2022).

Conforme a cartilha divulgada pelo Ministério da Saúde (2014) assédio sexual “caracteriza-se por incitações sexuais inoportunas, solicitações sexuais ou outras

manifestações da mesma índole verbais ou físicas, o que acaba por prejudicar a atuação de uma pessoa ou criar uma situação ofensiva”. Partindo do pressuposto de que o comportamento machista nos jogos não é facilmente reconhecido, o termo “paquera insistente” será usado neste trabalho, então, em situações em que há assédio sexual, mas que a jogadora (em questão) não percebe como tal.

3.7.3. Sabotagem sexista e outros

Existem casos em que o machismo nos jogos online se manifesta no meio das regras e no limite do jogo (KURTZ, 2019). A prática é conhecida como *Griefing* e acontece quando um usuário usa recursos do próprio jogo para atrapalhar intencionalmente a diversão de outros jogadores (MULLIGAN; PATROVSKY, 2003; FOO; KOIVISTO, 2004) “*tornando desagradável, dolorosa ou até traumática a experiência do jogo*”(FRAGOSO, 2015).

Na postagem, algumas participantes compartilharam casos de *griefing* sexistas (motivado por questões de gênero) sem elas saberem nomear essa experiência. “*Esqueceu de uma categoria. Quando um jogador se recusa a sair da base e avisa no chat geral que ele não joga com mulher*” relata a usuária Lara. A maioria dos casos se refere a situações de assédio por intrusão espacial e perseguição, acompanhadas de insultos. A jogadora Nicole conta que já passou por essa situação algumas vezes.

Uma vez, dois caras que jogavam juntos me assediaram sexualmente na tela de seleção de campeões devido o meu apelido feminino. Quando a partida começou, um deles largou a sua posição (topo) para me perseguir pelo mapa e atrapalhar as minhas jogadas. Essa atitude prejudicou a equipe e em 15 minutos pedimos a rendição. (Nicole, comentário na rede social, 2021)

Nicole revela que todos os casos aconteceram em partidas normais (não-ranqueadas) e que esses usuários costumam atuar em grupo. “Os perseguidores costumam estar em dupla ou em trio na partida. Eles abandonam as obrigações do jogo e ficam me perseguindo pelo mapa, atrapalhando as jogadas e revelando minha posição para o time inimigo”. Este depoimento vai ao encontro de outros relatos como o de Isadora. “Dois jogadores (atirador e selva) ficaram me perseguindo no jogo. Eles me rodeavam e apertavam o comando Ctrl+4 várias vezes para o campeão ficar rindo sem parar. No *chat* falavam coisas do tipo ‘se mata’ e me xingavam de ‘vagabunda lixosa’”.

No artigo “*Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions*”, Foo e Koivisto(2004) propõem ordenar os principais *griefing* em quatro categorias:

1) assédio (*harassment*), 2) imposição de poder (*power imposition*), 3) golpe (scamming) e 4) jogo de ganância (*greed play*). De maneira sucinta, em assédio estão incluídas ações como insultos, perseguições, ameaças, spam intencional, intrusão espacial, entre outras. No segundo item, imposição de poder, está relacionado ao assassinato (sistemático) do oponente em situações em que a ação não cause benefícios e/ou esteja acompanhada de abuso verbal. A terceira categoria, golpe, está atrelado a usuários que ilude e enganam outros jogadores para obtenção de recursos e vantagens de forma fraudulenta. E a última, jogo de ganância, se refere a jogadores que tentam se beneficiar a todo custo sem se importar com os demais usuários; realizando, por exemplo, roubo de itens e de experiência (FOO; KOIVISTO, 2004).

As categorias de Foo e Koivisto foram elaboradas tendo como referência as interações entre jogadores nos jogos de *MMORPG* (FOO; KOIVISTO, 2004). No entanto, essas classificações conseguem alcançar experiência de outros jogos de multijogador. Por exemplo, a usuária Melissa, compartilhou uma vivência que se encaixa perfeitamente no item 2- imposição de poder.

Falta a opção de quando o time inimigo decide focar hard em você a partida inteira só por diversão, mesmo você estando fraca. Já venci partida em que morri mais de 15 vezes. Meus amigos dizem que isso é uma coisa boa, pois 'enquanto eles te focam a gente ganha o jogo', mas, na verdade, é horrível, me sinto um lixo. (Melissa, comentário na rede social, 2021)

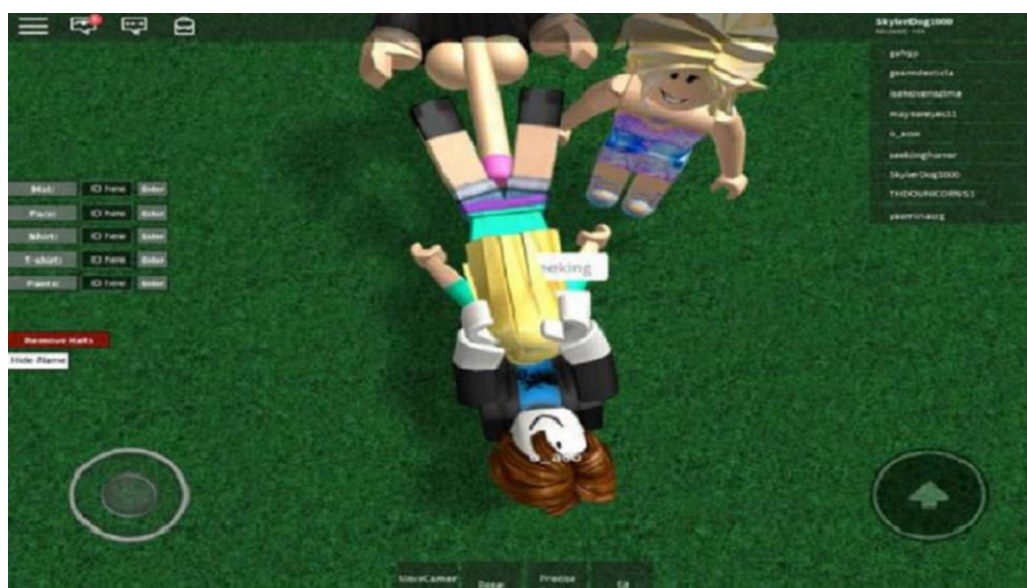
As categorias também englobam as experiências da jogadora Nicole e Isadora (assédio) citadas anteriormente. No entanto, percebemos alguns aspectos problemáticos dessa divisão em estudos de gênero. Ao criar a categoria “assédio” os autores colocam no mesmo grupo de comportamentos com níveis de gravidade diferentes. Por exemplo, ofensas comuns são colocadas ao lado de discursos criminosos de racismo, sexismo e homofobia.

Outro agrupamento impróprio foi colocar no mesmo pacote experiências de “intrusão espacial” com “simulação de estupro virtual”. A intrusão espacial ocorre quando um jogador viola subitamente o espaço percebido como privado por outro jogador e se recusa a parar mesmo quando é solicitado (FOO; KOIVISTO, 2004; KURTZ, 2019). Podemos usar como exemplo o caso da jogadora Nicole que teve sua rota invadida e seu espaço de jogo limitado pela ação de outros usuários.

Já a simulação de estupro no ambiente virtual com um avatar envolve questões mais complexas, como os limites legais da agressão digital e o papel dos jogos digitais na reprodução e banalização da violência de gênero. Um artigo publicado em 2018 no

El País relata o caso do “estupro” do avatar de uma menina de sete anos em um jogo infantil (RODELLA, 2018). Amber Petersen, uma mãe da estadunidense, contou em suas redes sociais que na manhã do dia 28 de junho a filha jogava na Roblox⁴¹, uma plataforma de jogos online com mais de 60 milhões de usuários, quando a menina a chamou para mostrar a tela. “*Não podia acreditar no que estava vendo, o avatar da minha adorável e inocente filha estava sofrendo um estupro grupal violento por parte de dois homens*”.

Figura 38 - Print do estupro de avatar no Roblox (2018)



Fonte: Imagem do jornal *El País*.⁴²

Amber conseguiu tirar *prints* da tela e divulgou as imagens na internet cobrando um posicionamento da empresa (Figura 38). Após o incidente, Roblox se desculpou publicamente, banuiu da plataforma os dois usuários envolvidos e reforçou o sistema de segurança da plataforma (RODELLA, 2018). No entanto, o caso gerou grande indignação e levantou discussões sobre segurança, controle parental no ambiente virtual e formas de prevenir essa prática⁴³.

Outro caso polêmico foi a denúncia de violência sexual no metaverso onde o avatar feminino de uma pesquisadora de 21 anos foi agredido sexualmente por dois avatares masculinos. O abuso virtual aconteceu no serviço *Horizon Worlds* da Meta em uma plataforma de realidade aumentada. Segundo a BBC, a pesquisadora

⁴¹ (CORPORATION, 2004)

⁴² (RODELLA, 2018)

⁴³ (MOREIRA, 2018; “Personagem de criança de 7 anos é estuprada em Roblox; saiba como se proteger”, 2018; “Roblox ‘gang rape’ shocks mother”, 2018)

envolvida no incidente ficou chocada e precisou se lembrar de que se tratava de ma avatar e não do seu corpo físico para conseguir lidar com a situação. Devido às denúncias de assédio, a Meta lançou um novo recurso chamado de “bolha de proteção” em que é criado um limite pessoal em volta de cada avatar. A barreira virtual invisível foi criada com o intuito de impedir que pessoas estranhas se aproximem, no entanto, esse recurso não é automático e pode ser desabilitado⁴⁴.

Tendo em vista este cenário e as nuances da violência de gênero, optou-se por criar classificações mais específicas para comportamentos sexistas que envolvam assédio de personagens virtuais. A primeira categoria, sabotagem sexista, se refere às práticas de *griefing* de intrusão espacial, recusa de jogo ou/e *spam* intencional acompanhado de discurso sexista, assédio sexual ou paquera insistente; (podendo estar associado ou não com violência verbal).

A segunda, chamaremos de abuso sexual virtual, e diz respeito a discursos simulando situações de estupro e abuso sexual direcionados a jogadoras e a personagens femininos através de mensagens de texto, recurso de voz, câmera e outras ferramentas de comunicação virtual. A prática pode incluir ou não atos de intrusão espacial e sabotagem sexista.

O último item, violação sexual de avatar, refere-se a casos de intrusão espacial com emulação de atos sexuais, podendo vir acompanhada de outras categorias, como abuso sexual virtual e paquera insistente.

3.8. Assédios

A violência e o assédio virtual fazem parte do cotidiano das jogadoras em jogos online. “*Todos os dias sou xingada ou pedida em namoro*” escreve a jogadora Clara sobre a sua rotina em *League of Legends*. Mesmo quando elas se ocultam em apelidos masculinos, as ofensas encontram o caminho até o feminino. “*Uso apelido de masculino. Então quando sou xingada, os jogadores usam sempre a mãe para ofender. Acho que esse é o pior tipo de xingamento, mãe é um ser sagrado*” desabafa a jogadora Heloísa.

Entre as reclamações mais comuns de assédio sexual está a perseguição nas redes sociais. O assédio por parte de ex-companheiros e conhecidos também se mostrou uma modalidade frequente. “*No primeiro dia no LOL me pediram em namoro.*

⁴⁴ (“Female avatar sexually assaulted in Meta VR platform, campaigners say”, 2022)

Quando jogava CS (não sei como) uns jogadores descobriram minhas redes sociais e fui assediada e xingada por dias. Também já fui assediada moralmente pelo meu ex-namorado no LOL” conta a usuária Rebeca.

Outra reclamação recorrente nos comentários são os pedidos de fotos íntimas (nudes) das jogadoras em troca de favores no jogo. A usuária Pietra conta sobre uma proposta indecorosa que recebeu. *“Comigo o assédio sexual foi fora da partida. Um jogador no chat do jogo pediu fotos íntimas minhas em troca de me colocar no (Elo) platina. Cheguei no meu limite! Mande uma denúncia para Riot Games e o jogador teve sua conta suspensa”*

Houve também relatos de usuários que enviaram fotos íntimas (não solicitadas) para as jogadoras. *“Uma vez, adicionei no Discord um garoto que conheci no LOL e a primeira coisa que fez foi enviar uma foto íntima dele. Como assim gente?”* conta a jogadora Catarina. De acordo com a pesquisa *“Além do cyberbullying: A violência real do mundo virtual”* (2021), produzida pelo Instituto Avon em parceria com a *Decode*, metade dos casos de assédio são referentes ao recebimento de mensagens não consensuais de conotação sexual. O estudo mostra também que ex-companheiros são responsáveis por 84% das denúncias de *stalker*.

A violência contra a mulher é algo tão recorrente nos jogos de *MOBA* que muitas delas desistem de jogar. *“O bingo foi real, já passei pelos seis tipos de machismo listados na publicação. Por esse motivo parei de jogar”* conta a jogadora Elaine. A jogadora Antônia afirmou ter parado de jogar *MOBA* por uma questão de saúde mental.

A última vez que joguei dota me deram um *rage* tão pesado que tive uma crise de ansiedade. Depois disso abandonei o jogo, já faz uns 4 anos. O jogo tá cheio de cara com mais de 40 anos nas costas agindo dessa forma, eles são machistas, homofóbicos e xenofóbicos. A empresa não faz nada para resolver essa situação e só bane conta em caso de abandono de partida.

(Antônia, comentário na rede social, 2021)

3.9. Estratégias

Além das denúncias, muitas jogadoras compartilharam táticas para evitar e reduzir o *rage* nas partidas. Neste tópico apresentaremos às cinco principais estratégias usadas pelas jogadoras para lidar com a violência de gênero nos jogos online, são elas: a) manipulação de marcadores de gênero; b) cortar ou reduzir a comunicação; c)denunciar/reportar; d) “agressivar” ; e) limitar o contato com jogadores estranhos.

a) Manipulação de marcadores de gênero feminino

Como vimos anteriormente (1.3. Apelidos e pronomes) o uso de signos masculinos e neutros é uma das táticas mais comuns entre as jogadoras. De acordo com *Reach3 Insights*, empresa de pesquisa parceira da Lenovo, 59% das jogadoras usam uma identidade neutra ou masculina nos jogos online para evitar conflitos.

b) Cortar ou reduzir a comunicação

Outra tática muito usada é cortar ou reduzir o contato com outros jogadores, silenciando os usuários, desabilitando o recurso de voz, desligando o microfone e evitando estabelecer contato fora do jogo por plataformas de comunicação coletiva. *“Meu apelido é masculino, mas quando descobrem que sou mulher o que mais passo é assédio sexual, por isso quando me chamam para jogar em grupo, finjo ser homem e dou uma desculpa para não ligar o microfone”* conta a jogadora Ester.

Tivemos relatos de usuárias que jogam apenas com o *chat* desabilitado, abrindo mão da comunicação com o próprio time. *“Já passei pôr os tipos de sexismo, por isso só jogo com o chat desabilitado, caso contrário, prefiro nem jogar”* conta a usuária Alana. Também é comum que as jogadoras observem o “clima” da partida antes de silenciar os jogadores, caso não tenha hostilidade o recurso de mensagem é mantido. *“No LOL, quando vejo que tem alguém falando besteira demais eu silencio o jogador para não sofrer”* conta a jogadora Sofia.

c) Denunciar/reportar

O *“report”* é um recurso onde os jogadores podem denunciar comportamentos impróprios no fim da partida, é um sistema simples, automático e de fácil execução; ele é uma ferramenta bastante usada pelas usuárias. *“Hoje em dia não me abalo mais com o rage. Silêncio os jogadores inconvenientes e os denuncio no final da partida”* relata a jogadora Laura.

Algumas usuárias compartilham experiências de satisfação quando uma denúncia de sexismo resulta em punição. *“Certa vez um jogador disse ‘você é mulher, tem mesmo é que se matar’. Denunciei e o cara teve a conta banida definitivamente, que maravilha!”* relatou a jogadora Erica.

Além do reporte, algumas jogadoras têm o hábito de enviar *tickets* para o suporte da empresa denunciando o ocorrido. *“Sinto que o ticket é mais eficaz, só dessa maneira a Riot Games faz alguma coisa”* desabafa a jogadora Rafaela.

Enquanto o reporte é limitado ao relato escrito com poucas palavras, a opção de ticket permite que as jogadoras enviem imagens com provas e após alguns dias a empresa costuma dar um *feedback* sobre a denúncia.

d) “Agressivar”

De modo geral, a gíria *Gamer* “agressivar” significa assumir uma postura mais agressiva, com jogadas mais arriscadas com o intuito de vencer a partida rapidamente, dando assim, menos tempo para o time adversário reagir. Nesse contexto de estratégias, “agressivar” significa dizer que a jogadora irá responder (rapidamente) a um discurso sexista com uma postura mais agressiva ou combativa. A jogadora Adriana, por exemplo, conta que nesses casos o ataque é a melhor defesa. *“Já passei por tudo e aprendi a minha lição, se um jogador me dá rage eu dou o dobro nele. Faço isso até que o cara ficar quietinho”*.

Cansadas do machismo nos jogos, muitas mulheres optam por aderir a um comportamento mais beligerante. *“Normalmente sou eu que xingo, conta?”* declara a jogadora Vanessa. Outra jogadora, Luciana, diz que não tem mais paciência para lidar com essa violência. *“Vivo sofrendo (1.) xingamento sexista, (4.) ofensa sexista e (5.) ofensa sexista de cunho sexual, mas não fico para atrás, xingo esses idiotas de igual para igual. CALMA É O C4R*LH0!”*.

O *rage* não é a única forma de “agressivar”, um comportamento mais combativo e até mesmo mais jocoso também está incluso na categoria. A jogadora Cristiane, ao invés de xingar ou repreender os jogadores, ela encarna a personagem, deixando-os envergonhados. *“Quando passo por (1.) xingamento sexista, gosto de zoar os caras. Falo que gosto de ser chamada assim na cama e coisas do gênero. O Engraçado é que a maioria deles fica constrangido e para de digitar”*.

Segundo as jogadoras, o deboche é uma arma eficiente contra os discursos sexistas online. *“Uma vez, no Valorant, um jogador me chamou de ‘vagabunda’ no voice e eu respondi ‘me respeita! É senhora vagabunda para você’. O cara ficou mudo e não implicou mais comigo”* conta a usuária Márcia. O deboche pode vir com um tom mais provocativo, atingindo a masculinidade dos jogadores. Nesse sentido, a jogadora Sandra sugeriu a categoria “micro pênis seboso” como insulto eficaz contra a “honra” dos jogadores.

e) Limitar o contato

Outra estratégia usada é evitar o contato com jogadores estranhos, isso inclui assumir uma postura mais reservada na hora de adicionar pessoas na lista de contatos e optar por jogar em grupo com amigos e conhecidos. *“Eu só jogo com time fechado e quando começa a partida silêncio todos os jogadores adversários. Isso faz o jogo ser mais prazeroso, antes só me estressava”* conta a invocadora Simone.

Participar de grupos menores com relações mais estreitas faz com que muitas jogadoras se sintam mais seguras e confortáveis na hora de jogar. O problema dessa situação é quando a jogadora fica refém de uma companhia para jogar, evitando jogos e partidas que exijam atuar solo. A jogadora Alessandra conta que quando está solo é comum ela abandonar a partida em caso de assédio. *“Meu apelido é feminino, então o que mais acontece é ‘oi gostosa, me passa seu whatsapp?’ já na tela de seleção de campeões. Nesses casos, eu costumo abandonar a partida (quitar)”*⁴⁵.

3.10. Evasão do jogo

A violência contra a mulher é algo tão recorrente nos jogos de *MOBA* que muitas delas desistem de jogar. *“O bingo foi real, já passei pelos seis tipos de machismo listado na publicação. Por esse motivo parei de jogar”* conta a jogadora Elaine e acrescenta *“parar de jogar LOL foi a melhor coisa que eu fiz”*. A jogadora Antônia conta que parou de jogar *MOBA* por uma questão de saúde mental.

A última vez que joguei dota me deram um *rage* tão pesado que tive uma crise de ansiedade. Depois disso abandonei o jogo, já faz uns 4 anos. O jogo tá cheio de cara com mais de 40 anos nas costas agindo dessa forma, eles são machistas, homofóbicos e xenofóbicos. A empresa não faz nada para resolver essa situação e só bane conta em caso de abandono de partida.

(Elaine, comentário na rede social, 2021)

3.11. Categorias de violência de gênero

Neste tópico recapitularemos as categorias relacionadas a violência de gênero com auxílio da tabela 4 e 5. Na tabela 4, observamos algumas mudanças na listagem inicial; os itens (1.) xingamento sexista e (5.) ofensa sexista de cunho sexual foram substituídos pela categoria nativa (a.) abuso Verbal - usada na tela de denúncia pós-partida. Percebemos que a divisão entre xingamento e ofensa mostrou-se ambígua,

⁴⁵ “Quitar” vem do inglês “quit” que significa sair, desistir ou abandonar, nos jogos online significa abandonar a partida. Caso um jogador abandone a partida durante a tela de seleção de campeões o time é desfeito e os jogadores voltam para a fila de jogo em busca de um novo time. Nesses casos, o jogador que “quitou” fica impedido de iniciar uma nova partida nos próximos minutos como uma forma de punição.

em razão disso, optamos por uma nomenclatura já conhecida pela comunidade de jogadores. É importante ressaltar que “abuso verbal” pode estar inserido em “discursos sexistas”, no entanto, sua atuação não se restringe apenas a esse grupo.

Tabela 4 - Categorias iniciais – Seis tipos de sexismo (MOBA)

NOMENCLATURA	MODIFICAÇÃO
Xingamento sexista	Abuso verbal
Assédio moral	Nenhuma
Assédio sexual	Nenhuma
Ofensa sexista	Discurso sexista
Ofensa sexista de cunho sexual	Abuso verbal
Pitaqueiro de build	Pitaqueiro de Jogo

Fonte: Autor, 2022

Ainda da tabela 4, podemos notar que o item (4.) ofensa sexista foi substituída por (b.) discurso sexista e (6.) pitaqueiro de *build* por (6.) pitaqueiro de jogo, termos mais palatáveis para leigos. As classificações (c.) assédio moral, (d.) assédio sexual e foram mantidas sem alterações. Assim como, as categorias propostas por Foo e Koivisto(2004) “imposição de poder” e “jogo ganancioso”.

Tabela 5 - Categorias Novas –Sexismo (MOBA)

CATEGORIA	DEFINIÇÃO	EXEMPLO
ELOJOBADA E JOBADA	Quando uma jogadora elevada no ranking geral (<i>highElo</i>) ou com boa performance <i>in game</i> ; é acusada (por motivo banal) de ter evoluído de forma fraudulenta ou com auxílio de um homem.	<i>Em uma partida uma jogadora highElo erra um feitiço; essa falha é o suficiente para o suporte inimigo deslegitimar as habilidades da jogadora, digitando no chat geral “jogando mal assim, só pode ser jobada!”.</i>
PAQUERA INSISTENTE	Quando uma jogadora recebe propostas e investidas românticas e sexuais não solicitadas de desconhecidos sem relacionar esse comportamento com assédio sexual.	<i>Uma jogadora é questionada a respeito do seu status civil por jogador aliado. Ela decide não responder ao flerte, apesar disso, o jogador continua a sua investida durante os 40 minutos de partida.</i>
SABOTAGEM SEXISTA	Quando ocorre situações de intrusão espacial, recusa de jogo ou/e spam intencional acompanhado de discursos sexista, assédio sexual ou paquera insistente; podendo estar associado com abuso verbal.	<i>Um jogador ficar parado na base após descobrir que a atiradora aliada é uma mulher; no chat ele digita “me recuso a jogar com uma mulher”.</i>
ABUSO SEXUAL VIRTUAL (NARRADO)	Quando um ou mais jogadores direcionam narrativas de estupro e violência sexual para alguma jogadora ou personagem virtual feminino.	<i>Um jogador digita no chat uma história de violência sexual, em que o seu campeão (Jax) estupra Miss Fortune, a personagem controlada pela jogadora da rota do meio.</i>

VIOLAÇÃO SEXUAL DE AVATAR	Situações de intrusão espacial acompanhado de emulação de atos sexuais.	<i>Dois jogadores criam uma aparência alternativa(skin) de um homem cisgênero pelado e simula atos sexuais com um avatar infantil de uma jogadora com 7 anos.</i>
----------------------------------	---	---

Fonte: Autora, 2022

Foram incorporadas cinco categorias novas na pesquisa: Elojobada/jobada, paquera insistente, sabotagem sexista, abuso sexual virtual narrado e violação sexual de avatar. Na tabela 5, encontramos definição de cada item e um exemplo prático relacionado a esse comportamento.

4. INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS E PERFIL DAS JOGADORAS

As Ciências Sociais, comparadas com outras áreas como Comunicação, Educação e Psicologia, têm poucas referências de pesquisa no *game studies*, em especial referências metodológicas. Talvez por essa lacuna, precisei construir novos caminhos que permitissem captar, medir e produzir dados da violência de gênero em ambientes de jogos online. Como uma pesquisadora-jogadora, tenho observado ao longo dos anos as diversas formas de machismo que se infiltram nas mecânicas do jogo, nos corpos dos personagens, nas ferramentas de comunicação das equipes e até na maneira como algumas pessoas jogam.

Em alguns casos, o sexismo está tão integrado na estrutura do jogo que é difícil, para alguém de fora, entender como uma simples movimentação pode ser uma forma de violência. O território é ambíguo inclusive para as jogadoras mais críticas, que, na falta de dados concretos, têm suas vivências inviabilizadas por uma parte da comunidade de jogadores. Foi pensando nessas questões que estruturei esta pesquisa, buscando maneiras de expor e dar nome às violências virtuais que eu e tantas outras mulheres experimentamos em um momento, que deveria ser apenas de lazer.

Assim, no primeiro bloco, aponto a escolha das participantes, descrevemos as etapas da pesquisa e a criação das ferramentas de coleta de partida. Além de relatar a aplicação da pesquisa, sinalizando os desafios e soluções encontrados. No segundo bloco, intitulado “perfil das jogadoras” construo um perfil qualitativo das participantes, abordando temas relacionados com o contato com jogos na infância e adolescência, como conheceu os jogos online, em especial *League of Legends*, quais suas preferências de rota e personagens, entre outros.

4.1. Método

Nesta seção apresentaremos a abordagem metodológica criada para a análise da violência virtual durante as partidas de *League of Legends*. Para isso, dividiremos o conteúdo em 4 partes: 1) informações das participantes; 2) descrição dos procedimentos; 3) apresentação dos instrumentos de registro de partidas; 4) os desafios e soluções encontradas na aplicação da pesquisa.

4.1.1. Participantes

Participaram da pesquisa doze jogadoras de três regiões do país: seis do Sudeste (SP, RJ e MG), quatro do Nordeste (CE, RN, AL e PE) e duas do Sul (PR). Das participantes, dez moram na capital e apenas duas no interior do estado. A respeito da moradia, oito afirmaram morar com os pais, duas com amigos, uma sozinha e uma com companheiro. As pesquisadas têm a idade entre 18 e 28 anos, das quais, uma tem o ensino médio completo e duas incompletos, duas têm o ensino superior completo e sete, incompleto. No tocante à cor/raça, seis se declararam brancas, quatro pardas e duas negras. Acerca da identidade de gênero, dez jogadoras se declararam mulheres cisgêneras e duas transgêneras.

Os recrutamentos das participantes foram feitos através das redes sociais em um espaço dedicado às jogadoras e pessoas LGBTQIA+. Foram aceitas mulheres maiores de idade (dezoito anos ou mais) que possuíam uma conta ativa no servidor brasileiro de *League of Legends*. A pesquisa reconheceu como mulher toda pessoa que se identifica pelo gênero feminino, independente dos dados que possam conter nos seus documentos oficiais. Os nomes reais das jogadoras foram substituídos pelos nomes dos seus personagens preferidos do próprio jogo.

Todas as jogadoras assinaram um termo de consentimento e livre esclarecimento (TCLE)⁴⁶ e receberam um e-mail padrão informativo⁴⁷ contendo: acesso ao formulário online individual que registra as partidas; convite para o canal oficial da pesquisa no *Discord*⁴⁸; e um documento escrito explicando as etapas da pesquisa e como deveriam ser registradas as partidas⁴⁹.

O primeiro recrutamento reuniu oito jogadoras que nomeamos de Grupo1. Os procedimentos desse grupo ocorreram entre março e junho de 2021 e o registro dos casos foi realizado por meio da ferramenta “controle de partida”. Pertencem ao Grupo1: Zyra (Jogadora1), Kai'Sa (Jogadora2), Ahri (Jogadora3), Annie (Jogadora 4), Tristana (Jogadora 5), Senna (Jogadora 6), Lissandra (Jogadora 7) e Lulu(Jogadora 8).

O segundo recrutamento, Grupo2, foram selecionadas cinco jogadoras, na qual quatro participantes terminaram a pesquisa. Este recrutamento veio como uma

⁴⁶ Modelo do TCLE disponível no apêndice A

⁴⁷ E-mail padrão informativo disponível no apêndice B e C

⁴⁸ Imagem do canal do Discord disponível no apêndice F

⁴⁹ Material explicativo disponível no apêndice D e E

demanda aos resultados produzidos pelo Grupo1. Observei que sete das oito jogadoras eram da rota inferior, sendo cinco suporte e duas atiradoras; e elas que possuíam pouca proximidade ou resistência a personagens corpo-a-corpo, assassinos e funções do topo e da selva, composições masculinas.

Na tabela 6, podemos observar as posições e os personagens que as jogadoras do Grupo1 menos se identificam. Os dados foram obtidos através de um questionário online. Dos trinta e quatro personagens citados, vinte e seis têm mecânicas de combate corpo a corpo e cinco são atiradores de curta distância; estes personagens são considerados opções masculinas, com exceção da Yuumi e Zilean.

Tabela 6 - informações sobre a preferência das jogadoras do Grupo1

Nº	Jogadora	Posição Principal	Posição que você menos se identifica	Personagens que você menos se identifica
1	Zyra	Suporte	Selva	Akali, Darius Lucian, Zed e Samira
2	Kai'as	Atirador	Topo	Tahm Kench, Zed, Zac, Trundle e Rammus
3	Ahri	Suporte	Topo	Jax, Jayce, Riven, Shaco e Lee sin
4	Annie	Suporte	Topo	Master Yi, Katarina, Zilean, Quinn e Zoe
5	Tristana	Suporte	Selva	Ivern, Camille, Ekko, Yuumi e Skarner
6	Lux	Suporte	Selva	Zed, Yasuo, Rengar, Tryndamere e Aphelios
7	Lissandra	Meio	Atirador	Urgot, Draven, Warwick, Singed e Amumu
8	Lulu	Atirador	Selva	Zac, Rek'Sai e Singed

Fonte: Questionário online aplicado pela pesquisadora, 2021.

Assim, um segundo grupo foi convocado com o objetivo alcançar perfis mais diversificados (tabela 7). O registro dos casos foi realizado por meio da ferramenta “registro de partida” e os procedimentos ocorreram entre junho e setembro de 2021. Pertencem ao Grupo2: Evelynnn (Jogadora 9), Ashe (Jogadora 10), Nami (Jogadora 12) e Warwick (Jogadora 13).

Tabela 7 - Informações sobre as jogadoras do Grupo2

Nº	Jogadora	Posição Principal	Observação
9	Evelynn	Suporte	Precisou completar 18 anos para participar da pesquisa, por essa razão entrou no Grupo2
10	Ashe	Selva	Mulher que joga na selva
-	Jogadora 11	-----	SAIU POR MOTIVO DE ESTUDO
12	Nami	Suporte	Mulher de <i>Elo</i> alto (Mestre)
13	Warwick	Selva	Mulher que joga na selva com tanque

Fonte: Informações obtidas por entrevista realizada pela autora, 2021.

Vale ressaltar que apesar do esforço, não conseguimos encontrar mulheres que se posicionavam no topo com preferência por personagens da classe dos assassinos.

4.1.2. Procedimentos

Usei de métodos mistos para registrar, catalogar os diferentes tipos de violência de gênero que ocorrem durante as partidas de *League of Legends*. De modo geral, podemos dividir a participação das jogadoras em três etapas: 1) Registro de partida 2) Questionário online 3) Entrevista. Abaixo temos o trecho de um texto informativo enviado para as jogadoras explicando os procedimentos da pesquisa.

Sua participação na pesquisa consistirá em três etapas:

1) Registro de partida: A jogadora deverá relatar os casos de discriminação de gênero ocorridos em *League of Legends* durante o seu tempo na pesquisa. Os depoimentos serão feitos por meio de um questionário online individual chamado de “Registro de partida”.

2) Questionário: A jogadora deverá preencher um questionário online que levará em média 20(vinte) minutos. O questionário possui 32(trinta e dois) itens, dividido em 4 (quatro) blocos: 1) Informações gerais 2) Habitus *Gamer* 3) *League of Legends* 4) Feedback da pesquisa; é necessário ter acesso à internet e responder todas as perguntas até o final.

3) Entrevista

i. Após a realização do questionário, será marcada uma entrevista por vídeo chamada no momento (dia/horário) mais conveniente para a jogadora e na plataforma que esta preferir.

ii. Será realizada uma entrevista aberta e semi-estrutura com perguntas referentes a relação da jogadora com os jogos digitais; estima-se uma duração média de 50 (cinquenta) minutos.

iii. A entrevista será gravada por meio de um programa de gravação de tela para uma futura transcrição. Caso seja do interesse da jogadora, esta transcrição poderá ser solicitada e algumas falas poderão ser retiradas.

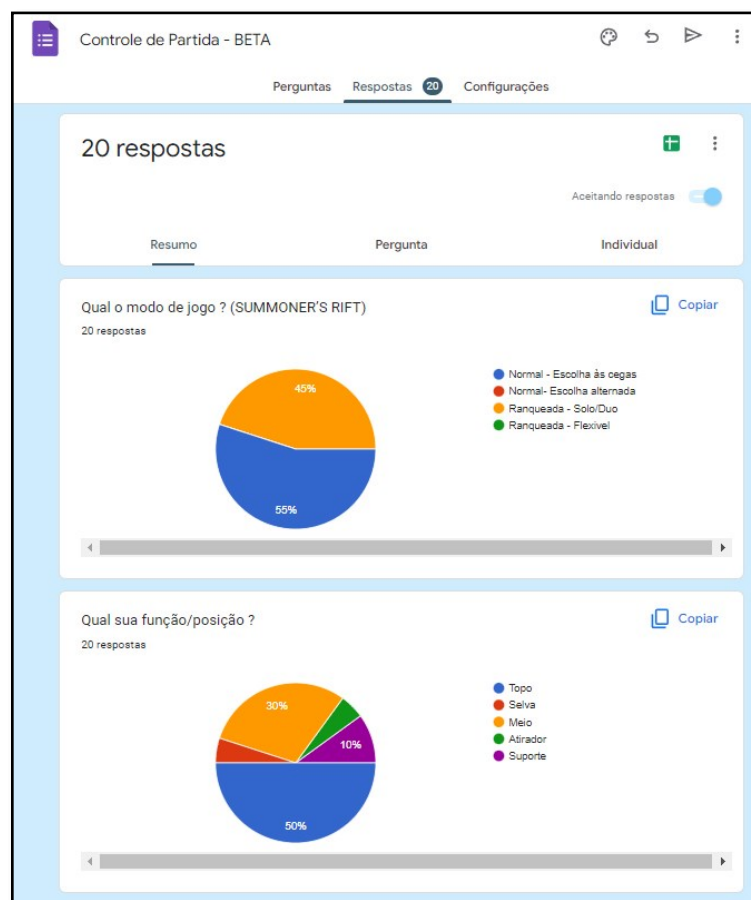
iv. Nenhuma imagem pessoal será revelada na pesquisa e a câmera aberta por parte da jogadora é opcional.

v. A princípio, será realizada apenas uma entrevista; caso haja necessidade e disponibilidade por ambas a parte, uma segunda entrevista poderá ser realizada

A primeira etapa, “registro de partida” começava a contar no primeiro registro de partida feito no formulário online. A partir daquela data as jogadoras eram monitoradas por um período de 30 a 45 dias corridos, podendo se estender até 60 dias. O acompanhamento dos dados era feito pelo “histórico de partidas”, um recurso que até pouco tempo estava disponível oficialmente no jogo, e por sites especializados em dados estatísticos de jogos competitivos que mostram informações sobre detalhadas sobre as partidas, como *OP.GG*, *Mobalytics*, *League of Graphs* e *Blitz*.

Finalizada a primeira etapa, eram gerados os dados dos hábitos de jogo das participantes, como as preferências de rotas, personagens, índice de vitória e um resumo das denúncias. Na Figura 39, temos um exemplo de dados estatísticos produzidos automaticamente pelos formulários do *google*.

Figura 39 - Dados estatísticos do controle de partida



Fonte: Captura de tela do controle de partida beta, 2022.

Após o fechamento dos formulários, era enviado para as jogadoras um link com um questionário online⁵⁰ com algumas perguntas mais pontuais e gerais, visando a realização da entrevista e na construção do perfil da jogadora. O questionário demorava em média 20(vinte) minutos para ser preenchido e continha 32 (trinta e dois) itens, dividido em 4 (quatro) blocos: 1) Informações gerais (idade, escolaridade e estado/cidade e outros); 2) *Habitus Gamer* (informações sobre a relação com os jogos digitais); 3) *League of Legends* (informações sobre a relação com o jogo *League of Legends*); 4) *Feedback* das jogadoras (informações sobre a experiência das participantes nesta pesquisa).

Após a aplicação do questionário online e com os dados das partidas na mão, era realizada uma entrevista aberta semiestruturada⁵¹ com as jogadoras a fim de entender os dados obtidos. Foi marcada uma entrevista por vídeo chamada no momento (dia/horário) mais conveniente para a jogadora e na plataforma que esta preferisse;

⁵⁰ Modelo do questionário online disponível no apêndice G.

⁵¹ Roteiro de entrevista disponível no apêndice H.

com perguntas referentes a relação da jogadora com os jogos digitais. Estimava-se uma duração média de 50 (cinquenta) minutos. Todas as jogadoras optaram pela realização da entrevista pela plataforma do *Discord*, no canal oficial da pesquisa.

A entrevista foi gravada por um programa de gravação de tela (*OBS Studio*) para uma futura transcrição. Caso fosse do interesse da jogadora, a transcrição poderia ser solicitada e algumas falas poderiam ser retiradas. Foi informado que nenhuma imagem pessoal das participantes seria revelada na pesquisa e a câmera aberta por parte das jogadoras foi opcional. A princípio, foi estabelecida a realização de apenas uma entrevista; caso houvesse necessidade e disponibilidade por ambas as partes, uma segunda entrevista poderia ser realizada no futuro neste mesmo formato.

4.1.3. Instrumentos de coleta

League of Legends é um *MOBA* gratuito que requer pouca potência do computador quando comparado aos títulos de *TRIPLO-A* disponíveis no mercado, tornando-se atrativo para um público de jogadores de menor poder aquisitivo e para aqueles que não dispõem de um aparato tecnológico de última geração. Por esse motivo, criamos uma ferramenta simples e acessível que exigisse poucos recursos das participantes da pesquisa; um formulário online capaz de contabilizar as partidas e registrar os casos de discriminação de gênero.

Considerando experiências não acadêmicas como as dos sites *Fat, Ugly or Slut*, em que as jogadoras enviavam a maioria das denúncias por imagens de captura de tela (*prints*), elegemos essa opção a mais simples e capaz de registrar as partidas e os casos de discriminação de gênero. Partindo dessa modalidade, propusemos às jogadoras selecionadas que, após o jogo, preenchessem um formulário online padrão - que pode ser aberto em uma página de internet - e respondessem algumas perguntas simples e rápidas a respeito das partidas jogadas.

Assim, criei duas ferramentas de coletas de dados a partir de formulários online: o “controle de partida” e o “registro de partida”. No Grupo 1, a coleta de dados foi feita através do “Controle de Partida”, e, no Grupo 2, foi usado o formulário “Registro de Partida”.

A primeira ferramenta utilizada se chama “Controle de Partida”(Figura 40, 41 e 42) e foi criada a partir do sistema de formulários online. Nela, as participantes deveriam registrar todas as “partidas elegíveis” durante o período de 30 dias corridos, podendo

esse tempo se estender por até 90 dias. A contagem começava na data da primeira partida registrada. Para uma partida ser elegível deveria cumprir com os seguintes critérios: 1) ter dois times com cinco jogadores; 2) permitir que o jogador escolha seu personagem 3) manter a estrutura clássica do *MOBA*: cinco posições distribuídas em três rotas mais a selva 4) não ter alterações no tempo de recarga ou no sistema de energia(*mana*). 5) não estar em disputa de campeonato. Assim, foram consideradas partidas elegíveis todas as partidas pvp'5 no modo normal (escolha às cegas ou alternada) ou ranqueada (solo/duo ou flexível) no mapa Summoner's rift jogadas no servidor brasileiro oficial de *League of Legends*. Não foram incluídas partidas que descumpriam o critério como: *ARAM*, *TeamFight Tactics*, modos rotativos (*URF*, *URFA*, Rei Poro, Blitz do Nexus, entre outros), partidas contra *bot*, modo de treino ou torneios como *Clash*. Não foram aceitas partidas do *League of Legends* mobile, *Valorant*, *Runeterra* e outros jogos da *Riot Games*.

Figura 40 - Controle de partida (página 1 de 3)



O formulário, intitulado "Controle de Partida", contém o subtítulo "Trabalhando juntos para produzirmos dados" e a indicação "*Obrigatório" em vermelho. A primeira pergunta é "1. Qual o modo de jogo ? (SUMMONER'S RIFT) *". Abaixo, há a instrução "Marcar apenas uma oval." e quatro opções de seleção com botões de rádio:

- ☐ Normal - Escolha às cegas
- ☐ Normal- Escolha alternada
- ☐ Ranqueada - Solo/Duo
- ☐ Ranqueada - Flexível

Fonte: Autora, 2021.

A primeira sessão do formulário é composta por 5 perguntas que informam o modo de jogo, a função exercida pela jogadora na partida, o personagem escolhido, o resultado da partida e se houve algum episódio de sexismo. Em cada uma dessas perguntas, há mais opções a serem selecionadas, como explicitado a seguir.

Figura 41 - Controle de partida (página 2 de 3)

2. Qual sua função/posição ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Topo

☐ Selva

☐ Meio

☐ Atirador

☐ Suporte

3. Qual campeão que você escolheu? *

Não se preocupe em escrever o nome correto, basta ser entendida

4. Vitória ou Derrota ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Vitória - Destruímos o nexus inimigo

☐ Vitória por rendição - Time inimigo se rendeu

☐ Derrota - Time inimigo destruiu meu nexus

☐ Derrota por rendição - Meu time aceitou a rendição

5. Você percebeu alguma discriminação de gênero?

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

☐ Não, mas aconteceu uma coisa que gostaria de registrar [Pular para a pergunta 8](#)

Fonte: Autora, 2021

Na quinta questão (Figura 37), caso a participante selecionasse a opção B (b- “Não”) e apertasse o botão “próxima” era exigida uma confirmação (Clique em “enviar” para concluir) e encerrava-se a sessão com o informe “Formulário enviado. Obrigada pelas respostas”. Na hipótese de discriminação de gênero (a- “sim”), o formulário direciona a jogadora para uma página de denúncia, nele há um espaço para descrição textual do ocorrido e um lugar (opcional) para upload de imagens e vídeos referentes ao caso (Figura 38). Após o preenchimento e a confirmação das informações, a sessão era encerrada, podendo iniciar o próximo registro com a atualização da página (apertando F5).

Figura 42 - Controle de partida (página 3 de 3)

Machismo durante a partida de LOL

6. Descreva o episódio ocorrido

7. Deseja incluir algum registro da partida?

Arquivos enviados:

Outros casos

Nem sempre é fácil perceber o machismo, talvez você percebido alguma outra situação relacionada indiretamente com o machismo. Como por exemplo, discursos racistas e queira reportar.

8. Gostaria fazer uma descrição do episódio ocorrido? Faça um breve resumo.

9. Deseja incluir algum registro da partida?

Arquivos enviados:

Fonte: Autora, 2021

A terceira opção (c- Não, mas aconteceu uma coisa que gostaria de registrar conduz a uma página similar ao exemplo acima (Figura 41). A escolha dessa categoria foi necessária devido à dificuldade das participantes de estabelecer objetivamente o que era sexismo ou não. Como muitas jogadoras não tinham certeza ou se sentiam inseguras a respeito da sua percepção, foi criado um espaço para acolher essas experiências mais ambíguas. Essa categoria também foi usada para registrar experiências que de alguma forma chamaram atenção das jogadoras durante a partida, como casos de racismo, homofobia e da violência habitual do próprio jogo.

No decorrer do experimento pedimos que as jogadoras não trocassem de apelido no jogo. Em caso de mudança obrigatória, quando o próprio jogo impõe a mudança do apelido, a jogadora deveria avisar a pesquisadora responsável, informando o dia da mudança, o novo apelido escolhido e o motivo dessa ocorrência. A mudança obrigatória de apelido costuma ocorrer em caso do uso de palavras impróprias ou quando a jogadora recebe muitas reclamações sobre o seu apelido, mesmo que este

não tenha nada de errado. Neste último caso, o usuário pode abrir uma reclamação e tentar recuperar o apelido antigo.

Outro ponto importante é que cada formulário era atrelado a uma única conta e apelido, dessa forma, mesmo que a jogadora possuísse mais de uma conta no jogo; a participante deveria optar por apenas uma conta de para registrar as partidas. No final dessa etapa, caso o participante desejasse, poderia iniciar outro registro com um novo formulário atrelando uma nova conta ou com um apelido diferente.

O “Registro de Partida” foi a segunda ferramenta criada para a pesquisa e sua função é coletar de dados concretos de violência no jogo e no seu entorno. O formulário mantém alguns aspectos do antecessor, continua sendo individual (um por jogadora), padronizado (a mesma pergunta para todas) e atrelado a uma conta e a um apelido. A diferença é que nessa modalidade a participante só deverá preencher o formulário em caso de discriminação de gênero.

O formulário pode ser usado para produção de materiais mais pontuais (partidas avulsas) ou contínuos (durante um período corrido). Diferente do formulário “Controle de Partida”, em que as jogadoras deveriam registrar todas as partidas elegíveis, nessa modalidade a frequência dos incidentes marcados é calculada pela pesquisadora a partir de sites especializados que disponibilizam estatísticas e informações referentes ao jogo (“Blitz.gg”, 2018; “LeagueOfGraphs”, 2020; “Mobalytics”, 2020; “OP.GG”, 2021).

Esses sites, especializados em estatísticas e análise de performance em jogos competitivos, têm crescido ultimamente; eles usam informações do servidor e criam cálculos para avaliar o desempenho dos usuários e sugerir estratégias. Estudos recentes têm usado esses sites como fonte de dados para análises sobre o comportamento dos jogadores (HORST et al., 2021; KIM et al., 2021; SANTOS OSPINA, 2021). Um exemplo desta abordagem está presente no artigo “*Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends*” (2022), que coletou as estatísticas de desempenho no banco de dados no site OP.GG para investigar a relação entre o comportamento tóxico e o baixo desempenho dos jogadores.

Como será discutido mais à frente, a discriminação de gênero não acontece apenas durante a partida, mas em todo o processo de seleção da partida, incluindo o *lobby* inicial, e tela de seleção dos campeões, a tela final e o *chat* privado. Dessa forma foram incluídos no formulário esses outros espaços virtuais. Abaixo, temos um modelo do novo formulário:

Figura 43 - Registro de partida (página 1 de 3)

Registro de Partida

Trabalhando juntas para produzir dados

***Obrigatório**

1. Em qual lugar aconteceu a situação que você deseja reportar? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Enquanto eu jogava uma partida de lolzinho *Pular para a pergunta 2*
☐ No chat privado do LOL *Pular para a pergunta 8*
☐ No fórum oficial do jogo *Pular para a pergunta 8*
☐ Outro: _____

Nos ajude a localizar a sua partida

Esqueceu alguma informação? Acesse seu histórico de partidas em :
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

2. Essa situação ocorreu: *

Marcar apenas uma oval.

☐ Durante uma PARTIDA
☐ Na tela de "SELECÇÃO DE CAMPEÃO" (picks e Bans)
☐ Na tela APÓS A PARTIDA (Vitória/Derrota)
☐ Durante uma PARTIDA CANCELADA (Remake)
☐ Na "SELECÇÃO DE CAMPEÃO" de uma PARTIDA CANCELADA
☐ Outro: _____

3. Qual o modo de jogo ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ SUMMONER'S RIFT - Escolha Alternada (5V5)
☐ SUMMONER'S RIFT - Ranqueada Solo/Duo
☐ SUMMONER'S RIFT - Ranqueada Flexível
☐ HOWLING ABYSS - ARAM
☐ Outro: _____

Fonte: Print Screen das estatísticas do registro de partida, 2021

A primeira seção do formulário servia como uma triagem do local onde aconteceu o incidente (Figura 43). Caso a jogadora optasse pela resposta “a”, ela seria enviada para a seção 2 (“Nos ajude a localizar a sua partida”) onde responderia mais seis perguntas relacionadas à composição da partida. Se a participante escolhesse as opções “b”, “c” ou “d”, ela era encaminhada direto para a seção 3 – (“É sexismo?”)

Figura 44 - Registro de partida (página 2 de 3)

4. Qual sua função/posição ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Topo

☐ Selva

☐ Meio

☐ Atirador

☐ Suporte

☐ * Modo de jogo sem função

5. Qual o personagem você jogou? *

Não se preocupe em escrever o nome correto, basta ser entendida. Obs.: Escrever 'Nenhum' nos casos de partida cancelada na tela de seleção

6. Qual resultado da partida ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Vitória

☐ Derrota

☐ *Partida cancelada

7. Você se lembra de mais alguma informação sobre esta partida?

Como o seu frag ou a data da partida ?

É sexismo?

8. Você percebeu alguma discriminação de gênero? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim, gostaria de reportar um caso Pular para a pergunta 9

☐ Não, mas aconteceu uma coisa que gostaria de registrar Pular para a pergunta 11

Fonte: Print Screen das estatísticas do registro de partida, 2021.

Após responder às perguntas da seção dois, a jogadora era enviada para a seção 3.

Figura 45 - Registro de partida (página 3 de 3)

9. Descreva o episódio ocorrido *

10. Deseja incluir algum registro da partida?

Arquivos enviados:

Outros casos

Aconteceu alguma coisa que te incomodou. Nos conte o que aconteceu ! Não precisa poupar detalhes.

11. Gostaria fazer uma descrição do episódio ocorrido? Faça um breve resumo. *

12. Deseja incluir algum registro da partida?

Arquivos enviados:

Fonte: Print Screen das estatísticas do registro de partida, 2021

Na seção(Figura 44) pergunta 8 -“Você percebeu alguma discriminação de gênero?” a)Sim, gostaria de reportar um caso; b) não, mas aconteceu uma coisa que gostaria de registrar). Ambas as respostas conduziam as jogadoras para um espaço onde era solicitado que fizessem uma descrição textual (obrigatória) e para um lugar de upload de imagens e anexo (Figura 45). Após o preenchimento desses dados, a jogadora recebia uma mensagem de confirmação de envio e agradecimento, encerrando aquela seção.

4.1.4. Aplicação da pesquisa

Neste tópico, discorro sobre a aplicação dos formulários e de questões referentes à pesquisa, tais como os problemas enfrentados e as estratégias usadas para superá-los. O “controle da partida” foi criado com o intuito de registrar exemplos concretos de violência de gênero, estimar a frequência dos casos, considerando o modo de jogar

das jogadoras. Para calcular a frequência dos episódios, nessa abordagem, era de suma importância que as jogadoras registrassem corretamente as partidas elegíveis em um certo espaço de tempo.

Diferente da abordagem de Fragoso (FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017), onde os auxiliares de pesquisa se encarregam da classificação dos casos, o registro de discriminação de gênero do “controle de partida” atravessa a percepção da jogadora sobre o que seria sexismo e da sua disposição, articulação e diligência para construir o caso, descrevendo e reunindo provas.

Tendo em vista essas questões, o primeiro problema na aplicação do “controle de partida” foi que as jogadoras não marcavam o formulário corretamente. As informações registradas poderiam ser acompanhadas pela pesquisadora pelo “histórico de partidas”, um recurso disponibilizado no próprio jogo e que permite a visualização de dados sobre as partidas anteriores⁵². Através desse recurso, constatamos que algumas partidas foram registradas incorretamente e outras esquecidas.

Para não deixar “buracos” no registro, passamos a conferir semanalmente as planilhas das jogadoras, inserindo no sistema as partidas esquecidas e retificando os registros incorretos. Esse foi um processo muito trabalhoso, pois era necessário conferir, adicionar e retificar as informações. Para facilitar a organização do banco de dados, todas as questões presentes no formulário continham informações verificáveis e a frequência foi calculada integralmente pela pesquisadora, para evitar o trabalho de adicionar e reeditar os registros. Como a pesquisa estava em andamento, optamos por continuar nesse modelo. No entanto, no Grupo 2 foram aplicadas mudanças no formulário “registro das partidas”.

Conversando com as jogadoras, descobrimos algumas das causas que atrapalhavam o registro de partida. O primeiro motivo foi o desconhecimento por parte de algumas jogadoras dos critérios de registro. Foi constatado que poucas jogadoras leram o material explicativo da pesquisa que informava como o formulário deveria ser preenchido. Para resolver esse inconveniente, usamos duas estratégias. Primeiro contatamos as jogadoras e depois o usamos imagens informativas no formulário.

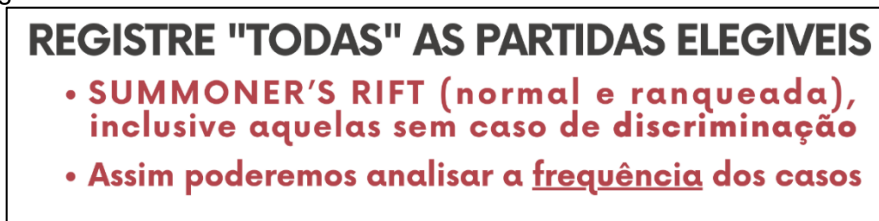
⁵² O histórico de partida oficial do LOL foi desativado em 07/09/2022. Para acessar as partidas antigas, é necessário entrar em sites estatísticos especializados indicados pela própria empresa, como LeagueofGraphs e Blitz.gg.

Figura 46 - Imagem informativa nº1



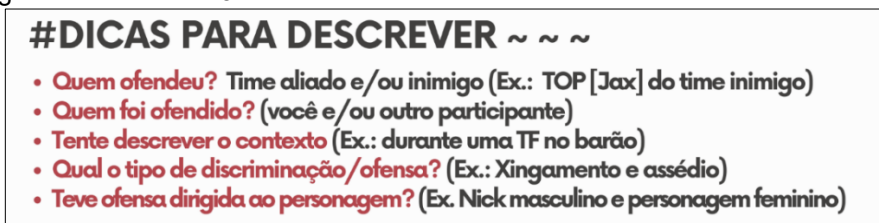
Fonte: Autora, 2021.

Figura 47 - Imagens informativa nº2



Fonte: Autora, 2021.

Figura 48 - Imagem informativa nº3



Fonte: Autora, 2021.

Figura 49 - Controle de Partida - com imagens informativas e histórico de partida

ELAS JOGAM
GRUPO DE PESQUISA

CONTROLE DE PARTIDA
BETA

Seção 1 de 3

Controle de Partida

Esqueceu qual foi a sua ultima partida registrada? Dê uma olhada na sua planilha de resposta.
 <<<Link da planilha>>>

Se perdeu nas partidas? Acesse seu histórico de partidas em : <<<Link do "histórico de partida">>>

REGISTRE "TODAS" AS PARTIDAS ELEGIVEIS

- **SUMMONER'S RIFT (normal e ranqueada), inclusive aquelas sem caso de discriminação**
- **Assim poderemos analisar a frequência dos casos**

Fonte: Print Screen do formulário de Controle de Partida (Beta), 2021.

No contato, era informado às jogadoras a ausência de alguns registros e perguntávamos se as participantes precisavam de alguma ajuda para preencher ou se possuíam alguma dúvida. Todas as jogadoras foram bem solícitas e depois da abordagem passaram a tirar suas dúvidas e fazer perguntas sempre que sentiam a necessidade. Essa experiência me faz pensar que, para um próximo projeto, talvez seja mais dinâmico um material audiovisual explicativo ao invés de apenas um material de texto.

A outra estratégia foi inserir imagens informativas no formulário com dicas e instruções (Figura 46, 47, e 48). Esta foi uma medida bem-sucedida, houve um aumento significativo na assiduidade dos registros, os relatos dos casos passaram a ser mais detalhados e o uso da captura de tela ou “*Print Screen*” virou uma ferramenta frequente entre as jogadoras.

O segundo motivo para o registro incompleto era que as jogadoras se perdiam na contagem ou esqueciam de registrar algumas partidas. Mesmo as jogadoras mais diligentes nas marcações eventualmente confundiam-se durante o registro. Isso acontecia porque muitas participantes marcavam suas partidas no fim do dia ou jogavam tantas vezes com o mesmo personagem que perdiam a contagem.

Figura 50 - Planilha do Controle de Partida compartilhada com a Jogadora 4

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Carimbo de data/hora	Interferência	Duração da partida	Data da partida	Nº da partida	Qual o modo de jogo ? (SUMMONEE)	Qual sua função?	Qual c
1	10/03/2021 16:55:47		00:30:31	10/03/2021	1	Normal- Escolha alternada	Topo	Shen
2	10/03/2021 17:33:21		00:22:26	10/03/2021	2	Normal- Escolha alternada	Suporte	Velgar
3	10/03/2021 18:42:03		00:29:04	10/03/2021	3	Normal- Escolha alternada	Suporte	Morga
4	10/03/2021 18:42:44		00:25:55	10/03/2021	4	Normal- Escolha alternada	Topo	Shen
5	Add		00:38:11	10/03/2021	5	Normal- Escolha alternada	Atrador	Kai'Se
6	11/03/2021 15:22:05		00:35:04	11/03/2021	6	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
7	11/03/2021 16:02:37		00:26:52	11/03/2021	7	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
8	11/03/2021 17:32:41		00:17:38	11/03/2021	8	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
9	11/03/2021 18:24:33		00:44:15	11/03/2021	9	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
10	11/03/2021 19:10:44		00:39:07	11/03/2021	10	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
11	11/03/2021 19:56:16		00:32:05	11/03/2021	11	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
12	Add		00:17:56	11/03/2021	12	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
13	11/03/2021 22:54:17		00:26:08	11/03/2021	13	Ranqueada - Flexível	Atrador	Kai'Se
14	12/03/2021 14:21:17		00:33:01	12/03/2021	14	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
15	12/03/2021 14:24:42		00:21:34	12/03/2021	15	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Karmi
16	12/03/2021 15:11:22		00:27:42	12/03/2021	16	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
17	Add		00:23:59	12/03/2021	17	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
18	12/03/2021 15:44:58		00:15:20	12/03/2021	18	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
19	12/03/2021 16:19:47		00:28:34	12/03/2021	19	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
20	12/03/2021 17:15:36		00:34:38	12/03/2021	20	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu
21	13/03/2021 01:47:14		00:35:31	13/03/2021	21	Ranqueada - Flexível	Atrador	Kai'Se
22	13/03/2021 02:42:03		00:23:12	13/03/2021	22	Normal- Escolha alternada	Topo	Irelia
23	13/03/2021 04:08:45		00:32:41	13/03/2021	23	Normal- Escolha alternada	Topo	Irelia
24	13/03/2021 04:09:14		00:39:10	13/03/2021	24	Normal- Escolha alternada	Topo	Irelia
25	13/03/2021 04:47:53		00:29:03	13/03/2021	25	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Morga
26	Add		00:22:35	13/03/2021	26	Ranqueada - Solo/Duo	Suporte	Lulu

Fonte: Print Screen da planilha do controle de partida.

Para resolver esse problema, disponibilizamos no próprio formulário o link do histórico de partida (Figura 49) para elas poderem se situar; e compartilhamos a planilha de resposta, permitindo a visualização dos registros das partidas anteriores. Essa mudança ocorreu na segunda semana de pesquisa e teve repercussão positiva. A partir deste ponto, houve poucos erros de registro. A planilha do *google* foi compartilhada no modo “leitor” que permite apenas a visualização do documento, sem edições (Figura 50).

Uma questão que dificultou o processo de aplicação foi o contexto de pandemia. Algumas jogadoras adoeceram e tiveram problemas na esfera particular no decorrer do processo. Ratificamos nesse caso a importância do cuidado com a saúde (física e mental) e o aspecto voluntário na participação da pesquisa. Não obstante, todas as jogadoras do Grupo1 apresentaram um forte desejo de completar a sua participação na pesquisa. A forma encontrada de manter o rigor dos registros foi de “resetar”, isto é, apagar os formulários destas jogadoras e reiniciar as marcações a partir de uma nova data, de um novo marco.

Figura 51 - Controle de partida - dados produzidos pelas jogadoras

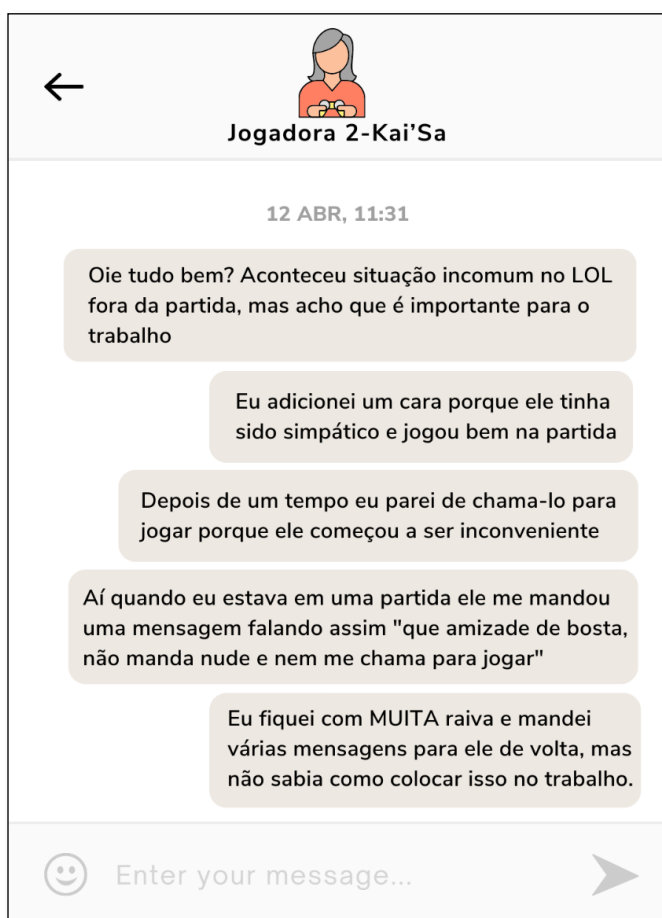


Fonte: Print Screen das estatísticas do controle de partida, 2021.

A maioria das jogadoras registrou suas partidas em média 45 dias, um período relativamente longo. Para manter a motivação, a comunicação com as participantes foi realizada uma vez por semana para saber o andamento dos registros. Outra mudança implementada na aplicação do formulário foi a opção que permitia visualizar os gráficos dos dados produzidos. Dessa forma, a jogadora poderia ver quantas partidas registrou, os personagens, modos de jogo e o índice de vitória (Figura 51). Essa mudança deu uma sensação de progresso para algumas das participantes que passaram a aumentar o número de partidas jogadas e de registros.

Apesar desse entusiasmo, a pesquisa não estabeleceu um número mínimo ou a regularidade das partidas a serem jogadas. Ao longo da pesquisa, recebemos relatos de jogadoras que se afastaram (temporariamente ou definitivamente) do *LOL* após alguma experiência traumática, algumas delas mudaram os hábitos online, optando por jogar apenas em certos mapas, em grupos fechados, com amigos ou em grupos exclusivamente de mulheres.

Figura 52 -Simulação de *chat* - Jogadora 2 - A

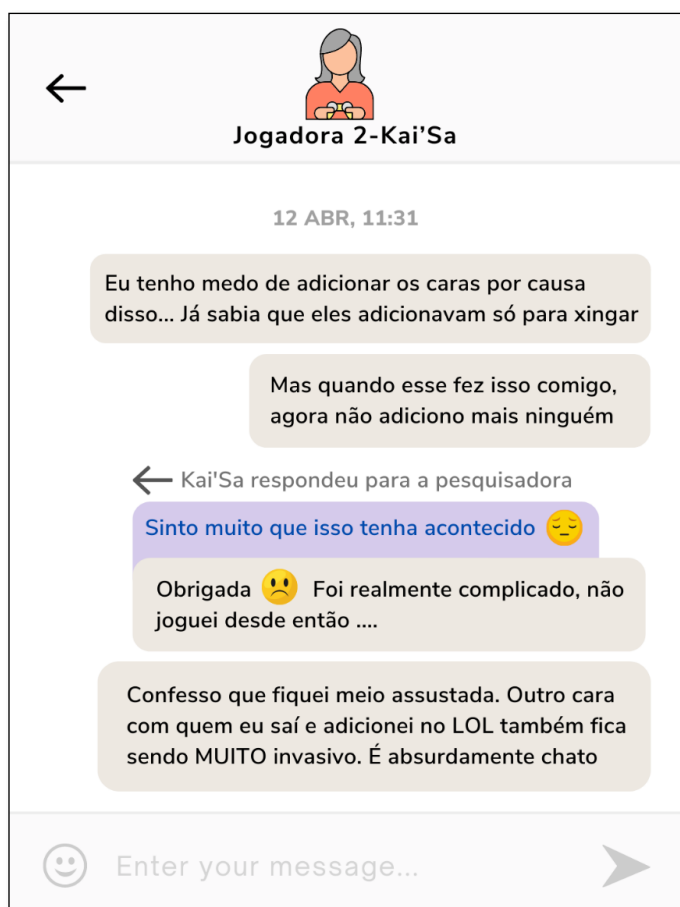


Fonte: simulação criada pela Autora, 2022

Tendo em vista esse cenário, optamos pela autonomia das participantes. Dessa forma, poderíamos acompanhar as diversas experiências, inclusive aquelas em que as jogadoras perdem a vontade de jogar. Nesses casos, completados 30 dias, encerramos o registro de partida e prosseguimos para as próximas etapas com o questionário online e a entrevista.

Durante a pesquisa, uma das participantes parou de jogar temporariamente devido aos assédios constantes. Em seu depoimento, a Jogadora 2 (Kai'Sa) nos contou que adicionou um jogador aliado “que jogava bem” e que parecia simpático (Figura 52), mas que com o passar do tempo ele se tornou uma pessoa inconveniente, reivindicando uma parceria constante e exclusiva no jogo. Após ser ignorado, o jogador passou a ofendê-la através do *chat* privado do *LOL*; entre as ofensas, ele diz “*que amizade de bosta, não manda nude e nem me chama para jogar*”.

Figura 53 - Simulação de *chat* - Jogadora 2 - B



Fonte: simulação criada pela Autora, 2022

A ameaça constante de assédio faz com que muitas jogadoras fiquem com o receio de adicionar ou mesmo se relacionar livremente com a comunidade de jogadores (Figura 53). Kai'Sa revelou durante a entrevista que também vem recebendo ameaças de um jogador com quem teve um breve envolvimento romântico e conturbado; após ela bloqueá-lo em todas as redes sociais, ele passou a usar o *chat* privado do jogo para intimidá-la. *“a gente fica assustada né? o cara sabe onde eu moro! não posso nem jogar em paz”*.

Esse assédio (via *chat*) de pessoas adicionadas na lista de amigos do jogo se mostrou uma modalidade comum, assim como essa atitude por parte de alguns jogadores homens que julgavam ter posse e exclusividade sobre as jogadoras. Devido a esse incidente, incluímos no roteiro de entrevistas questões pertinentes a essa situação.

Outra questão relevante sobre esse incidente foi a limitação do “Controle de Partida” para o registro de casos de violência fora de uma partida. Nas mensagens de texto, a Jogadora 2 informa que aconteceu uma situação importante, mas que ela não sabia como colocar isso no trabalho (Figura 52). Essa confusão aconteceu porque a unidade de medida do controle de partida é de uma partida ativa e não são computadas partidas canceladas, com remake, interações no lobby, na tela de seleção e em outros lugares como o *chat* privado. Devido essa experiência, percebemos a importância de desenvolver um segundo formulário que permitisse capturar os casos de discriminação de gênero para além das partidas.

a) Aplicação – Registro de Partida (grupo2)

O grupo2 foi recrutado devido aos resultados do grupo1. O grupo1 teve um recrutamento livre de restrições de ELO, posição e função. Como resultado tivemos cinco participantes cuja posição principal era de suporte, duas de atiradoras e uma jogadora da rota do meio. Após a aplicação do questionário e da entrevista, constatamos uma resistência por parte das jogadoras em escolher personagens com função corpo-a-corpo, como assassinos, lutadores e tanques. As rotas da selva e do topo, que por tradição costumam usar esses personagens, foram as posições em que as participantes menos se identificavam.

É importante ressaltar que a posição do topo e da selva, assim como as funções rejeitadas são composições que costumam ser lidas como “masculinas” e que tem um forte prestígio entre os jogadores. Devido a essa resistência e com o intuito de

diversificar o perfil das jogadoras, recrutei um segundo grupo de jogadoras para preencher essas posições.

A ideia era convocar mulheres que jogavam na selva e no topo como rota principal e que tivessem a sua cartela de campeões personagens corpo-a-corpo. Procuramos também incorporar ao grupo, pelo menos uma participante com *Elo* alto (highELO). No entanto, apesar da grande mobilização, o grupo2 teve que fazer algumas concessões, visto que não conseguimos nenhuma participante que preenchesse todos os requisitos. A dificuldade de encontrar mulheres ocupando posições consideradas masculinas e de prestígio nos jogos online ainda é, infelizmente, um desafio.

A Jogadora 9 foi selecionada para o grupo1, mas devido a sua idade só pode se unir à pesquisa após completar 18 anos. Durante a discussão da primeira publicação levantou-se a questão da diferença entre a violência direcionada às jogadoras cisgêneras e transgêneras. Para podermos investigar essas duas experiências, a Jogadora 9, uma mulher trans se voluntariou a jogar com um apelido feminino acrescido da palavra “trans”. Após encerrado o registro das partidas, a Jogadora 9 iniciou um novo ciclo de partidas, dessa vez com um apelido feminino somado a palavra “travesti”. Esses dois ciclos de registro permitiram analisar o impacto dos marcadores de transgeneridade na violência contra a mulher, além de ajudar na comparação entre os diferentes marcadores (trans X travesti).

Ao todo foram recrutadas cinco jogadoras, quatro terminaram todos os procedimentos. A jogadora 11 se retirou da pesquisa por motivos de estudos. A Jogadora 10 foi escolhida por saber jogar na selva e ter em sua cartela de seleção personagens do tipo assassino. A jogadora 12 foi a participante *HightElo* que durante o experimento ocupou a posição de “Mestre” – o sétimo nível dos nove estabelecidos pelo jogo. E a Jogadora 13 foi selecionada por ter incluso no seu histórico de campeões personagens do tipo tanque e lutador.

O Grupo2 realizou os mesmos procedimentos do anterior, com a diferença que usaram o formulário “registro de partida” para anotar os casos de discriminação de gênero. O lado positivo da troca do formulário foi que agora as jogadoras poderiam denunciar os casos ocorridos fora da partida, além de ter menos trabalho por não precisar marcar a frequência.

Por outro lado, a falta de contato com as anotações e com os dados estatísticos fizeram com que as jogadoras tivessem uma sensação de ineficiência. “*Desculpa,*

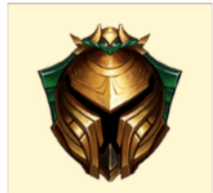
acho que eu não estou te ajudando muito com as minhas partidas, ainda não marquei nada” diz a Jogadora 13. Percebemos também que aumentou o relato de “esquecimento” do registro nessa modalidade.

Seria oportuno para pesquisas futuras combinar os dois formulários em um mesmo grupo. O “Controle de Partida” daria às jogadoras a sensação de progresso e o “Registro de Partida” garantiria o registro de violências fora de uma partida ativa. Contudo, aconselhamos o cálculo da frequência ser realizado inteiramente pelos pesquisadores.

4.2. Perfil das jogadoras

4.2.1. Jogadora 1 – Zyra

Figura 54 - Ficha da Jogadora 1 - Zyra

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM				
FICHA DAS JOGADORAS				
Participante Zyra	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, parda, 25 anos</i>			
Apelido <i>Apelido feminino em inglês</i>	Região <i>Ceará - Fortaleza</i>			
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 3</i>		Nível <i>385</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>24/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>10/5/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>25/3/2021</i> - Final do registro: <i>9/5/2021</i>			HORAS JOGADAS*: 144h46min *Apenas Partidas Elegíveis	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 10/05/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 21 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 289 PARTIDAS ELEGÍVEIS 9 Partidas Canceladas 1 Modos Rotativos Zero Aram Zero Clash e Normal às Cegas	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>25/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>30:32</i> Personagem: <i>Zyra</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			299 PARTIDAS TOTAIS	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>9/5/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>33:39</i> Personagem: <i>Zyra</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>3</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>5</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☒ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>0</i> anexos "Outros casos" • <i>1</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>1</i> anexos	

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 1, codinome Zyra, é uma estudante universitária, cisgênera, parda de vinte e cinco anos que mora com os pais na região de Fortaleza – Ceará. O primeiro

contato com os jogos digitais, se deu aos nove anos através de uma locadora de videogame perto da sua casa. Quando não estava jogando, assistia ao pessoal jogar. Não se aventurava em muitos jogos e preferia os gêneros de luta e corrida. Foi nesse espaço, ao preço de algumas moedas, que Zyra teve acesso aos consoles da *Nintendo* e do *Playstation 1* e a franquias como *Mortal Kombat* e Mário. Ela nunca chegou a ter um console em casa e durante a adolescência acabou perdendo a sua ligação com os jogos.

Após os dezoito anos, retomou o contato com os jogos digitais através de seu namorado. Ele lhe apresentou *League of Legends* que hoje é o seu jogo favorito. Ela tem o hábito de jogar sozinha, mas também gosta de jogar com os amigos. Durante as partidas usa pronomes e apelidos femininos, apesar de já ter escolhido apelidos mais neutros. Zyra costuma jogar *LOL* muitas horas por semana, apesar disso, não se considera uma jogadora *Gamer*.

Ela aprendeu a jogar *LOL* pela posição de atirador, a mesma do seu namorado e os primeiros personagens que teve contato foram Corki, Jinx, Caitlyn e Ashe. Atualmente sua principal posição é a de suporte, embora goste de jogar de atirador. A campeã “Zyra” é sua principal personagem e aquela que mais possui pontos de maestria. Entre os seus personagens preferidos temos a suporte Lulu e Senna, uma suporte atiradora.

A posição que a jogadora menos se identifica é a selva, tendo passado muito pouco por essa rota. Ela também não gosta da função de assassino e lutador, assim como personagens que possuem uma mecânica mais corpo-a-corpo como nos tanques. Apesar de gostar de personagens com ataque mágico à distância, típico da rota do meio, ela também não aprecia muito esta posição. Entre os personagens que menos lhe agradam temos os assassinos Zed e Akali, o lutador Darius e a atiradora corpo-a-corpo Samira.

A jogadora Zyra prefere personagens com um posicionamento mais parados com uma distância considerável do inimigo. Gosta de funções de ataque à distância, como magos, atiradores e personagens com bom pacote de utilidade para o time. Apesar de não se interessar por personagens corpo-a-corpo, típicos da rota do topo, ela tem um interesse pouco explorado nessa posição. Para Zyra o topo é uma das rotas mais importantes do jogo, com a maior possibilidade de protagonismo em uma

partida. Às vezes ela se arrisca nessa posição, contudo nessas ocasiões, opta por campeões com ataque à distância.

A jogadora já sofreu alguns casos de sexismo no jogo, principalmente quando mudou o seu apelido para o feminino. Um dos primeiros caso que se recorda foi quando um jogador escreveu no *chat* que o lugar de mulher é na cozinha e não no jogo. Ela acredita que existe um estigma de que mulher só sabe jogar na posição de suporte e com personagens do tipo fada e mago. Isso faz com que muitas jogadoras sejam malvistas e hostilizadas quando fazem essas escolhas.

Ao mesmo tempo, Zyra acredita que os jogadores são mais tolerantes quando uma mulher erra dentro desses parâmetros. Ao seu ver, é muito pior quando uma jogadora tem o desempenho ruim fora da posição de suporte ou quando controla um personagem tipicamente escolhido por homens. É esperado que mulheres joguem mal e/ou de suporte, no entanto, não é bem aceito que mulheres joguem mal em outras posições. Uma performance ruim costuma ser alvo de muitas críticas e ofensas por parte dos jogadores. Isso acontece independente do gênero do usuário. Contudo, os insultos dirigidos às jogadoras nessas ocasiões, tendem a ser mais agressivos ou/e com um teor mais sexual.

Para evitar aborrecimentos, Zyra costuma “mutar” os jogadores mais hostis. No entanto, caso perca a paciência, a jogadora “(des)muta” o *chat* com o intuito de ofender de volta. Outra estratégia, é reduzir a letra do *chat* para não enxergar as conversas. Isso permite que ela continue a ver os sinais inteligentes (*Pings*) emitidos pelo jogador hostil, sem comprometer tanto a comunicação da partida. Apesar desses aborrecimentos, Zyra afirma que dificilmente sua performance é afetada pelas discussões no *chat*.

A jogadora também não vê problema em usar o recurso de voz (*voice*) com pessoas conhecidas, apesar de já ter bloqueado jogadores por comportamento impróprio. Nunca sofreu preconceito por seu sotaque cearense e ainda que não se sinta ofendida, é comum que muitos jogadores a rotulem de baiana por sua pronúncia.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Sim, uso. Mas nem sempre usei”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Não, eu costumo usar pronome feminino”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Já sim. Teve um jogador que me mandou parar de jogar e ir para cozinha lavar louça, porque que era lugar de mulher, e não dentro dos jogos”

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Eu acho que é relativo. Mas é meio estigmatizado que mulher só joga de suporte. E quando vai em outra função e acaba jogando mal, tem que ler umas coisas bem desnecessárias”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, pelo mesmo motivo acima. Sem contar que quando alguma menina pega tanque e joga mal tem que ouvir também. Digo isso por experiência própria”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Eu muto o chat às vezes”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados?

“Eu tive dificuldades porque eu jogo muito, acabou que foram muitas partidas para registrar e às vezes eu esquecia. Quando eu ia ver tinham várias partidas para registrar”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Acho que não. Mas gostei da iniciativa”

4.2.2. Jogadora 2 – Kai'Sa

Figura 55- Ficha da Jogadora 2 - Kai'SA

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Kai'Sa	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, branca, 22 anos</i>		
Apelido <i>Apelido feminino seguido da palavra "cachorra"</i>	Região <i>SP- São Paulo</i>		
Reside <i>Com os Amigos</i>	Função principal <i>Atirador</i>	Ranqueada Solo <i>Sem elo</i>	Nível <i>67</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>09/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>30/4/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>15/3/2021</i> - Final do registro: <i>29/4/2021</i>		HORAS JOGADAS*: 35h05min *Apenas Partidas Elegíveis	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 09/05/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 59 minutos.</i>		DETALHAMENTO DE PARTIDA 65 PARTIDAS ELEGÍVEIS 3 Partidas Canceladas 3 Modos Rotativos 71 Aram zero Clash e Normal às Cegas 142 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>15/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>45:34</i> Personagem: <i>Lillia</i> ; Função: <i>Selva</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>		REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário 2 relatos ☒ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; anexos • Outros 2 relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; 4 anexos "Outros casos" • 3 relatos ☒ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; anexos	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>29/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>43:48</i> Personagem: <i>Caitlyn</i> ; Função: <i>Atirador</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 2, Kai'Sa, é uma estudante universitária, cisgênera, branca de vinte e dois anos que mora com amigos em São Paulo, capital. O primeiro contato com jogos foi aos sete anos, quando o namorado da sua irmã apresentou ao *Guitar Hero*, uma série de videogame de gênero musical. Na infância, ela, a irmã e o irmão dividiam um *Playstation 2*, um console que foi comprado a pedido do irmão, a pessoa da casa que tinha maior proximidade com os jogos. Na adolescência teve contato principalmente com jogos com um único jogador (*single player*) e *offline*, destinados a consoles como *GTA*, *Assassin's Creed*, *God of War*.

Apesar do convívio com os jogos, a Jogadora 2 só teve contato com jogos online na pandemia. Ela já tinha ouvido falar do *LOL* através de um ex-namorado, contudo, só decidiu criar uma conta depois da insistência de uma amiga *Gamer*. Depois disso, ela passou a jogar esporadicamente, tanto com amigos, quanto sozinha. A jogadora prefere apelidos neutros e evita usar pronomes femininos no *chat*, embora no *LOL* use apelido feminino seguido da palavra “cachorra”.

Aprendeu a jogar *LOL* na posição de suporte por indicação do seu ex-namorado e as primeiras personagens que teve contato foram Lux e Miss Fortune. Na época, seu ex-companheiro afirmou que a posição de suporte era boa para jogadoras iniciantes, pois não precisava matar monstros (*farmar*) e tinha poucos confrontos. Kai'Sa não se adaptou a função de suporte, preferindo personagens com mais dano e impacto na rota. Atualmente, exerce a posição de atiradora, embora tenha interesse na selva. Entre os seus preferidos, temos personagens da classe de atiradores, como Kai'Sa, Varus e Caitlyn.

A posição que menos se identifica é o topo, no entanto, pretende dar mais uma chance para esta posição. Não gosta de campeões com mecânica corpo-a-corpo como tanque, assassino e lutador, como Tahm Kench, Zed e Zac. E prefere atiradores e magos à distância com habilidade de atordoamento (*stun*), um efeito que impede o personagem de se mover e lançar poderes por alguns segundos. Desistiu, temporariamente, da posição de caçadora devido à hostilidade inerente a função.

A jogadora 2 passou por diversos episódios de sexismo, inclusive, durante a pesquisa ocorreu um caso de assédio sexual que a fez parar de jogar temporariamente. Para Kai'Sa o machismo no espaço lúdico é desestimulante, ao reproduz os assédios que acontecem no dia-dia, dando a impressão de que nenhum lugar é muito seguro e tranquilo. Ela relata que a violência virtual afeta consideravelmente a sua performance. “(...) *minha mão ficava meio gelada e eu não conseguia nem mexer direito nas coisas então nossa, minha performance vai para baixo, muito para baixo mesmo*”.

Kai'Sa também considera a paquera insistente uma atitude machista e ofensiva “*porque a primeira impressão que a pessoa vai ter de uma mulher é se ela vai estar disponível para se relacionar sexual ou afetivamente*”. A jogadora completa dizendo “(...) *essa não deve ser a primeira impressão de que uma mulher tem que dar para qualquer pessoa do universo, então eu me sinto bem incomodada quando a pessoa tipo “aí, tá solteira?”*”

A jogadora 2 registrou cento e quarenta e duas partidas, destas, setenta e uma eram *ARAM*, um modo de jogo casual em que não existe posição e todos os personagens jogam em uma mesma rota. Segundo Kai'Sa, modos de jogo casual são mais divertidos, ao ter menos pressão em relação ao desempenho e aos objetivos de cada posição. *“(...) quando jogo ARAM, não tem aquela pressão específica para você fazer as coisas certinhas de atirador, agir como um suporte certinho. Lá posso testar os campeões e me divertir sem precisar necessariamente jogar sério”*. O hábito de jogar preferencialmente partidas casuais é comum entre uma parcela de jogadores, que preferem se divertir sem a pressão de ter um bom desempenho.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Não”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“No LOL sim, mas em outros jogos uso meu apelido da faculdade (neutro)”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Não, eu costumo usar pronome neutro”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim, inúmeras vezes, mas a que mais me marcou foi durante uma partida de ARAM na qual o jogador me ofendeu do começo ao fim (desde a seleção de campeões até mostrar o gráfico de dano), dirigindo xingamentos específicos a mim relacionados a gênero e capacidade intelectual”

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta. *“Sim, na minha opinião a rota que mais sofre com discriminação é a Selva, já percebi que recebi mais xingamentos nessa rota do que nas outras, por isso evito jogá-la.”*

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, já sofri discriminação por conta da escolha de personagens femininas”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Desabilitar o chat e denunciar os jogadores são duas opções viáveis para mim”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? *“Em alguns momentos eu ficava bastante chateada com o meu desempenho no jogo e não me sentia motivada a registrar as partidas, e algumas vezes acabava esquecendo também.”*

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa? *“Acho válido avaliar violência de gênero em momentos alheios às partidas, muitos jogadores continuam assediando jogadoras após o término das partidas”*

4.2.3. Jogadora 3 – Ahri

Figura 56 - Ficha da Jogadora 3 - Ahri

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Ahri	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, preta, 20 anos</i>		
Apelido <i>Nome unisex escrito em japonês</i>	Região <i>Rio Grande do Norte-Natal</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 3</i>	Nível <i>550</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>9/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>25/4/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>9/3/2021</i> - Final do registro: <i>23/4/2021</i>			HORAS JOGADAS*: <i>114h56min</i> <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 26/04/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 57 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 243 PARTIDAS ELEGÍVEIS 5 Partidas Canceladas 4 Modos Rotativos 28 Aram 17 Clash e Normal às Cegas 297 PARTIDAS TOTAIS
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>9/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>32:38</i> Personagem: <i>Yuumi</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>anexos</i> • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>anexos</i>
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>23/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>49:05</i> Personagem: <i>Ahri</i> ; Função: <i>Meio</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			"Outros casos" • <i>1</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>1</i> anexos

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 3, Ahri, é uma estudante universitária, cisgênera, preta de vinte anos que mora com os pais no Rio Grande do Norte, capital. O primeiro contato com os jogos foi aos três anos, através do marido de uma amiga da sua mãe. O casal de amigos tinha um console da *Nintendo* com jogos como Super Mário em que a menina jogava. Como nesta época, a família da jogadora não tinha condições financeiras para comprar um console, Ahri só retornou seu contato com os jogos aos nove anos, quando sua mãe foi sorteada na empresa e ganhou um computador.

Por conta do computador, Ahri teve contato com jogos online desde nova, sendo o primeiro jogo o "*Club Penguin*", um MMO infantil da Disney. Aos 12 anos foi convidada pelos amigos da escola para jogar *League of Legends* e os primeiros personagens que teve contato foram Annie, Ashe e Nami. Os amigos indicaram a posição de

suporte e quais os personagens de utilidade deveria escolher. Atualmente, exerce a posição de suporte, mas tem interesse significativo na rota do meio. Ao longo dos anos, criou laços afetivos com três campeãs: a maga Ahri e Morgana, e a suporte Nami.

A posição que a jogadora menos se identifica é o topo e os personagens que menos lhe agradam são os lutadores Jax, Jayce e Riven. Apesar de jogar com assassino Yasuo, a jogadora prefere personagens mágicos de ataque à distância do gênero feminino. Para ela, a história, as falas, os movimentos e a personalidade dos personagens são fundamentais na hora de escolher um campeão, ao ser preciso criar uma identificação.

Apesar de ocupar a posição de suporte, a rota do meio é a preferida da jogadora. *“(...) se eu pudesse eu jogava só no meio (...) sabe aquela sensação que sentimos quando nos libertamos de alguma coisa? Pronto, acho que essa é a minha sensação ao jogar na rota do meio”*. No entanto, como esta é uma das posições mais disputadas, a violência e cobrança na rota é muito alta, deixando a jogadora insegura. *“(...) por algum motivo eu ainda não consigo jogar assim, ser aquele meio que carregar a partida(...) eu me sinto tipo muito pressionada”*. Existe um receio de não “ser boa o suficiente” e atrapalhar o time, um sentimento comum entre as jogadoras.

Para evitar o assédio, a jogadora 3 usa pronome masculino e apelido neutro no jogo. *“(...) comecei a falar no masculino para evitar brigas e xingamentos sem motivo. Aí peguei a mania de escrever assim, às vezes, estou apenas com amigos, mas continuo falando no masculino por hábito”*. Ahri também evita falar no *chat* e costuma deixar o recurso bloqueado para evitar o estresse.

Um dado relevante é que Ahri, uma jogadora que usa pronome e apelido (interpretado como) masculino, mesmo escolhendo composições femininas, não sofreu nenhum caso de sexismo. Estamos falando de um caso com duzentas e quarenta e três partidas eletivas marcadas, sem nenhum registro de discriminação de gênero. No entanto, é preciso levar algumas coisas em consideração.

Primeiro, a jogadora desabilitou nas configurações o *chat* geral, dessa forma, ela não tem acesso às mensagens do time inimigo. Assim, em uma partida solo, a interação com pessoas desconhecidas cai de nove para quatro jogadores. Outra questão, é que a Ahri tem o hábito de jogar em dupla e em grupo. Desta forma, o contato fica limitado a três ou menos desconhecidos.

Apesar de não existirem registros, a participação da jogadora 3 é de fundamental importância, ao evidenciar algumas questões, entre elas, o impacto do apelido e do uso do pronome masculino na interação entre os jogadores. Em entrevista, a jogadora declarou que sofreu *rage* durante a pesquisa, mas que este não foi direcionado ao gênero, só à sua performance. Uma das interpretações possíveis é que, mesmo usando composições tidas como femininas, pessoas lidas como masculinas, tendem a ser julgadas pelo desempenho ao invés do seu gênero.

Outro hábito que reforça a posição de masculinidade é que, apedidos da jogadora, seus amigos só se referem a ela no *chat* no masculino. Ahri diz que depois que passou a usar pronome masculino, as críticas passaram a ser mais amenas, mesmo quando os jogadores desconfiam que ela é mulher. *“Às vezes, acontece um ou outro comentário. Por exemplo, quando escolho uma Nami e o jogador diz ‘ahh com certeza você é mulher para estar usando isso’, mas tirando isso, é tranquilo.”*

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Não, contudo, meu apelido é o nome de uma personagem feminina de anime, mas as pessoas normalmente associam a um jogador de futebol”.

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Sim, eu costumo responder no masculino”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim. Estava jogando um torneio com um amigo, ele jogava na selva e eu de Nami suporte. Estávamos perdendo o jogo. O meu atirador que, desde o início me xingou pela escolha da personagem, no decorrer da partida continuou me xingando. O atirador supôs que eu era mulher pelo meu personagem, a partir disso, se utilizou dessa informação para me rebaixar e fazer comentários incitando o suicídio, dizendo que eu ‘estava ali apenas para ser carregada e se aproveitar do meu duo’”

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, quando eu estava fora da rota de suporte sempre ouvia comentários como “mulher só serve para jogar de suporte, o que você ‘tá fazendo?”. Até quando supostamente me ensinaram a jogar o jogo em 2013, me colocaram como suporte, por eu ser a única mulher no grupinho, e se negavam a assumir essa posição.”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, além da função de suporte, há personagens bem característicos que automaticamente são associados a uma jogadora mulher, como Soraka e Nami.”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Eu me comunico no masculino e caso vá jogar com pessoas desconhecidas, silêncio o microfone.”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? “

“Não”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa? *“Durante meus registros, não fui alvo de sexismo em nenhum dia, mas acredito que isso reflete muito as tantas vezes que já fui e passei a agir e me portar de forma divergente, no masculino. Também comecei a me arriscar mais em outras posições e com outros campeões com certa frequência, para além da posição de suporte.”*

4.2.4. Jogadora 4 – Annie

Figura 57 - Ficha da Jogadora 4 -Annie

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Annie	Resumo do perfil <i>Estudante, cisgênera, branca, 22 anos</i>		
Apelido <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>	Região <i>Paraná- Curitiba</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Platina 3</i>	Nível <i>175</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>10/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>28/4/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>10/3/2021</i> - Final do registro: <i>24/4/2021</i>		HORAS JOGADAS*: <i>220h35min</i> <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 28/04/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 2 minutos.</i>		DETALHAMENTO DE PARTIDA 382 PARTIDAS ELEGÍVEIS 7 Partidas Canceladas 3 Modos Rotativos 142 Aram 9 Clash e Normal às Cegas 543 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>10/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>30:31</i> Personagem: <i>Shen</i> ; Função: <i>Topo</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>		REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>10</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo: <i>17</i> anexos • Outros <i>zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo: <i>zero</i> anexos	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>29/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada Flexível</i> ; Duração: <i>21:10</i> Personagem: <i>Lulu</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>		"Outros casos" • <i>zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo: <i>zero</i> anexos	

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 4 codinome Annie, é uma estudante universitária, cisgênera, branca de vinte e dois anos que mora com os pais no Estado do Paraná, capital. O contato com os jogos começou na adolescência, entre os 14 e 15 anos, quando seu tio trouxe para casa um computador. Através do seu irmão mais velho, começou a jogar *Dofus*, um jogo de *MMORPG* lançado em 2004 e passou a se interessar por jogos.

Durante o ensino médio, jogou com os amigos do colégio, *Grand Chase* e *League of Legends*. Annie tem o hábito de jogar com os amigos, mas não depende de companhia para jogar. Costuma usar apelidos femininos e neutros, e evita usar pronomes femininos. Annie dedica ao *LOL* muitas horas por semana, e na pesquisa,

foi a jogadora com o maior número de partidas registradas, computando mais de 220 horas de partidas elegíveis.

Aprendeu a jogar na rota do meio devido à “Annie”, sua personagem preferida. No entanto, A jogadora 4 também aprendeu a jogar de suporte a pedido dos amigos e seus primeiros personagens foram Annie, Miss Fortune, Nami, Sona e Soraka. Atualmente, ocupa a posição de suporte e prefere jogar com campeãs femininas como Annie, Lulu, Nami. Janna, Sona e Soraka. Em entrevista, a jogadora 4 conta, como foi se estabeleceu esse hábito de jogar preferencialmente com heroínas:

“Jogadora 4 (Annie): Teve momentos que eu quis jogar de Thresh, um suporte que meus amigos queriam que eu aprendesse para poder usar em campeonato. Então comecei a jogar partida normal com ele, mas recebia muito *rage*. Não podia errar, não podia fazer nada que escutava ‘tinha que ser mulher’. Com isso, acabei me focando nos personagens femininos. Eu já gostava delas, então facilitou o processo. Evito campeões masculinos, já não gostava muito. Eu falo brincando com meus amigos que ‘só jogo com mulher mesmo, não gosto de jogar com homem’”

A jogadora 4, já jogou em todas as posições e com quase todos os personagens. Para ela, o topo é a posição que menos se identifica, embora seja uma rota que admira. Por conta da sua internet instável, que travava o jogo, sente-se mais confortável ficar em lugares mais recuados. Annie tentou jogar com personagens e em posições tidas como masculinas, mas acredita serem espaços hostis e exaustivos. Assim, é melhor ser uma suporte experiente do que uma caçadora iniciante.

Yasmim: Você sente que existe alguma posição/lugar mais protegida do *rage*?

Jogadora 4 (Annie): Eu sinto. Como suporte ainda levo *rage* e escuto coisas como ‘tinha que ser mulher’ ou ‘aposto que é mulher jogando’. Mas acho que é menos *rage* do que nas outras rotas. Aprender a jogar em outra rota com apelido feminino é difícil. Sinto que vem esse *rage* desnecessário por ser uma mulher que está aprendendo, por isso, eu evito. Sei lá, acabei ficando na área de conforto.

Em relação à pesquisa, Annie registrou trezentas e oitenta e duas partidas e dez casos de discriminação de gênero. Neste período, Annie usou apelido, pronome e composições femininas. Em uma entrevista, a jogadora disse que houve mais casos, mas que teve dificuldade em registrar tudo. Por hábito, ignorou automaticamente algumas ofensas, em especial, situações de paquera insistente. *“Teve umas partidas que me mandaram ‘passa whatsapp’, ‘passa o instagram aí!’, mas como estou acostumada a ignorar, acabei esquecendo de tirar print e de registrar”*. Outro problema, foi a dificuldade em fazer capturas de tela devido à potência do seu computador, que travava o jogo, prejudicando as batalhas.

A frequência dos casos foi irregular, houve momentos em que a jogadora registrou três casos em um único dia, e um período que ficou mais de dez dias sem nenhum incidente. Em entrevista, Annie relata que no dia dos incidentes (21/03/2021), estava disposta e comunicativa, participando do *chat* ativamente, mas que depois dos casos, ficou mais recolhida, evitando manifestar-se. A jogadora aponta, uma possível relação entre o número de casos de sexismo e atuação no *chat* geral, pois no “período silencioso” notou que o número de casos diminuiu.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Troco bastante de apelido, variando entre feminino e neutro.”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Eu evito usar qualquer palavra no feminino quando é para falar de mim. Por exemplo. Não escrevo que estou ‘sozinha’, digo que estou ‘solo’.”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim, teve uma época em que explodiu o rage com mulher só por ser mulher, onde qualquer erro já resultava na frase “vai lavar louça”. Teve a época também que qualquer coisa era “manda nudes”. Pelo tempo que jogo e pelo que vivenciei, eu vejo como fases e fases, a discriminação de sempre, com discursos diferentes. A que mais me marcou, foi quando eu tinha um apelido neutro e estava de Janna. Na partida, morri pouquíssimo e mesmo assim estamos perdendo. Mandeí no chat geral “pelo menos eu tentei”, o jogador do time inimigo mandou um “cala boca, não discuto com quem deveria estar lavando louça ou chupando pau”, tirei print na época, mandei para Riot Game e nada aconteceu”.

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim. Antes eu me arriscava outras rotas para aprender e simplesmente não conseguia, pois, cada jogada errada era nove rages diferentes. Um de cada player, inimigo e aliado. Jogando suporte, que é considerada uma posição "de mulher" eu sofro beemmmmmm menos rage. Ainda tem, mas é bem menos em comparação a qualquer outra.

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

Sim, ao tentar aprender jogar de Blitz e Thresh (personagens ‘masculinos’) sofria muito rage. Os jogadores me mandavam jogar de personagem de utilidade que é boneco que "mulher sabe jogar". Eu cedi e só jogo disso mesmo, para não me estressar. Quando quero aprender jogar com outros personagens que são considerados de homem, eu crio uma conta nova só para isso.”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

Evito usar o chat e quando uso, escrevo sem gênero. Só converso no chat quando sinto que os jogadores são mais "simpáticos", que dá pra conversar brincando e ficar um clima bom.

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados?

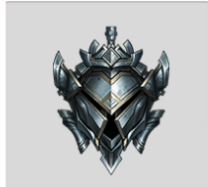
“Às vezes como eu estava com amigos, deixava para preencher depois e acabava esquecendo onde parei. Outro problema é que a captura de tela deixa o jogo lento, por isso, fiz poucas imagens quando havia algum episódio.

9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Acho que não”

4.2.5. Jogadora 5 – Tristana

Figura 58 - Ficha da Jogadora 5 - Tristana

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Tristana	Resumo do perfil <i>Executiva, cisgênera, branca, 28 anos</i>		
Apelido <i>Palavra neutra escrita em inglês</i>	Região <i>São Paulo-Ribeirão Preto</i>		
Reside <i>Com os Amigos</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Prata 4</i>	Nível <i>90</i>
			
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>10/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>10/5/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>21/3/2021</i> - Final do registro: <i>5/5/2021</i>		HORAS JOGADAS*: <i>22h53min</i> *Apenas Partidas Elegíveis	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 10/05/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 44 minutos.</i>		DETALHAMENTO DE PARTIDA 45 PARTIDAS ELEGÍVEIS <i>Zero</i> Partidas Canceladas <i>Zero</i> Modos Rotativos <i>7</i> Aram <i>Zero</i> Clash e Normal às Cegas 52 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>21/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>16:27</i> Personagem: <i>Brand</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>		REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i> • Outros <i>zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i>	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>2/5/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>34:14</i> Personagem: <i>Brand</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>		"Outros casos" • <i>zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i>	

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 5, Tristana, é uma executiva na área de tecnologia, cisgênera, branca de vinte oito anos que mora com amigos na região de Ribeirão Preto – São Paulo. A jogadora 5 nasceu em uma família ligada à tecnologia. Ganhou o primeiro computador aos cinco anos e antes disso, já jogava videogame com seus pais. Tem lembranças de passar por franquias como *Tomb Raider*, *Crash Bandicoot*, *Spyro*, *Croc: Legend of*

the Gobbos, Fifa, entre outras. Tristana tornou-se a pessoa mais ligada aos jogos da família e jogava principalmente com seu irmão mais novo. Entre os consoles que teve acesso podemos citar: Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, *Nintendo DS, Playstation 1, Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4* e *Nintendo Wii*.

Além dos consoles, Tristana também jogava Counter-Strike com os amigos na *LAN house*. Ouviu falar de *League of Legends* através de amigos e decidiu experimentar. A jogadora 5 tinha experiências com personagens corpo a corpo e tanque, e escolheu a rota do topo em função Darius, um campeão lutador com quem se identificou. Tristana prefere apelidos neutros e evita ao máximo usar pronomes femininos, em algumas situações responde no masculino.

Aprendeu a jogar sozinha e os primeiros personagens quais teve contato foi Darius, o assassino Master Yi e a atiradora Ashe. Atualmente, a jogadora 5 exerce a função de suporte, embora prefira a posição de atiradora. Entre seus personagens preferidos estão os magos Brand e Lux, e a atiradora Tristana.

Teve uma época em que jogou como caçadora, mas devido a uma atualização que mudou a selva, decidiu abandonar a rota. Hoje em dia, sabe jogar na selva, mas é a posição que menos tem interesse. Em relação aos personagens, é bastante eclética e transita por diversas classes, de lutadores a magos. Considera a mecânica do personagem um aspecto fundamental para a escolha dos personagens e tem preferência por aqueles que têm um dano escalável no decorrer da partida. Entre os campeões que menos se identifica, podemos citar Ivern, Camille, Ekko e Yummi.

Atiradora é a posição com que mais se identifica. *“A [posição] que mais gosto, não necessariamente é a que eu sou melhor, tá? Gosto mais de jogar de atiradora, só que sou melhor jogando de suporte”*. Tristana acredita que para jogar bem em uma posição, é preciso de tempo e dedicação. Como encontra-se sem tempo, optou por escolher a posição de suporte, aquela que acredita ser a que exige menor curva de aprendizagem. *“Para jogar de atiradora no Elo que estou, teria que aprender muito mais e não tenho tempo. De suporte é um pouco mais tranquilo, apesar de você ter que conhecer algumas coisas, o treino é um pouco mais fácil”*.

Como a jogadora 5 usa apelido neutro e evita identificar-se, costuma passar poucos casos de sexismo. E quando algo acontece, qualquer tipo de discriminação, a jogadora opta por ignorar o ofensor e denunciá-lo na tela final. *“Toda vez que isso acontece eu só ignoro e reporto a pessoa. Não fico alimentando esse tipo de coisa*

sabe? (...) prefiro não dar voz, não dar corda para esse tipo de coisa e simplesmente reportar. Depois, seja o que deus quiser, entendeu?"

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

"Sim"

2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

"Não"

3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

"Sim, às vezes eu respondo no masculino"

4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

"Sim, só por ser mulher jogadores ficam xingando, menosprezando e falando que mulher é ruim e não sabe jogar"

5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

"Não"

6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

"Não"

7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

"Sim, não me identificar"

8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? "

"Sim, mas foi minha organização mesmo"

9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Não”

4.2.6. Jogadora 6 – Senna

Figura 59 - Ficha da Jogadora 6 - Senna

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Senna	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, preta, 21 anos</i>		
Apelido <i>Frase no feminino em português</i>	Região <i>SP - São Paulo</i>		
Reside <i>Mora Sozinha</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 2</i>	Nível <i>163</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>14/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>15/5/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>14/3/2021</i> - Final do registro: <i>15/5/2021</i>			
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 01/06/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 16 minutos.</i>			HORAS JOGADAS*: <i>75h15min</i> <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>14/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>28:09</i> Personagem: <i>Seraphine</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 150 PARTIDAS ELEGÍVEIS 5 Partidas Canceladas 1 Modos Rotativos 5 Aram 2 Clash e Normal às Cegas 163 PARTIDAS TOTAIS
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>15/5/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>27:55</i> Personagem: <i>Senna</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>3</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo: <i>5</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo: <i>0</i> anexos "Outros casos" • <i>5</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo: <i>1</i> anexos

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 6, Senna, é uma estudante universitária, cisgênera, preta de vinte e um anos que mora com sozinha em São Paulo, capital. Seu contato com a tecnologia começou cedo, com seis anos teve acesso a um computador familiar compartilhado e aos oito anos ganhou um *Playstation 2*. Na infância e adolescência teve console como o *Super Nintendo*, *Playstation 1*, *Playstation 2* e *Playstation 4*; e passou por títulos

como: *Guitar Hero*, *Pandemonium*, *Crash*, *Shadow of the Colossus*, *Grand Fantasia*, *Need for Speed*, *League of Legends*, *Minecraft* e *Stardew Valle*. Senna cursa uma faculdade de engenharia de computação e afirma que, desde a infância, sabia que trabalharia em áreas relacionadas à área de tecnologia.

Em 2011 mudou de escola e fez amizade com um menino que lhe apresentou jogos online como *Grand Fantasia* e *DDtank*. No final de 2013, seu amigo a chamou para jogar *League of Legends* e a aconselhou a escolher personagens de cura e utilidade. A Jogadora 6 afirma que nunca pensou em usar um apelido masculino para mascarar seu gênero, apenas escolheu um apelido que gosta. No entanto, quando o clima está ruim, opta por responder no masculino e escrever de maneira neutra. *“Quando uma pessoa está dando rage (...) e tenho que falar com ela, oculto a última letra. Por exemplo, ao invés de ‘estou irritada’ escrevo ‘estou irritad’ com o D no final, sem o A no final”*.

Apesar do conselho do amigo, a jogadora aprendeu a jogar *LOL* pela posição do topo e os primeiro personagens com que teve contato foram os lutadores Nasus e Garen, e a suporte Sona. Atualmente, atua como suporte, a posição que mais se identifica e, esporadicamente, na rota do meio. Tem preferência por personagens mágicos com dano, como as magas Lux e Syndra, e suportes mais agressivos como a suporte atiradora Senna. Para a jogadora 6, a rota inferior é o lugar com a dinâmica mais interessante, ao terem o confronto em dupla.

A posição que a jogadora menos se identifica é a selva, embora tenha tentado jogar algumas vezes. Para Senna a posição de caçadora é difícil e ingrata, pois o jogador tem a responsabilidade de garantir vários objetivos e caso algo dê errado vira alvo de *rage*. A função que menos se identifica é a de assassino, em especial porque eles são os principais inimigos dos magos e personagens com pouca defesa. *“Não gosto de campeão assassino. Nunca gostei, até porque eu jogo de Lux e [a classe dos] assassino são meus piores inimigos, ficou aí a inimizade”*. Os personagens que menos se identifica são os assassinos Zed e Rengar, e os lutadores assassinos, Yasuo e Tryndamere.

Apesar de não gostar da classe dos assassinos, Senna não tem problemas com personagem corpo a corpo, como lutadores e tanques. Inclusive, joga com muitos personagens considerados masculinos como os lutadores Mordekaiser e Illaoi, o tanque Cho’Gath e o suporte lutador Thresh. No entanto, costuma preferir personagens femininos com quem se identifica. Em entrevista, a Jogadora 6 fala sobre

a importância da diversidade entre os personagens e conta como ficou empolgada com o lançamento da suporte atiradora Senna.

Yasmim: Você afirmou que a personagem que mais te marcou foi a Senna, por quê ?

Jogadora 6 (Senna): Senna foi a primeira campeã preta a ser lançada no *LOL* e como eu sou uma menina preta, achava impossível ver representatividade em um jogo que eu amo e que jogo todos os dias. Muito difícil eu me enxergar, sempre foi. Eu jogava de Lux que é branquinha e loirinha, jogava de Sona que é branquinha de cabelo azul e eu preta não me sentia representada. Quando lançaram a Senna fiquei emocionada, chorei de verdade porque finalmente estavam lançando uma campeã que eu poderia fazer cosplay e ser feliz sem ser julgada. (...) Sem falar que é uma suporte agressiva, o meu tipo de suporte, e ainda é preta! Menina, eu amei. Sério, ela foi feita para mim.

Em relação à pesquisa, Senna registrou cento e cinquenta partidas elegíveis e oito denúncias, três de discriminação de gênero e cinco de “outros casos”. Em “outros casos” a jogadora 6 descreveu alguns tipos de machismo velado e comportamentos antiesportivos de jogadores que procuravam se afirmar por meio de ofensas relacionadas a “superioridade” da heteronormatividade. Durante o experimento, misturou composições tidas como masculinas e femininas. No entanto, vale ressaltar que todos os casos relatados envolvem personagens associados ao público feminino.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Não”

3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Não, eu costumo usar pronome feminino”

4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim. A maior parte dos abusos foram semelhantes e seguiram o mesmo “padrão”: “vai lavar louça”, “puta” e “mulher inútil””

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Não. Acredito que o abusador não leva em consideração a rota que estamos, ao nos identificar como mulheres o abusador nos ofende da mesma forma. Porém, dado que a rota de suporte é geralmente conhecida como "a mais passiva", eles costumam associar essa "fragilidade" com o sexo feminino.”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Não”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Não, eu costumo deixar o chat ligado para ver as ocorrências e reportar no fim da partida, e quando eu perco a paciência eu parto para violência verbal também kkkk (não levo desaforo para casa)”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? “

“Não”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa? *“Somente elogios em relação a conscientização que você vem trazendo junto com a pesquisa!”*

4.1.7. Jogadora 7 – Lissandra

Figura 60 - Ficha da Jogadora 7 - Lissandra

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Lissandra	Resumo do perfil <i>Taróloga, transgênera, parda, 18 anos</i>		
Apelido <i>Apelido feminino escrito em inglês</i>	Região <i>Alagoas- Maceió</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Meio</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 4</i>	Nível <i>258</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>14/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>19/5/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>4/4/2021</i> - Final do registro: <i>18/5/2021</i>			HORAS JOGADAS*: 54h48min <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 21/5/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 31 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 114 PARTIDAS ELEGÍVEIS 6 Partidas Canceladas 6 Modos Rotativos 3 Aram 7 Clash e Normal às Cegas 136 PARTIDAS TOTAIS
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>5/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>38:01</i> Personagem: <i>Lulu</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>1</i> relatos ☒ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i> • Outros <i>Zero</i> relatos ☒ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i>
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>18/5/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>25:05</i> Personagem: <i>Evelynn</i> ; Função: <i>Selva</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			"Outros casos" • <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video: <i>anexos</i>

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 7, Lissandra, é uma taróloga, transgênera, parda de dezoito anos que mora com os pais na região de Alagoas, capital. O primeiro contato com os jogos aconteceu aproximadamente aos 7 anos através de um tio que jogava *Tibia* e *UM ORIGIN*, duas franquias famosas de *MMORPG*. Morando na mesma casa, passou a ter acesso a diversos jogos para computador, entre eles, o que mais marcou a jogadora foi *Perfect Word*, um *MMORPG* de aventura com cenários tradicionais chineses. Durante a infância e adolescência Lissandra ganhou de presente um *Playstation 2* e um *Xbox*, no entanto, sempre preferiu os jogos para computador.

Para Lissandra o envolvimento com os jogos online, aconteceu de maneira natural e tranquila. Em entrevista, a jogadora 7 conta que foi através dos jogos que teve o primeiro contato com sua feminilidade.

Yasmim: Como foi sua relação com os jogos online? Como aconteceu?

Lissandra: Sempre foi muito tranquila. Eu vou te dizer, inclusive, o meu primeiro contato com a feminilidade foi dentro dos jogos, porque eu sou uma mulher trans. Lembro que no *Perfect World* as classes [dos personagens] eram ditadas por gênero e por raça. A feiticeira, sempre era uma mulher de uma raça específica. Nessa época, os outros garotos que jogavam comigo, consideravam que eu era uma menina. E por algum motivo, naquela época, eu não me perturbei com isso. Fui começando a gostar disso e ficar nos jogos dessa forma, como menina. Inclusive lembro do meu tio ou da minha mãe fazendo comentários do tipo ‘não é errado você estar se passando por uma garota?’ e respondia ‘ah não sei’, e assim, foi grande parte do meu desenvolvimento.

Conectada com o mundo *Gamer*, a jogadora soube de um jogo de *MOBA* que estava fazendo muito sucesso. Ela decidiu experimentar e criou uma conta. A princípio, *LOL* parecia muito chato e complicado, mas Lissandra decidiu se esforçar para aprender a jogar e com o tempo passou a gostar. Ela aprendeu a jogar pela posição de suporte devido ao interesse nas campeãs Janna e Soraka. Atualmente, atua na rota do meio e atribui essa escolha a sua paixão pela maga Lissandra. “Lissandra é a minha *Main*, minha favorita por ser uma Bruxa antiga, inteligente capaz de vencer os Deuses e entidade cósmicas numa mesma guerra, e se estabelecer como uma Rainha extremamente influente”.

A posição que a jogadora menos se identifica é a de atiradora, em especial pela dificuldade de se posicionar em batalha. Entre os personagens que menos lhe agradam temos Urgor, Draven e Warwick. Para Lissandra, a mecânica do campeão não é o mais importante e prefere jogar com personagens femininos com quem se identifica. “Eu não olho uma mecânica específica (...) sempre fui tipo: olhei essa personagem, achei ela legal, gostei do conceito dela, das falas dela e eu quero jogar com ela.”

A jogadora 7 prefere usar apelidos e pronomes femininos e já passou muitos casos de violência de gênero em diferentes jogos. Em entrevista, Lissandra comenta sobre a relação entre o *rage* sexista e a escolha das posições e dos personagens.

Jogadora 7 (Lissandra): (...) [O *rage*] dependente do personagem que ela vai jogar. Se ela jogar de Leona, Braum, Nautilus, os jogadores podem pensar que ela não é uma mulher, mesmo usando apelido feminino. Ou sei lá, eles podem ter mais respeito por ela, porque existe essa divisão de suporte de homem e suporte de mulher: Homem jogar de Thresh, Braum, Leona, Nautilus

e mulher de Janna, Soraka, Lulu, Karma... então para mim, a mulher que joga de Karma, Janna, Lulu, Soraka está muito mais propensa a tomar *rage*.

Em relação à pesquisa, Lissandra registrou cento e quatorze partidas elegíveis e apenas uma discriminação de gênero sem imagem. Durante a pesquisa, a jogadora 7 enfrentou problemas familiares sérios e acabou perdendo o registro de casos e de algumas imagens. Outro ponto importante foi a baixa reatividade ao seu apelido, uma palavra feminina escrita em inglês. Ao ler uma palavra em outro idioma, alguns jogadores têm mais dificuldade em discernir o gênero do apelido. Como a norma é masculina, apelidos não identificados ou neutros tendem a ser vistos como masculino.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Sim”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Não, eu costumo usar pronome feminino”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

*“Sim, a que mais me marcou foi quando eu estava na rota do meio de Lissandra, contra um Yasuo, e eu percebi que o apelido dele era MataTravesti***. Fiquei puta eu falei no chat geral, mas outros jogadores demonstraram apoio [ao jogador] e me falaram coisas como "vai pra cozinha" ou até me chamaram de "traveco", um misto de Transfobia e Machismo. Eu obviamente peguei minha dupla que estava de Lulu e demos um stomp* no Yasuo". [* Travou batalhas com adversário(Yasuo) e venceu com uma grande vantagem. Similar ao ganhar "de lavada"]*

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Acho, homens acreditam que mulheres são sempre suportes. Então, geralmente, eles usam isso como uma ofensa, como se toda mulher tivesse que ser suporte, e quando ela é, ela nem se quer deve jogar bem pra eles, ao menos que eles sejam uns solitários idiotas querendo atenção”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Um pouco, mas na maioria dos casos não”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Nenhuma, porque eu nunca sinto chegando, e eu gosto de usar o chat geral para fazer amigos, então no máximo eu muto”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? “

“Mais a minha vida mesmo, minha família virou de cabeça pra baixo, no dia que estou fazendo este relatório, é um dia de alívio pra mim porque finalmente as coisas acalmaram”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Acho que não”

4.1.8. Jogadora 8 – Lulu

Figura 61 - Ficha da Jogadora 8 - Lulu

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Lulu	Resumo do perfil <i>Estagiária formada, cisgênera, branca, 25 anos</i>		
Apelido <i>Apelido neutro em inglês</i>	Região <i>Minas Gerais-Belo Horizonte</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Atirador</i>	Ranqueada Solo <i>Prata 4</i>	Nível <i>255</i>
			
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Controle de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>18/3/2021</i> ; Questionário Online: <i>12/5/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>18/3/2021</i> - Final do registro: <i>4/5/2021</i>		HORAS JOGADAS*: 40h41min *Apenas Partidas Elegíveis	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 28/5/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 4 minutos.</i>		DETALHAMENTO DE PARTIDA 81 PARTIDAS ELEGÍVEIS 2 Partidas Canceladas 2 Modos Rotativos 21 Aram zero Clash e Normal às Cegas 106 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>5/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>41:21</i> Personagem: <i>Tristana</i> ; Função: <i>Atirador</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>		REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>1</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>2</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>0</i> anexos "Outros casos" • <i>3</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>1</i> anexos	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>30/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>40:09</i> Personagem: <i>Tristana</i> ; Função: <i>Atirador</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 8, Lulu, é uma estagiária já formada, cisgênera, branca de vinte e cinco anos que mora com os pais em Minas Gerais, Capital. Teve contato com os jogos aos nove anos através de um computador antigo - doado por sua irmã – que executava jogos para CD-ROM. Estes CD-ROMS de jogos, geralmente, eram vendidos nas bancas de jornal e funcionam automaticamente, sem a necessidade de instalação de programas. A jogadora nunca teve um console e na infância, acessou os jogos apenas através de CD's. Depois, na adolescência, acabou perdendo o contato com os jogos.

Aos dezessete anos retomou o contato com os jogos digitais através de seu namorado. Ele lhe apresentou *League of Legends* que acabou se tornando seu jogo

favorito. A jogadora prefere apelidos neutros e, às vezes, responde com o pronome masculino no *chat* para evitar *rage* sexista. Ela gosta de jogar tanto sozinha quanto com amigos, no entanto, devido às responsabilidades da faculdade, tem se dedicado menos ao jogo.

Ela aprendeu a jogar *LOL* pela posição de suporte, embora seu companheiro a tenha incentivado a jogar de atiradora. Escolheu a posição que julgou ter menos impacto na partida devido ao medo de atrapalhar o jogo e os primeiros personagens que teve foi com os magos Veigar e Morgana. Atualmente, joga mais na posição de atiradora do que na de suporte e seus campeões preferidos são a suporte Lulu e Veigar e Morgana.

Jogadora 8(Lulu): Cara, aqui vou ter que reforçar o estereótipo que existe, mas o motivo mesmo foi por medo. Essa é a verdade. Porque todas as outras rotas pareciam ter um peso muito grande. Tem que matar, tem que ficar forte, tem que *farmar*, tem que fazer não sei o quê. Como suporte não, você só tem que dar suporte ao atirador. Claro que depois de um tempo eu aprendi que suporte leva a culpa inteira, então não adiantava muita coisa, mas esse foi o motivo.(...) era por puro medo, porque agora gosto muito mais de jogar como atiradora do que como suporte.

A posição que a jogadora menos se identifica é a selva, embora admire o impacto que um caçador tem na partida e entre os personagens que menos lhe agradam, temos os tanques Zac e Singed, e a lutadora Rek'Sai. Para a jogadora 8, a escolha da posição está relacionada ao tempo que o jogador tem disponível para se dedicar. “ [eu] não teria tempo de aprender uma rota totalmente do zero agora, porque eu já estou formada, tenho estágio, tenho trabalho, tenho não sei o quê. Então, posso jogar no máximo 3 horas por dia”. Caso tivesse tempo, Lulu conta que gostaria de aprender a jogar no topo e na selva.

Esta entrevista foi realizada em 28 de maio de 2021. Tratava-se de uma entrevista aberta, semiestruturada, via (programa) *Discord*; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 4 minutos.

~~Trecho da entrevista 43:00 a 49:09~~

Yasmim: Você já teve vontade de ser jogadora profissional?

Lulu: Já.

Yasmim: Na sua opinião o que impede que mais mulheres cheguem no competitivo?

Lulu: Eu acho que (...) querendo ou não, os rapazes tiveram muito mais tempo de experiência e treino do que as mulheres. E, também, não é um ambiente muito amigável, tem muito assédio. A gente vê o tempo todo a quantidade de casos de assédio, tá ligado? Pró-player, streamer e tal. Enfim, a gente sabe que não é um ambiente muito amigável nesse sentido. [O assédio] é tão absurdo que quando você assiste campeonatos femininos o *chat* costuma estar desabilitado, não pode mensagem, só pode emoji, porque eles sabem a quantidade de mensagens ridículas que aparecem no *chat*. Lembro que uma vez assisti um campeonato e as mensagens eram tipo: “nossa, por que que tem esse suporte jogando?”

Yasmim: O que você acha dessa relação entre mulher e suporte?

Lulu: Cara, eu acho que em certa medida procede, mas acho que parte, a culpa é da própria comunidade. Porque botam tanto medo na mulher de errar, culpam tanto quando ela erra que é mais fácil você jogar numa posição que causa menos impacto, que é mais fácil de ser carregada. Porque é horrível ficar levando a culpa o tempo inteiro. É muito difícil a pressão psicológica que você coloca em si mesma quando assume uma posição de protagonismo. Eu demorei, cinco temporadas para conseguir assumir essa posição para mim, como se eu nunca fosse ter habilidade para ser a pessoa que carrega e tal, sendo que eu sei que não é assim, muito pelo contrário, eles falam: ‘ah, porque...’ a velha desculpa de que mulher não consegue lidar com a pressão porque é muito temperamental, muito sentimental e que não consegue jogar sem se deixar influenciar. Sendo que geralmente quem abandona a partida é homem. Toda vez que jogo com meninas elas são sempre as pessoas mais tranquilas do mundo, exceto por um pavor horrível de errar; como se [elas] fossem ser julgadas por qualquer erro que cometessem, sendo que tem muito cara que entra, faz várias

bostas, xinga todo mundo, exceto ele mesmo, e age como se fosse o melhor jogador do mundo. Eu não sei o porquê que a gente assume essa culpa automática e vai direto para a rota inferior, mas praticamente todas as meninas que eu conheço jogam de suporte.

Yasmim: Você acha que tem a ver com esse medo absurdo de errar?

Lulu: Sim, de ser uma pessoa que realmente precisa impactar e não pode cometer erros. Parece que a mulher não tem esse direito de errar, essa sempre foi a impressão. Não foi uma coisa que alguém impôs a mim. Deve ter vindo com aquele estigma de ‘se é mulher, é ruim e não sabe jogar’. Temos medo de provar que isso é verdade, sabe? Você não quer arriscar ser ruim para não dar razão a eles. Eu não sei como explicar, porque eu não tenho uma pessoa a minha volta que me justifique isso, muito pelo contrário, como eu falei desde o começo, meu namorado queria que eu fosse jogar de ADC, porque ele queria ser suporte, e eu mesma me coloquei na posição de suporte, então não sei mesmo.

Yasmim: Você acha que o homem tem o mesmo medo de errar ou não?

Lulu: Depende, geralmente, o homem tem facilidade de jogar a culpa no outro (...) por exemplo, minhas amigas quando erram, elas pedem desculpas. Já os caras geralmente quando erram, falam: ‘ah, mas o quê que fulano estava fazendo que não veio aqui me ajudar’, sabe? Não é “eu errei”, ele aponta direto o erro do outro. Vejo muito isso nos grupos, e nos grupos a maioria é homem. Você vê um monte desse tipo de coisa, ‘ah, eu não saio do meu *Elo* porque fulano fez isso, isso e isso e ciclano fez aquilo’, não é nunca um ‘eu preciso melhorar’, ‘eu erro muito’, é sempre o outro. No caso da mulher, geralmente, é ‘ah, foi mal, eu errei, vou tentar melhorar e tal” essa é a diferença. .

Yasmim: Você acha que essa autocrítica é um peso?

Lulu: No meu caso sim, é muito pesado, mas vejo isso acontecer com outras meninas. Por exemplo, minha amiga mais próxima amiga que joga comigo, ela fica muito mal, principalmente porque o namorado dela é extremamente competitivo, então se ela

erra e faz alguma coisa que estraga a partida, ela já começa a pedir desculpas dali, sabe? Ela sofre muito com esse negócio de errar.

Yasmim: Esse medo de errar influência na escolha do personagem, na escolha da rota e no modo do jogo, ou não?

Lulu: Acho que sim, eu lembro que quando estava jogando no topo, comecei a perder muitas partidas seguidas. Depois de um tempo fui ficando exausta e desisti. Pensei 'fica para depois, que eu não estou dando conta'. Não era nem pelos xingando, era por sentir que tipo 'eu não consigo fazer isso, desisto'.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

"Sim"

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

"Não. Prefiro neutros"

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

"Sim, eu costumo responder no masculino"

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

"Já sofri muito rage, até porque jogador de LOL é muito tóxico, mas sexismo especificamente, não me lembro de muitos casos não. Tenho a vaga impressão de já terem me mandado ir lavar a louça em uma partida. Lembro de estar de suporte. É a única possível ocorrência que me vem à cabeça."

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

"Com certeza, suporte está muito associado a mulheres, então sim. Já estou cansada da piada de 'você é mulher e joga? Deixa eu adivinha sua rota: suporte'."

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Antes, eu sentia mais isso. Entre 2014 e 2016. Hoje em dia, não. Acho que porque, hoje em dia, associam os campeões “fadinha” também ao público LGBTQIA+, antes de associar diretamente a mulheres, como eu sentia ser o caso antes. Isso traz à tona os casos de homofobia, mas aí não entra muito aqui nessa questão, embora seja tão importante quanto”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Usar apelidos neutros, responder no masculino”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? “

“Só com a minha memória mesmo, às vezes eu esquecia e tinha que registrar no dia seguinte”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa? *“Não. Queria apenas agradecer por trabalhar um tema tão importante e que se torna mais e mais pertinente a cada dia. Obrigada e parabéns! <3”*

4.1.9. Jogadora 9 – Evelynn

Figura 62 - Ficha da Jogadora 9 - Evelynn (apelido1)

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Evelynn	Resumo do perfil <i>Estudante, transgênera, Branca, 18anos</i>		
Apelido n.1 <i>Apelido feminino em português com a palavra "trans"</i>	Região <i>Paraná-Itaperuçu</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 3</i>	Nível <i>319</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Registro de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>13/6/2021</i> ; Questionário Online: <i>15/09/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>13/6/2021</i> - Final do registro: <i>30/7/2021</i>			
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 30/09/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 22 minutos.</i>			
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>13/06/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>28:09</i> Personagem: <i>Karma</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			HORAS JOGADAS*: <i>10h50min</i> <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>30/7/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>32:01</i> Personagem: <i>Soraka</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 73 PARTIDAS ELEGÍVEIS 1 Partidas Canceladas 18 Modos Rotativos 8 Aram 2 Clash e Normal às Cegas 102 PARTIDAS TOTAIS
			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário 5 relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; 7 anexos • Outros Zero relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; 0 anexos "Outros casos" • Zero relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; 0 anexos

Fonte: Autora, 2022.

Figura 63 - Ficha da Jogadora 9 - Evelynn (apelido2)

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM				
FICHA DAS JOGADORAS				
Participante Evelynn B	Resumo do perfil <i>Estudante, transgênera, branca, 18anos</i>			
Apelido n.2 <i>Apelido feminino em português com a palavra "travesti"</i>	Região <i>Paraná-Itaperuçu</i>			
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Ouro 3</i>		Nível <i>319</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Registro de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>13/6/2021</i> ; Questionário Online: <i>15/09/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>31/7/2021</i> - Final do registro: <i>31/08/2021</i>			HORAS JOGADAS*: 20h45min *Apenas Partidas Elegíveis	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 30/09/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 22 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 44 PARTIDAS ELEGÍVEIS 1 Partidas Canceladas 21 Modos Rotativos 18 Aram zero Clash e Normal às Cegas 84 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>31/07/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>29:53</i> Personagem: <i>Yuumi</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>5</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo: <i>2</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo: <i>0</i> anexos	
ÚLTIMA PARTIDA: Data: <i>31/08/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>25:43</i> Personagem: <i>Yuumi</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			"Outros casos" • <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo: <i>0</i> anexos	

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 9, Evelynn, é uma estudante do ensino médio, transgênera, branca de dezoito anos que mora com os pais na região de Itaperuçu, interior do Paraná. O primeiro contato com jogos digitais foi aos dez anos quando o seu pai levou para casa um *Playstation 2* de presente para o seu irmão. Devido ao alto preço dos jogos, o console foi desbloqueado para poder executar jogos piratas. Assim, ela teve acesso a títulos como *God of War II*, *Mortal Kombat*, *Armageddon*, *Bully*, entre outros. Chegou a visitar *LAN house* com amigos e aos doze anos passou a jogar em um computador velho que seu pai trouxe da empresa em que trabalhava. Desde então, o *PC* passou a ser a plataforma principal de jogos.

A jogadora 9 procurou por 'Jogos online' em sites de busca e acabou conhecendo *Transformice* e *DDtank*. Nestes jogos fez várias amizades, entre elas, uma amiga a apresentou a *League of Legends*. Nesta época, Evelynn optou por usar apenas

apelidos femininos e desde então já passou por diversos casos de sexismo. Apesar do *rage*, a jogadora nunca pensou em usar apelidos e pronomes no masculino. Para a jogadora 9, mulheres trans já sofrem com a falta de reconhecimento da sua identidade de gênero, por isso, é de uma violência absurda, uma mulher trans ter que escrever no masculino.

Evelynn aprendeu a jogar *LOL* pela posição de suporte por indicação de uma amiga e os primeiros personagens que teve contato foi com a suporte Janna e a maga Lux. Pouco tempo depois, a jogadora 9 aprendeu sobre a rota do meio e a posição de atiradora com a amiga. No entanto, preferiu ficar preferencialmente como suporte, a função que mais se identifica. Entre seus personagens preferidos temos a suporte Lulu, a maga Lux e a assassina Evelynn.

A posição que a jogadora menos se identifica é o topo e a selva, e declara que nunca pensou em jogar nessas rotas. Não gosta de tanque, personagens duelistas e evita composições “tidas” como masculinas e os campeões que menos lhe agradam são os assassinos zed, Yasuo, Yone, fíz e Kayn.

Jogadora 9 (Evelynn): (É que eu odeio jogar contra eles e... é também são campeões que nunca pensei em jogar. São os campeões quando você vê no seu ou no outro time fala ‘aí meu deus, que inferno’. Não suporto quem joga com esses campeões, não suporto a mecânica desses campeões, não gosto e não gosto de jogar contra também.(...) acho que tem a ver com o perfil das pessoas que escolhem os campeões. Porque quando tem um Yasuo, você já pressupõe que é um homem hétero cis tóxico. (...) que vai xingar o time e ficar 0/10. Sempre assim né? Pelo campeão do jogador, você já pressupõe quem são as pessoas que estão jogando.

A jogadora 9 prefere as suportes de utilidades, também chamada de ‘*suporte peel*’ que são personagens que concedem proteção direta (como escudos e barreiras) e tem poderes que melhoram as habilidades de seus aliados. Esta composição, é por excelência, vista como feminina; tão feminina que alguns jogadores se recusam escolher personagens com tais características. Os suportes *peel* geralmente não tem muito dano, mas possuem ferramentas que elevam o potencial dos seus atiradores, são bons com atiradores frágeis que escalam a longo prazo.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“sim, sempre”

3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Não, eu costumo usar pronome feminino”

4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim, acredito que o caso que mais me marcou foi quando ameaçaram de me estuprar, desfigurar e me assassinar. A forma como foi dito foi bem marcante “

5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim. As pessoas têm uma ideia de que mulheres têm que jogar de suporte. E quando jogam, sofrem machismo, mas quando não jogam, sofrem também, pelo mesmo motivo”

6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, com certeza”

7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Não”

8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados?

“Não”

9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Não”

4.1.10. Jogadora 10 – Ashe

Figura 64 - Ficha da Jogadora 10 - Ashe

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Ashe	Resumo do perfil <i>Estudante, cisgênera, parda, 24 anos</i>		
Apelido <i>Pronome de tratamento "Sra." acrescido de substantivo em português</i>	Região <i>Pernambuco Recife</i>		
Reside <i>Mora com parceiro(a)</i>	Função principal <i>Selva</i>	Ranqueada Solo <i>Platina 3</i>	Nível <i>119</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Registro de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>13/6/2021</i> ; Questionário Online: <i>26/7/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>13/6/2021</i> - Final do registro: <i>26/7/2021</i>			HORAS JOGADAS*: <i>9h36min</i> *Apenas Partidas Elegíveis
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 28/7/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 41 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 21 PARTIDAS ELEGÍVEIS 1 Partidas Canceladas 7 Modos Rotativos 65 Aram Zero Clash e Normal às Cegas 94 PARTIDAS TOTAIS
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>13/06/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>27:24</i> Personagem: <i>Seraphine</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; anexos
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>15/7/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>21:41</i> Personagem: <i>Twitch</i> ; Função: <i>Atirador</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			"Outros casos" • <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; anexos

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 10, Ashe, é uma estudante universitária, cisgênera, parda, de vinte e quatro anos que mora com o companheiro no estado de Pernambuco, capital. O contato com os jogos começou aos oito anos através de uma *LAN house* do bairro. Ninguém parou para ensiná-la, mas observando os jogadores, aprendeu a jogar sozinha, títulos como *DDTank* e *Counter-Strike*. Aos quinze anos, ganhou um computador, no entanto, não conseguia executar os jogos corretamente devido à

baixa potência. Então aos 18 anos, Ashe arrumou um emprego, juntou dinheiro e comprou um notebook razoável, em que conseguia executar jogos online mais leves.

A jogadora 10 conheceu *LOL* no primeiro ano do ensino médio através de um amigo da escola. Este lhe mostrou vídeos, explicou o funcionamento do jogo, das rotas e dos personagens. E desde então, *LOL* se tornou o seu jogo preferido. Inicialmente, a jogadora testou diversos apelidos e, devido aos assédios, escolheu apelidos neutros e masculinos. Depois, decidiu que não iria se privar dos nomes de que gostava, e voltou a optar por apelidos femininos. *“Antigamente eu tinha apelido feminino e retirei por sofrer muito ataques por isso. Troquei para uns sem sentido e recentemente troquei para um feminino. Decidir dar a cara a tapa”* conta a jogadora.

Assim que conheceu *LOL*, a jogadora se apaixonou pela atiradora Jinx e escolheu aprender a jogar pela rota de atiradores. Como seu amigo jogava na posição de suporte, eles puderam formar uma dupla que jogava periodicamente na rota inferior. Os primeiros personagens com quem teve contato foram as atiradoras Jinx, Miss Fortune e Ashe. Atualmente, joga como caçadora, embora ocasionalmente atue como atiradora e suporte. Entre os personagens preferidos estão a atiradora Ashe, a suporte atiradora Senna, os lutadores Kayn e Xin Zhao, e o assassino Kha’Zix.

A posição com que a jogadora menos se identifica é o topo e os personagens que menos lhe agradam são os assassinos Zed e Akali, a atiradora Kalista, o suporte tanque Tahm Kench e o lutador Gangplank. Segundo a jogadora, o uso de lutadores e assassinos no topo e na rota do meio têm uma dinâmica própria que não lhe agrada. No entanto, gosta de jogar com alguns destes personagens, corpo a corpo na selva.

Devido às obrigações cotidianas, Ashe vem reduzindo a quantidade de tempo que dedica ao *LOL*. Apesar da pouca quantidade de partidas registradas – menos de 10 horas- a experiência da jogadora 10 foi relevante para a pesquisa. Pois se trata da vivência de uma mulher no platina 3, que atua como caçadora e joga com alguns campeões do tipo assassino e lutador.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Antigamente usava apelido feminino e retirei por causa dos ataques. Troquei para uns apelidos sem sentido e recentemente troquei para um feminino. Decidir dar a cara a tapa”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no chat do jogo para evitar discriminação?

“Sim, às vezes eu respondo no masculino”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“A que mais me marcou aconteceu há um mês mais ou menos. Estava jogando uma partida ranqueada Flex porque meu namorado e uns amigos pediram. Eu não gosto de jogar ranqueada Flex porque para mim não vale de nada. Então Estava na md10 lá ainda. Fui de suporte para o meu namorado, já que ele é atirador e se queixa muito de só jogar com suporte ruim. A gente estava ganhando a nossa rota e como a dupla inimiga não aguentou a pressão, começou a vir jogadores de outras rotas para ajudá-los. Em menos de 15 minutos todos os jogadores inimigos estavam na rota inferior para matar a gente. Quando estava acabando a partida (que já estava ganha para gente) o bot de lá me manda um ‘fácil de mais’. Eu respondi simplesmente “com o time todo no bot é fácil mesmo, e ainda assim vocês perderam”. Foi aí que começou os ataques. Eles diziam ‘cala a boca e vai lavar uma louça’, ‘Vai se maquiar’ e ‘Com certeza deve ser carregada em todas as partidas’. Eu, obviamente, fiquei com muito ódio e ataquei de volta. Respondi ‘não vou queridos, prefiro estar aqui, ganhando de vocês e fazendo vocês perderem Pdl’. Os jogadores responderam ‘sendo carregada até eu ganho’ e ‘Cala a boca que você joga de suporte’. Eu disse ‘então por que vocês não jogam de suporte para tentar ganhar? A esqueci, vocês são ruins’. Depois disso, os jogadores disseram que iam conferir meu elo, porque era óbvio que eu ‘carregada’ em todas as partidas. Então eu ri e disse ‘vai lá, essa eu quero ver’. Quando finalizou a partida fui ver os elos deles, um não saia do bronze a cinco temporadas e o outro não saia do Outro. Sendo que eu estava no platina três. Esperei um tempo e disse no chat ‘iae, gostou do que viram seus ruins? Acho que sim né, estão calados’ e sai da sala. Depois disso perdi totalmente a vontade de jogar LOL”

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim, quando eu jogo suporte sou muito mais atacada do que quando jogo na selva.”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Se for "fadinha" principalmente”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Usar pronome masculino, jogar na selva e tentar ganhar o máximo. Porque se eu perder ou jogar mal, tenha certeza de que serei xingada por ser uma mulher que não está jogando na função de suporte.”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados? “

“Tive sim, por que eu parei de jogar LOL. Quando me registrei para participar dessa pesquisa tinha acabado de ser atacada no game, e graças a isso não tive mais nenhuma vontade de jogar”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Só que seria muito, mas muito melhor se não existisse tanta toxidade no game. Porque aposto que muitas pessoas pararam de jogar porque foram atacadas de alguma forma”

4.1.11. Jogadora 12 – Nami

Figura 65 - Ficha da Jogadora 12 - Nami

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM				
FICHA DAS JOGADORAS				
Participante Nami	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, branca, 23 anos</i>			
Apelido <i>Apelido neutro em inglês</i>	Região <i>São Paulo - SP</i>			
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Suporte</i>	Ranqueada Solo <i>Mestre</i>		Nível <i>508</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Registro de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>14/06/2021</i> ; Questionário Online: <i>31/7/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>16/6/2021</i> - Final do registro: <i>30/7/2021</i>			HORAS JOGADAS*: <i>35h</i> <i>*Apenas Partidas Elegíveis</i>	
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 1/8/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 13 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA <i>73</i> PARTIDAS ELEGÍVEIS <i>2</i> Partidas Canceladas <i>8</i> Modos Rotativos <i>103</i> Aram <i>zero</i> Clash e Normal às Cegas 186 PARTIDAS TOTAIS	
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>16/6/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada Flex</i> ; Duração: <i>34:05</i> Personagem: <i>Soraka</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>2</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☒ Com imagem/video; <i>2</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>0</i> anexos	
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>30/7/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>21:19</i> Personagem: <i>Lulu</i> ; Função: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			"Outros casos" • <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/video ☐ Com imagem/video; <i>0</i> anexos	

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 12, Nami, é uma universitária, cisgênera, branca, de vinte e três anos, que mora com os pais no estado de São Paulo, capital. Na infância, Nami e seu irmão visitavam a casa do pai, ontem tinham acesso aos consoles do tio, um *Playstation 2* e um *Super Nintendo*. Devido ao interesse, os irmãos ganharam um *Wii* e depois um *Playstation 4* e tiveram contato com franquias como *Super Smash Bros.*, *Fire Emblem*, *God of War*, *Final Fantasy*, entre outras. Aos doze anos, a mãe da jogadora trouxe para casa um computador velho da empresa em que trabalhava. Assim, a jogadora passou a ter acesso a jogos de computador, em especial, os jogos de *CD-ROM* que ganhavam de presente do tio.

Apesar da familiaridade da jogadora com os jogos, estes eram todos *offline*. Ashe tinha receio da interação online, por isso adiou o contato por algum tempo. Contudo, devido à insistência do irmão e dos amigos, decidiu experimentar um jogo popular chamado *League of Legends*. A princípio, escolheu um apelido feminino, o seu próprio nome, mas, devido aos assédios, optou por usar apenas apelido e pronome neutro/masculino. “(...) o fato de você ser uma mulher jogando ali era motivo para ler coisas do tipo ‘nossa, vai embora’ ou ‘não sabe jogar’” conta Ashe.

Como não gostava de jogar sozinha, Ashe passou a jogar periodicamente com um amigo atirador e, em função disso, escolheu ocupar a função de suporte. Os primeiros personagens quais teve contato foram Taric e Thresh, dois suportes tanque. Atualmente, atua como suporte e entre seus personagens favoritos temos a suporte Nami e as magas Lux, Karma, Zoe, e a assassina Qiyana.

Ashe conquistou a posição de “mestre”, o terceiro maior *Elo* do jogo. Para termos uma noção dessa conquista, segundo League of Graphs, a divisão de jogadores por *Elo* é⁵³: Ferro: 4,1%, Bronze:24%, Prata:33%, Ouro: 25%, Platina:11%, Diamante:1,7%, Mestre:0,24%, Grão Mestre:0.026% e Desafiante: 0,011%. A jogadora 10 também já participou de dois campeonatos universitários, em um time misto e no outro, feminino.

A posição com que a jogadora menos se identifica é a do topo e os personagens que menos lhe agradam são os lutadores Dr. Mundo, Yorick, Lee Sin, o assassino Master Yi e o tanque Rammus. Ashe é cautelosa ao escolher seus personagens e evita. A jogadora evita campeões corpo a corpo e assassinos de alta letalidade, isto é, aqueles personagens que costumam matar e morrer muitas vezes em uma partida. Um dos seus maiores receios é impactar negativamente uma partida.

Esta entrevista foi realizada em 1 de agosto de 2021. Tratava-se de uma entrevista aberta, semiestruturada, via (programa) *Discord*; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 13 minutos.

⁵³ Dados coletados em 14 de novembro de 2022.

~~Trecho da entrevista 11:34 a 26:55~~

Yasmim: Você disse que se sente mais confortável como suporte. Você acha que as outras posições a cobrança, é maior? O *rage* é maior?

Nami: Sim, bastante. Quando jogo ranqueada na minha conta, acho que desenvolvi um medo de jogar sozinha na rota. Porque o *rage* que você recebe quando perde a rota, quando morre em um *gank* ou quando não consegue fazer nada é muito maior do que o *rage* de quando você é suporte e está em uma rota com duas pessoas. Tanto, que eu criei uma conta para aprender a jogar na rota do meio, mas como tenho receio de jogar sozinha, eu sempre jogo com uma amiga minha.

Yasmim: Você fala muito do receio de afundar uma partida, isso te impede de jogar em outras posições? De testar outros personagens?

Nami: Sim, esse medo me impede bastante. Medo de estragar o jogo de alguém. Esse é um negócio que estou tentando melhorar para aprender realmente a jogar na rota do meio e com outros bonecos. Mas acabo ligando bastante para isso. Acabo deixando para jogar só quando tem gente para ir junto. Mesmo sabendo que eu consigo jogar na posição, que não vou fazer merda, eu fico com esse medo.

Yasmim: Então existe um medo do desempenho?

Nami: Existe sim.

Yasmim: Esse medo se aplica a personagens corpo a corpo e assassinos? Aqueles que quando você joga existe um risco maior de você morrer e matar?

Nami: Sim, isso se aplica a personagens que tenham uma jogabilidade diferente da que estou acostumada. Por exemplo, personagem que depende de ataque básico ao invés de conjurar magia, esses personagens são mais difíceis para mim. Porque não estou acostumada a jogar com eles. Aí fico com medo de jogar antes de ter encostado direito no boneco. Personagens corpo a corpo do topo também me dão isso. Os

assassinos nem tanto, mas pelo fato de não ter essa intimidade com esse tipo de mecânica, eu demoro a tentar jogar com o boneco.

Yasmim: Entendi. Na sua opinião, qual é a posição que tem maior impacto?

Nami: Selva, com certeza.

Yasmim: Você se sente bem jogando de caçadora?

Nami: Eu gosto de alguns bonecos da selva , mas é uma posição com muita pressão sob você, pelo menos na primeira parte do jogo. Em ranqueada também, quando o caçador não se sai bem parece que o time se sai bem. Mesmo se uma rota ganhar, se o caçador estiver fraco é como se não adiantasse de nada.

Yasmim: Onde você consegue se sentir mais livre? É solo, é com os amigos, é numa normal, é contra Coop? Qual é o lugar onde você arrisca mais?

Nami: Quando eu estou em partida normal ou na Aram com os amigos, mas sempre consigo me sentir bem quando estou com amigos.

Yasmim: Eu vi que você gosta bastante de jogar Aram, você acha que é um modo de jogo menos estressante?

Nami: Acho que sim, é o modo de jogo que me faz jogar com os bonecos que eu quero jogar, mas que não tenho coragem de escolher na partida normal, sabe ? E aí, consigo ter esse primeiro contato com o boneco no aram. Também é um jogo mais rápido, mais dinâmico e mais divertido de jogar com os amigos.

Yasmim: Não encontramos muitas mulheres no seu elo, como é que foi esse processo?

Nami: Toda vez que subia [de Elo] jogava metade sozinha, metade em duo. Quando achava que estava jogando melhor solo, eu jogava sozinha, quando achava que estava jogando melhor duo, jogava em dupla. Mas sempre foi uma coisa difícil. Uma

vez, um amigo me chamou para jogar uma ranqueada Flex com os amigos dele. Até aí sem problemas. Pensei, amigo do meu amigo deve ser uma pessoa legal, mas me enganei. Ele ficou a partida inteira perguntando se eu era e-girl e no final da partida ele falou que o motivo do Brasil não melhorar no competitivo era porque tinha mulheres no high elo. Nessa época, estava no Diamante I e aquilo me deixou bem estressada. Não costumo falar nada. Quando as pessoas falam merda no *chat* eu só muto. Não acho que compensa você ser babaca com ela de volta. Mas é um baque escutar coisas assim. Eu não jogo muito ranqueada, por exemplo, dez partidas por dia. Jogo uma, duas ou três, aí se alguma coisa me estressa, eu já paro de jogar naquele dia.

Yasmim: Quando você pensou ‘quero subir de elo’, lembra?

Nami: Foi logo no começo, eu jogava com amigos do ensino médio e eles eram de *Elo* maior. Sempre que você começa a jogar você tem esse sentimento de ‘*quero subir mais um pouco, quero ir pra um degrau maior, quero ganhar uma bordinha melhor, quero ganhar uma skin vitoriosa*’, acho que desde o começo eu já pensava em ‘quero subir de rank’.

Yasmim: Foi algo gradativo?

Nami: Foi, foi bem gradativo. Meu primeiro *Elo* foi Prata IV, mas no começo eu subia até certo ponto, depois parava de jogar ranqueada por causa das coisas da escola, do ensino médio, tinha que passar em uma faculdade. Aí eu ficava ‘ah, esse *Alo* aqui tá bom, depois eu tento subir mais’ e depois parava. Cada temporada que passava eu ia subindo mais um pouco. Eu não tinha essa pressa de subir direto.

Yasmim: E quando foi que você alcançou mestre?

Nami: A primeira vez acho que foi ano passado, mas esse ano que estou me mantendo no mestre também.

Yasmim: Você acha que tem a influência da pandemia? Pela questão de tempo?

Nami: No começo sim, mas no final não fez tanta diferença, porque as aulas acabaram ficando mais pesadas na pandemia do que pessoalmente.

Yasmim: E você já foi acusada de elojobada?

Nami: Já (risos), já escutei várias vezes isso, principalmente em partidas que você não consegue jogar bem. As pessoas acham que por você está no mestre é obrigação sua jogar bem todas as partidas, com todos os bonecos, em todas as rotas.

(...)

Yasmim: Você acha que o *Elo* afeta a quantidade de *rage* ?

Nami: Acho que não interfere, tem muita gente babaca em vários lugares. Tem um moleque no mestre, que chama XXXXX, ele é assim ó, o puro podre. Ele tá lá no high *Elo* e continua xingando mulher, falando para ‘lavar louça’, “jogar de Yuumi” e que ‘mulher só joga de suporte’. Acho que [o Elo] não muda, é o caráter mesmo da pessoa, independente de que *Elo* ela está.

Yasmim: Para você, qual a diferença entre ao *rage* normal e o *rage* machista?

Nami: Para começar, nem deveria ter um *rage* tão forte assim nos jogos né? O *rage* machista é quando acham que ser uma mulher, impede a pessoa de jogar bem ou de fazer qualquer coisa relacionada ao computador ou que se englobe no mundo dos homens. No caso dos jogos, que era do mundo dos homens, né? O *rage* normal é falar: “mano, que jogada feia, que jogada ruim”, você é ruim porque você errou. Agora o *rage* machista é quando alguém diz que o fato de você ser mulher te impede de clicar direito nesses botões.

Yasmim: O que te incomoda mais: o *rage* normal ou o *rage* machista ?

Nami: Me incomoda com os dois, mas acho que o *rage* machista me afeta bastante. Tipo, qual a necessidade de você falar uma coisa dessas se a gente está no mesmo

ambiente, jogando nas mesmas condições, no mesmo elo, do mesmo jeito? O que tem de diferente, sabe?

Yasmim: O *rage* machista afeta você no jogo, seu desempenho?

Nami: Às vezes, quando tem um negócio desse assim eu perco a vontade. Um bom exemplo é o do meu amigo que chamou o amigo dele e começou a fazer aquelas coisas. Ali eu perdi a vontade de jogar. Sei lá, fico com receio de fazer qualquer coisa, acabo errando, porque penso que se fizer algo de errado, a pessoa vai me xingar de novo.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Não mais”

3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Sim, eu costumo responder no masculino”

4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Já, a que mais me marcou foi em uma partida normal que joguei com três amigas e um amigo. Não tinha dado nem um minuto de jogo e já começamos a ler no chat geral coisas do tipo, ‘já lavou a louça?’, ‘a janta já tá pronta?’, ‘já lavou a roupa?’ e por aí vai. Não tínhamos falado nada no chat, estávamos apenas entrando na partida para jogar e tivemos que ler essas coisas por zero motivos durante a partida toda.”

5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Acho que sim, por exemplo, se você joga suporte e joga com um boneco que as pessoas consideram “fadinha” (Lulu, Nami, Karma, Janna, Soraka e etc) algumas pessoas acabam, por isso, te julgando e xingando. “

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Às vezes sim, nesse caso dos personagens “fadinha”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Eu não escrevo absolutamente NADA no chat, não costumo responder quando falam algo e muitas vezes eu silencio todo mundo logo no começo do jogo”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados?

“Não tive”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Acho que não”

4.1.12. Jogadora 13 – Warwick

Figura 66 - Ficha da Jogadora 13 - Warwick

INFORMAÇÕES GERAIS: PARTE UM			
FICHA DAS JOGADORAS			
Participante Warwick	Resumo do perfil <i>Universitária, cisgênera, parda, 22 anos</i>		
Apelido <i>Apelido feminino contendo a palavra "cachorra"</i>	Região <i>Rio de Janeiro-RJ</i>		
Reside <i>Mora com os pais</i>	Função principal <i>Selva</i>	Ranqueada Solo <i>Bronze 3</i>	Nível <i>183</i>
INFORMAÇÕES GERAIS: Jogo pesquisado: <i>League of Legends</i> ; Gênero: <i>Online/MOBA</i> Servidor: <i>Brasil</i> ; Metodologia: <i>Registro de partida individual</i> Assinatura do Termo(TCLE): <i>16/6/2021</i> ; Questionário Online: <i>1/8/2021</i> Início do Registro de Partida: <i>16/6/2022</i> - Final do registro: <i>29/7/2021</i>			HORAS JOGADAS*: <i>24h14min</i> *Apenas Partidas Elegíveis
ENTREVISTA: <i>Entrevista aberta, semi-estruturada realizada em 22/8/2021 via (programa)Discord; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 12 minutos.</i>			DETALHAMENTO DE PARTIDA 58 PARTIDAS ELEGÍVEIS 3 Partidas Canceladas 15 Modos Rotativos 30 Aram 1 Clash e Normal às Cegas 107 PARTIDAS TOTAIS
PRIMEIRA PARTIDA: Data: <i>16/6/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Normal-Alternada</i> ; Duração: <i>34:25</i> Personagem: <i>Warwick</i> ; Função: <i>Selva</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			REGISTRO DE OCORRÊNCIA Discriminação Sexista • Via Formulário <i>1</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo; <i>1</i> anexos • Outros <i>Zero</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☐ Com imagem/vídeo; <i>1</i> anexos
ULTIMA PARTIDA: Data: <i>29/7/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> ; Duração: <i>28:36</i> Personagem: <i>Lux</i> ; Função: <i>Meio</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			"Outros casos" • <i>1</i> relatos ☐ Sem imagem/vídeo ☒ Com imagem/vídeo; <i>1</i> anexos

Fonte: Autora, 2022.

A jogadora 13, Warwick, é uma estudante universitária, cisgênera, parda de vinte e dois anos que mora com os pais no estado do Rio de Janeiro, capital. Aos dez anos teve acesso a um notebook que compartilhava com a irmã, no entanto, o contato com os jogos só aconteceu aos quinze anos, quando seus amigos do colégio lhe convidaram para jogar *League of Legends*. A jogadora 13 conta que antes do ensino médio, não teve contato algum com “joguinho” e que até hoje nunca teve um console.

Através de uma videoconferência no *Skype*, alguns amigos se reuniram para ensinar os principais pontos do *MOBA*. Inicialmente, Warwick não gostou do jogo – era confuso e difícil- mas decidiu aprender a jogar direito antes de desistir. Desde o início a jogadora usou apelidos masculinos. A jogadora reparou que as pessoas

reclamavam e xingavam toda vez que aparecia alguém com apelido feminino. Por isso, decidiu usar apenas apelido/pronome no masculino. Apesar de ter a palavra “cachorra” no apelido, Warwick costuma ser lida como homem. *“Todo mundo acha que meu apelido é masculino, tem gente que me chama de ‘irmão’. Até agora está sendo tudo tranquilo, até por causa da minha rota que é a selva, dificilmente vão achar que é uma menina caçadora”*.

Aprendeu a jogar de suporte com a campeã Janna e a maga Lux. Como não tinha ideia de como funcionava as rotas, jogou muitas vezes com a suporte Janna no topo, gerando comoção negativa entre os jogadores. Atualmente, sua principal posição é a de caçadora, embora também atue na rota do meio. Entre os seus personagens preferidos temos o lutador Warwick e o tanque Malphite. Segundo a jogadora, estes são bons devido a sua mecânica mais agressiva e corpo a corpo. Os tanques são os seus preferidos, embora também goste de jogar com personagens mágicos de ataque à distância. Ela é participante mais eclética na escolha dos campeões, joga com composições femininas e masculinas, criando uma cartela de personagens pouco vista. Entre as composições femininas podemos citar as suporte Soraka, Janna e Lulu, as magas Lux, Zyra e Karma. Na masculina temos os lutadores Warwick, Udyr, Volibear e Jax, e os tanques Malphite e Nautilus.

A posição que a jogadora menos se identifica é a de atiradora e entre os personagens que menos lhe agrada temos a atiradora Miss Fortune, a maga Annie, o assassino Viego, o lutador Kled e o tanque Zac. Embora não goste, a jogadora 13 usou esses campeões em diversos momentos na pesquisa, em especial a Miss Fortune e a Annie. Ela entende que apesar de tudo, alguns desses personagens são fortes, e não se importa de usá-los para obter vitórias. *“Não acho legal, mas pego porque é roubado mesmo, para pegar abate, para vencer”*.

Antes de virar caçadora, a jogadora passou alguns anos transitando entre as rotas. Ela relata que toda a vez que fracassava voltava para a posição de suporte, que era sua área de conforto. Quando tomava coragem, tentava mudar de rota mais uma vez. Em entrevista, a jogadora 13 conta como foi esse processo de mudança de posição:

Warwick: Então, jogo *LOL* há muitos anos, acho que desde 2015. E essa mudança foi logo nos primeiros anos, então até eu chegar hoje na rota da selva, testei muito as outras rotas. Sempre quando eu sentia que estava fracassando em alguma posição, eu voltava ser suporte, voltava para minha área de conforto. Então o que eu fazia quando ia para uma nova rota, morria muitas vezes e afundava o jogo? No próximo jogo ia suporte. Era sempre

alguma coisa assim, eu testava algo novo, aí voltava, aí não dava certo e voltava. Foi na selva que comecei a dar certo, fui me aproximando mais dessa posição, gostando mais, não tinha tanta pressão como no suporte, mas era sempre isso, eu tentava sair, dava alguma coisa de errado, voltava para suporte.

Outra questão relatada, foi a mudança brusca no comportamento dos jogadores quando, por algum descuido, perceberam que na selva tinha uma mulher.

Yasmim: O comportamento muda quando sabem que você é mulher?

Warwick: Com certeza, dentro do jogo, fora do jogo. Muda completamente. O que eu mais percebo é que eles tentam me ensinar a jogar e isso me irrita. Ahh se eles soubessem o quanto isso me irrita. O caras mau jogam de Warwick e quando me veem com ele falam ‘não, porque você tem que fazer isso...’ sendo que eu sou especialista no Warwick. Sei como joga com o campeão. Nossa, é horrível! Aposto que se fosse um homem não teria esse negócio de ‘vou te ensinar a jogar’, ‘pega aqui na minha mãozinha’, ‘vamos ali na partida personalizada jogar só nós dois’; Claro que não teria esse tipo de coisa se fosse um homem... por isso você fica no masculino.

A jogadora Warwick conta também uma experiência de sabotagem sexista no Clash, o torneio mensal do *LOL*. Na ocasião, a caçadora foi chamada por um amigo para participar do torneio, no entanto, quando os outros integrantes ouviram sua voz no *voice*, abandonaram a partida. Em mensagem privada para o amigo da jogadora, os fugitivos informaram que “não jogamos com muié”. ‘Muié’ e ‘Cuié’ termos que os *INCELS* usam para se referir às mulheres de forma pejorativa.

Abaixo temos algumas respostas dada pela jogadora no questionário online:

- 1) Você se considera uma jogadora *Gamer*?

“Sim”

- 2) Você costuma usar apelido feminino nos jogos online?

“Não”

- 3) Você usa pronome MASCULINO no *chat* do jogo para evitar discriminação?

“Sim, eu costumo responder no masculino”

- 4) Você já sofreu sexismo enquanto jogava *League of Legends*? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou.

“Sim. Quando souberam que eu era mulher e jogava na selva teve muitos comentários do tipo ‘deve ter uma piroca no meio das pernas’, ‘Joga que nem homem’ e até ficavam me pedindo para ‘voltar’ a jogar de suporte, pois essa deveria ser a minha rota (por eu ser mulher).”

- 5) Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim. Têm rotas que são predominantemente masculinas, como topo e selva”

- 6) Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta.

“Sim. Há muitos jogadores de League of Legends que não jogam de “fadinha” ou de “champ de viado” por acharem que isso afetará na sua masculinidade.”

- 7) Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero?

“Sim. Falar sempre no masculino e não usar voice.”

- 8) Você teve alguma dificuldade para registrar as partidas ? Caso a resposta seja positiva, quais foram os problemas enfrentados?

“Não”

- 9) Você tem alguma sugestão ou comentário que posso contribuir para a nossa pesquisa?

“Muito bacana a iniciativa. Pude tirar algo de útil das minhas experiências ruins no LOL. Espero que tenha ajudado e sucesso para vocês!”

5. ANÁLISE DAS PARTIDAS

5.1. Abuso verbal: vagabunda 1 e vagabunda 2

Na fase de criação dos formulários, pedi que meu companheiro fizesse uma conta com apelido feminino para realizarmos alguns testes preliminares. Neste período, estava habilitado o modo rotativo conhecido como URF ou “ultrarrápido e furioso” e iniciamos uma partida. O URF é um modo temporário popular entre os jogadores, nele os personagens podem atacar o adversário com maior rapidez, fazendo com que as batalhas sejam frequentes e intensas.

Entrei no *LOL* com a minha conta pessoal (que tem apelido feminino) e iniciamos uma URF em dupla, ambos na rota do topo. A partida estava equilibrada, com uma pequena vantagem de abates para o time adversário. Nos primeiros cinco minutos de jogo, dois jogadores aliados da rota inferior que aparentemente jogavam em dupla, começaram a conversar sobre a presença de “duas” mulheres na rota superior. “*Vamos atacá-las*” disse um deles”.

A dupla abandonou a sua rota e passou a nos perseguir pelo mapa, atrapalhando as nossas jogadas. O time adversário aproveitou essa atitude para ganhar vantagem no jogo, derrubando torres e conquistando objetivos. “*Para de palhaçada*” se manifestou o jogador da rota do meio “*assim vocês vão fazer a gente perder*” disse se referindo à atitude antiesportiva da dupla. “*Nós vamos perder porque tem mulher no jogo*” respondeu um dos jogadores que nos perseguiam; e continuou “*a culpa é delas*” e nos marcou no mapa “*da vagabunda 1 e da vagabunda 2*”.

Nessa hora, por força do hábito, abri o placar geral do jogo. Constatei que minha dupla tinha o *frag* mais alto do jogo, com muitos abates e poucas mortes, enquanto a dupla de ofensores computava o placar mais negativo, o pior dos desempenhos. Combinei com meu parceiro que não responderíamos aos insultos, apenas registraríamos o ocorrido com capturas de tela. No final da partida, abrimos um ticket oficial denunciando a conduta sexista dos jogadores.

Jogamos mais algumas partidas nesse dia. Depois desse caso não tivemos mais nenhuma menção ao fato de termos apelidos femininos ou de questões referentes a gênero, no entanto, os xingamentos de “puta”, “vadia” e “vagabunda” continuaram como um mantra. No final do dia Ramsés saiu do jogo exausto: “*Chega! Não aguento mais isso!*”. Perguntei se ele não queria voltar para a conta oficial dele,

com apelido masculino, e ele respondeu “*não*”, que por enquanto, aquela experiência tinha acabado com sua vontade de jogar.

5.1.1. Quando a ofensa se dirige ao feminino

Um dos desafios da tese foi discernir a “*violência habitual do jogo*” da violência de gênero, em especial na categoria “abuso verbal” que inclui ofensas e xingamentos que transitam entre ambas as violências. Então, nos perguntamos: qual é a diferença do abuso verbal dirigido a mulher? Ou usando as palavras da Jogadora Lulu “(...) *quando é simplesmente xingamento-xingamento e quando é xingamento especificamente pra ofender por ser mulher?*”

Para respondermos essas perguntas, precisamos primeiramente acompanhar a pesquisa. Podemos dizer, de maneira geral, que o abuso verbal nos jogos online tem o hábito de se dirigir ao feminino. Essa tendência foi notada pelas jogadoras que registraram diversos casos de micro violências sexistas. As micro violências são comportamentos cotidianos e rotineiro que expressam discriminação de maneira sutil. “*oi, você é mulher mesmo? Me passa seu Instagram?*”, “*Oi docinho, precisa de ajuda?*”, “*gatinha, quer que eu aumente o seu nível?*”. São pequenas recorrências, aparentemente de pouca importância, mas que se repetem consistentemente; elas parecem inofensivas, mas são discursos perigosos que reforçam preconceitos e legitimam diversas violências (SOLNIT, 2017b).

Aparentemente, quem tem essa atitude não tem a “intenção” de ofender diretamente algo ou alguém; trata-se de um comportamento tão comum e recorrente que acaba sendo naturalizado. No entanto, os xingamentos têm a capacidade de causar dor e sofrimento não só às mulheres, pois partem para o racismo, sexismo, xenofobia, homofobia, entre outras atitudes.

Em relação a essa categoria de violência, a jogadora 8 de codinome Lulu chamou a minha atenção. Lulu é uma estudante universitária branca, cisgênera de 25 anos que mora em Minas Gerais com os pais; ela joga no Prata4 e sua posição/função principal é de atiradora. Além disso, usa apelidos neutros e tem o costume de responder no *chat* com pronomes no masculino para evitar a violência de gênero. Durante a pesquisa, a jogadora computou 106 partidas, sendo 81 delas partidas elegíveis. A jogadora fez 4 denúncias, 1 de discriminação sexista e 3 de “outros casos”. Abaixo, vejamos suas denúncias.

Registro geral nº32: Outros casos (9/4/2021) Jogadora Lulu: Como eu não tive um bom desempenho, não perderam a oportunidade de me xingar, independente de eu ainda estar tentando ou não. No entanto, em momento nenhum me associaram a uma menina. Achei curioso porque, quando eu jogava suporte, algumas vezes isso acontecia: só de eu estar na role e com um *champ* feminino, eu recebia ofensas machistas.

Registro geral nº33: Outros casos (13/4/2021) Jogadora Lulu: O Garen, o top inimigo, ao perder, mandou reportar o jg dele, que estava jogando de Vi e quitou, com as seguintes palavras: "reporta essa vadia"

Registro geral nº34: Outros casos (15/4/2021) Jogadora Lulu: Todas as campeãs femininas foram ofendidas em algum momento (...)

Registro geral nº35: Sexismo (23/4/2021) Jogadora Lulu: Ambos os times começaram a trocar ofensas com base no gênero do personagem. A mais ofendida foi a Ashe, que também revidou repetindo os xingamentos. Quem começou tudo foi o Jax do meu time, que ganhou a *lane*, mas não conseguiu "carregar" o resto do time e ficou nervoso (...)

No primeiro caso (Registro geral nº32), Lulu tem um desempenho ruim na partida e recebe *rage* de outros jogadores. A princípio, o caso pode ser visto como um episódio de violência habitual do jogo, isto é, alguém joga mal e é xingado; nada relacionado ao gênero. Nessa partida, a atiradora não escreveu no *chat* e nem deu pistas do seu gênero, no entanto, ela é lida pelos outros jogadores como um homem, e xingada no masculino apesar de controlar um personagem feminino.

A jogadora percebe que quando ocupa a função de suporte e controla uma campeã, seu apelido neutro é interpretado como feminino, ao passo que, quando ocupa a posição de atiradora, seu apelido passa a ser lido como masculino. Dessa forma, o que mais chama a atenção não é o *rage*, mas sim o fato de que os jogadores supõem que um atirador que joga mal é um homem e uma pessoa que é uma campeã de suporte é uma mulher.

No segundo registro (Registro geral nº33), a jogadora denuncia uma situação de machismo velado, onde a ofensa se dirige para o feminino. O caso aconteceu em uma partida normal enquanto a participante jogava no topo com o lutador Darius. O caçador adversário abandona a partida e o topo inimigo pede no *chat* geral que todos os jogadores o ajudem a denunciar no pós-partida; ao invés do topo xingar o jogador ausente de apelido masculino, ele dirige sua ofensa para a sua personagem feminina dizendo "reportem a vadia".

Na terceira denúncia (Registro geral nº34), todas as personagens femininas são ofendidas em algum momento do jogo, inclusive a sua personagem – a atiradora Tristana. No anexo enviado pela participante, temos a imagem de uma pessoa com

apelido masculino e personagem feminino chamando outro jogador com a expressão “*vem putinha*”.

Embora essas três situações chamem a atenção da jogadora, os episódios são registrados na categoria “outros casos” ao invés de “discriminação de gênero”. A categoria “outros casos” foi criada com o intuito de captar situações limítrofes, em que as jogadoras sentem que têm algo errado, mas que não sabem muito bem se aquilo pode ser chamado de sexismo.

Lulu não foi a única a ficar confusa com esse limiar, notei no trabalho de campo que muitas jogadoras têm dificuldade em classificar situações de sexismo, em especial aquelas em que não estão ligadas a elas diretamente. No entanto, no caso da Jogadora 8, podemos observar uma mudança em sua percepção no decorrer do experimento. Em seu último registro, feito no dia 23/04/2021, a participante descreve uma situação parecida com aquela vivenciada uma semana antes, onde um jogador ofende os jogadores com base no gênero das suas personagens. A diferença é que desta vez, a denúncia foi registrada como “discriminação de gênero”.

Na entrevista realizada via *Discord*, a participante fala sobre essa transformação:

Yasmim: É.. eu vi, o... os relatos que você colocou nos ‘outros casos’, né?

Lulu: Uhum, eu acho que eu coloquei alguns errados, inclusive. Depois eu vi que poderiam encaixar em assédio, mas não em assédio comigo. Eu que interpretei errado o formulário mesmo

Yasmim: Ah, entendi. Então você teria colocado como assédio, mas não com você, é isso?

Lulu: Isso, eu não sabia que podia ser esse o caso, eu só percebi isso depois. Aí eu passei a colocar no lugar certo, aí se eu não me engano tem uns que eu coloquei no lugar certo, mas a maioria foi assédio relacionado a xingar quando era campeão feminino, não era nem *nick* nem nada, era o campeão mesmo

Lulu não foi a única a perceber a ofensa dirigida ao feminino, outras jogadoras denunciaram situações parecidas, como nos registros abaixo:

Registro geral nº46 – SEXISMO – Jogadora Nami: Entrei em uma partida ARAM com dois amigos, eu estava de Nidalee, um dos meus amigos estava de Lux e o outro de Warwick. Caímos no mesmo time com um cara que tem o *nick* de ‘xxxxxxx’, ele começou a ser muito *chato* no *chat* e o meu amigo ‘Lux’ respondeu, por conta disso ele achou que era uma mulher e começou a ofender por conta disso, falando coisas como: fracassada, burra pra caralho, que deveria ir vender o corpo para pagar as contas

Registro geral nº48 – SEXISMO (20/6/2021) Jogadora Warwick: MID inimigo, uma Kataria, ao saber que estava enfrentando um time de meninas começou a insultar no *chat all* ao longo da partida. As ofensas foram direcionadas às jogadoras, considerando que nós estávamos jogando com champs masculinos.

No caso nº46, o amigo da jogadora 12 (Nami), que chamaremos de Otávio, é ofendido por um jogador aliado em uma partida casual de ARAM. Na distribuição aleatória de campeões, Otávio é sorteado para jogar com a maga Lux, uma heroína associada ao público feminino e LGBTQIA+. O jogador ofensor insulta Otávio no feminino, pressupondo que se trate de uma mulher devido ao fato dele estar jogando com uma “boneca de menina”. Este caso vai de encontro à hipótese dessa tese que acredita que composições associadas ao público feminino tem maior probabilidade de passar por casos de violência virtual.

No caso seguinte (Registro geral nº48), temos outro exemplo de como a violência se direciona para o feminino, mesmo quando as jogadoras escolhem personagens masculinos. Na partida, temos um time composto inteiramente por mulheres de apelidos femininos que controlam personagens masculinos. O jogador adversário da rota do meio, ao observar o apelido das adversárias, direciona suas ofensas diretamente para as jogadoras, ao invés dos seus campeões.

5.2. Culpabilização automática do feminino

Para muitos jogadores, o *rage* está relacionado com o mau desempenho, por isso, espera-se que a violência virtual seja direcionada para aqueles que estão perdendo. Outra ideia difundida é que, se um time perde, a culpa deve ser de alguém (ou de alguns). Vemos comentários como: “*perdemos por causa desse bot horrível*”, “*GG mid*”, “*Top pesado, impossível de carregar*”. Assim, mesmo o *LOL* sendo um jogo de equipe, a performance individual tende a ser sobrevalorizada, fazendo com que muitos jogadores com placar negativo sejam culpabilizados pela derrota.

De modo geral, um placar geral positivo não é garantia de vitória. Para vencer, é preciso conquistar certos objetivos, como *farmar*, destruir as torres e os inibidores inimigos, matar dragões, obter *buffs*, entre outras coisas. Não é incomum que um time com muitos abates perca para um time com menos recursos, dado que o objetivo do jogo é destruir a base inimiga e não ser o mais forte.

Embora o placar da partida não tenha uma ligação direta com a vitória, ele costuma ser um indicativo importante de quem está mais próximo do sucesso. Um time que abate muitos inimigos, obtém mais recursos e tem mais chances de vencer. Dessa forma, é comum que pessoas façam suas previsões com base no placar e direcionam a culpa do fracasso para os de pior desempenho.

De acordo com o depoimento das jogadoras, a mulher tende a ser mais responsabilizada pela derrota do que os homens; isso acontece independentemente de seu placar ou desempenho. Chamo isso de culpabilização automática do feminino. Embora concorde que mulheres podem jogar mal e ser culpadas “justamente” por seu mau desempenho, não acredito que a atribuição de culpa seja igual para ambos os gêneros. Afinal, para muitos jogadores, se algo deu errado, é provável que a culpa seja dela ou, ao invés de ser dele.

A atribuição do fracasso ao feminino pode acontecer através de discursos sexistas explícitos ou de forma mais dissimulada, por meio de assédio moral. Neste tópico, analisaremos três casos de culpabilização automática do feminino através do machismo velado, isto é, sem que mencione diretamente a questão do gênero.

5.2.1. Caso nº2: a culpa é da suporte!

Registro Geral nº2; a jogadora 1 (Zyra) portadora de um apelido feminino em inglês registrou no dia 27/3/2021 uma ocorrência de “Outros Casos” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo; na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado vermelho e exercia a posição de suporte com a campeã Nami; sua equipe teve performance ruim, placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o atirador aliado (Figura 67) .

Na Figura 68, observamos que esta foi uma partida rápida (23 minutos) e que o time inimigo venceu com uma vantagem consideravelmente maior. Nota-se que a rota inferior da jogadora 1 encontra-se em grande desvantagem, acumulando nove mortes e apenas um abate. Enquanto sua equipe não computou nenhuma conquista secundária, o time adversário derrubou várias estruturas inimigas (11 torres e 3 inibidores) e conseguiu bônus no abate de monstros épicos (1 barão, 4 dragões e 2 arautos). No mundo dos jogos, essa dinâmica é chamada de “*stomp*”, isto é, quando um time obtém uma vantagem tão grande na partida que o time inimigo não consegue se desenvolver, perdendo rapidamente.

Figura 67 -Registro Geral nº2 - Outros casos (27/3/2021) Jogadora Zyra

REGISTRO GERAL Nº2

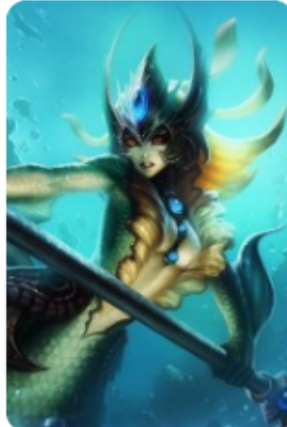
REGISTRO DE OCORRÊNCIA

Participante
Zyra

Tipo de ocorrência:
"Outros casos"

Apelido usado durante o episódio
Apelido feminino em inglês

Canal de denúncia
Formulário online



RESUMO DA PARTIDA:

Data: *27/3/2021* ; Modo de Jogo: *Ranqueada solo/duo*
 Duração: *23:42* ; Posição: *Suporte* ; Resultado: *Derrota*

DESCRIÇÃO DA JOGADORA:

Basicamente, o atirador que se alegava smurf, ficou enchendo meu saco maior parte do tempo que estávamos morrendo, tomando alguns engages e sendo gankados. Xingou a mim várias vezes, tanto que meu próprio time e até o time inimigo partiu em minha defesa alegando que jogadas no bot que foram boas para o meu time aconteceram por minha causa.

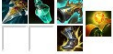
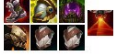
PERSONAGEM: *NAMI*
FUNÇÃO: *SUPORTE*
DIFICULDADE: *MODERADA*

TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA

☒ ALIADO ☒ INIMIGO

Fonte: A autora, 2022.

Figura 68 - Histórico de Partida – Registro Geral nº2

 Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 23:42 27/3/2021													
VITÓRIA			50.1 mil		27		13		34.5 mil		DERROTA		
	Jogador inimigo 1	1/4/6			137	8.3k	8.3k	146		4/5/2	Jogador Aliado 1		13
	Jogador inimigo 2	3/0/7			148	9.8k	5.2k	8		0/5/7	Nami		11
	Jogador inimigo 3	10/3/1			158	12.1k	8.5k	92		7/7/2	Jogador Aliado 2		12
	Sett	3/1/7			53	8.1k	5.3k	78		1/6/1	Jogador Aliado 3		40
	Tristana	10/5/3			170	11.7k	7.2k	158		1/4/3	Ezreal		12
Banidos:     				 11  3  1  4  2				 0  0  0  0  0				Banidos:   	

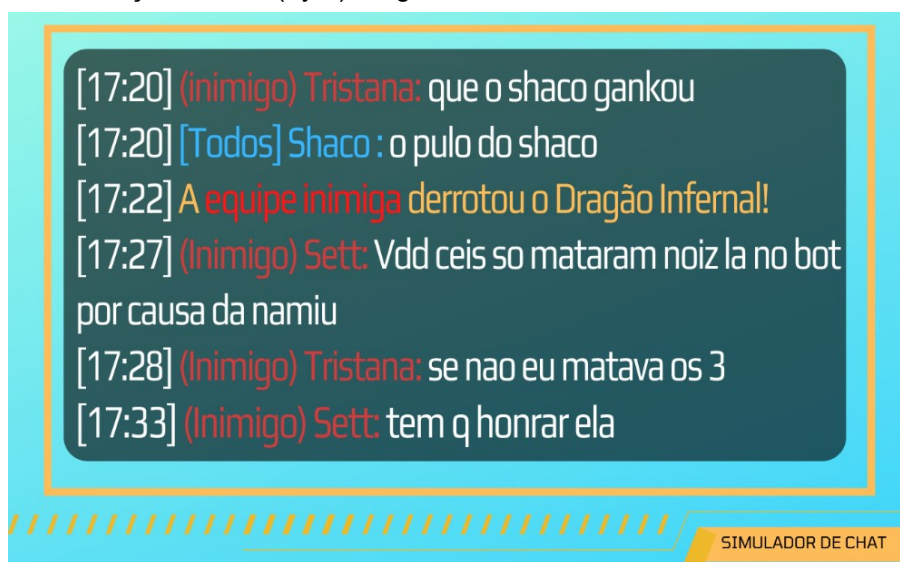
Fonte: A autora, 2022.

De acordo com o depoimento de Zyra (Figura 63), o atirador aliado (Ezreal) a importunou e xingou pelo excesso de mortes na rota inferior, atribuindo a ela a culpa

pelo desempenho ruim da rota. Ezreal se declara “*smurf*” para legitimar o seu valor(poder) na partida diante do *stomp*. Afirmando que ele é um jogador de nível alto em uma conta de nível baixo e que, por isso, o mau desempenho da rota inferior deve ser atribuído a suporte aliado. Apesar da sua “suposta” superioridade, tanto o time aliado quanto o time adversário vêm em defesa da jogadora 1 de Nami, elogiando a sua performance durante a partida.

Na Figura 69, vemos dois integrantes do time inimigo, Tristana e Sett, elogiando (“tem que honrar ela”) e atribuindo as boas jogadas da rota inferior a jogadora 1. Nesse caso, é importante lembrar que essa ocorrência foi classificada como “outros casos” ao invés de discriminação de gênero. Essa categoria serve para registrar experiências mais ambíguas, na qual a jogadora não tem a certeza de que se trata de uma violência de gênero.

Figura 69 - Simulação do *chat* (Zyra): Registro Geral nº2



Fonte: A autora, 2022.

A jogadora 1 não detectou nenhuma ofensa direcionada para o seu gênero, mas teve o palpite de que esta situação estava relacionada ao fato dela ser uma jogadora mulher, com personagem feminino em uma posição de suporte. Um dos indicativos para essa impressão é que em seu time existia outro jogador com uma performance consideravelmente pior e este não foi o alvo de críticas. O jogador topo (jogador aliado 3) marcou um placar negativo (1 abate, 6 mortes, 1 assistência), e teve o nível mais baixo da sua equipe (*level* 10). Outro indicativo dessa suspeita é que o atirador Ezreal que a ofendeu possuía um apelido machista e impróprio, uma derivação da frase “*onde estão as gostosas?*”.

5.2.2. Caso nº21: um *rage* feito especialmente para mim

Registro Geral nº 21; a jogadora 4 (Annie) portadora de um apelido feminino em português registrou no dia 11/4/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo; na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado vermelho e exercia a posição de suporte com a campeã Lulu; sua equipe teve performance regular, placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o jogador aliado da rota do meio (Figura 70).

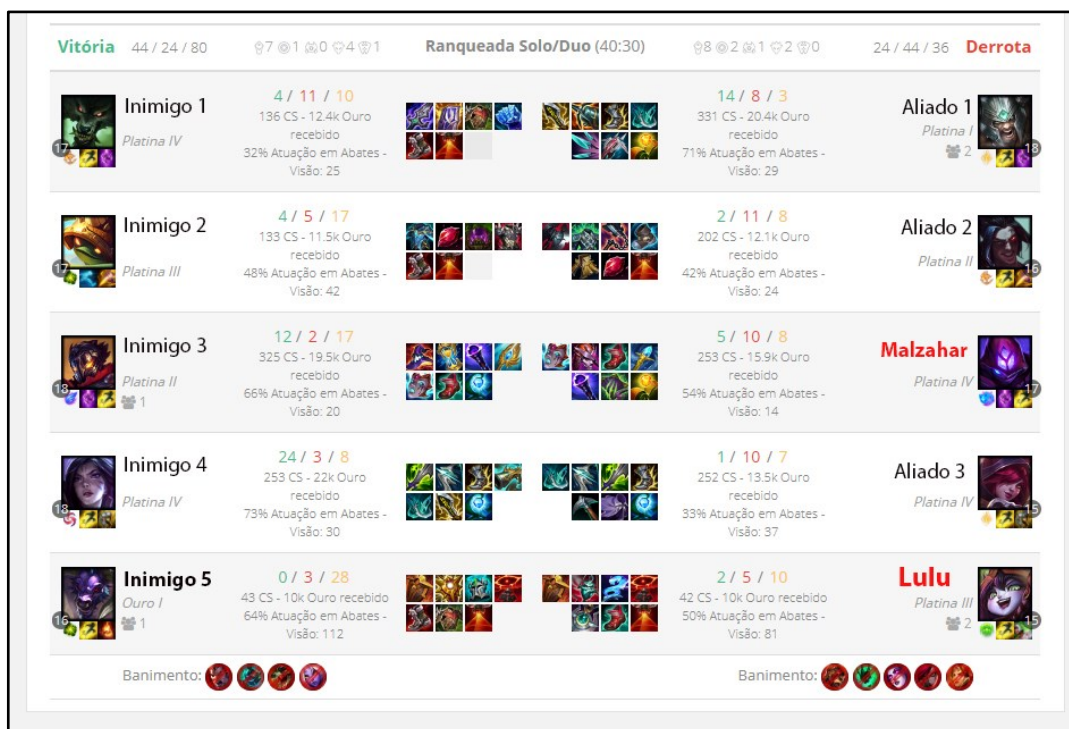
Figura 70 - Registro Geral nº21 - sexismo (11/4/2021) Jogadora Annie

REGISTRO GERAL Nº21		REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante <i>Annie</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>		
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>		
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>11/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>40:30</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>			
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Nosso mid laner (Malzahar), tiltou o jogo todo, dizendo que era derrota e tudo mais, desanimando o time, fizemos o ancião e ele foi base, na hr de levar inib, ai ok, tentei levar, n levei, decidi recuar, quando ele chegou ele ficou, matou um e morreu, começou o rage em mim sem parar. Começando com vadia e depois continuou falando de mim... Só de mim.. o jogo todo ele feedando e desistindo.</i>		PERSONAGEM: LULU FUNÇÃO: SUPORTE DIFICULDADE: MODERADA	
		TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☐ INIMIGO	

Fonte: A autora, 2022.

Na Figura 71, observamos uma partida longa (40 minutos) e bem desenvolvida; ambos os times com acesso ao inibidor inimigo e com a maioria dos itens comprados. A divisão de ouro foi equilibrada; 74,4 mil para a equipe azul e 72 mil para a equipe aliada. No entanto, a equipe azul teve vantagem no número de abates e no acúmulo individual de dano. A atiradora Kai'Sa (Inimigo4) obteve 24 abates, o equivalente a todas as mortes conquistadas pela equipe vermelha; assim, a atiradora ficou OP, isto é, superpoderosa, eliminando com facilidade seus oponentes. OP” é a abreviação de “*overpowered*” que em tradução livre significa “superpoderoso”. É usado nos jogos online para qualificar algo ou alguém que está muito forte.

Figura 71 -Histórico de Partida – Registro Geral nº21



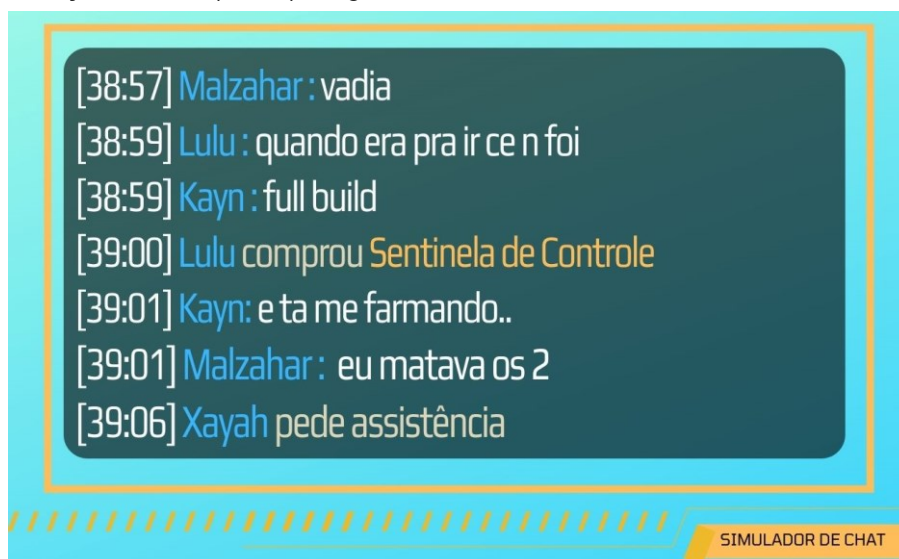
Fonte: A autora, 2022.

Em relação ao time vermelho, percebemos uma discrepância de poder entre os integrantes. De um lado, temos o jogador do topo Tryndamere (aliado1; placar 14/8/3) com placar positivo e bom desempenho. Por outro lado, temos dois jogadores com placar e desempenho ruim: Xayah, a atiradora (Aliado 3; placar 1/10/7) e o caçador Kayn (Aliado 2; placar 2/11/8). O jogador do meio (Malzahar; placar 5/10/8), tem um placar negativo, e performance inferior ao seu oponente de rota, Victor (Inimigo 3; placar 10/2/17). A jogadora 4 (Lulu; placar 2/5/10), também tem placar negativo, mas com uma performance equiparada ao seu adversário, Alistar (Inimigo5; placar 0/3/28).

Na denúncia, a jogadora 4 de Lulu relata que o jogador Malzahar está em um estado emocional alterado, conhecido entre os jogadores pela gíria “*tiltado*”. O termo tem origem na palavra inglesa “*tilt*” que significa “inclinado” e pode conotar duas formas de inclinação, a física ou a emocional⁵⁴. Nos jogos online, “*tiltado*” é quando uma pessoa está abalada emocionalmente e por isso acaba tomando decisões irracionais que afetam negativamente seu desempenho (ABREU, 2012). É comum que pessoas nesse estado assumam uma postura pessimista, desistindo de jogar, ou até agressiva, ofendendo aliados e inimigos.

⁵⁴ (“Tilt - Conceito, Definição e O que é Tilt”, 2022)

Figura 72 -Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº21



Fonte: A autora, 2022.

No relato, Malzahar desanima sua equipe com previsões de derrota e chega a ficar parado na base sem jogar enquanto o time se une para matar o dragão ancião, o dragão mais importante da partida; isso porque ele aumenta temporariamente o poder de luta da equipe, sendo capaz de impulsionar um time para vitória.

Aproveitando que seus inimigos estavam mortos, Lulu tenta levar o inibidor inimigo na sequência, mas volta para a base sem sucesso. Enquanto retorna, Malzahar decide destruir sozinho o inibidor na base inimiga e é morto em uma batalha com desvantagem numérica. Para o jogador, a suporte é a culpada por sua morte pois, na sua cabeça, ela deveria acompanhá-lo em sua jogada. Em contrapartida, para Lulu, Malzahar fez uma escolha imprudente, indo à base inimiga quando a situação já não era propícia: “*quando era para ir ce n foi*”. Após esse episódio, o jogador da rota do meio passa a assediar exclusivamente a jogadora 4, chamando-a de “vadia” (Figura72).

Como podemos observar na Figura 71, Lulu não estava entre os jogadores de baixo desempenho, aqueles para quem normalmente é direcionado o *rage*. Por isso, nesta partida temos um caso de discriminação de gênero por meio de assédio moral e abuso verbal direcionado - exclusivamente - para a única jogadora com apelido e composição feminina (uma campeã suporte do tipo fada).

5.2.3. Caso nº28: a culpa é exclusivamente da rota inferior

Registro Geral n. 28; a jogadora 6 (Senna) portadora de um apelido feminino em português, registrou no dia 9/4/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado azul e exercia a posição de suporte com a campeã Lux; que tem a função de mago; sua equipe teve boa performance, placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o topo aliado (Figura 73).

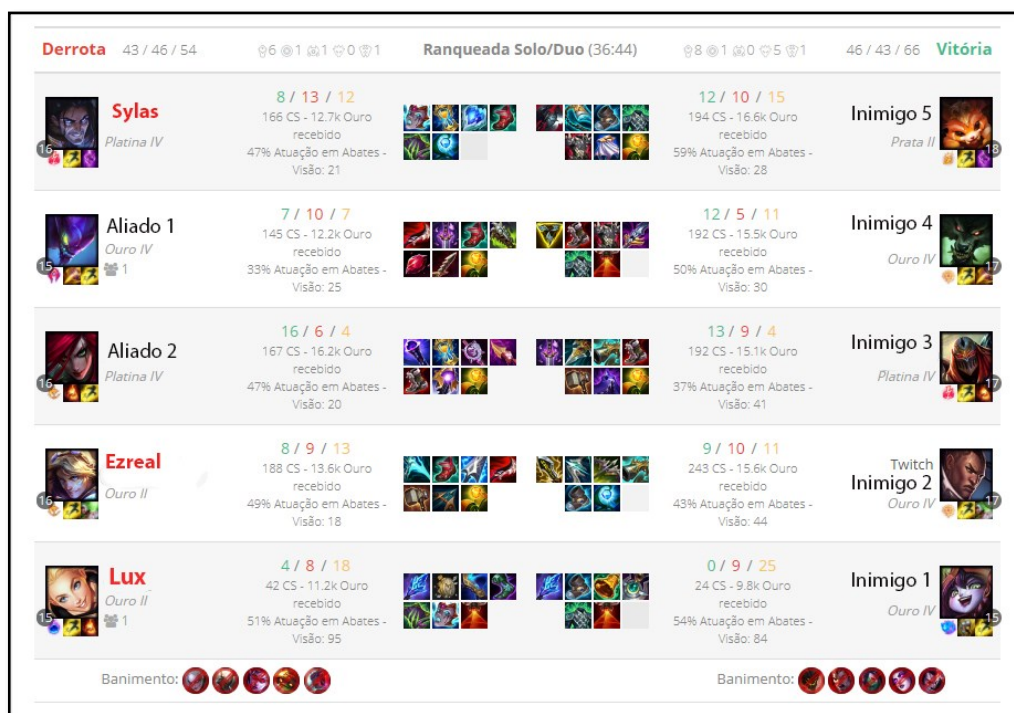
Figura 73 - Registro Geral nº28 - Sexismo (9/4/2021) Jogadora Senna

REGISTRO GERAL Nº28		
REGISTRO DE OCORRÊNCIA		
Participante <i>Senna</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Frase no feminino em português</i>	
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>	
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>9/4/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>36:44</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>		
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Sylas ALIADO me chamando de putinha :)</i>		
		PERSONAGEM: LUX FUNÇÃO: MAGO DIFICULDADE: MODERADA
		TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☐ INIMIGO

Fonte: A autora, 2022.

Na Figura 74, observamos uma partida bem desenvolvida; ambos os times alcançaram os objetivos secundários (destruindo torres e matando monstro) acessando o inibidor inimigo. A equipe vermelha obteve mais ouro; 72,4 mil para 65,9 mil da equipe aliada. No entanto, em relação aos abates, ambos os times tiveram desempenhos equivalentes; 46 abates para o time adversário, contra 43 abates do time azul. Enfim, essa foi uma partida acirrada.

Figura 74 - Histórico de Partida – Registro Geral nº28



Fonte: A autora, 2022.

Em um primeiro momento, a jogadora 6 apresenta um relato de discriminação de gênero através do abuso verbal (Figura 73). No entanto, ao acessar a imagem da denúncia e os dados estatísticos da partida, notamos mais um caso de culpabilização automática do feminino. Nas Figuras 75 e 76, observamos uma discussão entre a suporte jogadora 6 de “Lux” e o topo Sylas após seu time sofrer um “Ace”. Este termo é usado no *LOL* para indicar quando uma equipe inteira é eliminada. Neste caso, a “equipe inimiga(vermelha) marcou um Ace” sobre a equipe azul(aliada); essa é uma conquista importante, pois dá a oportunidade para o time que permanece vivo de avançar rapidamente pelo mapa.

Na discussão, a Jogadora 6 de Lux afirma que Katarina (Aliado2; frag 16/6/4) e Sylas (frag8/13/12) são “troll”, gíria do mundo *Gamer* para caracterizar pessoas que “não levam a sério o jogo” ou que têm a intenção a destruir de experiência dos outros jogadores. Na literatura dos games studies chamamos esse comportamento de *griefing*, enquanto o termo *troll* é usado mais em contextos de fóruns online e se refere à atitude de provocação. No entanto, entre os jogadores brasileiros, o termo *troll* tem o significado mais amplo e inclui o *griefing* (FRAGOSO, 2015; KURTZ, 2017a).

No *chat* do jogo, Sylas se defende da acusação de *troll* e atribui a derrota à rota interior. “a culpa foi EXCLUSIVAMENTE / da bot lane”. O jogador se recusa ser

por culpar apenas a rota inferior e ignorar que ele agiu de maneira precipitada. Este é um caso de culpabilização automática do feminino, isso porque, embora Syllas culpe a rota inferior, durante o jogo, ele direciona as ofensas apenas para a jogadora 6, ignorando os outros jogadores de apelido masculino.

5.3. Mulher enquanto desvantagem

Como vimos nos casos anteriores, nos jogos online a ofensa e a culpa da derrota tendem a ir para o feminino. Parte do motivo é que muitos jogadores (de fato) acreditam que as mulheres são menos aptas em jogos digitais, sendo a sua presença interpretada como desvantagem na equipe. Nessa visão, os homens são mais racionais, enquanto as mulheres são seres emotivos. Isso os torna mais aptos às áreas tecnológicas; enquanto as mulheres seriam melhores na função do cuidado e da esfera doméstica.

Um exemplo dessa ideia pode ser observado em 2019, quando o time russo "RoX" agiu de forma sexista durante o campeonato oficial de League of Legends. Rox disputava contra o time "Vaevictis", equipe formada inteiramente por mulheres. Contrariando as estratégias técnicas, o time russo (composto por homens), na seleção de campeões, usou suas escolhas para banir apenas os campeões suportes (Nami, Jana, Lulu, Tresh e Braum). A atitude antiesportiva foi uma referência à ideia de que as mulheres não têm a habilidade de exercer papéis mais ativos ou ofensivos, jogando somente em funções mais passivas, como costuma ser no caso de personagens de suporte⁵⁵.

A atitude antiesportiva do time da Rox, apesar de ser condenada pela mídia e pela organização oficial (MACKUS, 2019), é um comportamento frequente entre os jogadores na comunidade *Gamer*. A crença na superioridade masculina se manifesta na violência online, fazendo com que o *rage* que é bastante disseminado nos jogos, seja diferente para homens e mulheres. Em entrevista, a jogadora Ashe, uma estudante pernambucana de 24 anos conta sobre essa diferença:

⁵⁵ Jornal Globo. **League of Legends: deboche de time russo contra equipe formada por mulheres revolta fãs do game**. SportTV.com, 16 de fevereiro de 2019.

A violência normal... acho que eles explodem de raiva, por tá perdendo, querem culpar os outros, e inventam qualquer uma desculpinha, “ah, tu que é ruim”! No [caso do *rage*] machista, eles pegam mais pesado. Eles veem algum motivo pra atacar só pelo fato de você ser mulher, porque eles sabem que mulher se ofende por causa disso. Óbvio, com toda razão! Eles sabem que a gente se irrita e vêm pegar no ponto fraco. Mandam você lavar roupa, ir se maquiar. Cadê que ele chega pra um homem e fala (...) “vai trocar a roda de um carro”, “vai trocar um óleo”. [Ele] não fala. Pra homem [se] tu é ruim, tu é podre, mas pra mulher não. “Mulher, sai daqui, vai te embora lavar um prato”, “tá fazendo o que aqui jogando?” e assim vai. Isso me irrita muito. Me xingue de ruim, mas não venha me ofender porque eu sou mulher não!

(Entrevista; 28/7/2021; jogadora 10/Ashe)

No tópico anterior vimos casos de sexismo através do assédio moral, neste próximo bloco veremos três casos de *rage* direcionados para o gênero com discursos explícitos sobre a inferioridade feminina.

5.3.1. Caso nº16: perdeu porque é mulher

Figura 77 - Registro Geral nº16 - Discriminação de gênero (21/3/2021) Annie

REGISTRO GERAL Nº16	
REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante <i>Annie</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>21/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>33:35</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>	
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>A bot lane foi campada, o time não ajudou e no fim o caçador ainda digitou "mulheres no bot" por eu e o adc ter nick feminino</i>	
	
PERSONAGEM: NAMI FUNÇÃO: SUORTE DIFICULDADE: MODERADA	
TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☐ INIMIGO	

Fonte: Dados obtidos através do controle de partida.

Registro Geral n.16; a jogadora 4 (Annie) portadora de um apelido feminino em português, registrou no dia 21/3/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado azul e exercia a posição de suporte com a personagem Nami; sua equipe teve performance regular, placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o caçador aliado (Figura 77).

Figura 78 - Histórico de Partida – Registro Geral nº16

Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 33:35 21/3/2021											
DERROTA			58.7 mil		31	41	68.1 mil		VITÓRIA		
	Nami	2/10/15			23	8.2k	15.1k	232		10/4/3	Inimigo 1 
	Aliada 1	3/9/8			141	9.7k	16.2k	190		15/6/7	Inimigo 2 
	Aliado 2	12/5/4			193	14.2k	15.5k	242		10/7/8	Inimigo 3 
	Karthus	10/9/9			256	16.2k	11.1k	155		4/7/8	Inimigo 4 
	Aliado 3	4/8/6			149	10.3k	10.2k	48		2/7/16	Inimigo 5 
Banidos: 									Banidos: 		

Fonte: A autora, 2022.

Na Figura 78, observamos uma partida desequilibrada; O time azul não cumpriu muitos dos objetivos secundários e destruiu apenas duas torres, sem abrir acesso ao inibidor inimigo. Por outro lado, a equipe vermelha obteve quase 10mil a mais ouro, derrubou 10 torres e teve acesso à base inimiga em duas frentes. A rota inferior do time aliado teve o pior desempenho do jogo, obteve apenas 5 abates e computou 19 mortes. As jogadoras ofendidas, Nami (placar 2/10/15) e Xayah (placar 3/9/8) marcaram o placar mais negativo.

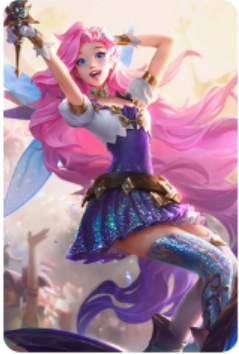
Na denúncia, Annie conta que foi “campada”, esta expressão indica a presença constante de um ou mais jogadores na sua rota, a fim de obter abates. Essa presença frequente cria um desequilíbrio de poder, nesse caso, um cenário de batalha de três para dois. Rotas “campadas” têm dificuldade de se desenvolver. Quando isso acontece, é comum que o caçador ou outro jogador se desloque para aquela rota a fim de equilibrar a disputa. Um dos papéis do caçador é conseguir abates para as rotas através de ataques surpresas (chamados de gank) e ajudar rotas que estão em desvantagem, em especial as que estão campadas.

A jogadora 4 afirma que o time não a ajudou nessa situação e quando perderam a partida, o caçador, aquele que tem por função ajudar as rotas, atribuiu a derrota ao fato de haver mulheres na rota inferior: “*mulheres no bot*”. O sexismo nesse caso consiste em associar automaticamente a derrota ao feminino, ao invés do desempenho das jogadoras.

Em entrevista, a jogadora 4 comenta sobre a diferença entre as críticas direcionadas ao desempenho e casos de sexismo explícito. “(...)todo mundo já foi chamado de ruim, então eu não ligo se falarem que eu sou ruim (...) ligo de falarem que eu sou ruim porque eu sou mulher (...) acho que é o que mais me afeta mesmo”. Para Annie o problema é que quando um homem erra, ele erra porque é ruim. Agora, quando uma mulher erra, erra porque é mulher.

5.3.2. Caso nº 22: mulher tem que morrer

Figura 79 - Registro Geral nº22 - Discriminação de gênero (23/4/2021) Annie

REGISTRO GERAL Nº22		REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante Annie	Apelido usado durante o episódio <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>		
Tipo de ocorrência: Discriminação de Gênero	Canal de denúncia <i>Formulário online</i>		
RESUMO DA PARTIDA: Data: 23/4/2021 ; Modo de Jogo: Ranqueada Flex Duração: 33:26 ; Posição: Suporte ; Resultado: Derrota			
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Nosso caçador, Hecarim, foi gankar bot, dando um dive neles sozinho. Depois disso não seguramos mais os inimigos... Ele começou pingar eu e o adc, mandando a gente se matar real e tudo mais, deu rage o game todo, toda vez que eu o respondia, ele mandava algo do tipo "woman" menosprezando o que eu dizia.</i>		PERSONAGEM: SERAPHINE FUNÇÃO: MAGO DIFICULDADE: BAIXA	
		TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☐ INIMIGO	

Fonte: A autora, 2022.

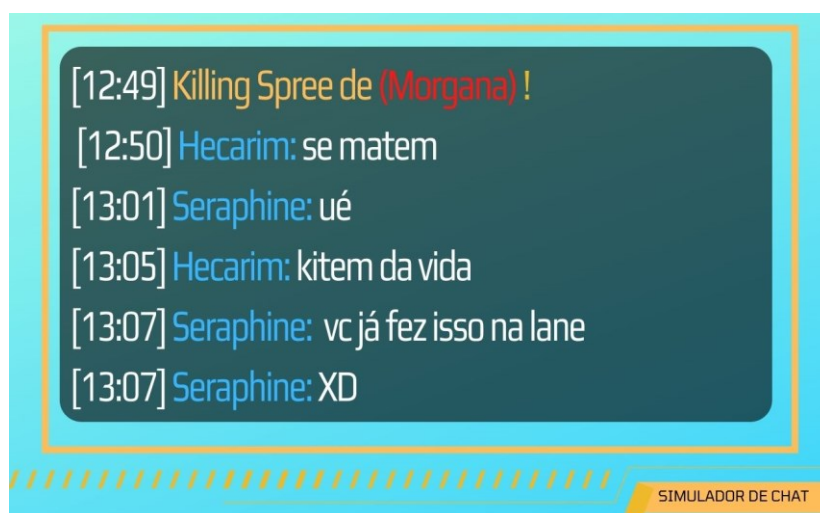
Registro Geral n.22; a jogadora 4 (Annie), portadora de um apelido feminino em português, registrou no dia 23/4/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Flex. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado azul e exercia a posição de suporte com a personagem Seraphine, que tem a função de mago; sua equipe teve baixa performance, placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o caçador aliado.

Na denúncia, a jogadora 4 de Seraphine relata que o caçador aliado (Hecarim) foi à rota inferior realizar um ataque surpresa nos inimigos. Para isso, o jogador fez - uma jogada arriscada, que consiste em tentar matar o campeão inimigo quando este se encontra debaixo da própria torre de proteção. O ataque deu errado, o caçador

aliado foi morto e a equipe inimiga obteve mais recursos. Após esse incidente, Hecarim passa a assediar a rota inferior, culpando-os pelo fracasso.

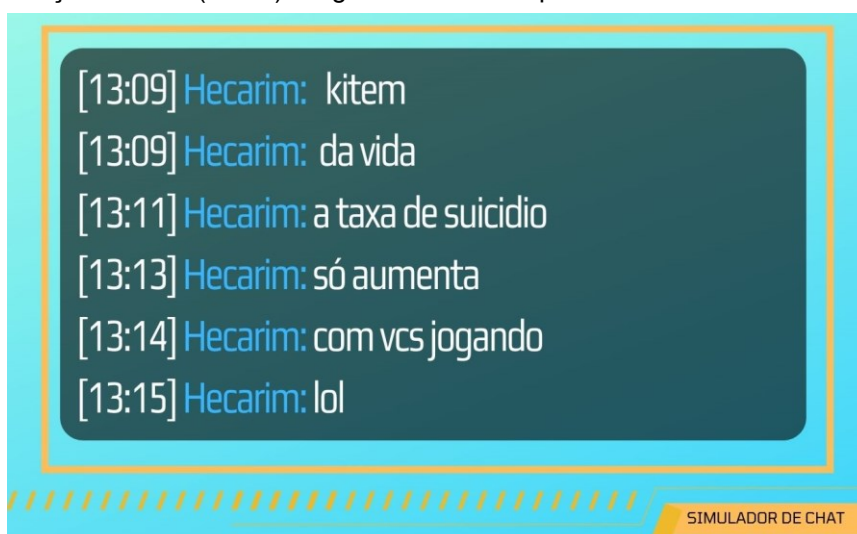
Na Figura 80 e 81, vemos o caçador aliado incitando os jogadores da rota inferior ao suicídio: “- se matem”, “- kitem da vida”. Como vimos no capítulo três “*Nomeando a violência de gênero nos jogos online*” essa incitação é comum nos jogos competitivos, e não se restringe ao feminino. No entanto, as jogadoras apontam que frequentemente recebem frases do tipo “mulher tem que morrer” ou “você é mulher, tem mais é que se matar”. Outro ponto importante é que a incitação do suicídio é mais recorrente com jogadoras transgêneras do que com mulheres cis (veremos essa discussão adiante).

Figura 80 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº22 parte 1



Fonte: A autora, 2022.

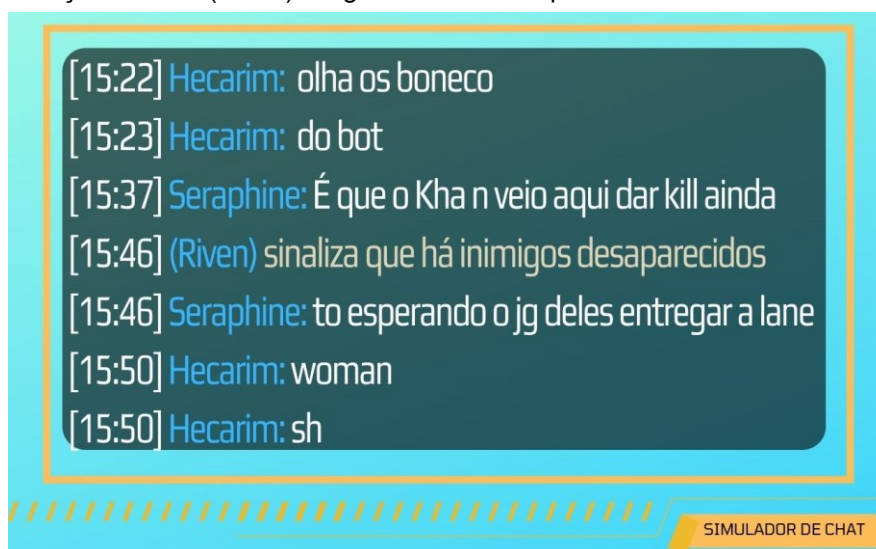
Figura 81 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº22 parte 2



Fonte: A autora, 2022.

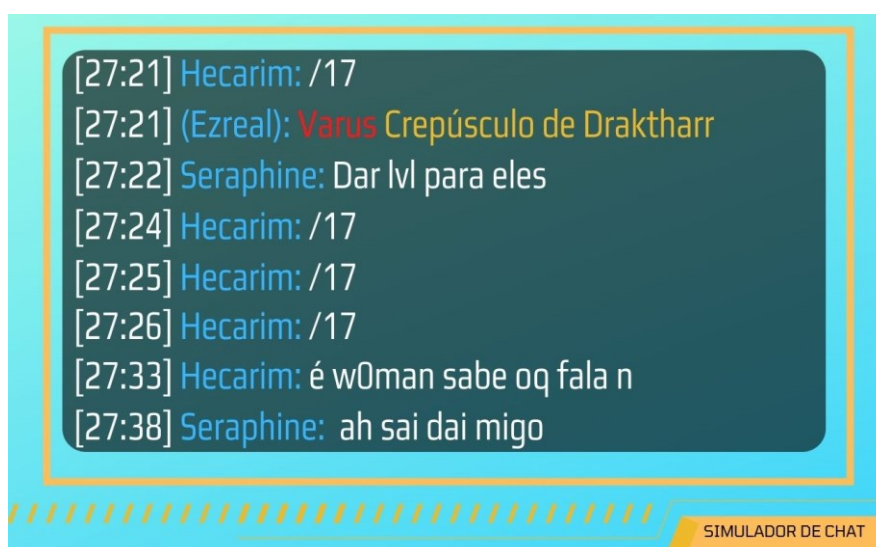
Seguindo com a análise, na Figura 82 vemos Hecarim criticando a escolha dos personagens: “- *olha os boneco/ do bot*”. Isso porque na rota inferior temos a maga Seraphine e o atirador Ezreal, composições associadas ao público feminino e LGBTQIAP+. Como resposta, Seraphine provoca o jogador comparando seu desempenho com o caçador inimigo. Hecarim se refere à jogadora 4 de forma pejorativa, mandando-a se calar: “- *woman*”, “- *sh*”.

Figura 82 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº22 parte 3



Fonte: A autora, 2022.

Figura 83 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº22 parte 4



Fonte: A autora, 2022.

No último anexo (Figura 83), observamos o caçador aliado repetindo o termo “*woman*”, só que desta vez, com o zero no lugar do “O” (W0man). Essas variações são feitas para burlar o filtro automático do jogo, evitando que o sistema detecte que o termo está sendo usado inúmeras vezes. Hecarim também faz sabotagem sexista ao mandar spams “/17” no *chat* do jogo, em referência ao número do candidato Jair Messias Bolsonaro, conhecido por suas ideias misóginas.

5.3.3. Caso nº15: Mulher no meu time é inimigo

Figura 84 - Registro Geral nº15 - Discriminação de gênero (21/3/2021) Annie

REGISTRO GERAL Nº15	
REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante <i>Annie</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>21/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>24:43</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Derrota</i>	
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Ao cancelar a skill da Yuumi inimiga usando o W ela me xingou e ficou até o final do game falando no all, aí o Wukong do meu time fez questão de ficar pingando e digitando no chat... e depois ainda me add só para xingar...</i>	
	
PERSONAGEM: LULU FUNÇÃO: SUPORTE DIFICULDADE: MODERADA	
TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☒ INIMIGO	

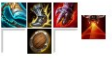
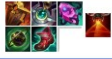
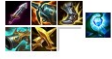
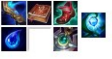
Fonte: A autora, 2022.

Registro Geral n.15; a jogadora 4 (Annie), portadora de um apelido feminino em português, registrou no dia 21/3/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada solo/duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado Azul e exercia a posição de suporte com a personagem Lulu; e sua equipe obteve derrota no final da partida. Estavam envolvidos na denúncia o suporte inimigo e o topo aliado.

Na Figura 85, observamos uma partida acirrada; ambos os times tiveram um bom desempenho nas missões do mapa, abrindo acesso para a base inimiga e alcançaram uma quantidade equivalente de ouro. Em relação às rotas, o time azul teve vantagens em todas as rotas, exceto na rota inferior. Ao contrário do time

vermelho, que obteve a maior parte dos abates através do atirador. Tristana (inimigo2), a atiradora, conseguiu o maior número de abates do jogo e ficou superpoderosa (OP), conduzindo o time para a vitória.

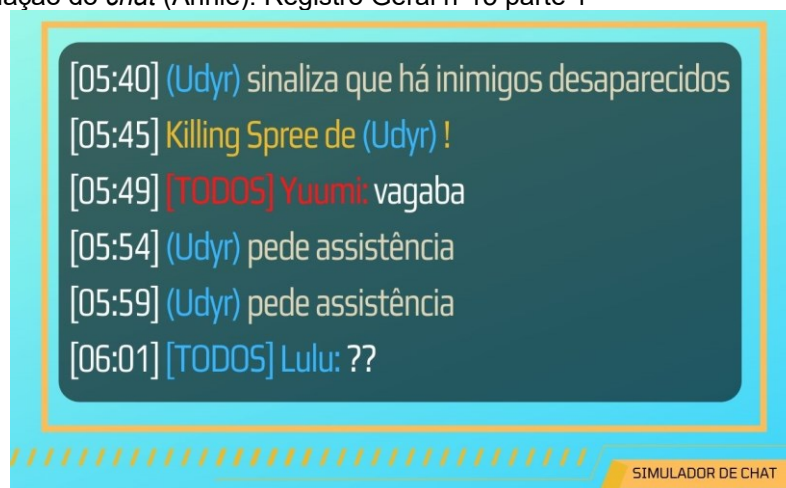
Figura 85 - Histórico de Partida – Registro Geral nº15

Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 24:43 21/3/2021											
DERROTA			47.3 mil		20	26	47.2 mil		VITÓRIA		
 Wukong	9/8/2		127	11.0k	7.7k	2		2/4/17	Yuumi		
 Aliado 1	3/4/1		209	10.6k	9.5k	160		4/3/2	Inimigo 1		
 Aliado 2	4/3/5		163	9.2k	13.9k	173		14/5/6	Inimigo 2		
 Lulu	0/4/9		37	6.3k	9.6k	129		6/4/12	Inimigo 3		
 Aliado 3	4/7/7		166	10.2k	6.6k	89		0/4/11	Inimigo 4		
Banidos: 									Banidos: 		

Fonte: A autora, 2022.

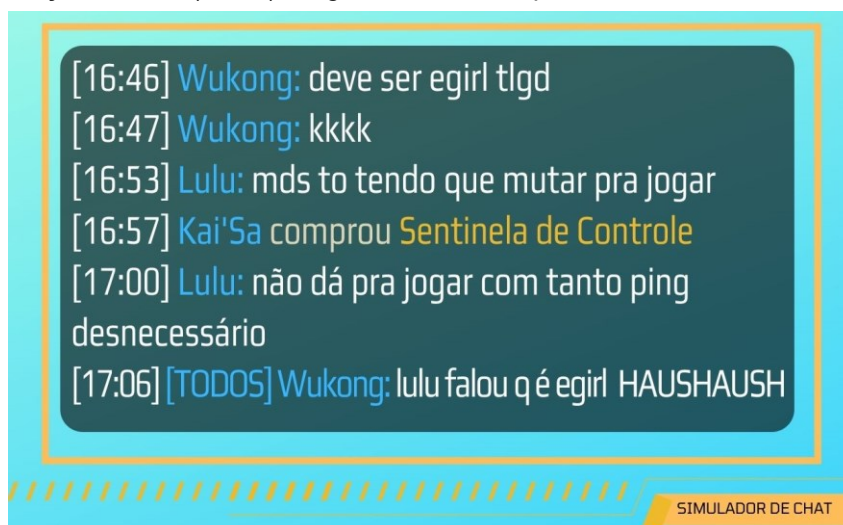
Na denúncia, a jogadora 4 de Luli conta que, depois de uma boa jogada, a suporte inimiga (Yuumi) passou a ofendê-la no *chat* geral. "Vagaba"(Figura 86). O topo aliado se uniu à suporte adversária no assédio através da sabotagem sexista. Wukong enviou spams no *chat* e através dos sinais inteligentes para atrapalhar a comunicação do próprio time. A jogadora 4 reclama do ruído "Não dá pra jogar com tanto ping desnecessário" e opta por "mutar" os sinais inteligentes do jogador aliado.

Figura 86 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº15 parte 1



Fonte: A autora, 2022.

Figura 87 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº15 parte 2



Fonte: A autora, 2022.

Na figura 87, Wukong se refere a Annie pelo termo “e-girl” que no mundo dos games se refere às mulheres que entram em jogos online apenas para atrair a atenção de homens. “*deve ser egirl tlgd*”⁵⁶. O topo continua com o assédio, difamando a jogadora 4 no *chat* geral. “*lulu falou que é e-girl HAUSHAUSH*”. Após o fim da partida, Wukong adiciona a jogadora 4 na lista de amigos para continuar sua perseguição através do *chat* privado do jogo.

Figura 88 - Simulação do *chat* privado do LOL- caso n. 15, Annie



Fonte: A autora, 2022.

⁵⁶ Tlgd – abreviação da gíria carioca “tá ligado?”

Na figura 88, percebemos que discursos xingamentos de Wukong, reproduzem algumas ideias machistas comuns entre os jogadores, entre elas podemos citar: 1) os jogos online enquanto um espaço dominação masculina: “- LOL n é para mulher n”; 2) o feminino é atrelado à função de reprodutora da vida social, sendo seu dever executar os trabalhos de cuidado e serviços domésticos: “-vai lavar prato”; 3) o padrão de beleza magro é reiterado, e mulheres são xingadas de “gordinhas” -. 4) o feminino é visto a partir de sua relação com o masculino, “e-girl” é uma mulher que procura homens por meio dos jogos. 5) O poder feminino advém da sua capacidade de atrair o masculino heteronormativo. Assim sendo, o fracasso de uma mulher é o de não ser atrativa e desejável: “- *ngm te quer*” (ninguém te quer). 6) Encontramos ainda a desumanização da mulher: “- nem é gente”.

Notamos que a ofensa de “e-girl” é frequente e costuma vir acompanhada de discursos sobre os papéis tradicionais de gênero e de inferioridade feminina. Na pesquisa encontramos outros relatos, entre eles, destaco o registro sem anexo da jogadora 7(Lissandra):

Me mandaram lavar a louça, me chamaram de E-girl, me mandaram calar a boca por ser mulher, 4 pessoas simultaneamente, os *nicks* eram XXXXX, XXXXXXX, XXXXXXX e XXXXXXX e ficaram me xingando de outras contas, mas eu recebo trollando bem muito e tirando onda no all⁵⁷. (**Registro nº31; jogadora 7; Lissandra**)

O termo “e-girl” tende a ser sinônimo de “falsa jogadora” para muitos jogadores. Eles veem essas mulheres como oportunistas que estão no jogo apenas para seduzir e obter atenção de homens. Nessa visão, as jogadoras são seres inferiores em habilidade e relacionais ao masculino, sem autonomia. O feminino não tem a liberdade de se relacionar livremente com os jogos online, pelo contrário, sua presença é definida em relação ao masculino. Afinal, o que motiva uma mulher a jogar? Para esse tipo de jogador só pode ser a busca pela atenção masculina.

⁵⁷ **Registro geral nº31 – Discriminação de gênero; Jogadora 7 Lissandra:** (modo: ARAM; Personagem: Tahm Kench; apelido: feminino em inglês); discurso sexista; Abuso verbal; **Resumo:** discurso sexista de inferioridade feminina

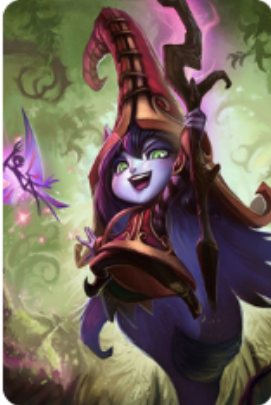
5.4. Mulher enquanto ameaça à honra masculina

Em exemplos anteriores, vimos situações de derrota, nas quais a mulher é responsabilizada e julgada como inferior pelo seu desempenho, apesar de ser superior a outros jogadores homens em uma mesma partida. Mas o que acontece quando ela acerta? Quando ela é tão boa, ou melhor do que eles? Quando ela é forte ao ponto de um jogador sentir a sua honra de jogador ameaçada? Neste tópico, analisaremos quatro casos de *rage* sexistas contra jogadoras que tiveram um bom desempenho.

5.4.1. Caso nº13: mulher só sobe de *Elo* vendendo o corpo

Registro Geral nº13; a jogadora 4 (Annie) portadora de um apelido feminino em português registrou no dia 13/3/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada solo/duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado vermelho e exercia a posição de suporte com a personagem Lulu; e sua equipe obteve vitória no final da partida. Estavam envolvidos na denúncia o jogador do meio e o suporte inimigo.

Figura 89 - Registro Geral nº13 - Discriminação de gênero (13/3/2021) Annie

REGISTRO GERAL Nº13		REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante Annie	Apelido usado durante o episódio <i>Título de nobreza feminino escrito em português</i>		
Tipo de ocorrência: Discriminação de Gênero	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>		
RESUMO DA PARTIDA: Data: 13/3/2021 ; Modo de Jogo: Ranqueada solo/duo Duração: 30:34 ; Posição: Suporte ; Resultado: Vitória			
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Akali do time inimigo estava na selva, ao me matar enquanto eu dava visão, eu falei no /all que a base estava caindo e ela estava na moita esperando um pick off, por isso não subia, então ela imediatamente respondeu me chamando de vadia carregada, putinha, nisso o Alistar do time deles começou a apoiar, falando que eu dava para chegar onde cheguei, que eu pagava. Final do jogo, enquanto eu reportava os dois, o discurso se repetia</i>		PERSONAGEM: LULU FUNÇÃO: SUPORTE DIFICULDADE: MODERADA	
		TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☐ ALIADO ☒ INIMIGO	

Fonte: A autora, 2022.

Figura 90 - Histórico de Partida – Registro Geral nº13

Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 30:54 13/3/2021											
DERROTA			50.8 mil			22	29	61.3 mil			VITÓRIA
 Inimigo 1	6/3/7			264	13.1k	14.6k	229		9/3/2	Aliado 1	
 Akali	9/5/6			158	10.8k	13.5k	225		8/6/7	Aliado 2	
 Inimigo 2	3/7/7			161	9.8k	8.3k	39		1/7/18	Lulu	
 Alistar	1/5/12			42	7.0k	11.7k	130		8/3/8	Aliado 3	
 Inimigo 3	3/9/2			188	10.1k	13.2k	268		3/3/9	Aliado 4	
Banidos:  			 0  0  0  2  0			 2  2  1  4  11			Banidos:  		

Fonte: A autora, 2022.

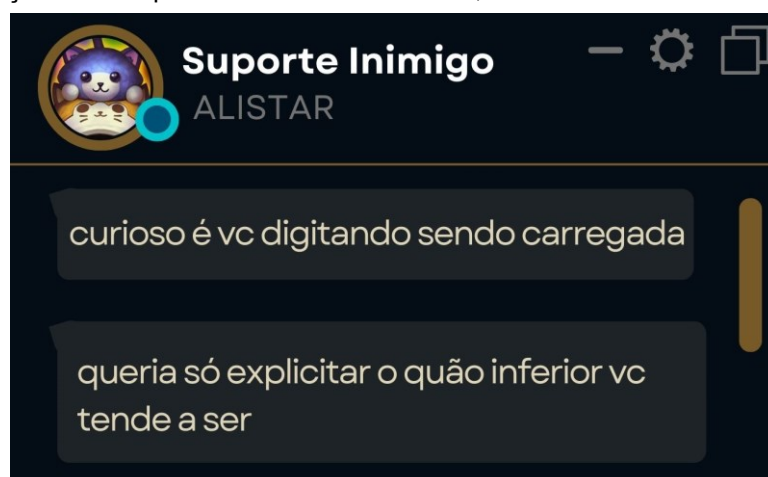
Na Figura 90, observamos uma partida desequilibrada; embora o número de abates esteja próximo, 29 do time vermelho para 22; a equipe azul fracassou nas conquistas básicas do mapa, deixando as torres inimigas intactas. Por outro lado, o time vermelho conquistou a maioria dos objetivos, e ao todo destruiu 11 torres, 4 inibidores, abateu 2 dragões, 2 arautos e 1 barão. Na rota inferior à disputa foi mais equilibrada. Caitlyn (inimigo1) conseguiu um número maior de abates, mas Sivir (Aliado4) compensou essa diferença através do *farme* das tropas inimigas, de forma que ambas terminaram com uma quantidade de ouro parecida. Em relação aos suportes, Annie e Alistar marcaram um placar semelhante; o suporte do time azul obteve 2 mortes a menos que a jogadora. No entanto, Annie teve maior participação nos abates da equipe (assistências) e conseguiu uma vantagem de 1.300 de ouro em relação ao seu oponente.

O incidente registrado (Figura 89) aconteceu no fim da partida, quando a base do time azul estava sendo destruída. Nesse tipo de situação, de invasão inimiga, é recomendado que os jogadores parem o que estão fazendo e se dirijam à base para protegê-la. Afinal, se a estrutura principal for destruída, o jogo termina. Na denúncia, a jogadora4 de Lulu conta que foi morta na selva pelo jogador da rota do meio (Akali) no momento em que a base do time inimigo estava sendo destruída. A Lulu critica a atitude de Akali no *chat* geral, apontando que o jogador deveria estar protegendo a

sua base ao invés de perder tempo fazendo uma armadilha (“pick off”) para obter apenas um abate.

Após a crítica, Akali e Alistar (suporte inimigo) passam a ofender sistematicamente a jogadora 4. Além do abuso verbal, de xingamentos como “vadia” e “putinha”, Lulu passa pela violência da “jobada”, e, é acusada de obter o *Elo* de forma fraudulenta/ por meio de práticas de prostituição. A perseguição continua após a partida. O suporte inimigo adiciona a jogadora 4 com o objetivo de ofendê-la. Vale ressaltar que aqui temos um jogador homem, na posição de suporte, com uma composição masculina (suporte tanker), com um desempenho equivalente, e até um pouco inferior à sua adversária de rota, uma jogadora mulher como composição feminina (suporte fada).

Figura 91 - Simulação do *chat* privado do LOL- caso n. 13, Annie



Fonte: A autora, 2022.

Na Figura 91, temos as duas mensagens enviadas para o *chat* privado da jogadora 4. Na primeira, o suporte inimigo condiciona o direito de voz ao desempenho, insinuando que pessoas que são “carregadas” não deveriam “digitar” ou se manifestar. Na segunda, ele expressa a sua motivação, a de explicitar o quão inferior [uma mulher], nesse caso a jogadora 4, tende a ser. Segundo as jogadoras, esse tipo de perseguição e intimidação é comum; só não é tão frequente, porque a maioria opta por não adicionar jogadores desconhecidos. Neste caso específico, a jogadora 4 optou por não se “proteger” com o intuito de registrar esse tipo de experiência.

5.4.2. Caso nº4: nada pior do que ser carregado por uma mulher

Registro Geral nº4; a jogadora 1 (Zyra) portadora de um apelido feminino em inglês registrou no dia 4/5/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado vermelho e exercia a posição de suporte com a personagem Zyra; que tem a função de mago; sua equipe teve boa performance, placar positivo e obteve vitória no final da partida. Estava envolvido na denúncia o atirador inimigo.

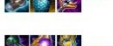
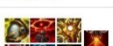
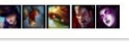
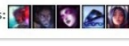
Figura 92 - Registro Geral nº4 - Discriminação de gênero (4/5/2021) Zyra

REGISTRO GERAL Nº4		REGISTRO DE OCORRÊNCIA	
Participante Zyra	Apelido usado durante o episódio <i>Apelido feminino em inglês</i>		
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denúncia <i>Formulário online</i>		
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>4/5/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>37:13</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>			
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Só o básico, tinha matado ele pela segunda vez e ele ficou com raivinha</i>		PERSONAGEM: ZYRA FUNÇÃO: MAGO DIFICULDADE: MODERADA	
		TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☐ ALIADO ☒ INIMIGO	

Fonte: A autora, 2022.

Segundo a jogadora1, após ela eliminar pela segunda vez o atirador inimigo (Lucian) este a ofendeu no *chat*, chamando-a de “vagabunda”. Depois de alguns minutos, Lucian continua a ofensiva e escreve “*carrega esse adc ruim aí*”, insinuando que o atirador do time vermelho (jogador aliado 4) estava jogando mal e que apenas estava vencendo a partida às custas da sua suporte. Esse tipo de caso é visto pela jogadora 1 como uma situação comum, isto é, uma jogadora na posição suporte ser xingada por ter um desempenho muito bom e/ou computar um número considerável de abates.

Figura 93 - Registro Geral nº4 - Discriminação de gênero (4/5/2021) Zyra

Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 37:13 4/5/2021									
DERROTA			65.4 mil		34	54	77.2 mil		VITÓRIA
 Lucian	12/12/6		202	16.0k	12.9k	46	 Zyra	6/4/26	
 Jogador Inimigo 1	2/13/8		179	10.4k	13.2k	135	 Jogador Aliado 1	6/8/12	
 Jogador Inimigo 2	10/9/9		162	14.0k	15.8k	163	 Jogador Aliado 2	12/8/16	
 Jogador Inimigo 3	8/10/3		269	16.2k	18.0k	231	 Jogador Aliado 3	14/5/15	
 Jogador Inimigo 4	2/10/15		33	8.7k	17.3k	190	 Jogador Aliado 4	16/10/16	
Banidos: 			 4	 0	 0	 2	 1	 1	 3
									 2
									 8
									Banidos: 

Fonte: A autora, 2022.

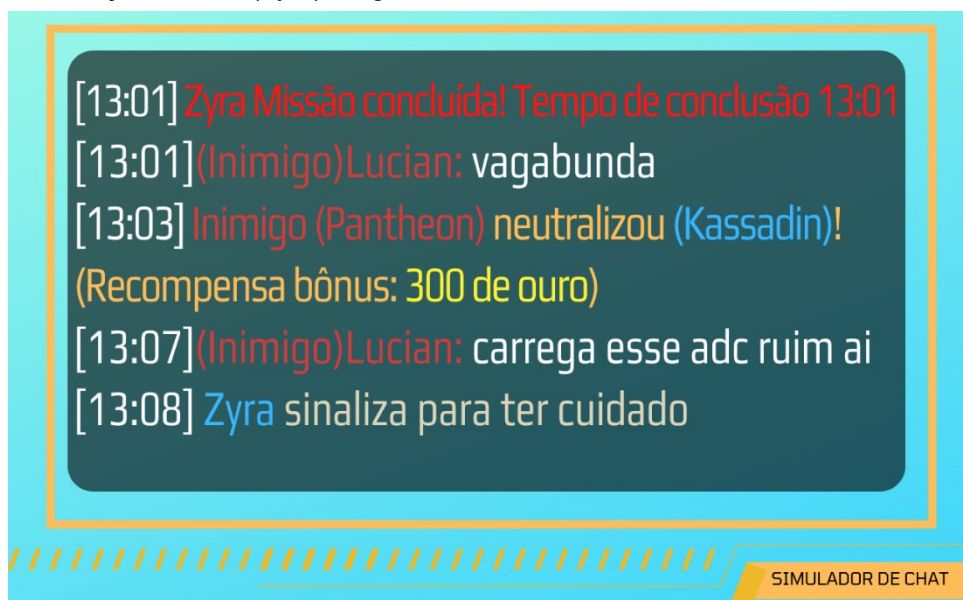
De acordo com a Figura 93, a equipe vermelha obteve vitória e quase todos os integrantes da sua equipe computaram um placar positivo. Em relação à rota inferior, Zyra teve uma boa performance, eliminou 6 vezes o inimigo, morreu 4 vezes para o time adversário e ajudou em 26 dos 48 abates executados pelos outros membros de sua equipe. Jhin, o atirador aliado, também teve um bom desempenho, atingiu o nível 17, marcou 16 das 54 mortes realizadas pelo seu time e morreu 10 das 34 computadas para o time azul.

Seu adversário, o atirador Lucian, apesar de perder a partida, conquistou um desenvolvimento razoável no jogo (nível 16), obteve um placar equilibrado (12 abates, 12 mortes) e conseguiu um *farme* maior na rota (202 versus 190) abrindo pouca diferença na quantidade de ouro obtido (16.000 X 17.300 de ouro). No entanto, o suporte do time azul marcou muitas mortes (2 abates, 10 mortes para o time inimigo e 15 assistências), dando ao time vermelho uma vantagem na rota inferior.

Para Lucian o desempenho do atirador adversário foi inferior ao seu e este só ganhou a rota inferior porque foi “carregado” pelo seu suporte. Ser “carregado” tem uma conotação negativa, significa jogar mal e ainda assim, vencer graças à atuação de outro(s) membro(s) da equipe. Enquanto “carregar” o time ou alguém tem um sentido positivo, pode significar que o jogador é o principal responsável pelo progresso do time ou que ele está garantindo alguma vantagem que poderá conduzir a equipe à vitória. Apesar disso, quando Lucian diz para “carregar” esse “adc ruim” ele não está

elogiando a performance da jogadora 1 (Figura 94). Percebiam que nesta partida, assim como no caso anterior (caso nº2- Zyra), a única integrante com um personagem e um apelido feminino é a jogadora 1.

Figura 94 - Simulação do *chat* (Zyra): Registro Geral nº4



Fonte: A autora, 2022.

Nesse cenário, temos uma discriminação de gênero apoiada na premissa da superioridade do masculino, na qual, um ato positivo de ter um bom desempenho e “carregar” alguém do seu time se transforma em uma situação negativa por esta vitória vir de uma jogadora suporte com um personagem do tipo mago. Segundo essa lógica, o desconforto não está em perder, mas dessa perda ser causada diretamente por uma figura feminina. Um jogador ser morto pela segunda vez por uma suporte não é admissível para muitos jogadores. Sua irritação é direcionada para a jogadora ao invés de ser para o atirador.

5.4.3. Caso nº 30: a suporte fadinha não pode ser forte!

Registro Geral n.30; a jogadora 6 (Senna) portadora de um apelido feminino em português, registrou no dia 21/4/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na - ocasião, a jogadora encontrava-se no lado Azul e exercia a posição de suporte com a personagem Seraphine; que tem a função de mago; sua equipe teve boa performance, placar positivo e obteve vitória no final da partida. Estava envolvido na denúncia, o atirador e topo aliado.

Figura 95 - Registro Geral nº30 - Discriminação de gênero (21/4/2021) Senna

REGISTRO GERAL Nº30

REGISTRO DE OCORRÊNCIA

Participante <i>Senna</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Frase no feminino em português</i>	
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denúncia <i>Formulário online</i>	

RESUMO DA PARTIDA:
 Data: *21/4/2021* ; Modo de Jogo: *Ranqueada solo/duo*
 Duração: *32:57* ; Posição: *Suporte* ; Resultado: *Vitória*

DESCRIÇÃO DA JOGADORA:
Meu próprio time dando rage pq eu estava fazendo ap :)

PERSONAGEM: SERAPHINE
FUNÇÃO: MAGO
DIFICULDADE: BAIXA

TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA
☒ ALIADO ☐ INIMIGO

Fonte: A autora, 2022.

Figura 96 - Histórico de Partida – Registro Geral nº30

Summoner's Rift

Ranqueado (Modo competitivo) | 32:57 | 21/4/2021

Compartilhe esta partida!

VITÓRIA		71.1 mil	47	35	56.9 mil	DERROTA	
Jinx 6/4/11	293	15.9k	12.3k	153	7/10/17 Inimigo 1		
Aliado 1 3/8/23	166	11.7k	11.2k	155	6/8/6 Inimigo 2		
Aliado 2 11/9/14	169	14.9k	10.8k	118	7/10/11 Inimigo 3		
Seraphine 13/5/15	49	12.8k	13.8k	170	12/9/3 Inimigo 4		
Rengar 14/9/8	181	15.9k	8.8k	27	3/10/17 Inimigo 5		

Banidos:

9

1

2

3

0

1

2

0

1

5

Banidos:

Fonte: A autora, 2022.

Na Figura 96, observamos uma partida bem desenvolvida, ambas equipes com a maioria dos itens comprados e com acesso à base inimiga. O time azul conquistou uma vantagem de ouro (71,1mil X 56,9mil), abates (47X35) e venceu a disputa nas três rotas. Na rota inferior, a atiradora Jinx teve um bom desempenho, obteve o maior

número de *farme* e de ouro. Em relação ao dano, percebemos uma concentração de abates pelo suporte ao invés de ser pelo atirador: Seraphine obteve 13 abates, enquanto o seu atirador conseguiu apenas metade. A suporte alcançou o segundo placar mais alto do jogo e obteve mais ouro que o atirador adversário (inimigo1; Ashe).

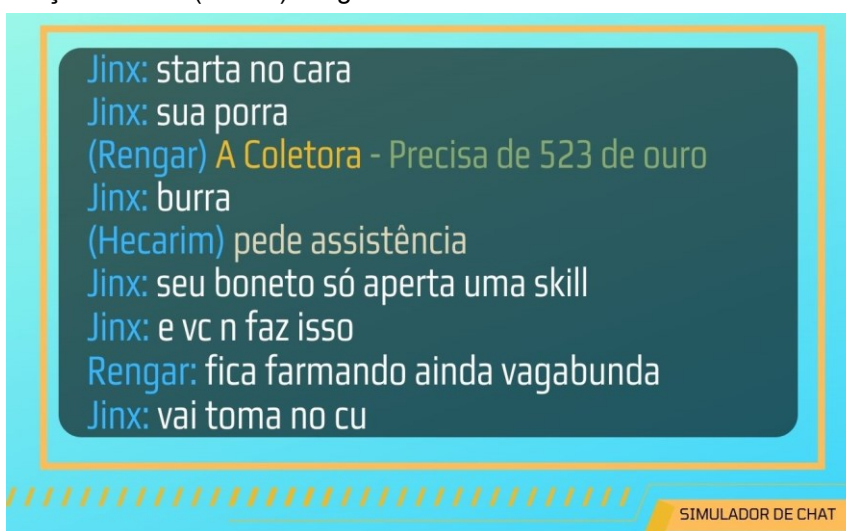
Em *League of Legends*, é esperado que o atirador tenha mais recursos, abates e cause mais dano do que o suporte. Isso porque o seu papel é infligir alto dano à distância aos inimigos, enquanto o do suporte é proteger e sustentar o atirador e o time. No entanto, em alguns casos, o suporte acaba ficando mais forte. Isso acontece, em especial, com aqueles personagens com a função de mago e de alto dano mágico (AP), como no caso da maga Seraphine (Figura 97).

Figura 97 - Estatísticas da partida– Registro Geral nº30

										
Combate										
O maior Killing Spree	4	0	4	3	4	3	4	3	2	0
O maior MultiKill	3	1	2	2	2	2	3	3	1	1
Pontuação de CC	10	24	14	17	39	11	9	0	43	57
First Blood							✓			
Dano causado										
Dano total em Campeões	29.9k	15.7k	34k	17.3k	21.4k	22.5k	22.6k	22.3k	18.4k	11.9k

Fonte: A autora, 2022.

Figura 98 - Simulação do *chat* (Senna): Registro Geral nº30



Fonte: A autora, 2022.

Na denúncia, classificada como discriminação de gênero, a jogadora 6 de Seraphine relata que sofreu *rage* do seu time por comprar itens para produzir danos no adversário, ao invés de comprar itens de utilidade. Em uma partida, o suporte pode escolher assumir uma postura mais ofensiva. Nesses casos, ele tende a usar itens que aumentem sua capacidade de produzir danos no time adversário. A princípio, este parece ser um caso de violência habitual do jogo, contudo, a reação dos jogadores no *chat* (Figura 98) demonstra que o *rage* está relacionado com a personagem escolhida.

Seraphine, a cantora sonhadora, como é descrita em sua bibliografia, é uma das campeãs mais populares entre o público feminino e LGBTQIAP+. Essa fama fez a personagem conquistar má fama entre muitos jogadores homens, em especial entre aqueles que não gostam de composições de personagens femininas (Mago+fada+suporte). Na Figura 95, Jinx pede de forma agressiva para a jogadora 6 iniciar um combate (e em seguida chama a suporte de “burra”. Depois, critica a mecânica da personagem: “-seu boneco só aperta um Skill” e a atuação da aliada “e vc nem faz isso”. Rengar, o topo aliado, participa do *rage* e chama a jogadora de “vagabunda”.

Observando os anexos, podemos deduzir que este é mais um caso de ameaça à honra masculina, pois uma jogadora, com apelido e/ou composição “muito feminina”, tem excelente desempenho. Como indício desse comportamento temos: 1) a jogadora 6 é a única pessoa com apelido e composição feminina na partida; 2) Seraphine causou mais dano ao time inimigo e obteve mais abates que seu atirador; 3) a suporte computou um número de *farme* baixo, mostrando que não tirou recursos essenciais do seu atirador; 4) Apesar de no seu time ter um jogador com placar negativo (Hecarim), a jogadora 6 é a única a sofrer *rage* na partida.

5.4.4. Caso nº3: misoginia e racismo

Figura 99 - Denúncia da jogadora (Zyra): Caso nº3

CASO 3
REGISTRO DE OCORRÊNCIA

Participante <i>Zyra</i>	Apelido usado durante o episódio <i>Apelido feminino em inglês</i>	
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denúncia <i>Formulário online</i>	

RESUMO DA PARTIDA:
 Data: *3/4/2021* ; Modo de Jogo: *Ranqueada solo/duo*
 Duração: *32:22* ; Posição: *Suporte* ; Resultado: *Derrota*

DESCRIÇÃO DA JOGADORA:
Estávamos perdendo, e o cara (um yasuo) simplesmente morria pq ficava comprando briga o tempo todo e a culpa era minha que não acompanhava. P.s.: Ele ficou 2/14.

PERSONAGEM: LUX
FUNÇÃO: MAGO
DIFICULDADE: MODERADA

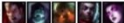
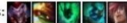
TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA
☒ ALIADO ☐ INIMIGO

Fonte: O autor, 2022.

Registro Geral nº4; a jogadora 1 (Zyra) portadora de um apelido feminino em inglês registrou no dia 3/4/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado vermelho e exercia a posição de suporte com a personagem Lux; que tem a função de mago; sua equipe teve uma performance regular, cumpriu poucos objetivos, ficou com placar negativo e obteve derrota no final da partida. Estava envolvido na denúncia o topo aliado.

Na Figura 100, vemos que o time azul terminou com vantagem nos recursos e nos objetivos, computando: dez torres, quatro inibidores, dois barões e três dragões. Em contrapartida, a equipe vermelha obteve poucos recursos e conquistou apenas um arauto, dois dragões e uma torre. Apesar da derrota, os integrantes do time vermelho possuíam um placar equilibrado, exceto pelo Yasuo. O placar é considerado balanceado, quando o número de abates e mortes são próximos (ex.: Aliado1; placar 4/5/4).

Figura 100 - Histórico de Partida – Registro Geral nº3

 Summoner's Rift Ranqueado (Modo competitivo) 32:22 3/4/2021											
VITÓRIA			64.5 mil			35	23	55.4 mil			DERROTA
	Jogador inimigo 1	6/3/7				189	12.3k	10.6k	193		4/5/4 Jogador aliado 1
	Jogador inimigo 2	12/8/1				212	15.7k	14.2k	244		8/5/6 Jogador aliado 2
	Jogador inimigo 3	13/5/5				288	17.4k	8.2k	52		3/2/8 Lux
	Jogador inimigo 4	1/4/16				15	9.1k	11.1k	226		2/14/5 Yasuo
	Jogador inimigo 5	3/3/7				161	10.1k	11.4k	160		6/9/8 Jogador aliado 3
Banidos: 			 10  4  2  3  0			 1  2  0  0  0  1			Banidos: 		

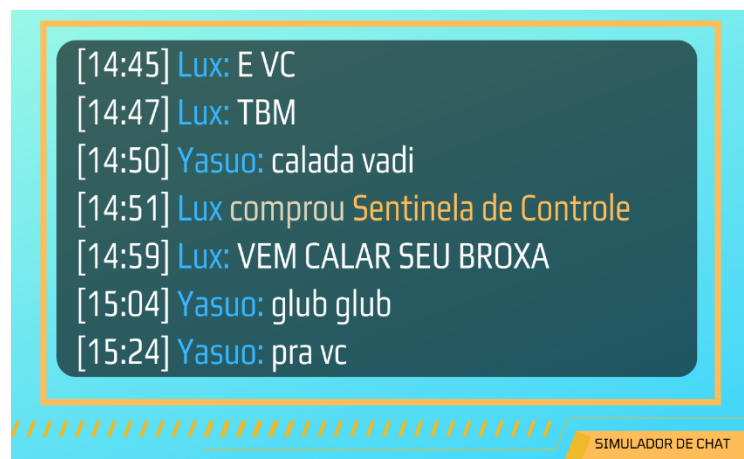
Fonte: O autor, 2022.

O topo (Yasuo) aliado registrou apenas dois abates e foi responsável por quatorze das vinte e três mortes da equipe vermelha. Dessa forma, o topo foi abatido pelo time adversário mais vezes do que o seu time inteiro. Apesar do elevado número de mortes, Yasuo conseguiu evoluir razoavelmente no decorrer da partida. O seu número de *farme* foi maior que o de seu adversário de rota Wukong (jogador inimigo2). Contudo, o jogador inimigo obteve mais abates (placar de 12/08/01) resultando em mais recurso (15.700 de ouro versus 11.100) e um nível maior (level 17 versus level16).

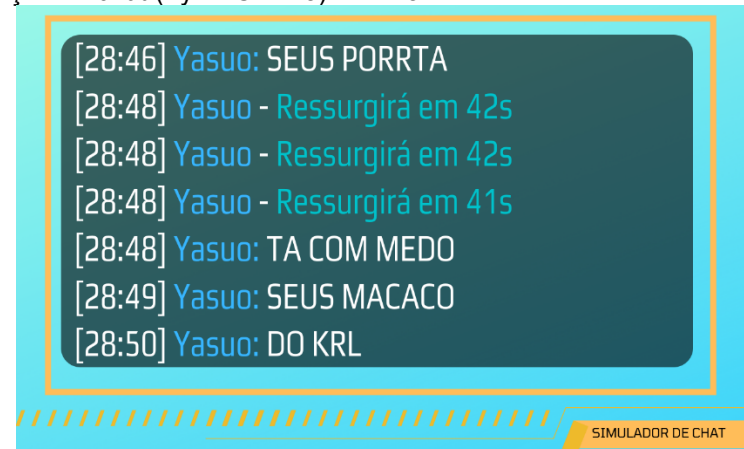
Na denúncia (Figura 99), a jogadora1 de Lux relata que, no decorrer da partida, o topo aliado Yasuo passou a culpá-la pela provável derrota. A Lux era a única pessoa com um apelido feminino que controlava uma campeã. Embora a jogadora estivesse como suporte, uma posição com menos recursos (ouro), Lux conquistou um placar positivo e obteve mais abates que o próprio Yasuo. Ainda assim, ele colocou a culpa do fracasso na jogadora 1 e ofendeu gravemente os integrantes do seu time.

Figura 101 - Simulação do *chat* (Zyra- Caso 3) Parte 1

Fonte: O autor, 2022.

Figura 102 -Simulação do *chat* (Zyra- Caso 3) Parte 2

Fonte: O autor, 2022.

Figura 103 - Simulação do *chat* (Zyra- Caso 3) Parte 3

Fonte: O autor, 2022.

Na Figura 101, Yasuo pede a ajuda Lux, enquanto a xinga de “kenga” e “filha da puta”. Na sequência (Figura 102), ele diz para a jogadora 1 se calar e a ofende de vadia. Em resposta, a jogadora 1 insulta a virilidade do topo “-Vem calar seu broxa” e ele retruca com a gíria *Gamer* “glup glup” uma onomatopeia equivalente à expressão “me mama”, referindo-se ao ato de fazer sexo oral em um pênis⁵⁸.

No final da partida, vemos o jogador do topo ofendendo o seu time ao insinuar que eles eram uma “porta”, isto é, uma coisa sem inteligência (Figura 103). Dois minutos depois, o mesmo jogador comete um ato de racismo, referindo-se aos jogadores do seu time como “Macaco”(s); um xingamento que associa pessoas de pele preta ao animal macaco, como uma forma de desumanizar e inferiorizar o indivíduo.

Nesse caso, temos o registro de discriminação de gênero baseado na defesa da honra, quando um jogador masculino tem um desempenho ruim e usará uma figura feminina como bode expiatório. A humilhação do feminino permite reparar a honra do jogador e restabelecer a ordem que é masculina e branca. Quando o jogador do topo dirige a ofensa para o restante do time que é majoritariamente masculino (apelido e personagens) ele tem em vista desumanizar e inferiorizar os jogadores com insultos racistas. Segundo essa lógica, não importa o quão ruim seja o desempenho de um homem branco, ele sempre será superior às mulheres e as pessoas de pele preta.

5.5. Desprezo ao feminino.

Como já vimos, os jogos digitais foram criados a partir de um paradigma patriarcal, valorizando atributos tidos socialmente como masculinos, como inteligência, agressividade, praticidade, racionalidade e liderança. Os personagens masculinos são retratados em sua maioria como corajosos, musculosos, fortes, heróis e viris, enquanto as personagens femininas são representadas sensuais, ardilosas, enganadoras e curvilíneas. Esse pensamento sexista, como vimos anteriormente no capítulo dois, está inscrito nas mecânicas, corpos e histórias dos personagens, assim como no design e na estrutura do jogo. Dessa forma, é possível perceber casos de violência relacionados a personagens, posições e funções consideradas femininas. Neste tópico, veremos três casos em que composições ditas femininas são desprezadas pelos jogadores.

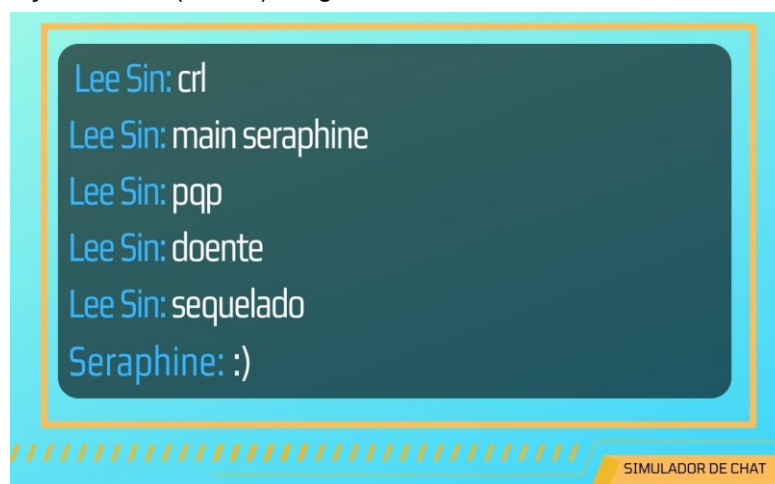
⁵⁸ Disponível em: <<https://www.blogs.unicamp.br/ciencianerd/2022/03/06/mulheres-games-estereotipo/>> Acesso em fevereiro de 2022

5.5.1. Caso nº29: para que ser bom com boneco de menina?

Em *LOL* a maestria é um sistema de progressão criado para reconhecer as habilidades e o tempo que um jogador investe em determinado personagem. Ao final de cada partida, os jogadores recebem uma pontuação de desempenho em comparação aos outros integrantes. Essa pontuação é distribuída com base na composição (personagem e posição) de cada invocador. Quanto mais você joga com determinado personagem, mais pontos você acumula. Existem sete níveis de maestria e a partir do quarto nível, o jogador libera uma animação especial que mostra aos outros jogadores o seu nível.

No dia 21 de maio de 2021, a jogadora 6 (Senna) iniciou uma partida na posição de suporte. No início do jogo, enquanto os jogadores se posicionavam no mapa, a jogadora 6 apertou CRL+6 (atalho de ação) para exibir o emote de maestria 7 que obteve com sua personagem Seraphine. Imediatamente, o caçador aliado se manifestou no *chat* indignado (Figura 104), chamando a jogadora de “doente” e “sequelado” por se dedicar a um personagem feminino considerado inferior. Vale ressaltar que o caçador não reparou que se tratava de uma mulher jogando, ofendendo-a no masculino. Homem ou mulher jogando, o problema mesmo era gastar tempo com um personagem “tão feminino”.

Figura 104 - Simulação do *chat* (Senna): Registro Geral nº29

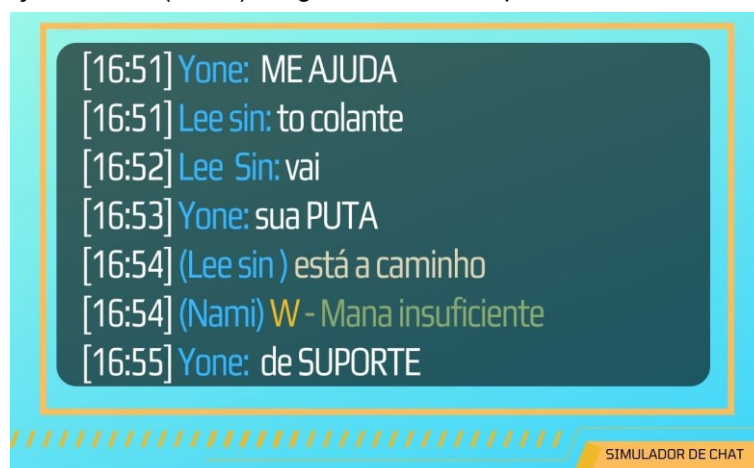


Fonte: A autora, 2022.

5.5.2. Caso nº19: mulher de suporte é puta

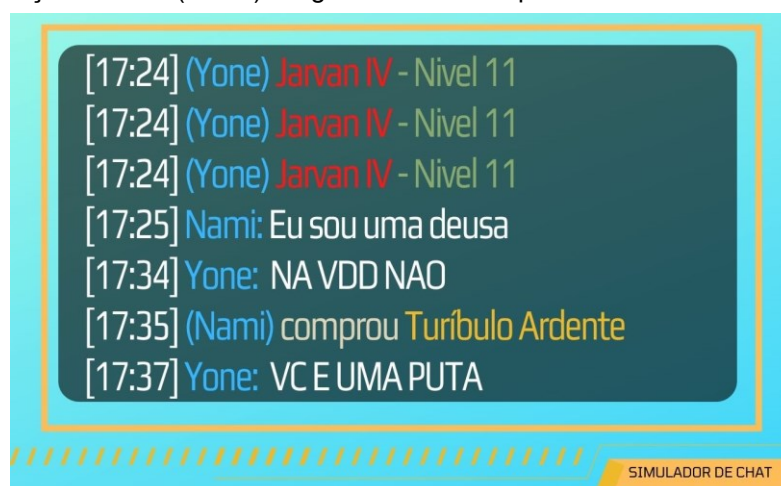
Em uma denúncia feita no dia 4 de abril de 2021, Annie relata um caso de sexismo envolvendo a falta de mana. Na partida, a jogadora 4 exercia a posição de suporte com a personagem Nami. O jogador da rota do meio, Yone, decidiu fazer um ataque surpresa na rota inferior. Na ocasião, o atirador estava morto, o caçador estava no outro lado do mapa e apenas a suporte se encontrava na rota. Yone pede ajuda para Annie de maneira ofensiva: “ME AJUDA” “sua PUTA” “de SUPORTE” (Figura 105). Annie sinaliza que não tem energia para iniciar uma batalha. “(Nami) W- mana insuficiente”. Ao invés de recuar, Yone avança nos inimigos e morre; depois de abatido, o invocador culpa a suporte pelo fracasso da jogada.

Figura 105 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº19 parte1



Fonte: A autora, 2022.

Figura 106 - Simulação do *chat* (Annie): Registro Geral nº19 parte2



Fonte: A autora, 2022.

Na figura 105, vemos que inicialmente Yone destaca (em caixa alta) apenas as palavras “PUTA” e “SUPORTE”, relacionando ambas as funções. Ignorando as ofensas, a Jogadora 4 responde jocosamente que ela era “*uma deusa*”, em referência à bibliografia de sua personagem. O jogador da rota do meio reforça sua ofensa: “NA VERDADE NÃO” “VOCÊ É UMA PUTA” e direciona um *rage* que atinge, posição, personagem e jogadora (Figura 106).

5.5.3. Caso nº18: a puta e o filho da puta

Podemos dizer, de modo geral, que os xingamentos direcionados para as jogadoras não são muito criativos. Caso precise adivinhar quais são as ofensas mais comuns nos jogos online direcionados para as mulheres, arriscaria a tríade da prostituição “puta”, “vadia” e “vagabunda”. Em compensação, os homens são mais imaginativos para xingar seus pares, já escutei “saco de bosta”, “filhote de lombriga”, “chorume de Demácia”, “feto abortado” entre outros. No entanto, como vimos anteriormente, a ofensa tende a encontrar seu caminho para o feminino.

Em uma denúncia feita no dia 2 de abril de 2021, Anne conta mais um caso de *rage* sexista. Na partida, a rota inimiga não conseguiu se desenvolver devido à atuação da jogadora 4 e do caçador aliado. O caçador decidiu permanecer temporariamente na rota para ajudar o atirador, atrapalhando significativamente a evolução dos adversários. Em certo momento da partida, o suporte inimigo, um jogador com apelido impróprio, xinga no *chat* geral a suporte e o caçador. A jogadora ele chama de puta e o jogador, com composição masculina, ele xinga de “filho da puta”.

5.6. A função do feminino

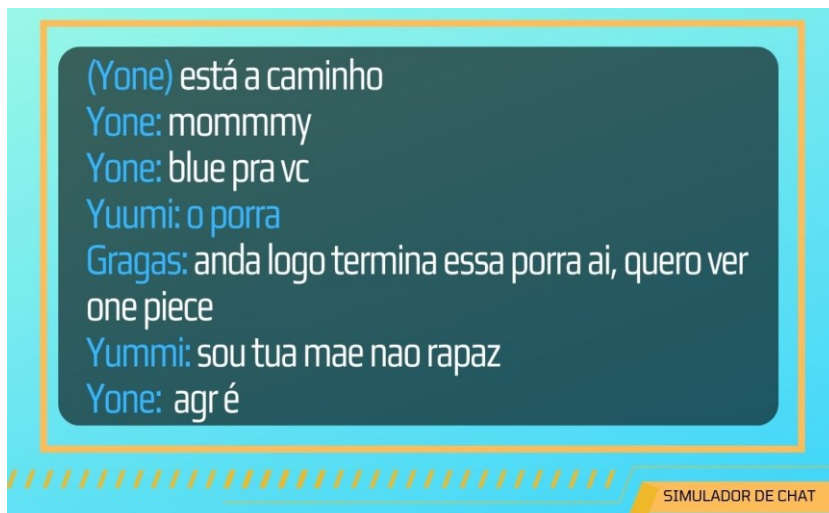
Em uma sociedade patriarcal, embora o feminino cisgênero seja visto como inferior, ele tem o seu papel, a sua função. Neste tópico, analisaremos três casos que evidenciam a “função” atribuída ao feminino no ambiente dos jogos.

5.6.1. Caso nº27: a mãe tá on!

Na denúncia realizada no dia 6 de abril de 2021, a Jogadora 6 (Senna) descreve uma situação um pouco inusitada, em que um jogador a coloca em um papel idealizado maternal. Na partida em questão, a jogadora exercia a posição de suporte com a personagem Yuumi, uma criatura com aparência de uma gata comum. Esta

personagem é associada ao público feminino e sua mecânica é focada na proteção e no cuidado dos campeões. Na habilidade (W) “Você e eu!” Yuume estabelece uma ligação com um campeão aliado e vira sua guardiã temporária, fornecendo cura, velocidade de movimento e ataque, entre outros benefícios.

Figura 107 - Simulação do *chat* (Senna): Registro Geral nº27



Fonte: A autora, 2022.

Na ocasião, a suporte estabeleceu uma conexão com o jogador da rota do meio, Yone, que após esse evento passou a se referir à jogadora como “*momy*” que significa “mãe” em inglês (Figura 107). Yone passou a oferecer *buffs* para a suporte e a ser “incomodamente” solícito. No anexo fornecido por Lux, o jogador na rota do meio oferece o “*buff*” do monstro da selva Azuporã, mais conhecido como “blue”. “*mommmy/ blue pra vc*”. Irritada, Lux responde que não é mãe do jogador, que a responde dizendo “*agora é*”.

Além do significado tradicional de “mãe”, a palavra adquiriu outros significados nos jogos online. O primeiro é uma brincadeira de simulação comum nos jogos online cooperativos, em que os jogadores formam uma família e atribuem papéis a cada integrante do grupo. Por exemplo, um casal de namorados é intitulado de “mãe” e “pai”. Com o tempo, esse mesmo casal passa a chamar uma amiga mais nova - que participa do grupo de jogos - de “filha”. Temos aqui uma família imaginária e simulada, em que o casal irá tratar a “filha” com uma postura “online” de cuidado, carinho e autoridade. Em contrapartida, a “filha” irá agir de maneira respeitosa e obediente.

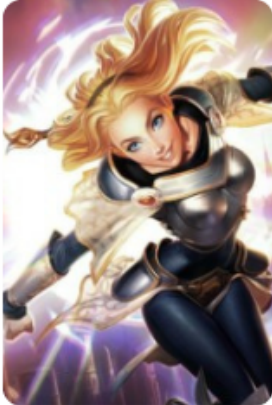
Outro significado recente para “mãe” é o meme “*o pai tá on*” e sua derivação “*a mãe tá on*”, que significa que um homem ou uma mulher estão ativos no mundo online (LOUBAK, 2020). Esse ativo pode se referir a estar solteira e disponível ou que

a mulher se encontre preparada para qualquer desafio. É comum, por exemplo, uma *streamer* avisar ao seu público que está online e preparada para jogar com a frase “a mãe tá on” como uma forma de dizer “olha, estou por aqui”.

5.6.2. Caso nº1: me mama!

Registro Geral nº1; a jogadora 1 (Zyra) registrou no dia 27/3/2021 uma ocorrência de “discriminação de gênero” sucedido na partida ranqueada Solo/Duo. Na ocasião, a jogadora encontrava-se no lado Azul e exercia a posição de suporte com a personagem Lux; que tem a função de mago; sua equipe teve boa performance, placar positivo e obteve vitória no final da partida. Estava envolvido na denúncia o caçador(Viego) e o meio (Oriana) aliado.

Figura 108 - Registro Geral nº1 - Discriminação de gênero (27/3/2021) Zyra

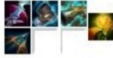
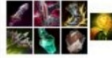
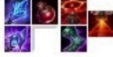
CASO 1		
REGISTRO DE OCORRÊNCIA		
Participante Zyra	Apelido usado durante o episódio <i>Apelido feminino em inglês</i>	
Tipo de ocorrência: <i>Discriminação de Gênero</i>	Canal de denuncia <i>Formulário online</i>	
RESUMO DA PARTIDA: Data: <i>27/3/2021</i> ; Modo de Jogo: <i>Ranqueada solo/duo</i> Duração: <i>27:37</i> ; Posição: <i>Suporte</i> ; Resultado: <i>Vitória</i>		
DESCRIÇÃO DA JOGADORA: <i>Basicamente o cara estava reclamando pq nao tava tendo follow up, e as vezes eu errava alguma coisa. Dai o mid disse "Mama", eu disse "eca", e o Viego disse que eu era lésbica por causa disso</i>		
PERSONAGEM: LUX FUNÇÃO: MAGO DIFICULDADE: MODERADA		
TIME ENVOLVIDO NA DENÚNCIA ☒ ALIADO ☐ INIMIGO		

Fonte: A autora, 2022.

Na partida, um jogador aliado reclama do desempenho da suporte por esta não acompanhar as suas jogadas (Follow up) e errar o lançamento de alguns poderes e/ou feitiços. No *chat* da equipe (Figura 110) podemos ver o jogador da rota do meio (Orianna) ofendendo a jogadora1, ele diz “mama” insinuando que ela deve chupar o seu pênis. Zyra responde à ofensa com uma expressão designativa de nojo: “Eca”.

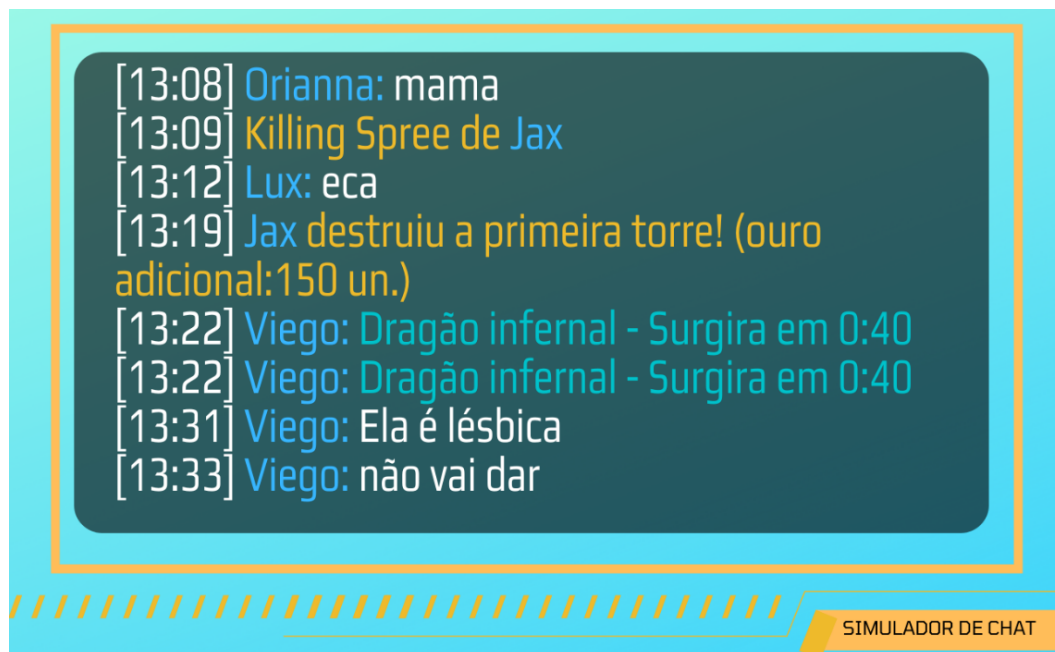
Na sequência, Viego, outro jogador aliado, trata a reação da suporte como um indício de sua orientação sexual e afirma no *chat* da equipe: “-ela é lésbica” “-não vai dar”.

Figura 109 - Histórico de Partida – Registro Geral nº11

		Summoner's Rift													
Ranqueado (Modo competitivo)		27:37		27/3/2021											
VITÓRIA		56.1 mil		30		15		43.0 mil		DERROTA					
	Viego	11/1/5		218	14.4k	7.9k	165		1/8/1	Jogador inimigo 1					
	Jogador aliado 1	5/5/7		144	10.1k	8.3k	214		0/5/0	Jogador inimigo 2					
	Lux	1/6/8		17	6.6k	6.5k	95		3/6/1	Jogador inimigo 3					
	Jogador aliado 2	10/2/3		226	13.9k	11.2k	174		5/7/4	Jogador inimigo 4					
	Orianna	3/1/6		229	11.1k	9.0k	52		6/4/3	Jogador inimigo 5					
Banidos: 		 10  2  0  4  2		 0  0  0  0  0  2		Banidos: 									

Fonte: A autora, 2022.

Figura 110 - Simulação do *chat* (Zyra): Registro Geral nº1



Fonte: O autor, 2022.

Ao observarmos a Figura 109, nota-se que a partida em questão resultou em vitória para o time azul e todos os integrantes da equipe possuíam o placar positivo ou equiparado, exceto pela jogadora1. Ela computou 6 das 15 mortes do seu time e registrou 1 abate dos 30 realizados pela equipe. O placar negativo na posição de suporte é uma situação comum e não reflete necessariamente uma performance ruim. Contudo, é frequente os jogadores usarem o placar para estabelecer uma hierarquia no jogo. Os jogadores envolvidos na ofensa, Orianna e Viego, possuíam um placar positivo, um indicativo de poder no jogo. Por vezes, jogadores com um placar positivo sentem-se autorizados a assumir uma posição de liderança ou até de superioridade; acham-se legitimados a reclamar, e por vezes, a depreciar os jogadores que possuam um placar menor.

O incidente estabelece uma hierarquia que é masculina e heteronormativa pautada no placar. O termo “mama” está relacionado a uma ideia falocêntrica, frequentemente usada como uma forma de constrangimento, colocando a pessoa ofendida em uma posição de inferioridade. A aversão demonstrada pela jogadora 1 é interpretada pelos jogadores envolvidos (Orianna e Viego) como um desvio da norma estabelecida.

5.6.3. Caso nº 47: passa o insta aí

Registro geral nº47 – Discriminação de gênero– Jogadora Nami: Eu fui jogar um ARAM com mais duas amigas e três pessoas do outro time começaram a pedir o Instagram para nós no *chat /ALL*. Eu considero isso como um assédio que ocorreu por conta das minhas amigas possuírem *nicks* mais femininos (XXXX e Capitã XXXX). Só porque possuímos *nicks* que possam ser considerados mais femininos não precisamos nos ficar justificando no jogo sobre isso e muito menos passar redes sociais/contatos e afins. Além de que, querendo ou não, se alguém falar no *chat /ALL* sobre você ser uma garota ou coisa do tipo acaba criando um sentimento de desconforto porque não sabemos que tipos de atitudes isso pode desencadear tanto no time em que estamos quanto no time inimigo.

Na denúncia feita pela jogadora 12 temos um exemplo de assédio coletivo em que três jogadores adversários importunam um grupo de mulheres com apelidos bastante femininos. Segundo as entrevistas, esse tipo de assédio (paquera insistente) é o mais comum entre as jogadoras cisgêneras. No anexo fornecido pela participante, vemos os jogadores assediadores pedindo insistentemente no *chat* geral o Instagram de Nami e de suas amigas: “-*passa o insta ai neeko*”. Em seu relato, a jogadora 12 percebe a relação entre o grau de feminilidade dos apelidos e a ocorrência dos

assédios; quanto mais feminino, mais chances a jogadora tem de passar por assédio, seja ele sexual ou moral. Esse é mais um caso de idealização da disponibilidade feminina, afinal, para muitos jogadores, se existe uma mulher no jogo, ele tem o direito de estabelecer contato.

5.7. Assédio sexual

Neste tópico, discorreremos sobre o assédio sexual nos jogos digitais e como ele impacta a agenda das jogadoras. Para isso, o tema será dividido em três blocos: primeiro, apresentaremos um caso de assédio ocorrido fora das partidas; em seguida teremos a entrevista com a jogadora envolvida no incidente; e, na última parte, trataremos de um problema experimentado por quase todas as jogadoras, a possessividade masculina virtual.

5.7.1. Caso nº5: Manda nudes

No dia 12 de abril de 2021, a jogadora 2 (Kai'Sa) entrou em contato comigo através das redes sociais para reportar uma situação de assédio sexual. Como o incidente aconteceu fora da partida, no *chat* privado do *LOL*, ela não sabia como registrar o caso. Kai'Sa enviou três capturas de tela e descreveu o incidente. No depoimento, conta que adicionou um jogador simpático (jogadorx) que conheceu em uma partida. Sendo ela uma atiradora e ele um suporte, logo formaram uma dupla para jogar. Kai'Sa jogou algumas partidas com suporte "simpático", mas passou a evitá-lo quando ele se tornou "inconveniente". O jogador passou a cobrar a presença da jogadora, a enviar muitas mensagens pressionando-a para aceitar as partidas em dupla e reclamando da sua falta de disponibilidade.

Na mensagem enviada na segunda-feira para o *chat* privado de Kai'Sa (Figura 111), o jogador reclama que a atiradora iniciou uma partida sem a sua presença: “- depois / [você] fala que não joga”. Como se ele dissesse: “- *você diz que não tem tempo para jogar comigo, mas olha você aí jogando uma partida sem mim! A verdade é que você não quer jogar comigo*”, ou em outras palavras: “- *nem quer minha lux suporte*”. No sábado, o jogador faz mais uma tentativa e cobra mais uma vez: “-*n vai mais chamar pra jogar?*”

Depois de muita insistência, a jogadora 2 envia um cumprimento (Figura 112). Na ocasião, Kai'Sa encontrava-se na tela de carregamento, no entanto, o suporte insiste para que ela abandone a partida, “-*kita aí porra*”, e o convida para um novo jogo. Um detalhe importante é que, nesta época, o apelido da jogadora 2 era uma

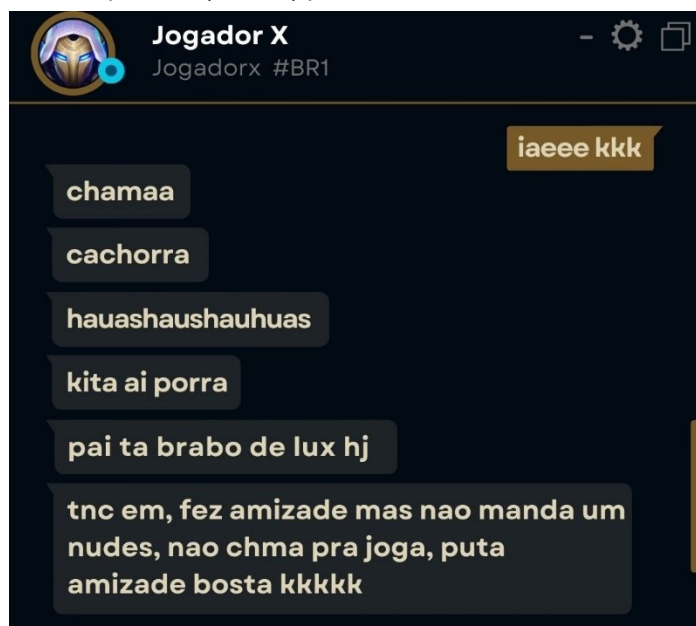
combinação do seu nome seguido da palavra “cachorra”; o jogador poderia chamá-la por seu nome, mas prefere dizer “cachorra”; a palavra parece provocar divertimento, pois na sequência, o suporte manda uma mensagem simulando risos.

Figura 111 - Caso n. 5 - Chat privado (Kai'SA) parte 1



Fonte: A autora, 2022.

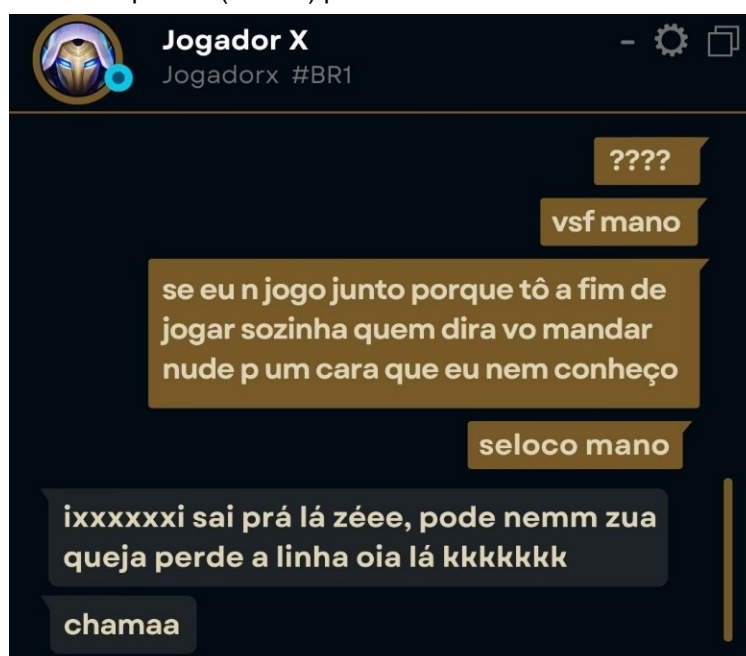
Figura 112 - Caso n. 5 - Chat privado (Kai'SA) parte 2



Fonte: A autora, 2022.

Sem resposta, o jogador assediador insiste que está disponível para jogar: “- pai tá brabo de lux hj”. Percebendo que a atiradora o ignora, ele assume postura mais agressiva e no *chat* escreve para a jogadora “tomar no cú” (tnc) e aponta seu real interesse: disponibilidade (com preferência) para jogar e fotos íntimas (Figura 112). Caso contrário, aquela seria uma relação sem utilidade, uma “puta amizade de bosta”. Kai'Sa recebeu as mensagens enquanto jogava e precisou controlar a raiva até a partida terminar. A jogadora enfatiza a sua liberdade de escolha e autonomia pelo seu corpo: “- se eu não jogo junto [é] porque estou a fim de jogar sozinha. Quem dirá vou mandar fotos íntimas para um rapaz que eu não conheço” (Figura 113).

Figura 113 - Caso n. 5 - *Chat* privado(Kai'SA) parte 3



Fonte: A autora, 2022.

Após a repreensão da jogadora, o assediador tenta invalidar suas declarações, afirmando que se tratava de uma “brincadeira” e critica a falta de “humor” da atiradora. Apesar de suas declarações, o jogador continua insistindo que a jogadora o convide para a partida. Esse caso aconteceu no mesmo período em que Kai'Sa foi perseguida e intimidada no *chat* privado do *LOL* por um homem com o qual a jogadora teve um breve envolvimento romântico. Essas experiências a abalaram, fazendo com que ela decidisse se afastar temporariamente do jogo.

5.7.2. Entrevista: jogadora 2 (Kai'Sa)

A jogadora2, Kai'Sa, é uma estudante, cisgênera, branca de 22 anos que reside com amigos na região de São Paulo, capital. A entrevista foi realizada 9 de maio de 2021. Tratava-se de uma entrevista aberta, semi-estruturada, via (programa) *Discord*; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 59 minutos.

~~Trecho da entrevista 26:06 a 38:06~~

Yasmim: É... você tem costume de usar o *voice*?

Kai'sa: Sim, com o meu irmão e com a minha amiga todas às vezes, quando a gente não usa o *voice* do *LOL* a gente vai pelo *Discord*.

Yasmim: Você já teve algum problema com o *voice* ou não?

Kai'sa: Não, o único problema que eu tive que foi meio... que eu acho bem esquisito e por isso eu nunca mais fiz que é deixar o grupo aberto sem querer e alguém x entrar. Normalmente são uns caras absurdamente sem noção que ficam falando um monte de besteira ou eles só querem ser tipo ser amigáveis, mas no final das contas eles são super invasivos e eu não gosto disso. Normalmente eles chegam com o *voice* mesmo, aí algumas vezes o que eu tentei fazer: eu tentei desligar o *voice* pra fingir que meu *voice* tava quebrado ou alguma coisa assim e... mas algumas vezes não deu certo porque fez algum barulho e o cara ouviu e tipo eles cobram sabe? Falam assim “não, mas seu *voice* tá ligado, por que você não tá falando?”; umas coisas muito sem noção, mas esse foi o único problema que eu tive com *voice*.

Yasmim: E como é que funciona essa cobrança? De ligar, de adicionar, você sente isso ou não? De querer jogar.

Kai'sa: Eu sinto bastante, tanto é que durante uma... teve uma época que eu sempre adicionava as pessoas que é... jogavam comigo e jogavam bem, até o momento que aconteceu aquele episódio que eu te mandei os *prints* do cara falando pra mim que: “que amizade bosta” porque eu não jogava com ele e nem *nude* eu mandava. Isso pra mim também é uma cobrança, e assim, ultimamente tipo é... eu percebo muita cobrança de outras formas também, dos homens principalmente, principalmente homens com quem sei lá, cê tá um pouco aberta a se relacionar. Tipo às vezes algum cara com quem eu dei match tinder, tipo, vira e fica falando e fica cobrando pra responder de volta sabe? Então “aí e aí você não vai falar nada” “cê tá aí” “Como é que tá sendo sua vida?”, só que não necessariamente eu quero responder e eu sinto

a mesma coisa no *LOL*, tem vezes que eu só entro no *LOL*, assim, eu nem comecei a jogar ainda e já vem um cara *chato* mandar mensagens e virar e falar assim “bora, vamos jogar uma?”. E às vezes é uma pessoa que eu nem conheço e às vezes eu não quero jogar sabe? Teve vezes já que eu fui bem seca de volta, só falei assim: “eu quero jogar sozinha, sai daqui”, ou eu dei uma mentida também e falei assim: “ai, tô esperando uma amiga minha” ou “tô esperando alguém pra jogar comigo”, então é mais ou menos isso mas eu me sinto mal às vezes de não falar pra pessoa tipo assim “ eu não quero jogar com você, você tá sendo inconveniente” eu me sinto mal por mentir e falar tipo “ai, tô esperando alguém pra jogar, vou jogar com time fechado “ sabe? Sei lá

Yasmim: Você já deixou de entrar no *LOL* porque não queria encontrar com alguém?

Kai'sa: Já... já

Yasmim: Já mudou o horário de jogar porque também não queria jogar?

Kai'sa: Já também (...)

Yasmim: Você acha que no *LOL*, no caso eles [jogadores] se sentem mais à vontade pra te importunar?

Kai'sa: Eu acho que sim, eu acho assim, se eles já têm, eles já acham que eles podem ficar importunando mulheres quando eles estão na rua passando de carro rápido, no *LOL* eles pensam que tem mais abertura ainda porque... é uma pessoa aleatória tipo, um jogo aleatório com um monte de pessoas aleatórias e se ele não quiser aceitar tipo... se eu mandar solicitação de amizade pra ele pra virar e falar pra ele que aquilo ali é escroto e tipo ele não quiser aceitar, pra ele é muito fácil sabe? Então eu acho que é muito mais fácil pra eles importunarem porque não vai ter problema de volta pra eles, então é isso

Yasmim: É, mas e as pessoas que te importunam, aquelas que te conhecem pessoalmente, por exemplo, e tem [você em] várias redes sociais; elas te assediam via *LOL*, então, é uma coisa que acontece?

Kai'sa: Sim, e aí normalmente o que eu faço é... eu tento bloquear nas outras redes, mas eu sempre fico com medo de abrir o *LOL* e [eles] falarem alguma coisa ruim pra mim no *LOL* também.

(...)

Yasmim: Você tem algumas táticas para evitar esse tipo de coisa (...). Aqui [no questionário] você disse que procura usar uma linguagem neutra né?

Kai'sa: Então... Antes eu tinha muito medo e aí o que que eu fazia: geralmente quando via que tinha alguém online, esperava a pessoa começar a rodar, começar a procurar partida. Quando a pessoa estava na tela de seleção de campeão eu iniciava uma partida rapidamente, porque na seleção as pessoas não conseguem ver quem está online. Elas não podem ver que eu iniciei uma partida. Era isso que eu fazia, só que depois de um tempo eu comecei a só falar assim: mano eu vou jogar e esses caras vão encher meu saco e eu vou ignorar eles. E eu comecei a ignorar totalmente, só que aí eles começaram a ficar mais incisivos. Eu tava pensando nisso hoje, sobre entrar e colocar automaticamente como ausente, ocupado, porque aí ninguém vem te encher o saco né! Não aparece logo em cima no verde, mas não sei, também fico pensando que seria uma boa tentar fazer uma limpa do meu *LOL* pra não ficar com medo de jogar. Medo de entrar e pensar em alguma coisa pra pessoa não ver que tô online sabe? Mas é muito... dá medo de excluir a pessoa porque a pessoa me tem em outras redes sociais

Yasmim: Você acha que seria como uma desfeita e que geraria uma situação de conflito; que você quer evitar no caso?

Kai'sa: Sim, basicamente isso, uma situação de conflito que eu quero evitar. Porque na minha cabeça o que eu acho que seria o básico de entendimento das pessoas: se uma pessoa não tá te dando moral ou sei lá, você chamou ela pra fazer alguma coisa ela falou não e depois você fica insistindo e ela não te responde de volta eu acho que assim o lógico é você parar de insistir e não falar mais com a pessoa porque também não é legal virar pra alguém e falar assim: olha eu não quero mais conversar com você porque não quero mais sair com você e *assim, assim e assado*. tipo explicar pra pessoa por que eu acho que deveria ser meio que empírico assim sabe? Cê tá vendo que a pessoa não tá te dando muita bola e cê fala assim "não tudo bem, vou partir pra outra", mas tem gente que não entende isso né. Pra mim fica um pouco complicado estar com essa responsabilidade de virar pra pessoa e falar: "-olha não quero conversar com você", "-não quero sair com você", "-não quero jogar com você", "-vou [te] excluir", porque eu, Kai'Sa, tenho muito medo do que a pessoa vai falar pra mim

de volta. Por isso que tento evitar conflito; não tenho muito medo de falar pra pessoa... na verdade tenho receio. (...) eu tenho muito mais medo da pessoa me xingar de volta. E sei lá, fazer alguma coisa. Que nem eu tô com medo desse cara do *LOL* porque ele sabe onde eu moro e eu estou com bastante medo disso, é isso!

5.7.3. Casos de possessividade

Na entrevista de Kai'Sa, a jogadora relata que muitos jogadores são obstinados e desagradáveis na hora de estabelecer um contado no jogo. Enviam muitas mensagens, são invasivos, impertinentes e insistem em criar uma relação de intimidade. Alguns deles, inclusive, se acham no direito de cobrar disponibilidade e exclusividade no jogo. “*só pode jogar comigo*” exigindo explicações quando suas demandas não são atendidas “por que você está jogando sem mim?”. A exigência acontece, em especial, entre duplas que envolva um homem e uma mulher.

Em *League of Legends*, muitos jogadores acabam escolhendo algum(s) parceiro(s) fixo(s) para jogar, o mais comum é a formação de duplas (chamadas de duo). O “duo” é aquela pessoa com quem você costuma jogar rotineiramente, seja por uma parceria temporária para subir no placar geral (ELO), por amizade ou consequência de uma relação romântica. Ramsés e eu, por exemplo, somos um duo-casal no *LOL*; um tipo de parceria frequente. Além de mim, Ramsés tem mais dois duos fixos. Um amigo de infância que o chama para jogos cooperativos, como *MMORPG*. E o outro, é um colega virtual de outro estado, que faz companhia em jogos competitivos e de luta.

Os laços de amizade são opcionais na formação de uma dupla, você pode conhecer alguém na partida e pedir para fazer dupla com você. A maioria das duplas é firmada entre um atirador e um suporte, duas posições que dividem a mesma rota, criando assim, uma melhor sinergia. Em entrevista, a jogadora¹, Zyra, conta sobre essa relação de possessividade entre os participantes da dupla, em especial, quando se é uma mulher suporte.

Yasmim: Você acha que isso acontece com duos (...) ou isso tem muito a ver com o fato de você ser mulher? E existe um certo tipo de posse pra jogar?

Zyra: (...)isso acontece muito com duo, com duo meu, mas eu acho que isso acontece exatamente por eu ser mulher, sabe? Tipo, essa galera que joga *LOL* é muito jovem, a maioria, e são um tantinho carentes, querendo ou não, é... eles são um pouquinho sim, aí por eu ser menina e jogar direitinho e tudo

mais, eles têm esse sentimento de posse comigo, eu tinha um duo que eu não tenho mais por algumas divergências, que tipo, ele perguntou “você quer ser meu duo?”, aí eu falei: quero, eu aceito ser seu duo, aí a gente jogou umas partidas e tal, aí ele falou que ia precisar sair, tá bom, eu continuei jogando, aí eu fui jogar com outra pessoa que eu também chamo de duo sabe? Porque pra mim duo é uma pessoa que você confia em jogar junto uma solokill, pra mim duo é isso, mas na cabeça dessa pessoa é como se ele me chamar pra ser duo dele, é como se eu só fosse jogar solokill com ele, e eu nunca vi isso dessa forma, aí quando ele voltou e viu que eu tava jogando várias partidas com outra pessoa, inclusive ele foi no meu histórico, ele foi no op.gg olhar quantas partidas eu tinha com a pessoa, porque, tu sabe qual é o op.gg né? O site?

Yasmim: Sei, sei sim

Zyra: Ele foi lá no op.gg e apareceu que eu já tinha jogado x partidas com essa pessoa, aí beleza, não falou nada no começo, e no dia seguinte ele me chamou pra jogar mas eu já estava jogando com outra pessoa, aí ele começou a soltar piada dizendo: “ah, me trocou” não sei o que, não sei o que, “eu achei que você fosse minha duo”, aí eu falei: mas eu sou seu duo “aí não mais é que você tá jogando com outro cara” e não sei o que, não sei o que, eu falei: é porque ele é meu duo também, aí “não porque você disse que ia ser meu duo, se você é minha duo só pode jogar soloq comigo”, aí ele ficou com esse sentimento de posse e na minha cabeça nunca fez muito sentido, acabou que esse negócio de eu ser duo dele acabou não dando certo porque eu nunca parei de jogar com outras pessoas, porque ele queria que eu jogasse só com ele, aí chegou uma hora que eu cansei, acabei discutindo com ele, eu excluí e não tenho mais contato hoje, mas isso foi inclusive bem recente

Esse tipo de cobrança, constante e descortês, foi relatada por muitas jogadoras, que se desdobravam para evadir educadamente. Das doze jogadoras entrevistadas, nove admitiram já ter usado de algum artifício para evitar jogar com alguém da sua lista de amigos. Entre as táticas mais comuns podemos citar: a mudança de horário, simular “ausência” no *chat*, inventar desculpas, trocar de conta, fingir desencontro entre as partidas e deixar de jogar.

Em alguns casos, o motivo é bem simples, a jogadora deseja jogar sozinha naquele momento; e não quer se indispor com o(s) amigo(s)/colega(s); ou ter que dar satisfações. Nami (jogadora 12), conta que nunca mudou de horário, mas que já trocou de conta, por conveniência, para evitar algumas pessoas.

Ah, já loguei em outra conta, mas mudar de horário e dia não, mas já loguei em outra conta pra eu poder jogar, sei lá... sem uma pessoa me chamando pra jogar e eu não quero jogar com ela e a pessoa não para de encher o saco e eu quero jogar com outros amigos e aí eu logo em outra conta, já loguei em outra conta, agora... também, faz muito tempo que isso não acontece. (Entrevista, Jogadora 12(Nami) - 01/08/2021)

Uma tática que já usei (e não me orgulho) com colegas de jogo foi de ignorar o chamado, fingindo estar ocupada, esperar o grupo iniciar uma partida e depois responder *“ihhh só vi a mensagem agora, vai lá jogar depois a gente joga”*. Livre da presença indesejada, iniciava uma partida atrás da outra, aproveitando os desencontros. Quando a partida deles terminava, eu já tinha iniciado uma nova partida, então eles jogavam outra sem mim. Dificilmente o grupo e eu ficávamos disponíveis ao mesmo tempo. E caso tivesse esse “azar”, inventava uma desculpa, “tenho que jantar”, “minha pizza chegou” ou a clássica “minha internet está ruim, está instável”.

A jogadora 4 (Annie), relatou um caso parecido, em que inventava uma desculpa, esperava a pessoa iniciar a partida e depois escolhia um modo de jogo mais rápido (geralmente ARAM). Assim, ela jogava e terminava a partida, sem seu amigo notar. *“já inventei que eu tava ocupada com 500 coisas só pra não jogar, aí se a pessoa entrava em partida, eu entrava depois que ela entrou uns minutinhos e era aram ainda pra acabar antes da pessoa.”*

Abaixo, podemos observar o depoimento da jogadora 13 (Warwick) sobre esse tipo de evasão:

Yasmim: Hum, você já sentiu, é... como vou dizer... desconfortável com alguém que ficava tentando insistindo pra jogar com você, tipo um duo insistente, queria sempre que você tivesse jogando com ele, e aí às vezes você não queria jogar uma partida ou outra, e aí você se sentia meio que pressionada, meio que incomodada?

Warwick: Já, muitas vezes, eu já tive que bloquear no *LOL*, bloquear das redes sociais, bloquear no *Discord*, pra ver se a pessoa sumia, mas sempre que começa assim, esse desconforto, eu já bloqueio, mas sim, muitas vezes, continua acontecendo, deve acontecer nesses dias aí.

Yasmim: É... você já (risos) mudou de horário pra não encontrar com uma pessoa do *chat*? Pra não ter que jogar com a pessoa?

Warwick: Siiiiim, sim, sim, sim (risos), meu deus, acordar 06 horas da manhã pra jogar *LOL* (risos).

Yasmim: Você acordou cedo pra jogar *LOL*? Pra não ter que jogar com...

Warwick: Acordei, eu tinha parado... eu tava tão estressada com esse... com esse cara que eu dei um tempo, falei assim: ah, tô sem internet em casa. Fiquei muito tempo sem jogar *LOL*, tava já no vício, falei: cara, vou acordar cedo e vou jogar cara, não tenho nada pra fazer de manhã cara, fui e joguei aram, aí quando ele apareceu online, perto do horário do almoço eu me recolhi.

Yasmim: (risos) É... você já falou assim pra pessoa: tô ocupada, você fingiu que tava ocupada, esperou a pessoa entrar e aí entrou depois pra jogar?

Warwick: Sim, direto, direto (risos), eu fiz isso ontem, eu fiz isso ontem, direto. É difícil, porque sei lá cara, é.. é... porque foi um desconforto, porque

às vezes eu quero jogar sozinha, quero jogar um aram, quero jogar um TFT, sozinha, e... e fica lá insistindo, tipo? É sempre homem que faz isso, né? É bizarro isso, eu fico me... nossa, muito estranho, eu fiz isso ontem.

Na época em que eu inventava desculpas para me evadir de partidas, Ramsés me perguntava: “Por que não dizer a verdade? Por que não excluir essas pessoas?” Eu respondia “por conveniência e preguiça”. Demorou um tempo até eu ser capaz de estar online e, ao mesmo tempo, indisponível. Falar a verdade, geralmente, exige um confronto ou constrangimento. “Não quero jogar com você”, “quero jogar sozinha”, “Não estou a fim de jogar uma partida normal”, “estou jogando com outras pessoas”.

Imagino que as “*mil e uma maneiras de fugir do seu duo*” seja uma decisão pré-consciente na qual o feminino é treinado na vida, evitar o confronto. De fato, nem percebia que isso era um problema, era algo não introjetado que ficou invisível por muito tempo. No entanto, conforme fui tendo contato com outras jogadoras, percebi que não era uma questão individual, mas um problema coletivo.

Em outros casos, a evasão é uma forma de proteção. Kai'Sa conta que prefere evitar confrontos, devido à possibilidade de uma reação agressiva e hostil. Isso porque, alguns jogadores, quando confrontados, passam a ser mais incisivos e intimidadores, usando de perseguição e ameaças para coagir as jogadoras. A situação se torna mais complicada, quando o jogador impertinente é alguém conhecido ou que tem acesso às suas redes sociais. Esses depoimentos, nos mostram que a violência de gênero é um problema que se manifesta de diversas formas no mundo virtual.

5.8. Transfobia, uma violência diferenciada

Quando eu sofro sexismo é aquela coisa: “puta”, “vai pra cozinha”, “vai lavar a louça”, “prostituta”. Quando eu sofro transfobia é no nível de tipo “você tem que morrer” “você vai pro inferno” “você é uma vergonha” “você não deveria existir” é muito mais intenso, chega a ser bélico(...)

Entrevista com 21/05/2021; Lissandra.

No início do trabalho de campo, tivemos depoimentos de como a violência de gênero era mais brutal para as jogadoras transgêneras e travestis. Por conta disso, propus à jogadora 9 (Evelynn) que participasse do experimento duas vezes, a primeira com um apelido feminino seguido da palavra “trans” e, em um segundo, com um apelido com a palavra travesti. Essa foi uma ideia conjunta, que surgiu na conversa inicial com a jogadora. Dessa forma, obtemos informações da violência direcionada

às mulheres trans em comparação às jogadoras cisgêneras, além de avaliar a reatividade entre os diferentes marcadores de transgeneridade. A análise também conta com depoimentos, obtidos por entrevista e questionários, de Evelynnn e da jogadora 7 (Lisandra), ambas mulheres transgêneras. Para analisar esse material produzido, dividiremos a discussão em 5 blocos: 1) Apelido feminino com “trans”; 2) Apelido feminino com “travesti”; 3) Diferentes tipos de *RAGE*: mulheres cisgêneras, transgêneras e travestis; 4) Entrevista com a Jogadora 7; 5) Entrevista com a Jogadora 9.

A respeito das entrevistas, optei por colocar os trechos na íntegra e sem intervenções. Isso porque este é um material relevante e pouco observado academicamente. Este é um conteúdo a ser compartilhado e lido sem intermediários. A linguagem “nativa” dos jogos tem suas dificuldades, no entanto, acredito que o conteúdo principal, a violência de gênero vivenciada pelas jogadoras transgêneras, permite uma leitura compreensível.

5.8.1. Apelido feminino com “trans”

A jogadora 9 (Evelynn), no período de 13/06/2021 a 30/07/2021 jogou no servidor brasileiro de *League of Legends* 73 (setenta e três) partidas elegíveis. Todas as estas partidas somadas totalizaram aproximadamente 29 (vinte e nove) horas e 5 (cinco) minutos de jogo. Durante o experimento a participante manteve o seu apelido, um nome feminino em português seguido da palavra “trans”. No registro de partida foram relatados 5 (cinco) casos de discriminação de gênero com 7 (sete) imagens de registro. Foram computados casos de abuso verbal, assédio sexual e transfobia. Foram rastreados também, discursos hetero-cis-normativo relacionados à medicalização da sexualidade e casos de transfobia recreativa. Abaixo, podemos ver os registros produzidos pela jogadora neste período:

Registro geral nº36: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evelynn A):
Perguntei qual item mítico eu podia *buildar* pra master Yi e a pessoa disse pra eu adicionar ela, que ela me ensinava

Registro geral nº37: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evelynn A):
Desde o começo da partida se importando com o meu *nick* e zoando linguagem neutra

Registro geral nº38: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evelynn A):
Adc inimigo morreu e me xingou

Registro geral nº39: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evelynn A):
O master gankou? o *bot*, não conseguiu a *kill* e ficou muito bravo. Começou a falar várias coisas transfóbicas

Registro geral nº40: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evelynn A):
Um amigo zoando o outro e dizendo que tinha gostado de mim (por ter trans no *nick*)

No caso nº 38 tivemos uma situação pontual de sexismo através do abuso verbal em que um atirador inimigo ofende a jogadora de “puta”. Foi classificado como pontual, pois não há indícios escritos ou anexados de outra violência além do abuso verbal. No registro nº37 um jogador adversário zomba do apelido da jogadora 9 e escreve no *chat* geral com linguagem neutra, usando-a de forma pejorativa. Este é um caso de transfobia recreativa, situação em que o humor é usado como ferramenta para depreciar, satirizar e desumanizar os corpos, vivências e identidades de pessoas trans e travestis (GIUSTI, 2022). Esse termo é uma adaptação do conceito de “racismo recreativo” criado pelo jurista Adilson Moreira, que denuncia um mecanismo usado para encobrir a hostilidade e a discriminação através do humor com a reprodução de estereótipos preconceituosos (MOREIRA, 2019; BENEVIDES; NOGUEIRA, 2021).

No registro geral nº36 temos um caso de assédio sexual em que um jogador pede insistentemente para ser adicionado pela jogadora. Na partida, Evelynn pede informação no *chat* geral sobre um item para o seu personagem (Master Yi). Esse tipo de pedido é comum em partidas em que a interação é amistosa entre os times. Os jogadores mandam sugestões de itens pelo *chat*. No entanto, um jogador inimigo com apelido masculino (Camille) passa a assediar a jogadora 9, pedindo insistentemente para ser adicionado no jogo, dessa forma, ele podeira “ensiná-la” a jogar. Na sequência, outro jogador (com apelido masculino) solicita ajuda no *chat* geral, contudo, o jogador assediador se recusa a colaborar e diz “Você não”.

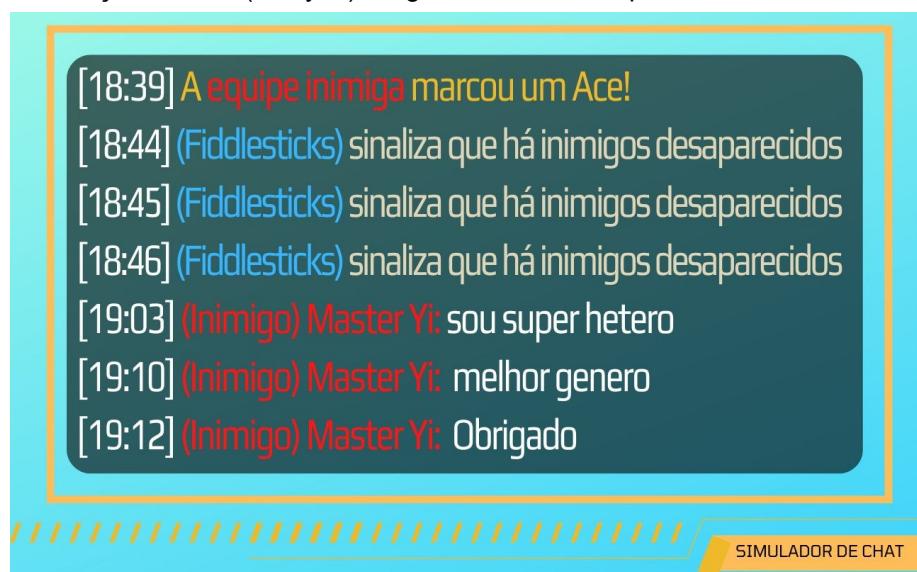
No registro nº40, temos uma mistura de assédio sexual com transfobia recreativa. Na denúncia, um jogador de nome impróprio, uma derivação da expressão “pau lubrificado” caçoa do seu amigo, alegando que este se interessou pela jogadora 9 devido ao seu apelido. Nessa e em outras denúncias feitas por Evelynn, observamos a reprodução de comportamentos hetero-cis-normativo, que são discursos que legitimam apenas relacionamentos heterossexuais (relações sexuais-afetivas com o gênero oposto), cisgêneros (com pessoas em que a identidade de gênero concide com o “sexo biológico” de nascença); marginalizando todas as outras formas de ser e de se relacionar.

Figura 114 -Simulação do *chat* (Evelynn): Registro Geral nº39 - parte 1



Fonte: A autora, 2022.

Figura 115 - Simulação do *chat* (Evelynn): Registro Geral nº39 - parte 2



Fonte: A autora, 2022.

No caso nº 39 constatamos um caso com abuso verbal e transfobia. Na partida em questão, o caçador inimigo (Master Yi) pratica a transfobia recreativa. Após ser abatido pela atiradora Kai'Sa, Master Yi direciona o *rage* para a jogadora 9 (suporte), ofendendo-a com falas transfóbicas. Em seguida, ele volta na sua declaração, alegando tratar-se de uma “brincadeira” (Figura 114). O tom jocoso do caçador inimigo desaparece após este ser abatido novamente na rota inferior, assumindo uma postura mais agressiva. No *chat* geral, Master Yi reproduz discursos transfóbicos, comparando a identidade de gênero da jogadora a uma doença: “-isso pra mim é falta de remédio”. Até o fim da partida, o caçador sustenta um discurso hetero-cis-normativo com

declarações como: “-sou super hetero”, “-melhor gênero”, “-obrigada”; demonstrando o eu desconhecimento da diferença entre orientação sexual e identidade de gênero (Figura 115).

5.8.2. Apelido feminino com “travesti”

No período de 31/07/2021 a 31/08/2021 a participante Evelynn (Jogadora 9) jogou no servidor brasileiro de *League of Legends* um total 84 (oitenta e quatro) partidas. Dessas partidas, 44 (quarenta e quatro) foram consideradas elegíveis. Durante todo experimento, a participante manteve o seu apelido, um nome feminino com a palavra “travesti”. Nesta etapa, a jogadora 9 computou menos partidas elegíveis em comparação ao primeiro apelido, totalizando apenas 10(dez) horas e 50 (cinquenta) minutos de jogo. Apesar disso, foram apontados 5 (cinco) casos de discriminação de gênero com 3 (três) imagens de anexo. Abaixo, podemos ver os registros produzidos pela participante:

Registro geral nº41: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evellyn B):
Eu perdi o *print*, mas o yasuo do time inimigo falou no começo da partida "traveção gostoso"

Registro geral nº42: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evellyn B):O
Shen inimigo no início da partida "Lux, você é UM travesti?"

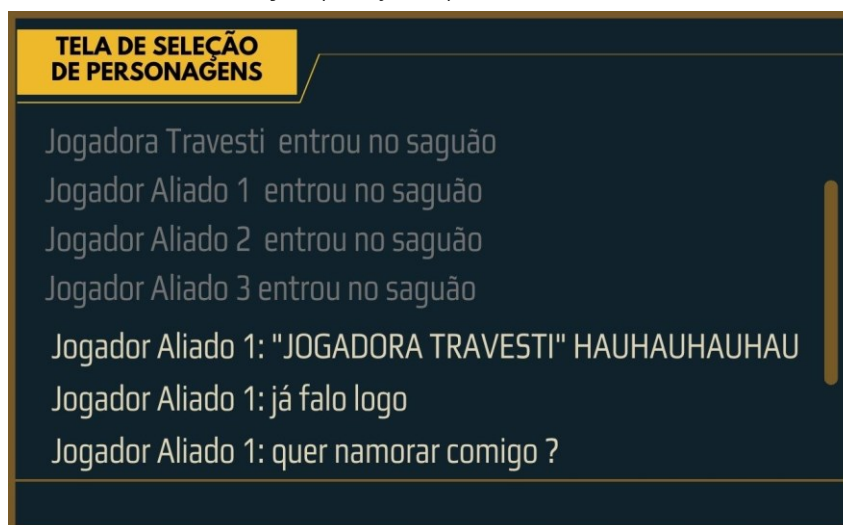
Registro geral nº43: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evellyn B):
Do nada o garoto debochando do meu *nick*

Registro geral nº44: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evellyn B):
(Tela de seleção); Assédio sexual; Transfobia; **Resumo:** Jogador debocha do apelido da jogadora, depois pede para namorar com ela. Sem descrição, Apenas 1 anexo (imagem).

Registro geral nº45: Discriminação de gênero; Jogadora 9 (Evellyn B):
(Personagem: Orianna); Abuso verbal; Assédio sexual; **Resumo:** Um jogador xinga jogadora de puta e mentirosa e outro pede fotos íntimas no *chat* geral da equipe. Sem descrição, Apenas 1 anexo (imagem).

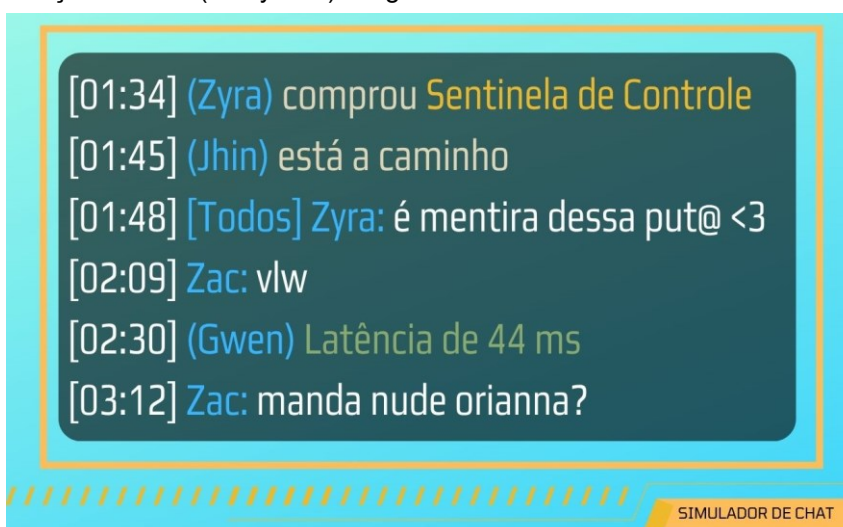
Assim como no apelido anterior, foram detectadas situações de abuso verbal, assédio sexual e transfobia. No registro nº42 um jogador adversário (Shen) pergunta no *chat* geral se a jogadora 9 é “um travesti”, conjugando a sentença no masculino, mostrando desconhecimento sobre o assunto, ou má-fé a respeito das diversas identidades de gênero. No caso nº43, temos mais um caso de transfobia recreativa em que um jogador satiriza e debocha do apelido da jogadora.

Figura 116 -Caso n.44 - Tela de Seleção (Evelynn B)



Fonte: A autora, 2022.

Nos casos nº41 e nº44 temos uma situação de transfobia recreativa seguida de assédio sexual. Na primeira denúncia, a jogadora é chamada pejorativamente de “*traveção gostoso*”. Esta ofensa, além de estar conjugada no masculino, expõe o processo de desumanização de pessoas trans através da satirização e objetificação de seus corpos. O segundo relato acontece no *chat* da tela de seleção de personagem (Figura 116). Assim que Evelynn entra no saguão do jogo, um aliado zomba de seu apelido e depois pede à jogadora em namoro.

Figura 117 -Simulação do *chat* (Evelynn B): Registro Geral nº45

Fonte: A autora, 2022

No caso nº 45 Evelynn é xingada e assediada sexualmente nos primeiros três minutos de partida. Na ocasião, um dos integrantes da equipe aliada iniciou o jogo *offline*, dando a oportunidade de a partida ser cancelada sem maiores prejuízo. A jogadora 9 informou ao time inimigo que talvez a partida fosse cancelada devido a

esse problema. No entanto, sem motivos aparentes, um jogador aliado (Zyra) negou a informação correta fornecida por Evelynn, afirmando no *chat* geral que “é *mentira dessa puta*”. Na sequência, o caçador aliado se dirige pela primeira vez à jogadora 9, uma total desconhecida, e pede que ela envie fotos íntimas (Figura 117).

5.8.3. Entrevista: jogadora9 (Evelynn)

A Jogadora 9, Evelynn, é uma estudante do ensino médio, transgênera, branca de 18 anos que reside com os pais no interior do Paraná, no município de Itaperuçu. A entrevista foi realizada em 30 de setembro de 2021. Tratava-se de uma entrevista aberta, semi-estruturada, via (programa) *Discord*; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 22 minutos.

~~Trecho da entrevista 14:23 a 24:18 ~~

Yasmim: Você costuma jogar sozinha ou com amigos?

Evelynn: Eu costumo jogar sozinha e com amigos, jogo bastante sozinha e jogo bastante com amigos também.

Yasmim: Você sempre usa pronome feminino no *chat*?

Evelynn: Sim.

Yasmim: *Nicks* femininos?

Evelynn: Sim.

Yasmim: Você já passou por muitos *nicks*, né?

Evelynn: Já, muitos, muitos, muitos, muitos.

Yasmim: Como foi essa experiência do *nick*, né? Você acha que dependendo do *nick* o pessoal é mais violento, ou acontece uma sexualização maior, na sua opinião?

Evelynn: Então, conforme o *nick* muda, a forma de violência muda junto. Eu já tive muitos *nicks*. Então, quando meu *nick* era feminino, as pessoas já presumiam que eu era uma mulher e davam *hate* por isso. Porque eu era mono suporte e aí era um tipo de *hate* específico, era um tipo de ódio específico e aí quando eu mudei e coloquei

alguma coisa com trans no *nick*, daí é mais, é outra coisa específica também, daí você sofre outro tipo de violência, é bem... interessante você perceber a forma como as pessoas te tratam, é diferente.

Yasmim: A diferença é do quê, fala pra mim?

Evelynn: Então, a diferença é que quando você tem um *nick* com trans, travesti ou alguma coisa do tipo, a violência é muito mais brutal, tipo, as pessoas... teve um caso, acho que mais me marcou, foi que, eu nem sabia, eu tava na partida e não tinha falado absolutamente nada na partida, daí eu matei o outro menino do outro time, daí ele ficou bravo e ele começou a me mandar muitas estatísticas de suicídio de pessoas trans, só que na hora eu não sabia, daí ele me mandava tipo, sei lá, 60%, me mandava um monte de números e daí ele falava: ah, isso aqui é de suicídio de pessoas trans depois de tal idade, depois de... sabe, muitas estatísticas, nem eu que sou trans sabia dessas estatísticas, mas a pessoa que me odeia por ser trans sabe e usa isso pra me atacar.

Yasmim: Então você acha que é mais violento?

Evelynn: É mais violento e é mais desumano, existe uma sexualização por conta do seu *nick* ser feminino, só que existe uma sexualização mais específica por conta do seu *nick* feminino com trans no *nick*, porque quando você coloca trans no *nick*, o nível de desumanização é muito maior, tipo, você não é tratada mais do que sei lá, literalmente um fetiche ou alguma coisa do tipo, você não passa disso.

Yasmim: É...você acha que tem diferença entre o *nick* trans e quando tem travesti? Ou não?

Evelynn: Sim, muita diferença, quando você coloca trans, por exemplo, o meu *nick* foi *****Trans, então... e eu já tive outros *nicks* com trans também, é diferente porque trans é muito mais higienizado de se falar, então você coloca, sei lá, o meu *nick* já foi Trans*****Girl e daí as pessoas, elas, elas... eram babacas, me tratavam mal, mas me tratavam mal como uma mulher, trans, só que quando você põe travesti no *nick*, as pessoas não interpretam você como uma figura feminina, elas interpretam você como se você fosse um homem se passando por uma mulher, daí tem aqueles xingamentos que são mais específicos, tipo traveco, homem de saia, enfim, por aí vai. Então, também tem a questão da sexualização, quando eu tinha *nick* de travesti, mais

no *Valorant* também por ser de voz, mas no *LOL* também acontecia, era eu entrar na partida e a primeira coisa que falavam é: “-quanto é o programa?”, eu juro, quase toda a partida eu ouvia isso, “-quanto é o programa?” ou começava a falar um monte de putaria, um monte, um monte, um monte, um monte... na frente de todo mundo e com trans no *nick* tem isso, mas de uma forma menos violenta, não tão brusca, também é brusca, mas menos do que com travesti, porque travesti carrega um peso maior, é mais chocante de você ler travesti do que trans, porque trans é muito mais higienizado.

Yasmim: Você diria então que em relação a *nicks* que se supõe que é uma jogadora cisgênera, é menos violento ?.

Evelynn: Sim, sim, por exemplo, quando eu tinha o *nick* feminino, eu ouvia xingamentos do tipo: “-vagabunda, vai lavar uma louça”, é... “-quem deixou mulher jogar?”, coisas super, é.. como vou explicar, são coisas ruins, mas não são coisas tão, tão.. com tanto ódio, entende? Porque quando eu coloquei o *nick* de trans - isso foi uma coisa mais fora do jogo, na *stream* de *LOL* que eu tava assistindo, de uma amiga -, veio uma pessoa no meu privado e detalhou o que ela iria fazer comigo por me odiar por eu ser trans. Então, ela começou... eu posso detalhar, eu posso falar o que ela contou?

Yasmim: Pode.

Evelynn: Ela começou falando que ela iria me estuprar, depois ela iria me desfigurar, isso tudo detalhado, sabe? Não só desfigurar, foi falando o que ela iria fazer, e depois... me matar, e daí foi assim, um textinho sabe, falando de como iria fazer e daí ele ia me jogar numa vala e daí eu fiquei: gente, o que é isso? E daí sabe, quando você percebe o porquê de você estar passando aquela violência, você sabe o porquê está sofrendo, porque é um grau de ódio e desumanização de uma pessoa que você nem conhece, que a gente já entende qual é o sentido e o porquê que você tá ouvindo tudo aquilo ou você tá lendo tudo aquilo.

Yasmim: E... esse tipo de coisa, ele é recorrente?

Evelynn: Durante a pesquisa, foi muito estranho, foi tão recorrente quanto era antes, quando eu jogava, quando eu jogava era tipo muito, muito, muito comum, acho que é por conta do *Valorant*, por conta de ser por voz, as pessoas têm liberdade maior de

falarem o que elas querem e... tanto faz, e aí era pior, quando eu tava fazendo a pesquisa, teve alguns casos, mas foram mais isolados do que eu observava antes da pesquisa, ou antes do tipo, tempos atrás que eu jogava.

Yasmim: Entendi, é... no caso do *Valorant*, você usa o *voice*, né?

Evelynn: Uso.

Yasmim: Você acha que o *voice* influencia na intensidade da violência, na quantidade?

Evelynn: Nossa, pra caramba, também tem a questão de como você reage à violência né, você lê uma coisa de uma pessoa que você, sabe... você lê e aí tem o impacto, mas quando a pessoa tá gritando aquilo no seu ouvido, tá falando, é totalmente diferente, você fica mais acuada, sabe? Por exemplo, teve casos em que eu caí numa fila que eram 4 caras juntos e eu sozinha, e aí esses 4 caras me xingaram tanto, tanto, tanto que eu não conseguia jogar, porque eles tavam gritando no meu ouvido, às vezes acabava que no fim da rodada eu tava sozinha e tinha... tava com outra pessoa ou tava com uma pessoa do outro time e eu não conseguia jogar, porque estavam todos com microfone aberto e me xingando e falando no meu ouvido, sabe, era impossível jogar assim.

5.8.4. Entrevista: jogadora 7 (Lissandra)

A Jogadora 7, Lissandra, é uma taróloga, transgênera, parda, de 18 anos que reside com os pais na capital de Alagoas. A entrevista foi realizada em 21 de maio de 2021. Tratava-se de uma entrevista aberta, semi-estruturada, via (programa) *Discord*; gravada pelo programa OBS Studio; com duração de aproximadamente 1 hora e 31 minutos.

~~Trecho da entrevista 32:33 a 46:39~~

Yasmim: Alguma vez você já recebeu algum tipo de violência que te abalou durante a partida e você não conseguiu mais jogar direito?

Lissandra: Algo que me abalou de verdade? Não, nada que foi tipo poxa... não, teve sim, teve uma experiência que eu acho que até coloquei no formulário que não me impediu de jogar mas eu fiquei mal assim por uns dias porque eu tava jogando de

Lissandra já nessa época, não faz tanto tempo e eu tava jogando contra um Yasuo e eu percebi que *nick* dele era “MataTravestis777”, quando eu reclamei no *all*, porque eu reclamo de tudo mesmo, outros caras deram apoio, alguns foram sexistas e alguns foram transfóbicos, felizmente eu *stompei* o Yasuo e ganhei a partida, eu tive aquela felicidade momentânea de “ah filha da puta, apanhou pra travesti no mid” e logo em seguida eu fiquei tipo: “-o que essa pessoa tá fazendo? Por que ela sentiu a necessidade de fazer isso? Por que ela quer ser assim? Por que ela acha isso engraçado?” Como que o *LOL* permite que essa pessoa esteja aqui nesse meio? Ok todo mundo fica bravo, todo mundo já deu algum *rage* na vida no *LOL* mas não é necessário você ser um lixo completo, você passar da barreira mesmo dentro do jogo tipo uma coisa é eu xingar e falar “nossa você joga muito mal” num dia que eu tô estressada porque alguém fez isso ou aquilo, outra coisa é você tipo passar completamente da barreira e colocar um *nick* que você mata pessoas de um tipo específico que sofrem já uma retaliação, outra coisa é você estar jogando *LOL* e receber tipo uma mensagem do tipo “vou te estuprar”, isso já aconteceu comigo tipo: “-vou te estuprar, vou estuprar sua mãe” e eu não entendo como existem essas pessoas que acham que tá tudo bem você fazer essa piadinha dentro de um jogo por você estar escondido atrás de um teclado. Então, parando pra pensar assim eu já tive outras experiências além dessas que me deixaram mal, como essa do estupro... não consegue entrar na minha cabeça como você consegue achar que tá tudo bem, como é que pro jogo pros administradores tá tudo bem aquilo existir. Deveria existir um código, alguma coisa que impedisse que esses *nicks* existissem, fossem colocados no jogo ou que essas palavras sejam ditas no *chat* porque é absurdo, é completamente absurdo. E se eu fosse uma pessoa que tivesse sido estuprada? Como é que eu ia lidar com aquele comentário? Foi um gatilho do caramba, é desumano

Yasmim: Você já teve algum *nick* com menção de trans ou travesti?

Lissandra: Não, inclusive sempre fui contra a esse tipo de *nick* a não ser que você fosse uma mulher trans ou uma travesti. Muitas vezes a maioria de homens gays se sentem no direito de colocar esse tipo de *nick* com travesti, trans não sei o quê, muito por causa do boom do meme da Samira Close que brincava com isso, e nada contra a Samira Close brincar com isso porque ela tava junto com pessoas trans na época, eu assistia e ela tava no meio de pessoas trans que faziam as mesmas piadas que

ela então ela se acostumou com isso e tá tudo bem, agora... as pessoas não sabem medir quando parar porque começa com você botando um *nick* de travesti, depois você tá falando no *chat* que você é travesti e você começa de maneira caricata, idiota, agressiva que é basicamente estereótipo do que é... então eu sou contra a colocar esse tipo de *nick* a não ser que você seja trans ou travesti, aí é seu direito eu não posso fazer nada, você é, faça. Agora foda quando você tá com esse *nick* e chuta o pau da barraca, age que nem criança ou como esperavam que você iria agir... Mas nunca tive.

Yasmim: Em algum momento do *LOL* você já percebeu, já experimentou alguma experiência transfóbica relacionada ao *nick*?

Lissandra: Eu nunca tive o *nick* mas eu tive amigas que tiveram sim, são mulheres trans, já tiveram o *nick* e assim jogava com elas era sempre a mesma merda, era os caras sempre falando alguma coisa sendo tóxicos, e assim vai de “traveco” até “eu quero te matar, você tem que morrer” ou literalmente tratar como um pedaço de carne mesmo por exemplo, não só conheci o cara com o *nick* de matatravestis*** como conheci um cara com o *nick* **amotravesti e aí caiu numa partida com a minha amiga que tava com o *nick* de travesti e aí começou o assédio no *chat*, eu acho que eu tenho esse filho da puta adicionado porque eu adicionei pra xingar ele, naquele dia eu peguei raiva mesmo que ele ficou enchendo o saco e querendo saber mesmo se ela era trans pra adicionar e falar e encher o saco então vai do cara que vai te assediar porque acha que você é um alvo fácil, um objeto sexual, do cara que não concorda, ele não tem que concordar né mas na cabeça dele ele não concorda e isso é um direito dele com a sua identidade de gênero e ele vai te xingar das piores maneiras possíveis. Quando eu sofro sexismo é aquela coisa: puta, vai pra cozinha, vai lavar a louça, prostituta. Quando eu sofro transfobia é no nível de tipo “você tem que morrer” “você vai pro inferno” “você é uma vergonha” “você não deveria existir” é muito mais intenso, chega a ser bélico como ele é um desprezo com travesti; é tipo quero te limpar da face da terra, foda-se você não deveria estar aqui e nem precisa um *nick* de trans ou travesti pra acontecer isso não. Assim perco amizade mesmo por ser transsexual, gente que eu conheço no jogo por exemplo que descobre em algum momento ou outro e a pessoa me dá um *rage* instantâneo e some ou simplesmente ela desaparece, ela não gostou e quer desaparecer ou espalha uma desinformação absurda. Acho que o mais recente que aconteceu comigo foi um guri que descobriu que eu era trans, ele

jogava duo comigo, eu não sinto vontade de espalhar isso pro mundo, tipo conhecer uma pessoa no *chat* fazer amizade e dizer “oi eu sou travesti”. Não sinto essa necessidade então o cara achou que eu tava dando em cima dele porque eu sou trans e aí falou “ah é porque eu não curto esse tipo de coisa, prefiro mulher mesmo” e eu fiquei tipo: fofo, eu não sou mulher não? E bloqueei, então assim, eu sinto que a transfobia ela tem um... ela é bem mais intensa porque a mulher ela sofre mesmo, eu como mulher eu sei que sofre pra caramba sexismo, machismo no jogo, agora quando você é trans parece que a pessoa tá com uma faca na mão praticamente, que se ela pudesse ela partiria pra cima se tivesse cara a cara com você

Yasmim: Dificil né?

Lissandra: Uma merda, mas... por isso que eu prefiro jogar só com pessoas que eu confio, porque se falar merda sofre *rage* no *all* de nós 2, meu e da pessoa que eu tô jogando junto, e pode reportar também

Yasmim: Você se sente mais segura jogando com pessoas conhecidas?

Lissandra: Sempre. Me sinto bem acuada entrando em *Discord* aleatório ou... quando é 1 pessoa tudo bem, quando é 2 pessoas eu fico nervosa, mais de 2 eu prefiro nem falar porque eu lembro agora que eu tava jogando com um amigo meu, o *nick* dele era pato alguma coisa e ele chamou um adc chamado XXXXX. Eu amei ele jogando de adc, jogou muito bem e eu jogava muito bem de suporte e aí depois o XXXXX me chamou sozinha pra jogar com outros 4 amigo deles, eu não sei qual foi a intenção, o pensamento desse guri ou o que foi que aconteceu mas eu tava jogando “aram” com eles e eu não lembro se eu soltei no *voice* ou falei com ele por texto que eu era uma mulher trans em uma conversa específica mas eu comecei a escutar uns comentários muito bizarros na *call* sabe? Tipo eu falava pro menino alguma coisa sobre ser mulher e soltavam risada na *call*, tiravam uma onda, faziam piadinha e eu comecei a notar como se alguma coisa tivesse acontecendo naquela partida em específico e daí no fim da partida apareceu que eu fui expulsa da sala e quase todos os garotos me deletaram mas teve um que falou “olha eu não concordo com o que aconteceu mas sim, você foi expulsa e eles te deletaram porque o garoto explanou que você era travesti e... eu não lembro direito mas parece que o guri achou que eu tava dando em cima dele ou ele tava afim porque ele achou uma garotinha no *LOL* e ele ficou

decepcionado que era travesti, alguma coisa assim e resolveu queimar meu filme mesmo e pedir pra me excluir

Yasmim: O que te adicionou?

Lissandra: É, o que me adicionou, eu acho que eu tenho ele adicionado até hoje, mas ele não joga muito, e mesmo ele sendo legal eu me senti desconfortável porque você é amigo dessas pessoas, é aquela coisa: se você anda com essa gente, com quem você não anda? Entendeu?

Yasmim: Então esse tipo de experiência é recorrente?

Lissandra: É recorrente, inclusive queria ressaltar aqui uma coisa, que... não falando que pra mulher é mais fácil porque é uma porra do mesmo jeito mas como sexismo, machismo né a pessoa considerando como uma mulher cis os caras dão meio que uma aliviada, que foi o caso que eu falei do whatsapp, de encher meu saco, ficar se matando pra mim na base, agora quando é uma mulher trans, quando tem esse mesmo senso de desejo, de entrar em contato com aquela garota porque quando é uma garota cis o cara tá querendo te gadear, ele acha que você tá disponível então vamo pedir número, vamo fazer aquilo. Quando você é travesti, o cara praticamente acha que você é uma prostituta mesmo, ele acha que você é uma prostituta, e ele vai e é podre, ele é pornográfico, ele é bizarro, ele quer *nude* seu mesmo, ele vai falar umas coisas assim terríveis, ele vai querer saber das suas partes íntimas, a maioria das mulheres não querem que você cite isso ou entre em contato com isso. Então sei lá só quis levantar esse ponto porque é uma realidade que já aconteceu muito com amigas minhas

Yasmim: Você em relação ao *chat*, você já se sentiu pressionada a jogar com alguém?

Lissandra: Olha eu tô me sentindo num bingo, você fala uma coisa e eu tô marcando o número, já. O cara ficou me chamando, chamando, chamando e eu tipo: cara eu não quero jogar com você, não tô afim de jogar com você, você é esquisito e aí eu não tinha coragem, fiquei com pena de deletar a pessoa porque dessa vez específica que eu tô falando o cara não era ruim, ele não era babaca entendeu? Mas ele queria forçar a barra, ele queria ser muito gado mesmo e eu não tava afim, e o cara fica forçando, mas foi só dessa vez.

CONCLUSÃO

Esta tese se dedicou a *analisar os casos de violência virtual contra as mulheres nos jogos de MOBA*, tendo como referência o servidor brasileiro de *League of Legends*. Para isso: Realizamos uma análise das representações de gênero presentes nos jogos. Apuramos algumas denúncias de violências sofridas durante o jogo. Acompanhamos as partidas de doze jogadoras por um período de trinta a quarenta e cinco dias com base na *análise de partida*, uma técnica desenvolvida pela pesquisadora para registrar a violência virtual nos jogos online e relacioná-la aos perfis qualitativos de suas jogadoras.

Dentre as hipóteses de trabalho, acreditamos que as violências virtuais São mais frequentes quando uma pessoa é identificada como do gênero feminino. A frequência, intensidade e as categorias de violência de gênero estão intimamente relacionadas aos elementos que compõem a partida (rota, posição, personagem, dentre outros), sendo as composições associadas ao público feminino e LGBTQIAP+ mais propícias à violência virtual. Além disso, verificamos que essa violência interfere na agenda de algumas jogadoras, afetando a escolha de horários, modos de jogo, aceites de partidas e *status* do *chat* privado.

Dada a complexidade do fenômeno em questão, foram utilizadas três metodologias distintas: semiótica social, análise de postagem e análise de partida. dessa forma, trabalhamos com semiótica social para analisar quais os “sentidos” que o *design* dos personagens de *League of Legends* tem criado e reproduzido a respeito do feminino e do masculino. A análise uma postagem sobre a opinião dos tipos mais recorrentes de sexismo no *LOL*, permitiu uma análise das diferentes formas de machismo, identificando as características e a frequência desses comportamentos. A Análise de partida resultou em diversos dados qualitativos, tais como os registros escritos e visuais (captura de tela) de casos de discriminação de gênero durante as partidas de *League of Legends*.

Essas diferentes metodologias nos permitiram atingir objetivos específicos propostos anteriormente, tais como: 1) investigar quais são os significados o jogo atribui ao feminino e como esses significados interferem nos casos de sexismo; 2) obter dados qualitativos sobre os casos de discriminação de gênero; 3) caracterizar os diferentes tipos de violência virtual; 4) investigar as estratégias utilizadas pelas jogadoras para evitar a violência nos jogos online. Além disso, os resultados desta pesquisa permitiram compreender algumas das práticas e mecanismos inerentes ao

jogo, utilizados por uma parte da comunidade de jogadores para afugentar e isolar a presença feminina nos jogos online competitivos. A seguir, estão listados os principais resultados.

Antes de prosseguir, gostaria de reiterar que esta pesquisa foi possível graças à colaboração voluntária de doze jogadoras, de três diferentes regiões do país, que dedicaram o tempo e esforço para produzir os dados necessários para esta análise. Como resultado desse processo, o banco de dados registrou um total de 1.638 partidas elegíveis, o que equivale a mais de 800 horas de jogo, dentre as quais 49 denúncias registradas e mais de 40 anexos relacionados aos casos. Além disso, realizamos doze entrevistas e questionários, além da participação de mais de duzentas jogadoras que compartilharam suas opiniões e vivência através de uma postagem feita nas redes sociais. A seguir, estão os registros das partidas das doze jogadoras:

Tabela 8 - Registro das jogadoras com os tipos de violência

Nº	Jogadora	Registrado como	Sexismo detectado	Aconteceu com quem?	TIPOS DE VIOLÊNCIA
1	Zyra	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Discurso sexista
2	Zyra	Outros Casos	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
3	Zyra	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Racismo, Discurso sexista
4	Zyra	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
5	Kai'Sa	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Assédio Sexual, Discurso sexista
6	Kai'Sa	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
7	Kai'Sa	Discriminação de gênero	Sim	Outros jogadores	Abuso verbal, Discurso sexista
8	Kai'Sa	Discriminação de gênero	Sim	A própria e as amigas	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
9	Kai'Sa	Outros Casos	Não	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
10	Kai'Sa	Outros Casos	Não	Outros jogadores	Abuso verbal, Assédio moral
11	Kai'Sa	Outros Casos	Não	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
12	Ahri	Outros Casos	Não	A própria	Gordofobia
13	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista, Jobada
14	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Sabotagem sexista
15	Annie	Discriminação	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral,

		de gênero			Discurso sexista, Sabotagem sexista
16	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Discurso sexista
17	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
18	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal
19	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
20	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal
21	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
22	Annie	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
23	Senna	Outros Casos	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
24	Senna	Outros Casos	Sim	Outros jogadores	Discurso sexista
25	Senna	Outros Casos	Sim	Outros jogadores	Discurso sexista
26	Senna	Outros Casos	Não	Outros jogadores	Imposição de poder
27	Senna	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Discurso sexista
28	Senna	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral
29	Senna	Outros Casos	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
30	Senna	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
31	Lissandra	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
32	Lulu	Outros Casos	Sim	Outros jogadores	Discurso sexista
33	Lulu	Outros Casos	Sim	Outros jogadores	Abuso verbal, Discurso sexista
34	Lulu	Outros Casos	Sim	Outros jogadores	Abuso verbal, Discurso sexista
35	Lulu	Discriminação de gênero	Sim	Outros jogadores	Abuso verbal, Discurso sexista
36	Evelynn A	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Assédio sexual, Paquera insistente
37	Evelynn A	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Discurso sexista, Transfobia recreativa
38	Evelynn A	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal
39	Evelynn A	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista, Transfobia
40	Evelynn A	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Assédio sexual, Transfobia recreativa
41	Evelynn B	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Assédio sexual, Transfobia recreativa
42	Evelynn B	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Assédio sexual, Discurso sexista, Transfobia
43	Evelynn B	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Discurso sexista, Transfobia recreativa

44	Evelynn B	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Assédio sexual, Paquera insistente, Transfobia recreativa
45	Evelynn B	Discriminação de gênero	Sim	A própria	Abuso verbal, Assédio sexual, Assédio moral, Discurso sexista
46	Nami	Discriminação de gênero	Sim	Outros jogadores	Abuso verbal, Discurso sexista
47	Nami	Discriminação de gênero	Sim	A própria e as amigas	Assédio sexual, Paquera insistente, Discurso sexista
48	Warwick	Discriminação de gênero	Sim	A própria e as amigas	Abuso verbal, Assédio moral, Discurso sexista
49	Warwick	Discriminação de gênero	Não	Outros jogadores	Racismo

Fonte: Autora, 2022.

Na tabela 8, verificamos que, dos quarenta e nove casos registrados, trinta e seis foram considerados pelas jogadoras como discriminação de gênero e treze como “outros casos”. Dentre os treze, a pesquisadora identificou sete casos de discriminação de gênero, o que resulta em um total de quarenta e três casos de sexismo. Em termos violência, foram registrados trinta e dois casos de abuso verbal, vinte e nove de discurso sexista, vinte e quatro de assédio moral, oito de assédio sexual, sete casos de transfobia, três paqueras insistentes, duas sabotagens sexistas e uma jobada.

Para classificar a violência virtual contra as mulheres, precisamos, antes, distinguir entre a violência habitual do jogo e a violência sexista, ou seja, aquela que se dirige exclusivamente às jogadoras. Para compreender a diferença, é necessário considerar o sexismo como integrante da estrutura social; e que ele vai muito além da manifestação de um indivíduo/jogador. O sexismo é um problema estrutural que implica reconhecer a “discriminação de gênero” como uma parte essencial das relações sociais; como um sistema de opressão que nega direitos e gera desigualdades; que cria hierarquias nas quais o homem é a regra e a mulher é a exceção.

É um fenômeno sistêmico, o que torna possível encontrar certos padrões. Ramsés, por exemplo, foi chamado de “vagabunda” quando jogava com uma campeã, mas, ao assumir um apelido feminino, percebeu que os xingamentos tinham um novo significado. No masculino, ele era chamado de “lixo”, “arrombado”, “doente” “carregado”, “verme”, “bronze”, “desgraçado”, “nub”, “feto abortado”, “muito ruim”, “incapaz”, “filho da puta”, “brocha”, “corno” e “viadinho”. No feminino as ofensas, geralmente, faziam referência, de forma pejorativa, às mulheres sexualmente ativas.

Dado o sexismo naturalizado nas interações sociais, é impossível estabelecer com precisão os limites da violência de gênero na categoria do abuso verbal. Apesar dessa ambiguidade, não tivemos dificuldades para classificar os casos de discriminação de gênero. Isso ocorre porque o abuso verbal é um problema que dificilmente anda sozinho; ele costuma ser acompanhado por outras violências como o assédio moral e discursos sexistas.

De acordo com os dados, das trinta e duas denúncias de abuso verbal registradas, 29 delas foram acompanhadas de outras modalidades. Sendo assim, um homem pode até ser chamado de “puta” por controlar um personagem feminino, mas dificilmente ouviria depois coisas como “vai lavar uma louça”, “seu lugar não é aqui” ou ameaças de estupro e pedidos de fotos íntimas.

A ambiguidade entre a violência normal e sexista é particularmente evidente em casos de machismo velado, em que a violência é praticada de forma sutil ou sem mencionar o gênero. Assim como o abuso verbal, o assédio moral machista dificilmente ocorre sozinho. Segundo os dados, dos vinte e quatro casos de assédio moral, todos eles foram acompanhados por outras violências.

Em geral, em casos de machismo velados, temos a dupla de abuso verbal e assédio moral. Nessa situação, as jogadoras (independentemente do placar) são o bode expiatório, recebendo uma violência desproporcional ao seu desempenho. Em tais situações, é comum que jogadores com apelidos masculinos tenham desempenho inferior ao da jogadora, mas a violência é dirigida, sobretudo, à mulher. Consideramos isso como culpabilização automática do feminino.

Quando o assédio moral é acompanhado por discursos sexistas, temos um caso explícito de discriminação de gênero. Após analisarmos as denúncias de assédio moral e discurso sexista, notamos a presença de três narrativas: 1) A mulher como uma desvantagem; 2) A mulher como uma ameaça à honra; 3) Desprezo pelo feminino.

O primeiro caso é quando um jogador compreende a palavra “mulher” como sinônimo de desvantagem e prejuízo. É comum a crença de que a mulher carece de habilidades, destreza e agressividade, atributos fundamentais para um jogador. Nesse sentido, ter uma jogadora no time significa ter alguém com menos capacidade para exercer essa função. A derrota passa a ser condicionada ao gênero. Dessa forma, o problema não está relacionado ao desempenho, à imperícia, à imprudência ou à falta

de foco na equipe, mas sim à presença desnecessária da mulher. Nessa perspectiva, um homem perde a partida porque jogou mal e a uma mulher perdeu porque é mulher.

A associação entre a má performance e o desempenho feminino tornou-se tão naturalizada nos jogos digitais, que muitas mulheres preferem não se arriscar em espaços de protagonismo. Errar é parte do processo de aprendizado, mas, para muitas jogadoras que sofrem *rage*, ou seja, violência online, é melhor não arriscar para não errar. Segundo as jogadoras, a autocrítica e o receio de errar fazem com que escolham opções de rota, posição e personagens mais “conservadoras”, evitando testar personagens com mecânicas diferentes, arriscar em uma nova posição ou escolher campeões com uma curva maior de aprendizado.

A segunda narrativa sexista é quando uma mulher é tão boa que “ameaça” a honra do jogador. Segundo essa visão, o homem é superior à mulher nos jogos. Assim, perder ou ser carregado por alguém que é “supostamente” inferior, torna-se um motivo de humilhação. Ou seja, nada pior do que perder para uma garota ou ser carregada em um jogo por uma delas. Esse discurso inclui a acusação de “jobada”, especialmente quando a jogadora tem um *Elo* alto ou maior do que o jogador que se sente ameaçado.

Na terceira narrativa, o desprezo feminino, segue a mesma lógica das anteriores em relação à crença na superioridade masculina. Aqui, o desprezo pelo feminino é estendido para personagens e composições consideradas femininas. As características associadas ao gênero masculino são percebidas como sendo superiores, maduras, melhores, mais complexas, exigindo esforço e capacidade. As composições femininas são consideradas infantis, inferiores, fáceis e básicas, sem exigir esforço ou destreza. Nesse sentido, muitos jogadores “odeiam” a ideia de serem abatidos ou carregados por uma boneca de “menina”, em especial as “fadinhas”.

Os casos até o presente momento foram de antipatia pelo feminino, mas isso não é o único tipo de violência, há também o assédio sexual e a paquera insistente. Em geral, tivemos oito casos de assédio sexual e três de paquera insistente. No entanto, é importante salientar que esse número pode ser maior. A jogadora 4, por exemplo, disse ter se recordado de alguns casos de assédio durante a pesquisa, mas estava tão acostumada a ignorar esses casos que não registrou. O assédio era tão habitual que ignorá-lo tornou-se um hábito.

Todas as jogadoras participantes sofreram assédio sexual ou um caso de paquera insistente. Segundo as entrevistas, nove das doze jogadoras já foram

abordadas por outros jogadores com pedidos de fotos íntimas, o que é conhecido como pedir “nudes”, ou seja, fotos da pessoa nua. A jogadora 3 (Ahri) relatou que naquele período, ficou bastante assustada, uma vez que era menor de idade e os jogadores eram extremamente agressivos na sua abordagem. A jogadora 9 (Evelynn) relata que tem uma grande lista de jogadores bloqueados, uma vez que os assédios e ameaças são constantes.

Além disso, é notório que, fora das partidas, há uma pressão para a disponibilidade afetiva das jogadoras. Houve denúncias de assédio moral e perseguição de jogadores que enviam uma grande quantidade de mensagens, são invasivos e impertinentes a fim de criar uma relação de intimidade. Alguns deles cobravam exclusividade no jogo, acompanhando as jogadoras para se certificar de que eram os únicos parceiros de jogo. Em casos mais severos, a perseguição se manifestava por meio de assédio moral e sexual, abuso verbal e ameaças.

É perceptível que há uma pressão social para a disponibilidade feminina. A pesquisa revelou que nove das doze jogadoras já usaram algum artifício para evitar jogar com alguém da sua lista de amigos. As táticas mais utilizadas para fugir são: a alteração de horário, a simulação de ausência ou desencontro entre as partidas, a invenção de desculpas, a trocar de conta e a suspensão temporária do jogo. Em muitos casos, apesar de não se tratar de assédio ou perseguição, a jogadora deseja ter a liberdade de escolher entre jogar sozinha ou com outras novas companhias, sem se indispor com amigos e conhecidos. Em outras palavras, é preciso evitar a abordagem e a cobrança de terceiros.

Na tabela 9, é possível notar que as jogadoras com apelido feminino escrito em português e pronomes no feminino registraram mais denúncias. Por exemplo, Kai'Sa, Annie, Senna, Evelynn A e Evelynn B. Essa tendência foi apontada em uma publicação nas redes sociais. Segundo as jogadoras, quanto mais feminino um apelido era, mais rápido os jogadores identificavam a presença feminina e o *rage* aparecia. Sendo assim, apelidos femininos em outros idiomas ou unissex, tinham uma reação menor.

Tabela 9 - Distribuição dos casos por jogadora

Jogadora	Apelido	Idioma	Pronome	Posição	Composição	Partidas	Casos	Sexismo
Zyra	Feminino	Outro	Feminino	Suporte	Feminino	289	4	4
Kai'Sa	Feminino	PT	Feminino	Atiradora	Feminino	65	7	4
Ahri	Neutro	Outro	Masculino	Suporte	Feminino	243	1	0
Annie	Feminino	PT	Feminino	Suporte	Feminino	382	10	10
Tristana	Neutro	Outro	Neutro	Suporte	Neutro	45	0	0
Senna	Feminino	PT	Feminino	Suporte	Neutro	150	8	7
Lissandra	Feminino	Outro	Feminino	Meio	Feminino	114	1	1
Lulu	Neutro	Outro	Masculino	Atiradora	Feminino	81	4	4
Evelynn	Feminino	PT	Feminino	Suporte	Feminino	73	5	5
Evelynn	Feminino	PT	Feminino	Suporte	Feminino	44	5	5
Ashe	Feminino	PT	Neutro	Selva	Masculino	21	0	0
Nami	Neutro	Outro	Masculino	Suporte	Feminino	73	2	2
Warwick	Feminino	PT	Masculino	Selva	Masculino	58	2	1
Total						1638	49	43

Fonte: autora, 2022.

Na pesquisa, duas jogadoras usavam apelidos femininos em inglês e respondiam com pronome feminino. Lissandra, tinha um apelido mais complexo, que exigia um conhecimento prévio para distinguir o gênero da palavra. Ela registrou um caso de sexismo em cento e quarenta e quatro partidas. Zyra, que usava um nome feminino em inglês que era facilmente identificado, registrou quatro casos em duzentas e oitenta e nove partidas.

A utilização do pronome masculino demonstrou-se eficaz, pois, apesar de jogadoras com apelidos e composições femininas, elas tendem a ser consideradas como homens. Por exemplo, Ahri tem um apelido unissex em japonês e responde ao *chat* apenas com pronomes masculinos, inclusive quando joga com seus amigos. Apesar de utilizar composições femininas, é percebida como um homem pela maioria dos jogadores. Ela recebe *rage* quando joga mal, mas ele não se direciona ao seu gênero.

Outro exemplo semelhante é o de Lulu, uma jogadora de apelido neutro que usa composições femininas, mas responde com pronome masculino. Apesar de ter oitenta e uma partidas, a jogadora só se envolveu diretamente em uma ocorrência. Os outros casos foram consequência de sua observação aguçada de sexismo envolvendo outros jogadores.

Quanto mais elementos masculinos, mais facilmente uma jogadora é identificada como homem. A jogadora Warwick, por exemplo, tem um apelido feminino em português com a palavra “cachorra”, a mesma que compõe o apelido da jogadora Kai’Sa. Warwick, contudo, é reconhecida como homem, uma vez que costuma responder de forma masculina, jogar na selva e usar personagens vistos como masculinos. Assim, seu apelido feminino é interpretado como uma brincadeira.

Warwick, em cinquenta e oito jogos, apenas registrou uma denúncia de sexismo. No caso, ela estava jogando em um time composto apenas por mulheres com apelidos femininos. Todas as jogadoras estavam controlando os campeões masculinos, mas, devido aos apelidos, o meio adversário decidiu xingar as jogadoras durante todo o jogo. Essa ocorrência é interessante porque demonstra que, em um ambiente masculino, uma pessoa com um apelido “cachorra” pode ser considerada um homem devido à sua composição masculina. Contudo, quando essa mesma pessoa está inserida em um ambiente predominantemente feminino, ela é vista como mulher.

No que diz respeito à frequência, não temos uma quantidade significativa de partidas e jogadoras para fins estatísticos. No entanto, o registro das jogadoras indica alguns caminhos possíveis. É possível notar que a frequência dos casos é uma questão complexa e interrelacionada a diversos fatores. Por exemplo, é sabido que o apelido, o pronome e a composição têm influência, mas esses não são os únicos fatores que estão envolvidos da equação. É perceptível que muitas jogadoras criam uma espécie de concha e, a cada *rage*, elas se protegem de forma mais eficaz, mantendo-se anuladas e evitando o contato. Quanto menos contato, menos chance de receber *rage*.

A jogadora 4, por exemplo, foi a que mais participou de partidas (389 jogos) e a que mais registrou ocorrências (10 casos) sob um único apelido. Se dividirmos o número de partidas pelos casos ocorridos, teremos uma média de um caso para cada trinta e nove partidas. No entanto, ao analisarmos os registros, percebemos que a jogadora teve três casos de sexismo num único dia. A jogadora relatou que neste dia estava extremamente comunicativa e, após os incidentes, decidiu se afastar do *chat* para evitar conflitos. Dessa forma, permaneceu por mais de uma semana sem registrar nenhuma denúncia. Annie, eventualmente, incentiva a ser mais comunicativa, mas algumas jogadoras desistiram dos jogos online após episódios de violência.

É importante notar uma diferença significativa entre *rage* direcionado para às mulheres transgêneras em relação às mulheres cisgêneras. Em seu livro “Lugar de Fala” Djamila Ribeiro (2019) aponta a relevância da abordagem interseccional nos estudos de gênero. Para Ribeiro, abordar as mulheres de maneira abrangente, sem considerar suas diferenças, implica olhar apenas para uma parte desse “ser feminino”. Dessa forma, um dos objetivos desta tese é identificar os diferentes tipos de violência que as jogadoras enfrentam nos jogos competitivos online.

A violência contra as às mulheres cisgêneras é caracterizada por uma lógica binária de gênero, que se define através da diferenciação sexual biológica. A violência contra jogadoras cisgêneras está relacionada à inadequação e à desvalorização do seu papel social naquele espaço. Sendo assim, são relatadas diversas ofensas que afirmam que a jogadora não pertence a esse ambiente e deve retornar para o seu lugar “tradicional”, ou seja, para a esfera doméstica. São tantos exemplos: “*vai lavar uma louça*”, “*o LOL não é lugar para mulher*”, “*volta para cozinha*”, “*mulher não sabe jogar*”, “*vai limpar um chão*”.

A desvalorização da mulher cisgênera nos jogos online, entre outras razões, está ligada à crença de que ela é inferior intelectual e motora nas áreas tecnológicas. “*Mulher não sabe jogar*”, “*ihhhh tem mulher no nosso time, vamos perder*”, “*mulher só consegue jogar com fadinha*”. Em os debates e reportagens sobre à prática de jogos digitais, é frequente a afirmação de que há mais homens que disputam campeonatos e se profissionalizando nesta área porque a rapidez e destreza digital são uma capacidade genética masculina. (DALLEGRAVE, 2020) (BICA; MAIA; FRANCO, 2020) (MENTI; ARAÚJO, 2017) (HARGREAVES, 2002) (EVANSON, 2017).

apesar do feminino cisgênero ser considerado inferior, ele tem o seu papel dentro desse espaço de dominação masculina. Em geral, o valor da jogadora cisgêneras costuma ser proporcional à sua capacidade de atrair afetivamente/sexualmente outros jogadores. Enquanto o poder do homem provém da sua capacidade e habilidade, o poder da mulher está condicionado às suas capacidades reprodutivas. Dessa forma, outra violência muito comum nos jogos online é o assédio sexual e o abuso verbal seguido de discursos sexistas. Há ainda a versão “light”, ou seja, o machismo velado que surge dentro das próprias jogadas, quando a jogadora mulher é isolada ou prejudicada, e através da “sabotagem sexista” e da “paquera insistente”.

Ao contrário da mulher cisgênera, jogadoras trans e travestis não têm um papel reconhecido no sistema hetero-cis-normativo, sendo frequentemente negadas suas identidades. A violência é da ordem da exterminação. Os incentivos ao suicídio e as ameaças de morte são mais frequentes. Sendo assim, os tratamentos dispensados às mulheres transgêneras tendem a ser mais cruéis e desumanizadores. Os seus corpos, ao serem sexualizados, tornam-se um objeto, um fetiche, uma mercadoria, como se não se tratasse de uma pessoa. A violência está presente nas seguintes perguntas: “*quanto é o programa?*”, “*você faz de tudo?*”, “*você fez cirurgia?*”, entre outras. O abuso virtual narrado é mais comum. Muitos jogadores descrevem de forma detalhada como os corpos trans devem ser desfigurados, mutilados ou “*jogados em uma vala*”.

A desumanização também se manifesta através de piadas e “brincadeiras” depreciativas. Na transfobia recreativa, surgem expressões como: “*homem de saia*”, “*mulher de tromba*”. O preconceito se infiltra nas relações sociais entre os jogadores. As jogadoras transgêneras são excluídas de partidas em grupo, bloqueadas das listas de amigos, e tratadas de forma diferentes depois que os jogadores “descobrem” a sua identidade de gênero. Algumas vezes são acusadas de “enganarem” e “iludirem” os jogadores.

A pesquisa revelou diferenças significativas entre os marcadores de transgeneridade em apelidos. A palavra “travesti” causou uma reação maior do que o termo “trans”. A jogadora 9 registrou cinco casos de sexismo após setenta e três partidas elegíveis com a expressão “trans”; em contrapartida, o apelido “travesti” alcançou cinco casos em apenas 44 partidas. De acordo com a jogadora 9, “trans” é um termo mais “higienizado”, ou seja, mais aceito socialmente.

A mulher trans é hiper-sexualizada e objetificada pelos jogadores. Entretanto, essa violência é menos intensa em comparação com a que ocorre quando uma mulher utiliza o termo “travesti”. A travesti é uma figura mais estigmatizada e menos aceita. Em geral, é vista como uma figura masculina, um homem que se finge de mulher. A travesti é frequentemente associada pelos jogadores à prática de atividades de prostituição. Além disso, a palavra é frequentemente usada em apelidos de forma negativa, como uma forma de deboche.

Esses dados corroboram as hipóteses de estudo que relacionam a maior incidência de violência virtual nos jogos online competitivos às identidades e

composições femininas. Os depoimentos das jogadoras também indicam que a violência de gênero afeta a agenda de algumas jogadoras, fazendo com que elas mudem seus horários, contas e hábitos de jogo.

A análise semiótica revelou que os personagens masculinos estão intimamente relacionados às noções de força, coragem, inteligência e resistência. Em contraste, as personagens femininas estão associadas aos conceitos de delicadeza, sensualidade, cuidado, astúcia e dissimulação. Ademais, a manutenção da ideia binária de gênero é mantida através do design dos personagens.

As personagens femininas têm o poder condicionado à sexualidade de seus corpos. Nesse sentido, sua representação tende a manter as curvas do corpo humano e as expressões faciais, a fim de criar heroínas sexualmente atraentes para um público masculino heteronormativo. As campeãs são representadas, geralmente, com a aparência de crianças e mulheres jovens; e, raramente, aparentam ter uma idade mais madura. Enquanto isso, os personagens masculinos são frequentemente retratados como criaturas monstruosas e animais; seu poder não depende da atração física, é justificado por si mesmo. Não é necessário ter um rosto bonito e um corpo jovem para ser considerado um herói em diversas fases da vida humana.

Dessa forma, atribui-se à esfera masculina personagens com mecânicas complexas que requerem uma maior curva de aprendizado, tais como os lutadores, assassinos, tanque e atiradores/matadores que atacam de perto. Em outras palavras, são aqueles que conseguem bater de perto, permanecer na linha de frente ou resistir aos danos.

Em contrapartida, atribui-se à esfera feminina personagens "frágeis" e "colaborativos", com mecânicas consideradas simples e que requerem uma curva de aprendizagem menor. Personagens com pouca defesa e danos mágicos, como magos, atiradores e suportes. Em especial, campeões que evitem o confronto direto e focam em poderes de suporte para auxiliar a equipe.

Essa perspectiva binária resulta numa hierarquização que considera atributos femininos como ruins ou inferiores, enquanto os masculinos são considerados bons e certos. A composição feminina é frequentemente ignorada, caçoada e hostilizada. Enquanto as masculinas se revestem de legitimidade e maturidade.

O design presente nos corpos e na história dos personagens sugere a maneira como os jogadores reconhecem os campeões. No quinto capítulo, notamos que heroínas como Lux e Seraphine são frequentemente criticadas/hostilizadas pela

feminilidade inerente às personagens. A sexualidade das personagens, como a atiradora Miss Fortune, é um estímulo para comentários de cunho sexual.

Infelizmente, a análise semiótica nos revelou que as representações femininas continuam sendo majoritariamente de mulheres brancas, jovens e sensuais, construídas desde a sua idealização com objetos de apreciação para o público masculino heterossexual. No entanto, há esperança. Vimos anteriormente que a produção de sentido não é fixa, una ou universal; ela surge a partir de diversas práticas sociais. Dessa forma, podemos criar diferentes representações e práticas a fim de construir novos significados. O método da semiótica social funciona como uma prática transformadora. Ele mapeia, contextualiza, “como” e “quais” são os significados produzidos através da linguagem. E a partir deste conhecimento, temos a possibilidade de romper com o padrão, para construir novas representações e significados.

Como todas as pesquisas, a tese apresenta limitações quanto ao alcance e aos resultados que podem ser apontados. Em primeiro lugar, esses dados não têm como objetivo generalizar, uma vez que utilizamos uma amostra reduzida de jogadoras. O objetivo é registrar e classificar os tipos de violência contra a mulher em jogos online. Em segundo lugar, a pesquisa foi realizada em um período de pandemia da Covid19, o que alterou a forma como as pessoas se relacionam consigo mesmas e com a tecnologia. Das doze jogadoras, onze afirmaram que passaram a jogar mais jogos durante o período de isolamento social. Dessa maneira, houve uma alteração na rotina de jogos. Em terceiro lugar, as denúncias são inteiramente dependentes das jogadoras, não somente para identificá-las, mas também para registrar as suas ocorrências. Em larga escala e para fins estatísticos, esse método seria pouco preciso.

A pesquisa demonstrou, ao longo do desenvolvimento da tese, diversas tendências e características relacionadas à violência contra as mulheres em jogos online, a partir de relatos, entrevistas, dados estatísticos e registros de partida. É relevante notar, em diversos casos, como o sexismo afeta negativamente as jogadoras. Não se trata apenas de abuso verbal ou de discurso sexista, às vezes as jogadoras são isoladas e sabotadas nas partidas, o que dificulta seu desenvolvimento na partida por falta de solidariedade da equipe.

Além disso elas enfrentam uma maior violência no processo de aprendizagem, o que torna a evolução feminina mais difícil. A interação entre jogadores é afetada,

visto que muitas jogadoras optam por silenciar o *chat*, não adicionar jogadores e evitar a comunicação em canais de voz para fugir dos assédios.

Ademais, a tese pode contribuir para os próximos estudos sobre diversos tipos de violência online em jogos multijogador. No primeiro capítulo, foi apresentado o funcionamento e alguns dos mecanismos internos dos jogos online de MOBA, usados para a disseminação da violência virtual. Nesse sentido, foram elaborados materiais informativos sobre a jogabilidade de *League of Legends*, bem como conceitos gerais sobre o mundo dos jogos online, especialmente o glossário com gírias e termos nativos.

No segundo capítulo, procuro contribuir para a classificação de personagens fantásticos, apresentando quatro categorias (humanos, híbridos, criaturas e sem face) de análise gráfica com foco na avaliação da sexualização feminina. No terceiro capítulo, apresento seis categorias de violência virtual nos jogos online: sabotagem sexista, jobada, paquera insistente, palpiteiro de jogo, abuso sexual virtual narrado e violação sexual de avatar.

No quarto capítulo, proponho um novo método de análise de partida, capaz de registrar ocorrências nos jogos online e relacioná-las qualitativamente com o perfil dos jogadores.

Este método é acessível tanto para o pesquisador quanto para os jogadores participantes, podendo ser aplicado em diversos contextos online. O método cumpre a promessa de produzir e coletar dados e pode ser usado em situações pontuais ou em intervalos de tempo. Além do mais, as etapas de entrevista e questionários, realizadas após o registro de partidas, permite um feedback das jogadoras a respeito dos dados produzidos. Além disso, as entrevistas e questionários, realizadas após o registro das partidas, permitem um feedback das jogadoras em relação aos dados gerados.

REFERÊNCIAS

2021 Year in Review – Pornhub Insights. Disponível em:

<<https://www.pornhub.com/insights/yir-2021>>. Acesso em: 8 jun. 2022.

ABREU, V. de. *O que significa “tiltar”? Entenda termo popular no LoL e veja como evitar*. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/o-que-significa-tiltar-entenda-termo-popular-no-lol-e-veja-como-evitar-esports.ghml>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

ANGELWINGS, A. *Escher Girls*. Disponível em: <<https://eschergirls.com/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

ARONOVICH, L. *Escreva Lola Escreva: O VASTO VOCABULÁRIO DE UM INCEL*. Disponível em: <<https://escrevalolaescreva.blogspot.com/2019/08/o-vasto-vocabulario-de-um-incel.html>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

BACKE, E. L.; LILLESTON, P.; MCCLEARY-SILLS, J. Networked Individuals, Gendered Violence: A Literature Review of Cyberviolence. *Violence and Gender*, v. 5, n. 3, p. 135–146, 2018. Disponível em: <<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/vio.2017.0056>>. Acesso em: 1 mar. 2022.

BARBOSA, R. E. *Encontros nas representações femininas: os caminhos de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft*. 2021. Universidade Federal de Santa Catarina, 2021.

BEAUVOIR, S. de. *O segundo sexo: fatos e mitos*. 3. ed. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. v. Volume 1

BECKER, K.; ALEGRE, P. *Uma análise sobre o comportamento tóxico em jogos online baseada em tópicos de conversa*. [s.d.][s.d.]

BELLO, L. *A invenção de mulheres virtuais tem perpetuado estereótipos machistas*. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2018/04/invencao-de-mulheres-virtuais-tem-perpetuado-estereotipos-machistas.html>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

BENEVIDES, B. G. *Dossiê ANTRA 2022: Dossiê: assassinatos e violências contra travesti e transexuais brasileiras*. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://antrabrasil.org/>>.

BENEVIDES, B. G.; NOGUEIRA, S. N. B. *Dossiê dos assassinatos e da violência contra travestis e transexuais brasileiras em 2020: Dossiê assassinatos e violência contra travestis e transexuais brasileiras*. São Paulo: Expressão Popular: ANTRA, IBTE, 2021. .

Blitz. Disponível em: <<https://blitz.gg>>. Acesso em: 6 ago. 2021.

BORBOREMA, M. *Como o assédio limita a presença feminina nos jogos online* Meio & Mensagem, 2022. . Disponível em:

<<https://www.meioemensagem.com.br/home/womentowatch/2022/04/27/como-o-assedio-dificulta-a-presenca-feminina-nos-games.html>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

BRANDÃO, B.; FROSSARD, E. C. M. O Brasil referenciado em skins do jogo SMITE. *Entrepalavras*, v. V.11, n. ed. 2, 2021. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/1943>>. Acesso em: 10 set. 2021.

BRATICH, J.; BANET-WEISER, S. From Pick-Up Artists to Incels: Con(Fidence) Games, Networked Misogyny, and the Failure of Neoliberalism. *International Journal of Communication*, v. 13, n. 0, p. 25, 2019. Disponível em: <<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/13216>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

BREHM, A. L. Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, v. 4, p. 903, 2013. Disponível em: <<https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00903>>. Acesso em: 2 set. 2021.

BREUER, J. et al. Sexist games= sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, v. 18, n. 4, p. 197–202, 2015.

BUTLER, J. P. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 16ªed. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CANELLA, C. *Mulheres são maioria nos games, mas por que não somos protagonistas?* Disponível em: <<https://br.ign.com/games/97015/feature/mulheres-sao-maioria-nos-games-mas-por-que-nao-somos-protagonistas>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

CANOSSA, A. et al. For Honor, for Toxicity: Detecting Toxic Behavior through Gameplay. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 5, n. CHI PLAY, p. 253:1-253:29, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1145/3474680>>. Acesso em: 29 abr. 2022.

CARAMELLO, É. F. O perfil dos protagonistas nas grandes franquias contemporâneas de jogos digitais. Em: Proceedings of SBGames, São Paulo – SP. *Anais...* Em: XV SBGAMES. São Paulo – SP: Culture Track – Short Papers, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156908.pdf>>.

CARVALHO, V.; TEIXEIRA, C.; CARVALHO, B. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. Em: SBC–ProceedingsofSBGames, Teresina – PI. *Anais...* Em: XIV SBGAMES. Teresina – PI: Culture Track – Short Papers, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147938.pdf>>.

CASELL, J.; JENKINS, H. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. [s.l.] Firt MIT press paperback edition, 2000.

CHANDLER, H. M. *Manual de Produção de jogos digitais*. 2. ed. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

CHEKMAN, J. *Howdy friends, I'm t...r/leagueoflegends*, 21 out. 2021. . Disponível em:

<www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/qbutem/do_you_think_league_of_legends_deserves_a_voice/hhix19g/>. Acesso em: 13 jun. 2022.

CONSALVO, M.; HARPER, T. The Sexi(e)st of All: Avatars, Gender, and Online Games. Em: PANTELI, N. (Ed.). *Virtual Social Networks: Mediated, Massive and Multiplayer Sites*. London: Palgrave Macmillan UK, 2009. p. 98–113.

CORAL, G. *Fã edita capa de HQ, deixa heroína menos peituda e irrita artista da Marvel*. Disponível em:

<<https://observatoriodocinema.uol.com.br/quadrinhos/2021/06/fa-edita-capa-de-hq-deixa-heroína-menos-peituda-e-irrita-artista-da-marvel>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

CORPORATION, R. *Roblox*. Disponível em: <<https://www.roblox.com/>>. Acesso em: 26 maio. 2022.

COSTA, W. S.; SOUZA, C. A. de. Relatório de elaboração do Livro-Reportagem Misognet: violência virtual contra mulheres. 2019. Disponível em:

<<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/43751>>. Acesso em: 28 fev. 2022.

CRAVO, A. *Mulheres são maioria entre os gamers, mas jogos eletrônicos continuam reproduzindo machismo*. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/celina/mulheres-sao-maioria-entre-os-gamers-mas-jogos-eletronicos-continuam-reproduzindo-machismo-23660435>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

CRUZ, C. de A. G. da; PIMENTA, F. J. P. Jogos eletrônicos, protagonistas femininas e redução de estereótipos: a série Tomb Raider. *Anagrama*, v. 9, n. 1, p. 1–16, 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/85730>>. Acesso em: 24 out. 2022.

CUNHA, R. *O que é RTS? Confira significado e games de sucesso no competitivo*. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-rts-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 12 out. 2022.

DA LUZ, A. R. *Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica*. [s.l.] Editora Blucher, 2010.

DAVIS, A. *Mulheres, raça e classe*. 1.Ed. ed. São Paulo: Boitempo, 2016.

DE SOUZA, B. da V.; ROST, L. R. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends. *Anais... XVIII SBGames–Rio de Janeiro–RJ–Brazil*, v. 28, 2019.

DEWAN, S. *Para mulheres asiático-americanas, racismo e machismo são inseparáveis - Jornal O Globo*. Disponível em:

<<https://oglobo.globo.com/mundo/para-mulheres-asiatico-americanas-racismo-machismo-sao-inseparaveis-24932550>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

DIGITAL, O. *O que é assédio virtual? Olhar Digital*, 29 nov. 2021. . Disponível em:

<<https://olhardigital.com.br/2021/11/29/tira-duvidas/o-que-e-assedio-virtual/>>. Acesso em: 16 fev. 2022.

DILL, K. E.; BROWN, B. P.; COLLINS, M. A. Effects of Exposure to Sex-Stereotyped Video Game Characters on Tolerance of Sexual Harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, v. 44, n. 5, p. 1402–1408, 2008. Disponível em: <<https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0022103108001005>>. Acesso em: 4 jan. 2022.

DRAYCOTT, J. *Women in Historical and Archaeological Video Games*. [s.l.] Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2022.

DUARTE, N. *Assédio e preconceito afastam mulheres gamers de jogos online*. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/03/assedio-e-preconceito-afastam-mulheres-gamers-de-jogos-online.ghtml>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

Dungeons & Dragons: Livro do Jogador. [s.l.] Galápagos Jogos, 2019.

Dungeons & Dragons: Livro do mestre. 1.d ed. [s.l.] Devir livrarias, 2011.

EURÍSTENES, P.; MACHADO, M.; FERES JUNIOR, J. Representação de Gênero e Raça em Jogos de Videogame. *GEMAA*, v. n.17, p. 1–23, 2018. Disponível em: <<http://gemaa.iesp.uerj.br/textos-para-discussao/td17/>>. Acesso em: 10 set. 2021.

Female avatar sexually assaulted in Meta VR platform, campaigners say. *BBC News*, 25 maio 2022. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-61573661>>. Acesso em: 28 maio. 2022.

FETICHE RACIAL: a erotização das mulheres amarelas | Sexta Black., 27 maio 2022. . Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=voxzuLDZ9b0>>. Acesso em: 27 out. 2022.

FOO, C. Y.; KOIVISTO, E. M. I. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. Em: Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology, New York, NY, USA. *Anais...* New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2 set. 2004. Disponível em: <<https://doi.org/10.1145/1067343.1067375>>. Acesso em: 24 maio. 2022.

FORTIM, I.; GRANDO, C. M. Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. Em: XI Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, *Anais...*2012.

FRAGOSO, S. “HUEHUEHUE” “BR?BR?” THE CARNIVALESQUE GRIEFING BEHAVIOUR OF BRAZILIAN ONLINE GAMERS. Em: *Anais...*19 jun. 2014.

FRAGOSO, S. D. Huehuehue eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos on-line. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Vol. 22, n. 3 (jul./set. 2015), p. 129-146, 2015.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; CAETANO, M. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Lumina - Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufff.br/index.php/lumina/article/view/21367>>.

FROES, D. *Artista redesenha personagens femininas como mulheres gordas visando valorizá-las | Razões para Acreditar*. Disponível em: <<https://razoesparaacreditar.com/artista-redesenha-personagens-femininas-como-mulheres-gordas-visando-valoriza-las/>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

FROSI, T. O.; FROSI, F. O. As Rainhas da Luta: representações das mulheres karate-ka nos Jogos Digitais. Em: Proceedings do SBGames, - Florianópolis - SC,. *Anais...* Em: IX SBGAMES. - Florianópolis - SC,; Trilha de Games & Cultura - Full Papers, 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full5.pdf>>.

GADSON, B. Art Imitates Life: The Representation (Or Lack Thereof) of Black Women in Video Games. *Capstone Showcase*, 1 jan. 2021. Disponível em: <https://scholarworks.arcadia.edu/showcase/2022/media_communication/1>.

GALVÃO, A. *Glossário Gamer – Aprenda os principais termos, gírias e siglas deste universoGameBlast*, 2021. . Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2021/10/especial-glossario-gamer-termos-girias-siglas-termos-vocabulario.html>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

GITELMAN, E. R. *Beyond princess peach: Gender issues and the boy's club hegemony of video game development*. 2014. School of the Art Institute of Chicago, 2014.

GIUSTI, I. *Entenda de vez o que é transfobia recreativa*. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/nos/entenda-de-vez-o-que-e-transfobia-recreativa,a38eb0e7d2eea003487972a7c986df74c7s26k1r.html>>. Acesso em: 4 out. 2022.

GLAZE, V. *DisguisedToast hits out at Valorant “incels” for driving women away from gaming*. Disponível em: <<https://www.dexerto.com/entertainment/disguisedtoast-hits-out-at-valorant-incels-for-driving-women-away-from-gaming-1803890/>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

GRIFFIN, J. *O mundo sombrio dos “incels”, celibatários involuntários que odeiam mulheres*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-58300599>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

HAGUI, L. T. *LoL: novo sistema de punição aplicará até 14 dias de bloqueio de fila*. Disponível em: <<https://br.bolavip.com/games/LoL-novo-sistema-de-punicao-aplicara-ate-14-dias-de-bloqueio-de-fila--Games-20210918-0023.html>>. Acesso em: 18 out. 2022.

HALL, S. *Cultura e Representação*. [s.l.] Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021. Disponível em: <<https://www.adl.org/hateisnogame>>. Acesso em: 4 mar. 2022.

HELANE, S. *Mulheres ocultam o gênero para evitar assédio em jogos digitaisABJ Notícias*, 2021. . Disponível em: <<http://www.abjnoticias.com.br/mulheres-ocultam-o-genero-para-evitar-assedio-em-jogos-digitais/>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

HOOKS, bell. *Teoria Feminista: da margem ao centro*. São Paulo: Perspectiva, 2019a.

HOOKS, bell. *E eu não sou uma mulher?mulheres negras e feminismo*. 1ªed. ed. Rio de janeiro: Rosa dos tempos, 2019b.

HORST, R. et al. MOBA Coach: Exploring and Analyzing Multiplayer Online Battle Arena Data. (G. Bebis et al., Eds.) Em: *Advances in Visual Computing*, Cham. *Anais...* Cham: Springer International Publishing, 2021.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4ª Edição ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACOBS, J. Confronting Toxicity in Gaming: Going Beyond “Mute”. *The New York Times*, 2019. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2019/06/06/learning/confronting-toxicity-in-gaming-going-beyond-mute.html>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

Jogos Online | O Básico - Assuntos da Internet. Internet Matters, 2022. . Disponível em: <<https://www.internetmatters.org/pt/resources/online-gaming-advice/the-basics/>>. Acesso em: 1 ago. 2022.

KIM, S. et al. Implementation of User Playstyle Coaching Using Video Processing and Statistical Methods in League of Legends. *Multimedia Tools and Applications*, v. 80, n. 26, p. 34189–34201, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s11042-020-09413-4>>. Acesso em: 30 abr. 2022.

KURTZ, G. B. A ética dos computadores e a ética dos grieferos nos jogos League of Legends e Dota 2. *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*, p. 131–149, 2017a. Disponível em: <https://www.academia.edu/34648069/Metagame_Panoramas_dos_Game_Studies_no_Brasil?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page>.

KURTZ, G. B. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, v. v.2, n. n.1, p. 90–109, 2017b. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/issue/view/1552>>.

KURTZ, G. B. “*Respeita aí*”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. 2019. 2019.

LeagueOfGraphs. Disponível em: <<https://www.leagueofgraphs.com/pt/>>. Acesso em: 6 ago. 2021.

LEI Nº 13.185. *L13185*. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm>. Acesso em: 20 nov. 2022.

LEWIS, R.; ROWE, M.; WIPER, C. Online Abuse of Feminists as An Emerging form of Violence Against Women and Girls. *The British Journal of Criminology*, v. 57, n. 6,

p. 1462–1481, 1 nov. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/bjc/azw073>>. Acesso em: 1 mar. 2022.

LINO, L. da S. Empreendedorismo feminino: uma análise da questão do gênero na área da tecnologia. 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/30895>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

LOBO, D. A. *Papo & Yo e a representação da favela no videogame*. 2018. Universidade Federal da Integração Latino-Americana, 2018. Disponível em: <https://ufabc.academia.edu/DiegoLobo?from_navbar=true>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOUBAK, A. L. *O que quer dizer “o pai tá on”? Veja significado do meme criado por Neymar*. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/08/o-que-quer-dizer-o-pai-ta-on-veja-significado-do-meme-criado-por-neymar.ghhtml>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

LOURES, J. Fantasias digitais: Os MODs sexuais para videogames. Em: 16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, *Anais...* Em: ARTIS INTELLIGENTIA: IMAGINAR O REAL. 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/38390300/Fantasias_digitais_Os_MODs_sexuais_para_videogames>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J. Aperte “Círculo” Para Sexo: Uma Análise Sobre a Sexualidade Interativa Em God of War. #18.ART - 18º Encontro internacional de Arte, Ciência Tecnologia, 2019a. Disponível em: <https://www.academia.edu/42768325/Aperte_c%C3%ADrculo_para_sexo_uma_an%C3%A1lise_sobre_a_sexualidade_interativa_em_God_of_War>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J. Os Games Como Linguagem Artística: Reflexões Acerca Do Crime, Sexualidade e Psicose. *Anais do XVIII SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, v. XVIII SBGames – Rio de Janeiro – RJ, 2019b. Disponível em: <https://www.academia.edu/40746294/Os_games_como_linguagem_art%C3%ADstica_reflex%C3%B5es_acerca_do_crime_sexualidade_e_psicose>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J. As Musas Dos Videogames: Um Limiar Entre a Objetificação e a Hiper-Realidade. *HUB Eventos Media Lab 2020 – VII SIIMI, #19.ART, 2o. RETINA. Internacional e 2o. DAT - realizado pelo Media Lab / BR, PUC-SP e PPGDesign/UAM*, p. p.157-169, 2020a. Disponível em: <https://www.academia.edu/44621544/As_musas_dos_videogames_um_limiar_entr_e_a_objetifica%C3%A7%C3%A3o_e_a_hiper_realidade>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J. *Homo Sex Ludens : a sexualidade nos videogames*. 2020b. 2020. Disponível em: <<https://repositorio.unb.br/handle/10482/40323>>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J. A Pornografia Hiper-Real Dos Videogames: A Simulação Do Êxtase. *DATJournal: Design, Arte e Tecnologia*, v. v.6, n. n.1, p. 322–338, 2021. Disponível

em:

<https://www.academia.edu/45535697/A_pornografia_hiper_real_dos_videogames_a_simula%C3%A7%C3%A3o_do_%C3%AAxtase>. Acesso em: 10 set. 2021.

LOURES, J.; COSTA, C. T. O Eros Em Uma Sociedade Cansada: Uma Busca Narcisista Pelo Outro Através Dos Videogames. *Art&Sensorium - Revista Interdisciplinar de Artes Visuais*, v. v.7, n. n.2, p. 14–129, 2020. Disponível em: <https://www.academia.edu/49283232/O_Eros_em_uma_sociedade_cansada_uma_busca_narcisista_pelo_outro_atrav%C3%A9s_dos_videogames>. Acesso em: 10 set. 2021.

LUCA, A. D. *Games e extrema direita | Pesquisa mostra como extremistas usam jogos para reforçar ideologias radicais* MediaTalks, 2021. . Disponível em: <<https://mediatalks.uol.com.br/2021/08/25/pesquisa-mostra-como-extrema-direita-usa-games-para-reforçar-ideologia/>>. Acesso em: 2 maio. 2022.

MACKUS, E. *Opinião: Os dois pesos e medidas no caso Vaevictis*. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5328229/opiniaos-dois-pesos-e-medidas-no-caso-vaevictis>. Acesso em: 19 nov. 2022.

MALKOWSKI, E. B. J.; RUSSWORM, T. M. *Race, Gender, and Sexuality in Video Games* Indiana University Press. Noudettu osoitteesta <http://www.academia.edu> ..., 2017. .

MALTA, A. R. *Games e gênero: as contribuições dos jogos eletrônicos na formação dos pedagogos*. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/24801>>. Acesso em: 26 out. 2022.

MALTA, A. R.; SABBATINI, M. A mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero. *REVISTA HUM@ NAE*, v. 10, n. 1, 2016.

MATOS, T. “*Tinha que ser menina*”: De assédio a bullying, o que as mulheres ainda enfrentam em jogos online. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2019/10/15/tinha-que-ser-menina-de-assedio-a-bullying-o-que-as-mulheres-ainda-enfrentam-em-jogos-online.ghtml>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

MEDEIROS, K. Compartilhamentos paratextuais de capital de jogos no ambiente digital. Em: XIX SBGames, *Anais...* Em: SBC – PROCEEDINGS OF SBGAMES. 2020. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/proceedings2020/WorkshopJogosDiversos/208711.pdf>>.

MELO, P. de S. *Heroínas virtuais: Representatividade feminina em jogos eletrônicos*. 2016. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/335618774_HEROINAS_VIRTUAIS_REPRESENTATIVIDADE_FEMININA_EM_JOGOS_ELETRONICOS>.

MIRANDA, L. *Mulheres, games e o peso do estereótipo* – *Ciência Nerd*, 6 mar. 2022. . Disponível em: <<https://www.blogs.unicamp.br/ciencianerd/2022/03/06/mulheres-games-estereotipo/>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

Mobalytics. Disponível em: <https://app.mobalytics.gg/pt_br/lol>. Acesso em: 6 ago. 2021.

MONGE, C. K.; O'BRIEN, T. C. Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends. *Media Psychology*, v. 25, n. 1, p. 82–105, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/15213269.2020.1868322>>. Acesso em: 30 abr. 2022.

MONTALVÃO, C. *Chat de voz chega finalmente ao League of Legends*. Disponível em: <<https://www.vavel.com/br/esports-br/2018/03/22/895160-chat-de-voz-chega-finalmente-ao-league-of-legends.html>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MORAES, C. I. de. *Mulheres de Desconforto: o consumo da imagem da mulher amarela* Medium, 22 out. 2019. . Disponível em: <<https://medium.com/@cecilia.moraes/mulheres-de-desconforto-o-consumo-da-imagem-da-mulher-amarela-aa84457e3063>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

MOREIRA, A. *Racismo Recreativo*. [s.l.] Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

MOREIRA, F. *Mulher descobre que avatar da filha de 7 anos foi “estuprada” em game online*. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/page-not-found/mulher-descobre-que-avatar-da-filha-de-7-anos-foi-estuprada-em-game-online-22851728.html>>. Acesso em: 28 maio. 2022.

MULLIGAN, J.; PATROVSKY, B. *Developing Online Games: An Insider's Guide*. 1st edition ed. [s.l.] New Riders Games, 2003.

NASCIMENTO, L. *Transfeminismo*. [s.l.] Editora Jandaíra, 2021.

NECKMAN, K.; PETRULYTÉ, E. *Historical fashion and modern action : Historical accuracy in female costumes in games*. [s.l.: s.n.]

NEWZOO. *League of Legends | Game Data | Newzoo Platform*. Disponível em: <<https://newzoo.com/game/league-of-legends>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

OEA. *OEA - Organização dos Estados Americanos: Democracia para a paz, segurança e desenvolvimento*. Disponível em: <<https://www.oas.org/pt/cidh/mandato/Basicos/belemdopara.asp>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

OLIVEIRA, L. B. G. de. *As mazelas do CS: GO feminino no Brasil*. 2018.

OLIVEIRA, S. R. N. *Mulher ao quadrado-as representações femininas nos quadrinhos norteamericanos: permanências e ressonâncias 1895-1990*. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finantec, 2007.

OP.GG. Disponível em: <<https://br.op.gg/>>. Acesso em: 6 ago. 2021.

OSVALD, E. W. *Percepção de atributos nos jogos eletrônicos pelo mercado feminino : I uma análise crítica dos jogos da Tectoy Desenvolvimento Digital*. 2009. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/19167>>. Acesso em: 4 jan. 2022.

OTTO, I. *Empresas de games continuam errando e estimulando a misoginia e o machismo*. Disponível em: <<https://capricho.abril.com.br/comportamento/empresas->

de-games-continuam-errando-e-estimulando-a-misoginia-e-o-machismo/>. Acesso em: 4 nov. 2022.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. 3ª edição- ed. São paulo: Perspectiva, 2012.

PERRY, A. Women and Video Games: Pigeonholing the Past. n. Scripps Senior Theses. paper 135., p. 55, 2012. Disponível em: <https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/135/>.

Personagem de criança de 7 anos é estuprada em Roblox; saiba como se proteger. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/jogos-mobile/personagem-de-crianca-de-7-anos-e-estuprada-em-roblox-saiba-como-se-proteger-117478/>>. Acesso em: 28 maio. 2022.

Pesquisa Game Brasil 2021. . [s.l.] Blend New Research, ESPM, Go Gamers e Sioux Group, 2021. . Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>.

Pesquisa Game Brasil 2022. . [s.l.] Blend New Research, ESPM, Go Gamers e Sioux Group, 2022. . Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>.

Portal da Mulher - TJSE. Disponível em: <<https://www.tjse.jus.br/portaldamulher/definicao-de-violencia-contr-a-mulher>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

PORTAL, E. do. *A sexualização das personagens femininas no mundo dos games* Portal Jornalismo ESPM, 11 nov. 2019. . Disponível em: <<https://jornalismorio.espm.br/portal/a-sexualizacao-das-personagens-femininas-no-mundo-dos-games/>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

RAMOS, S. B.; FIGUEIREDO, K. da S. Uma Taxonomia dos Tipos de Preconceito Enfrentados por Mulheres na Área de Tecnologia. Em: Anais do Women in Information Technology (WIT), *Anais...* Em: ANAIS DO XII WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY. SBC, 2018. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/3390>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

RIBEIRO, D. *Lugar de Fala*. São Paulo; Sueli Carneiro: Pólen, 2019.

Riot Games. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br>>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Roblox “gang rape” shocks mother. *BBC News*, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-44697788>>. Acesso em: 28 maio. 2022.

RODELLA, F. Polêmica pelo estupro do avatar de uma menina de sete anos em um popular videogame. *El País Brasil*, 7 jul. 2018. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/07/06/tecnologia/1530871736_133106.html>. Acesso em: 26 maio. 2022.

RODRIGUES DA SILVA NETO, A. *Lara Croft and Jill Valentine : understanding the representation of female protagonists in triple-A video games in the #MeToo Era*. Disponível em: <<http://www.theseus.fi/handle/10024/348323>>. Acesso em: 24 out. 2022.

RODRIGUES, L. *Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidade em League of Legends*. 2014. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, CURITIBA, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/handle/1/13743>>. Acesso em: 14 set. 2021.

ROGERS, S. *Level UP: um guia para o design de grandes jogos*. [s.l.] Editora Blucher, 2013.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. *II censo da indústria brasileira de jogos digitais*. [s.l.] São paulo, 2018. .

SALÁFIA, J. S.; FERREIRA, N. B.; NESTERIUK, S. Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas. *Anais do XVII SBGAMES, ser. SBGAMES*, v. 18, 2018.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos (Vol. 1)*. [s.l.] Editora Blucher, 2012a. v. 3: Principais conceitos

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 4)*. [s.l.] Editora Blucher, 2012b. v. 4: Cultura

SALIM, N. *Fã crítica visual sexualizado de Pó e cria novo design muito elogiado* *Universo X-Men*, 3 ago. 2021. . Disponível em: <<https://universoxmen.com.br/2021/08/fa-critica-visual-sexualizado-de-po-e-cria-novo-design-muito-elogiado/>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

SANTOS, L. D. G. *Mulheres e games: Um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos*. 2021. Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/31196>>. Acesso em: 26 out. 2022.

SANTOS OSPINA, L. K. *Las mujeres en los videojuegos League of Legends y Valorant en Colombia del año 2019 al 2020*. 2021. Universidad del Rosario, 2021. Disponível em: <<https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/33290>>. Acesso em: 30 abr. 2022.

SANTOS, Z. M. Transgeneridade e pós-verdade: o impacto das mídias sociais nas identidades trans à luz da Teoria Queer. *Revista COMFILOTEC*. v. 7, p. 16, 2018.

SARKEESIAN, A. *Feminist Frequency - YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 1 maio. 2022.

SAYURI, J. *Como o antigo fetiche por mulheres asiáticas persiste na pornografia*. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/01/24/por-que-o-antigo-fetiche-por-mulheres-asiaticas-persiste-na-pornografia.htm>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

SILVA, C. C. da. Violência de gênero no cenário do e-sports: a percepção das jogadoras brasileiras sobre a violência de gênero no mundo dos games. 2022.

SILVA, K. T. B.; MOTA, I. F. S.; SANTOS, V. A. Violência simbólica na área de Tecnologia: análise de relatos de alunas em um curso de Engenharia de Computação. Em: Anais do Women in Information Technology (WIT), *Anais...* Em: ANAIS DO XV WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY. SBC, 2021. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/15860>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

SISEMORE, V. Incel Rhetoric: Origins of Digital Misogyny. *Honors College Theses*, n. 63, 2020. Disponível em: <<https://digitalcommons.murraystate.edu/honorsthesis/63>>.

SOLNIT, R. *Os homens explicam tudo para mim*. [s.l.] Editora Cultrix, 2017a.

SOLNIT, R. *Os homens explicam tudo para mim*. São Paulo: Editora Cultrix, 2017b.

SUMMERS, A.; MILLER, M. K. From Damsels in Distress to Sexy Superheroes: How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years. *Feminist Media Studies*, v. 14, n. 6, p. 1028–1040, 2014. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14680777.2014.882371>>. Acesso em: 4 jan. 2022.

SYDOW, S. T. Cybercrimes: a sextorsão chega ao Brasil. 2018. Disponível em: <<https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/125802>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

SYOZI, R. *Como usar o chat por voz no LoL [League of Legends]*. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/como-usar-o-chat-por-voz-no-lol-league-of-legends/>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

The CS Gender 3000 report 2019. Diversity and company performance. Disponível em: <<https://www.credit-suisse.com/about-us-news/en/articles/news-and-expertise/cs-gender-3000-report-2019-201910.html>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Tilt - Conceito, Definição e O que é Tilt. Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/tilt>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

TJDFT. *Pornografia de vingança*. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/direito-facil/edicao-semanal/pornografia-de-vinganca>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

TJDFT. *Stalking*. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/direito-facil/edicao-semanal/stalking-1>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

TORQUATO, A. L. M. *Mulheres irreais: questões da representação gráfica visual do feminino nos jogos League of Legends e Defense Of The Ancients 2*. 2016. UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ, CURITIBA – PR, 2016.

TORQUATO, A. L. M. Um estudo em gênero sobre a representação gráfica feminina no jogo League of Legends. Em: 27º Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, *Anais...* Em: ANPOP. 2018. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2018/content/PDF/27encontro____TORQUATO_Ana_Laura_Matos.pdf>.

TORQUATO, A. L. M. *Identidade e Performance: Representação Visual Feminina em World Of Warcraft*. 2020. Universidade Estadual de Campinas, CAMPINAS, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/343977>>.

Transgender Europe (TGEU). Disponível em: <<https://transrespect.org/en/>>. Acesso em: 9 jun. 2022.

Valorant. Disponível em: <<https://playvalorant.com/pt-br/>>. Acesso em: 11 abr. 2022.

VAN BRUNT, B.; TAYLOR, C. *Understanding and Treating Incels: Case Studies, Guidance, and Treatment of Violence Risk in the Involuntary Celibate Community*. [s.l.] Routledge, 2020.

VIANA, B. *LoL: Chat de voz já está disponível no jogoDot Esports Brasil*, 2018. . Disponível em: <<https://dotesports.com/br/news/chat-de-voz-lol-lancado-chegou-22119>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

WADDELL, T. F. et al. White Man's Virtual World: A Systematic Content Analysis of Gender and Race in Massively Multiplayer Online Games. *Journal For Virtual Worlds Research*, v. 7, n. 2, 2014. Disponível em: <<https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7096>>. Acesso em: 9 set. 2021.

WILLIAMS, D. et al. The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games. *New Media & Society*, v. 11, n. 5, p. 815–834, 1 ago. 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1461444809105354>>. Acesso em: 10 set. 2021.

WRIGHT, T.; BORJA, E.; BREIDENBACH, P. Creative player actions in FPS online video games: Playing Counter-Strike. *Game studies*, v. 2, n. 2, p. 103–123, 2002.

ZAMBARDA, P. *Opinião: Como a saga Metal Gear Solid objetifica as mulheres e contribui para o machismo [TEXTO COM SPOILERS]* Drops de Jogos, 9 set. 2015. . Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/opinioao-como-a-saga-metal-gear-solid-objetifica-as-mulheres-e-contribui-para-o-machismo-com-spoilers/>>. Acesso em: 4 nov. 2022.

GLOSSÁRIO

Abate:	Sinônimo de morte, é usada quando um personagem é morto, geralmente, se refere aos integrantes do time inimigo. Por exemplo, quando eu sou eliminado pelo time inimigo digo que foi uma “morte”, quando mato alguém do time inimigo, digo que foi um “abate”
Ace:	“ <i>All champions Eliminated</i> ” termo usado para indicar que todos os personagens de um time foram abatidos.
ADC:	Significa “Attack Damage Carry”, em tradução livre, um [personagem] carregador com dano físico. Em <i>League of Legends</i> é usado para indicar a posição de atirador(a).
All/ :	É um comando usado na <i>chat</i> para se comunicar com o time adversário. Esse recurso foi desabilitado pela Riot Game no final de 2021, alguns meses após a pesquisa.
ARAM:	É um modo de jogo de <i>League of Legends</i> onde dois times de cinco pessoas se enfrentam em uma única rota.
Arauto:	É um monstro que só aparece nos primeiro vinte minutos de jogo, ele pode ser derrotado até duas vezes. É usado para destruir torres e inibidores
Assassino:	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .
Assistência:	É o número de quantas mortes o jogador participou sem dar o golpe final.
Atirador(a):	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of</i>
Azul:	Como é chamado o monstro Azuporã no Brasil, um monstro neutro que quando é abatido fornece temporariamente <i>buff</i> de regeneração de mana e acelera o tempo de recarga dos poderes.
Barão:	É o monstro mais forte do jogo, ele nasce vinte minutos após o início da partida e fica no lugar do arauto. Quando é abatido, ele concede <i>buff</i> para todos os jogadores vivos da equipe.
Blue:	A mesma coisa que “azul”, refere-se ao monstro neutro que ao ser abatido fornece <i>buffs</i> temporários.
BOT:	1. Termo usado para indicar a rota inferior 2. Termo usado para se referir a personagens controlados pelo computador.
Bronze:	É a oitava posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Buff(s):	O termo “ <i>buff</i> ” significa “fortalecer” um personagem ou habilidade. Exemplo: quando um campeão ganha um <i>buff</i> de velocidade de movimento, ele anda mais rápido. Dizemos que um campeão está “ <i>buffado</i> ” quando ele está mais forte ou que teve alguma(s) melhoria(s).
Build:	É o conjunto de todos os itens do seu personagem
Caçador(a):	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .

Call:	O termo “call” remete a uma plano ou jogada planejada. Por exemplo: “confia na call” seria próximo de “confia no plano/jogada”
Caminho:	O mesmo que rota.
Campeã:	Como são chamadas as personagens femininas de <i>League of Legends</i> .
Campeão:	Como são chamados os personagens masculinos de <i>League of Legends</i>
Casters:	Narradores de esportes eletrônicos (e-sport)
CC:	Controle de grupo ou CC “ <i>crowd control</i> ”, são habilidades que atrapalham as jogadas inimigas, impedindo/dificultando a movimentação ou lançamento de poderes.
Champ:	O mesmo que campeão.
D&D:	o primeiro jogo de <i>RPG</i> , criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado, em 1974 nos Estados Unidos pela TSR, Inc
Demácia:	Um reino fictício de Runnerrra.
Desafiante:	É a posição mais alta das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Diamante:	É a quarta posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
<i>Discord</i> :	Aplicativo gratuito de comunicação (voz, texto e vídeo) popular entre os jogadores. Nele você pode conversar com várias pessoas ao mesmo tempo e criar várias comunidades diferentes.
Drag:	O mesmo que dragão.
Dragão:	Um monstro neutro que fornece bônus para toda a equipe quando abatido. Ele é o objetivo secundário mais disputado entre as equipes, pois seus efeitos duram por toda a partida.
Duo:	Como é chamado uma dupla de jogadores.
E-girl:	Como são chamadas às mulheres que entram em jogos online apenas para atrair a atenção de homens
Elo(s):	São um sistema hierárquico usado para medir o nível de habilidades dos jogadores. Similar ao sistema de ligas no futebol. Em <i>League of Legends</i> temos nove ELOs ou divisões, são eles: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante, sendo “Ferro” a divisão mais baixa e o “Desafiante” o <i>Elo</i> mais alto.
Elojob:	O termo vem da palavra “ <i>elojob</i> ” e se refere ao ato (ilegal) de contratar uma pessoa para aumentar o seu nível no placar geral do jogo, também conhecido como ELO.
Emoji:	É um ideograma usado para transmitir uma ideia ou emoção. Ex.: 
Emote:	Uma derivação de Emoji.

E-Sport:	Esporte eletrônico
EXP:	Significa experiência, um atributo para subir de nível nos jogos digitais
Fadinha:	Apelido dado a composições associadas ao público feminino. Geralmente são suportes de utilidade e <i>buff</i> e magos de ataque à longa distância usados na rota inferior.
<i>Farm(e)</i> :	A palavra " <i>farmar</i> " vem do inglês " <i>farm</i> " significa "fazenda" e remete a ideia de cultivar algo. <i>Farmar</i> é uma forma de "cultivar" o seu personagem, fazê-lo "crescer" e ficar forte. No <i>LOL</i> , <i>farmar</i> é quando um personagem dá o último golpe fatal (<i>last hit</i>) em uma tropa (<i>minion</i>) ou monstro para adquirir ouro.
Feeding:	É quando um jogador morre várias vezes, dando assim, ouro e vantagem para o time inimigo. Por exemplo, "você está <i>feedando</i> " significa que a pessoa está morrendo muitas vezes e está prejudicando a sua equipe.
Feitiço:	O mesmo que "feitiço de invocador". São poderes sem custo que ficaram com o jogador até o final da partida. Esses feitiços são pré-determinado, escolhidos na tela de seleção de campeão e não custam mana. Depois de usados, o feitiço demora alguns minutos para ser recarregado e funcionar novamente
Ferro:	É posição mais baixa das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Follow up:	Acompanhar uma jogada.
Fonte:	O lugar onde os times nascem. Existem duas fontes, do time azul e do time vermelho. Na fonte é onde podemos recuperar a vida, a energia(mana) e comprar itens para os nossos campeões. Depois de andarmos pelo mapa, podemos voltar para base através do comando de retorno (botão B). Após esperar alguns segundos parados, retornamos para a fonte. A fonte também é o lugar que renascemos após morrermos no jogo.
FPS:	Jogo de tiro em primeira pessoa.
Frag:	É principal indicador de desempenho individual do jogador e relaciona três informações: a) o número de abates (kills) do time inimigo; b) o número de mortes do jogador na partida c) o número de assistência, ou seja, quantas mortes o jogador participou sem dar o golpe final
Função:	O mesmo que classe.
<i>Gamer</i> :	Jogador especialista
Gank:	Um ataque surpresa com vantagem numérica, geralmente é realizada pelo caçador.
<i>Gold</i> :	1. Significa ouro, um recurso usado pelos personagens para comprar os itens durante as partidas 2. <i>Gold</i> (Ouro), É a sexta posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Grão mestre:	É segunda posição mais alta das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Griefing:	Pessoas que usam os recursos do próprio jogo com o intuito de prejudicar/atrapalhar a experiência de outros jogadores.

Habilidade:	O mesmo que poder. Em League todos os personagens possuem uma cartela de poderes, também chamadas de skills, compostas por três habilidades e uma “ <i>ultimate</i> ”, ou “ULT” que é a habilidade mais importante de um campeão.
Hightelo:	Significa Elos altos e se referem as divisões mais elevadas de <i>League of Legends</i> , geralmente, é considerado highlo a partir do Diamante.
HP:	Pontos de vida ou Barra de vida
Inibidor(es):	O inibidor é uma estrutura que inibe o nascimento de super tropas(<i>minions</i>). Após destruídos, elas se regeneram depois de cinco minutos, voltando a impedir o nascimento de super tropas.
Invocador(a):	Como são chamados os jogadores de <i>League of Legends</i> .
Jungle/JG:	Palavra em inglês que indica a área da selva ou a posição de caçador .
Kitar:	Quando alguém abandona propositalmente um partida.
Lane:	Palavra em inglês usada para “rota”.
Last hit:	O último golpe fatal
Level (Lv):	O mesmo que nível.
LowElo:	Significa Elos baixos e se referem as divisões mais baixas de <i>League of Legends</i> , geralmente, é considerado lowelo divisões abaixo do Platina.
Lutador(a):	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .
Maestria:	É um sistema de progressão criado para reconhecer as habilidades e o tempo que um jogador investe em determinado personagem. Ao final de cada partida, os jogadores recebem uma pontuação de desempenho em comparação aos outros integrantes. Essa pontuação é distribuída com base na composição (personagem e posição) de cada invocador. Quanto mais você joga com determinado personagem, mais pontos você acumula. Existem sete níveis de maestria e a partir do quarto nível, o jogador libera uma animação especial que mostra aos outros jogadores o seu nível.
Mago(a):	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .
Maguinho:	Mago com ataque à distância.
Main:	É personagem ou posição que você em mais habilidade ou que joga assiduamente.
Mana/ MP:	A mana (MP) é o recurso usado para os personagens lançarem a maiorias suas habilidades/poderes. Cada habilidade tem um custo de mana, quando a mana acaba o campeão fica impedido de lançar novas habilidades. A mana e a vida podem ser restauradas na base, com itens, <i>buffs</i> , habilidades ou sozinha, neste caso elas se recuperam lentamente.
Match:	Significa combinar. “ <i>Dar match</i> ” expressão que surgiu com o aplicativo de relacionamentos (Tinder) equivale a combinar com alguém, ou quando duas pessoas têm interesse uma na outra.

Mestre:	É a terceira posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
MID/meio:	Termo usado para indicar a rota do meio ou a posição do meio.
Minion(s):	É como são chamadas as tropas do <i>LOL</i> em inglês.
MMO:	É um jogo com um mundo persistente, isto é que continua funcionando após o usuário desconectar, que conectam uma grande quantidade de jogador através da internet.
MMORPG:	Este é um gênero de jogo em que os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício, sendo diferente dos jogos convencionais porque não há ganhadores nem perdedores a princípio. Estes tipos de jogos geralmente trazem temáticas medievais e universos fantásticos.
Mono:	Quando uma pessoa só sabe jogar com um campeão ou em uma posição.
Monstros:	São criaturas que ficam na selva e fornecem <i>buffs</i> quando abatidas. Os monstros são neutros, isto é, não pertencem a nenhum time e só atacam quando provocados.
Mutar:	O mesmo que silenciar.
Nexus:	É a estrutura principal de um time. Ela serve como objetivo principal e todos os modos de jogo do <i>League of Legends</i> . A equipe que destruir o nexus adversário primeiro, vence a partida
Nickname:	O mesmo que apelido.
Noxus:	Um reino fictício de Runnetera.
Nub:	Jogador iniciante ou inexperiente.
Nude:	O mesmo que fotos íntimas
OP:	É a abreviação de “ <i>overpowered</i> ” que em tradução livre significa “superpoderoso”. É usado nos jogos online para qualificar algo ou alguém que está muito forte.
Ouro:	1.Recurso usado pelos personagens para comprar itens durante uma partida. Pode ser obtido através de abates, assistências, <i>farm</i> , itens e habilidades. 2.É a sexta posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Pdl's:	Os PDL ou Pontos de Liga são os pontos que determinam a movimentação de um jogador entre ranques.
Peel:	São personagens que concedem proteção direta (como escudos e barreiras) e tem poderes que melhoram as habilidades de seus aliados
Pick off:	O mesmo que armadilha.
Ping:	1. Equivale ao tempo (em milissegundos) que os dados do jogador demoram para chegar no servidor do jogo. Quando o ping está alto o jogo pode travar ou ficar lento, prejudicando a partida do jogador. 2. Sinais inteligentes usados para as equipes se comunicarem entre si.

Placar:	O mesmo que frag.
Platina:	É a quinta posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Player:	O mesmo que jogador
Posição:	Formas pré-estabelecidas de jogar e se posicionar. Em <i>League of Legends</i> existem cinco posições: topo, caçador, meio, atirador e suporte.
Prata:	É a sétima posição das nove divisões do <i>Elo</i> (em ordem crescente), o sistema de ligas de <i>League of Legends</i> .
Pro-player:	Jogador profissional de esporte eletrônico
Quit/Quitar:	Abandonar uma partida propositalmente
<i>Rage/ Hate</i> :	Em tradução livre " <i>rage</i> " significa "raiva" e se refere a um tipo comportamento agressivo, seja por ofensas, xingamentos ou de comportamentos impróprios que prejudiquem a experiência de terceiros no jogo. Assim sendo, quando um jogador diz que vai "dar <i>rage</i> " significa que ele será hostil com alguém, em contrapartida, quando alguém afirma ter "sofrido <i>rage</i> " indica que esta pessoa foi alvo dessa hostilidade "raivosa".
Ranking:	O mesmo que placar geral.
Ranqueada:	Partidas em que o jogador pode ganhar ou perder Pdl's.
Red:	O mesmo que vermelho.
Resport(ar):	O mesmo que denunciar.
Rota(s):	Existem três caminhos ou rotas (lanes) para chegar ao nexus inimigo: 1) Rota superior, que fica ao lado do Barão, o monstro mais forte do jogo; 2) Rota do meio, sendo o caminho mais curto; 3) Rota Inferior, que fica próxima do covil do dragão. Elas são chamadas de TOP, MID e BOT. A área entre as rotas é chamada de selva (Jungle/JG), é onde ficam os monstros neutros que fornecem experiência, ouro e bônus quando abatidos
<i>RPG</i> :	<i>RPG</i> ou " <i>RolePlaying Games</i> " é um jogo de representação de papéis, guiado por um sistema de regras próprio, onde os jogadores assumem papéis de personagens e juntos criam narrativas colaborativas. O jogo surgiu na década de 70, com o lançamento do jogo <i>Dungeons & Dragons</i> em 1974 nos Estados Unidos.
Runnetera:	O nome do mundo fictício de <i>League of Legends</i>
Selva:	A área entre as rotas, onde ficam os monstros neutros que fornecem experiência, ouro e bônus quando abatidos
Sentinela:	Um item que fornece visão de uma área do mapa que está oculta.
Servidor:	É o local que conecta os jogadores através de uma rede. Jogos com muitos usuários, geralmente tem servidores por região ou país. Em <i>League of Legends</i> , temos

disponíveis treze servidores, entre eles podemos citar, Brasil(BR), Europa ocidental (EUW), Europa nórdica & Leste(EUNE), entre outros.

<i>Shemale</i> :	Jogadores homens que tentam se passar por mulher para obter presentes e benefícios.
Silenciar:	Um recurso que permite os interromper o contato com outros jogadores durante a partida.
<i>Single player</i> :	Jogo com um único jogador.
Skin/s:	São bens virtuais que permitem a alteração da aparência de algum personagem ou objeto
Smurf:	Um jogador de nível mais alto que está jogando em uma conta de nível baixo.
Solo:	Jogar sozinho
Spam(s):	Spam ou "Sending and Posting Advertisement in Mass" é a palavra usada para referir a publicidade virtual em massa e é sinônimo de mensagens irritantes e sem utilidade.
Splash art:	A imagem oficial de um personagem, funciona como um cartão de visitas.
Stomp:	Quando um time obtém uma vantagem tão grande na partida que o time inimigo não consegue se desenvolver, perdendo rapidamente. Similar a expressão “ganhar de lavada”.
Streamar:	Transmitir conteúdo ao vivo através de uma plataforma de streaming.
Streamer:	Criador de conteúdo virtual(de qualquer tipo) que faz gravação ou transmissão ao vivo na internet.
Streaming:	É a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente de áudio e vídeo.
Super tropa:	São similar as tropas, só que mais fortes e com mais vida. São criadas quando destruímos o inibidor inimigo.
Suporte:	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .
Tank:	O mesmo que tanque.
Tanque(s):	É uma das seis classes de personagem disponíveis em <i>League of Legends</i> .
Team fight:	Batalhas em grupo entre equipes
Ticket(s):	Quando um jogador envia uma mensagem para a equipe de suporte do jogo (ticket) pelo site oficial, anexando imagens e explicando com mais detalhes o episódio. Depois de alguns dias a empresa dá um retorno sobre a reclamação aberta.
Tier(s):	O mesmo que as divisões de um Elo.
Tiltado:	O termo tem origem na palavra inglesa “tilt” que significa “inclinar” e pode conotar duas formas de inclinação, a física ou a emocional . Nos jogos online, “tiltado” é quando uma pessoa está abalada emocionalmente e por isso acaba tomando decisões irracionais que afetam negativamente seu desempenho

TOP/ topo:	Termo usado para indicar a rota superior ou a posição do topo.
Torre(s):	As torres são estruturas fixas que atacam sempre que uma unidade inimiga se aproxima. Essa unidade pode ser uma tropa, monstro ou um campeão. Como as torres são programadas para atacar sempre que um oponente entra na sua área, costuma-se evitar lutar com um inimigo debaixo da torre dele.
TRIPLO-A:	É como a indústria dos jogos chama jogos digitais com grandes orçamentos, aqueles que esperam ser de qualidade e estar entre os melhores do ano.
Tropas:	São monstros aliados produzidos pelo nexus que te ajudam a avançar nas rotas.
Ult/ Ultimate:	“ <i>Ultimate</i> ”, ou “ULT” que é a habilidade mais importante de um campeão.
URF:	É a abreviação de “Ultrarrápido e Furioso”, um modo de jogo temporário de <i>League of Legends</i> .
Vermelho:	Como é chamado o monstro Rubrivira no Brasil, um monstro neutro que quando é abatido fornece temporariamente <i>buff</i> de regeneração de vida, entre outros efeitos.
Voice:	Um recurso de voz disponibilizado pelo jogo (<i>League of Legends</i>) que te permite o jogador falar com pessoas adicionadas na sua lista de amigos e usuários que tenham sido convidados por alguém da sua lista de amigos para compor a partida. (Amigo do amigo)
Yordle:	Uma raça quimérica com aparência de mamíferos bípedes de <i>League of Legends</i> .

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidada(o)(e) a participar, como voluntária(o)(e), da pesquisa intitulada **Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends***, conduzida pela pesquisadora Yasmim Issa. Este estudo tem por **objetivo fazer uma investigação semiótica sobre a violência de gênero nos jogos online a partir da análise do jogo online *League of Legends***.

Você foi selecionada(o)(e) por ser **uma pessoa maior de idade (18 anos ou mais) que possui uma conta ativa no servidor brasileiro de *League of Legends***. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Sua participação na pesquisa não é remunerada nem implicará em gastos para os participantes. **Sua participação nesta pesquisa consistirá na realização de entrevistas, no registro de partidas e na concessão de imagens, prints screen e outros materiais áudio visuais referente aos temas da pesquisa.**

Por mais segura que uma pesquisa seja, toda participação envolve alguns riscos, ainda que estes sejam considerados mínimos. No caso de uma pesquisa relacionada aos meios digitais, o principal risco desse trabalho é o vazamento de dados. Para evitar esse tipo de transtorno, os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

Em decorrência da pandemia causada pelo vírus a covid-19, a maioria das entrevistas serão realizados por videochamadas, as imagens e áudios obtidos serão gravadas para posterior transcrição. Você precisa concordar com esse procedimento. **Deste modo, você declara que autoriza, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, da sua imagem, som de voz, conexos ou a qualquer outro.**

O pesquisador responsável se compromete a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos participantes. Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável.

Contatos da pesquisadora responsável: Yasmim Issa, doutoranda bolsista da CAPES pelo PPCIS (Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais) da UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro), E-mails: **XXXXXXX** e **XXXXXXXXXXXX** e celular(WhatsApp): **(XX)XXXX-XXXX**.
Link do currículo lattes: **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa, e que concordo em participar.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2021.

Nome da(o)(e) participante

Assinatura da(o)(e) participante

Nome da pesquisadora: **XXXXXXX**

Assinatura: _____

APÊNDICE B - Texto padrão de apresentação da pesquisa: Primeiro e-mail

BEM-VINDA INVOCADORA,

Você está sendo convidada a participar, como voluntária, da pesquisa intitulada **Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends***, conduzida pela pesquisadora **Yasmim Issa**. Este estudo tem por objetivo **fazer uma investigação semiótica sobre a violência de gênero nos jogos online a partir da análise do jogo online *League of Legends***.

Você foi selecionada por ser **uma pessoa maior de idade (dezoito anos ou mais) que possui uma conta ativa no servidor brasileiro de *League of Legends***. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você poderá desistir de participar da pesquisa. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo. Sua participação na pesquisa não é remunerada nem implicará em gastos para os participantes.

Sua participação na pesquisa consistirá em três etapas:

- 4) **Registro de partida:** A jogadora deverá relatar os casos de discriminação de gênero ocorridos em *League of Legends* durante o seu tempo na pesquisa. Os depoimentos serão feitos por meio de um questionário online individual chamado de "Registro de partida".
- 5) **Questionário:** A jogadora deverá preencher um questionário online que levará em média 20(vinte) minutos. O questionário possui 32(trinta e dois) itens, dividido em 4 (quatro) blocos: 1) Informações gerais 2) Habitus Gamer 3) *League of Legends* 4) Feedback da pesquisa; é necessário ter acesso a internet e responder todas as perguntas até o final.
- 6) **Entrevista**
 - vi. Após o a realização do questionário, será marcada uma entrevista por vídeo chamada no momento (dia/horário) mais conveniente para a jogadora e na plataforma que esta preferir.
 - vii. Será realizada uma entrevista aberta e semi-estrutura com perguntas referentes a relação da jogadora com os jogos digitais; estima-se uma duração média de 50 (cinquenta) minutos.
 - viii. A entrevista será gravada por meio de um programa de gravação de tela para uma futura transcrição. Caso seja do interesse da jogadora, esta transcrição poderá ser solicitada e algumas falas poderão ser retiradas.
 - ix. Nenhuma imagem pessoal será revelada na pesquisa e a câmera aberta por parte da jogadora é opcional.
 - x. A princípio, será realizada apenas uma entrevista; caso haja necessidade e disponibilidade por ambas a parte, uma segunda entrevista poderá ser realizada no futuro neste mesmo formato.

Por mais segura que uma pesquisa seja, toda participação envolve alguns riscos, ainda que estes sejam considerados mínimos. No caso de uma pesquisa relacionada aos meios digitais, o principal risco desse trabalho é o vazamento de dados. Para evitar esse tipo de transtorno, os dados pessoais obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Desta forma, a pesquisadora responsável se compromete a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos participantes.

Em decorrência da pandemia causada pelo vírus a covid-19, a maioria das entrevistas serão realizadas por videochamadas, as imagens e áudios obtidos serão gravadas para posterior transcrição. Você precisa concordar com esse procedimento. Para isso, precisamos que você baixe o anexo do **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**, preencha com seus dados e envie o documento assinado para esse e-mail.

Precisamos também do seu **nickname no *League of Legends*** e dos seus **dados para contato** (e-mail e telefone). Esta etapa (de coleta de contato e autorização) é muito importante, sem ela não poderemos incluir sua participação na pesquisa. Após a assinatura do termo, você receberá um e-mail com informações referente a pesquisa, como o acesso ao *Discord*, as regras do registro de partidas e o seu formulário de Controle de Partida personalizado.

Obrigada(o)(e) pela participação
Att. Y. Issa

Contatos da pesquisadora responsável: Yasmim Issa, doutoranda bolsista da CAPES pelo PPCIS (Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais) da UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro), E-mails: XXXXXXXX e XXXXXXXXXXXX e celular(WhatsApp):(XX)XXXX-XXXX.

Link do currículo lattes: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

APÊNDICE C - Texto padrão de boas-vindas : Segundo e-mail

PARABÉNS, INVOCADORA,

Agora você é OFICIALMENTE uma jogadora participante da pesquisa **Sexismo nos jogos digitais: um estudo de *League of Legends***, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais PPCIS/UERJ e conduzida pela pesquisadora Yasmim Issa.

De acordo com as informações fornecidas anteriormente seu **nome de invocadora** no servidor brasileiro de *League of Legends* é "preencher com nick da jogadora". (Caso esteja incorreto, por favor informar por e-mail). Seus dados pessoais são confidenciais, por esse motivo, você será identificada na pesquisa pelo **pseudônimo de JOGADORA X**.

Durante a pesquisa, iremos acompanhar o “histórico de partidas” das jogadoras participantes. Pedimos que evite trocar de *nickname* durante a sua participação na pesquisa. Caso haja alguma mudança, por favor informar imediatamente a pesquisadora responsável.

Sua participação nesta pesquisa consistirá na realização de **entrevistas** e no **registro de partidas**. O registro das partidas será feito por meio do formulário “Controle de Partida”, onde você deverá registrar **todas** as suas **partidas elegíveis** durante o período de 30 dias corridos (será contado a partir do primeiro registro). Para mais informações baixe o anexo **REGRAS PARA O CONTROLE DE PARTIDAS**. Cada *jogadora participante* terá acesso a um **formulário exclusivo** que só deverá ser usado e preenchido pela mesma.

Acesse o seu formulário exclusivo no link (Disponível em: **XXXXXXXXXX** /)

*****DISCORD*****

Disponibilizamos também para as jogadoras participantes um canal exclusivo no *Discord* chamado “**Elas jogam**”. Um canal com informações sobre a pesquisa, salas de áudio para bate papo e canais de texto para feedback (com reclamações, dúvidas e sugestões).

Os visitantes estão liberados nas salas 1 e 2. Veja as regras no canal de texto regras-do-servidor

Acesse o canal do *Discord* >>>>> (Disponível em: **XXXXXXXXXX** /)

APÊNDICE D - Tutorial do controle de partidas

- 1- O **REGISTRO DAS PARTIDAS** será feito a partir do formulário “**CONTROLE DE PARTIDA**”
- 2- Cada jogadora preencherá um formulário próprio.
- 3- As questões do formulário são iguais para todas as jogadoras.
- 4- O formulário de **CONTROLE DE PARTIDA** deverá ser **preenchido** ao final de **TODAS AS PARTIDAS ELEGÍVEIS**, mesmo quando não houver nenhuma ocorrência.
- 5- São consideradas **PARTIDAS ELEGÍVEIS** todas as partidas **PVP'5** no modo **NORMAL (escolha às cegas ou alternada)** ou **RANQUEADA (solo/Duo ou Flexível)** no mapa **SUMMONER'S RIFT** jogadas no **SERVIDOR BRASILEIRO** oficial de *League of Legends*.
- 6- **NÃO ESTÃO INCLUÍDAS:** ARAM, TeamFight Tactics, modos rotativos (URF, URFA, Rei Poro, Blitz do Nexus, entre outros), partidas contra bot ou modo de treino. Não serão aceitas partidas do *League of Legends* mobile e outros jogos da Riot Game como *Valorant*, Runeterra e entre outros.
- 7- O formulário de “**CONTROLE DE PARTIDA**” possui espaço para upload de imagens e vídeos em casos de machismo.
- 8- Caso aconteça algum episódio importante, procure salvar algumas imagens (**Prints screen**) do ocorrido durante a partida. Para fazer uma captura de tela em *League of Legends* basta pressionar a **tecla F12**. Cada click equivale a uma imagem. Para acessar as prints screens salvas você deve: Acessar **Meu Computador**; Entre no **Disco Local C**; Acesse a pasta **Riot Games > League of Legends > Screenshots**.
- 9- A pesquisadora responsável acompanhará o formulário de controle de partida com a ajuda do seu **Histórico de Partida**. Por esse motivo, **evite mudar de nickname** do durante a pesquisa. Caso haja mudanças, por favor informar por e-mail imediatamente.
- 10- Caso tenha mais de uma conta, registre apenas partidas do *nickname* informado.
- 11- Não repasse o link do formulário para outras pessoas.
- 12- Acompanhe seu histórico de partidas para conferir se não falta registrar nenhuma partida elegível.
- 13- Caso tenha alguma **DÚVIDA**, **RECLAMAÇÃO** ou **SUGESTÃO** ou deixe uma mensagem na **CENTRAL DE AJUDA**, um canal de texto exclusivo para o atendimento das jogadoras ou entre em contato com a pesquisadora responsável.

APÊNDICE E - Tutorial do registro de partidas

- 1- O **REGISTRO DAS PARTIDAS** será feito a partir do formulário “**CONTROLE DE PARTIDA**”
- 2- Cada jogadora preencherá um formulário próprio.
- 3- As questões do formulário são iguais para todas as jogadoras.
- 4- O formulário de **CONTROLE DE PARTIDA** deverá ser **preenchido** ao final de **TODAS AS PARTIDAS ELEGÍVEIS**, mesmo quando não houver nenhuma ocorrência.
- 5- São consideradas **PARTIDAS ELEGÍVEIS** todas as partidas **PVP'5** no modo **NORMAL (escolha às cegas ou alternada)** ou **RANQUEADA (solo/Duo ou Flexível)** no mapa **SUMMONER'S RIFT** jogadas no **SERVIDOR BRASILEIRO** oficial de *League of Legends*.
- 6- **NÃO ESTÃO INCLUÍDAS:** ARAM, TeamFight Tactics, modos rotativos (URF, URFA, Rei Poro, Blitz do Nexus, entre outros), partidas contra bot ou modo de treino. Não serão aceitas partidas do *League of Legends* mobile e outros jogos da Riot Game como *Valorant*, Runeterra e entre outros.
- 7- O formulário de “**CONTROLE DE PARTIDA**” possui espaço para upload de imagens e vídeos em casos de machismo.
- 8- Caso aconteça algum episódio importante, procure salvar algumas imagens (**Prints screen**) do ocorrido durante a partida. Para fazer uma captura de tela em *League of Legends* basta pressionar a **tecla F12**. Cada click equivale a uma imagem. Para acessar as prints screens salvas você deve: Acessar **Meu Computador**; Entre no **Disco Local C**; Acesse a pasta **Riot Games > League of Legends > Screenshots**.
- 9- A pesquisadora responsável acompanhará o formulário de controle de partida com a ajuda do seu **Histórico de Partida**. Por esse motivo, **evite mudar de nickname** do durante a pesquisa. Caso haja mudanças, por favor informar por e-mail imediatamente.
- 10- Caso tenha mais de uma conta, registre apenas partidas do *nickname* informado.
- 11- Não repasse o link do formulário para outras pessoas.
- 12- Acompanhe seu histórico de partidas para conferir se não falta registrar nenhuma partida elegível.
- 13- Caso tenha alguma **DÚVIDA**, **RECLAMAÇÃO** ou **SUGESTÃO** ou deixe uma mensagem na **CENTRAL DE AJUDA**, um canal de texto exclusivo para o atendimento das jogadoras ou entre em contato com a pesquisadora responsável.

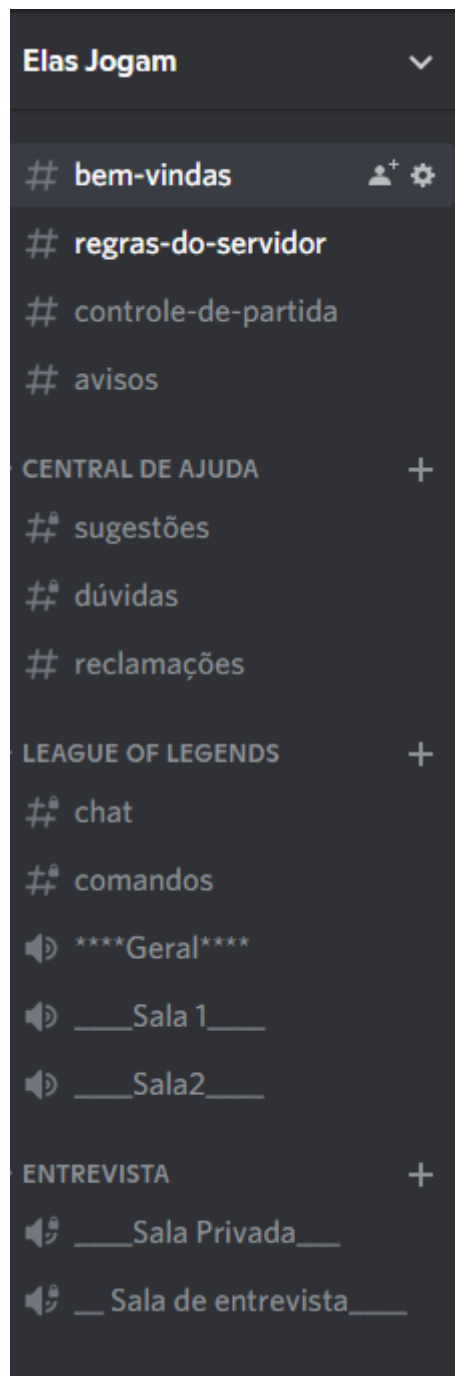
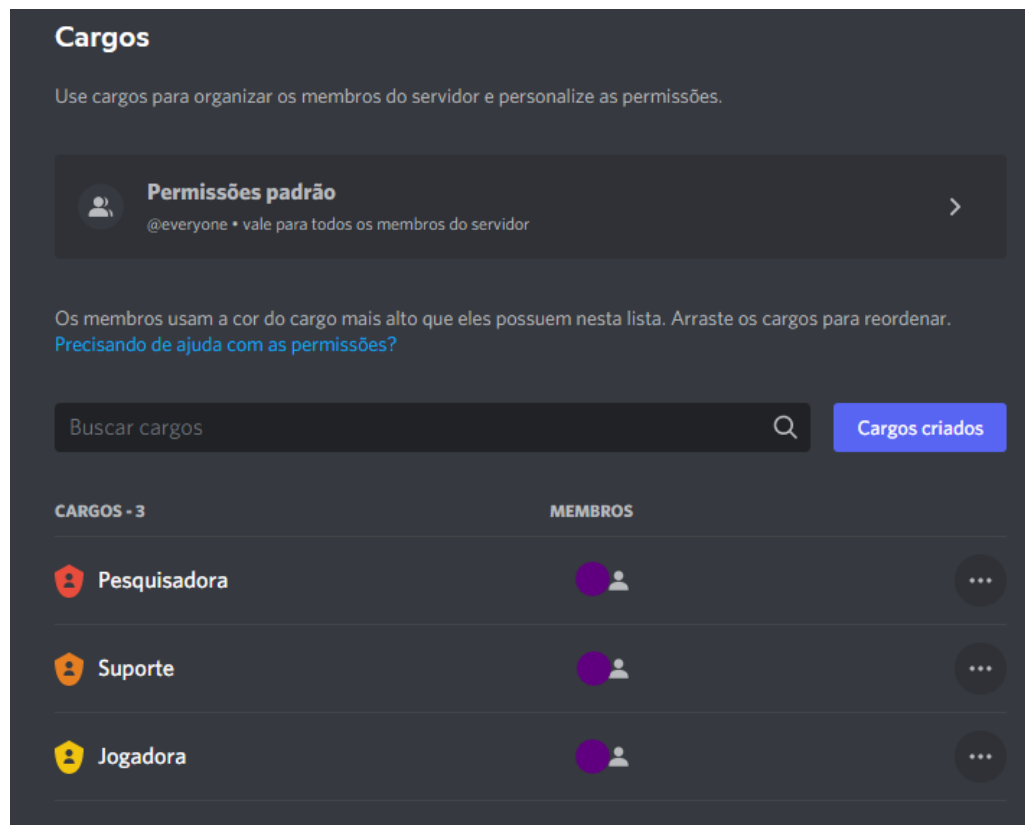
APÊNDICE F - *Discord*® oficial da pesquisa “Elas jogam”Figura 118 - Painel de canais do *Discord* oficial

Figura 119 - *Discord* oficial - cargos

APÊNDICE G - Questionário online para entrevista

Figura 120 - Questionário online (página 1 de 8)

Sexismo nos Jogos Digitais: um estudo de League of Legends.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Seja bem vinda invocadora! Você está sendo convidada a participar e uma pesquisa intitulada Sexismo nos jogos eletrônicos: um estudo de League of Legends.

Esta pesquisa é resultado de um projeto de doutorado coordenado pela pesquisadora Yasmim Issa, doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais (PPCIS) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), sob a orientação da Prof.^a Myrian Sepúlveda dos Santos.

PODERÃO PARTICIPAR MULHERES A PARTIR DE (DEZOITO) ANOS QUE POSSUEM UMA CONTA ATIVA NO SERVIDOR BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS. Esta pesquisa não trabalha com o conceito de sexo biológico e reconhece como mulher toda pessoa que se identifica pelo gênero feminino, independente dos dados que possam conter nos seus documentos oficiais.

Sua participação é VOLUNTÁRIA, GRATUITA e não implicará em gastos financeiros. A qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo

Esta pesquisa tem o objetivo de investigar a violência de gênero nos jogos online competitivos com base em League of Legends. Caso você concorde em participar, você responderá algumas perguntas por meio desse questionário que levará em média 20(vinte) minutos.

O questionário contém 32(trinta e dois) itens, dividido em 4 (quatro) blocos

- 1- Informações gerais (idade, escolaridade, renda e estado civil e outros)
- 2- Habitus gamer (informações sobre a sua relação com os jogos eletrônicos)
- 3- League of Legends (informações sobre a sua relação com o jogo League of Legends)
- 4- Feedback (informações sobre a sua experiência nessa pesquisa)

Você precisará de acesso à internet e deverá responder o questionário até o final.

Por mais segura que uma pesquisa seja, toda participação envolve alguns riscos, ainda que estes sejam considerados mínimos. No caso de uma pesquisa relacionada aos meios digitais, o principal risco desse trabalho é o vazamento de dados. Para evitar esse tipo de transtorno, os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com a pesquisadora responsável por um período de 5(cinco) anos. Decorrido esse tempo, a pesquisadora avaliará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. A pesquisadora tratará sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Quaisquer dúvidas sobre o questionário e/ou sobre sua participação, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável agora ou em qualquer momento por meio do endereço eletrônico yasmimissa@gmail.com

Para participar clique em "Aceito" no botão abaixo:

***Obrigatório**

1. DECLARO QUE ENTENDI OS OBJETIVOS, RISCOS E BENEFÍCIOS DE MINHA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA E QUE CONCORDO EM PARTICIPAR *

Marcar apenas uma oval.

☐ ACEITO

Figura 121 - Questionário online (página 2 de 8)

**INFORMAÇÕES
GERAIS**

Lembre-se que os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

2. Nome completo *

3. Data de nascimento *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

4. Qual estado/cidade você mora? *

5. Qual o seu grau de escolaridade? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Até o 9º ano

☐ Ensino médio incompleto

☐ Ensino médio completo

☐ Ensino superior incompleto

☐ Ensino superior completo

6. Ocupação? *

7. Você se identifica com qual cor/raça? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Branca

☐ Preta

☐ Parda

☐ Amarela

☐ Indígena

Figura 122- Questionário online (página 3 de 8)

8. Qual dessas frases melhor descreve sua situação em relação a sua casa ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Moro com meus pais

☐ Moro sozinha

☐ Moro com amigos

☐ Somos um casal, sem filhos em casa

☐ Moro com meus

Habitus gamer

Perguntas sobre a sua relação com os jogos eletrônicos

9. Quando começou seu contato com os jogos eletrônicos? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Durante a Infância

☐ Na adolescência

☐ Depois dos 18 (dezoito) anos

10. Quais são os JOGOS/FRANQUIAS que mais te marcaram? *

11. Quais os PERSONAGENS de videogame que mais te marcaram? *

12. Qual foi o primeiro o seu primeiro jogo online? *

13. QUANDO e COMO você começou a ter contato com jogos online ? *

Figura 123 - Questionário online (página 4 de 8)

14. Atualmente, quais são os seus jogos eletrônicos preferidos? *

15. Você costuma jogar sozinha ou com amigos? *

16. Você costuma usar nickname (apelido) feminino nos jogos online? *

17. Você usa pronome MASCULINO no chat do jogo para evitar discriminação? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Não, eu costumo usar pronome feminino.

☐ Não, eu costumo usar pronome neutro.

☐ Sim, as vezes eu respondo no masculino

☐ Sim, eu costumo responder no masculino

☐ Outro: _____

18. Você se considera uma jogadora Gamer? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

League of Legends

Perguntas sobre sua relação com o lolzinho

Figura 124 - Questionário online (página 5 de 8)

19. Como você conheceu League o Legends? *

20. Qual foi a primeira rota/função que você aprendeu a jogar ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Atirador

☐ Suporte

☐ Meio

☐ Topo

☐ Selva

21. Quais foram os primeiros personagens que você aprendeu a jogar ? *

22. Qual rota/função você MAIS se identifica ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Atirador

☐ Suporte

☐ Meio

☐ Topo

☐ Selva

Figura 125 - Questionário online (página 6 de 8)

23. Qual rota/função você MENOS se identifica ? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Atirador

☐ Suporte

☐ Meio

☐ Topo

☐ Selva

24. Quais são os seus personagens preferidos em League of Legends? Por que? *

25. Diga o nome de cinco personagens de League of Legends que você MENOS se identifica. *

26. Você usa o voice* nas partidas de League of Legends? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim, tenho o costume de usar o voice

☐ Não, costumo manter esse recuso desabilitado

☐ Não sei o que é "voice"

☐ Outro: _____

27. Você já sofreu sexismo enquanto jogava League of Legends? Caso a resposta seja positiva, descreva qual foi a experiência que mais te marcou. *

Figura 126 - Questionário online (página 7 de 8)

28. Você acha que a ESCOLHA da ROTA/FUNÇÃO interfere nos casos de machismo durante as partidas? Justifique sua resposta. *

29. Você acha que a ESCOLHA do PERSONAGEM interfere nos casos de machismo durante as partidas? *

30. Você tem alguma estratégia para evitar a discriminação de gênero? *

Feedback da pesquisa

Deixe sua opinião sobre a pesquisa

31. Em relação à pandemia do covid-19: "Eu joguei mais game durante o período de isolamento social" *

Marcar apenas uma oval.

☐ Concordo totalmente

☐ Concordo em partes

☐ Indiferente

☐ Discordo em partes

☐ Discordo totalmente

APÊNDICE H - Roteiro de entrevista aberta semiestruturada para as jogadoras

- 1) Como foi o seu primeiro contato com os jogos digitais?
- 2) Quantos anos tinha?
- 3) Já teve console? Quais?
- 4) Como foi o seu primeiro contato com um computador?
- 5) Quantos anos tinha?
- 6) A quem pertencia o computador? Como aprendeu a acessá-lo?
- 7) Como começou a ter contato com jogos online?
- 8) Quantos anos tinha?
- 9) Costuma usar plataformas como *Discord* para jogar com amigos?
- 10) Quando começou a jogar *League of Legends*? Alguém convidou?
- 11) Qual foi a primeira lane que você aprendeu a jogar? Por que motivo?
- 12) Atualmente, quais as posições que você costuma jogar?
- 13) Qual a lane que você mais se identifica?
- 14) Quais os seus personagens preferidos de *LOL*?
- 15) Qual seu top 3 de campeões jogados?
- 16) Qual a posição/lane que menos se identifica?
- 17) Quais os personagens que menos se identifica?
- 18) Tem alguma posição que gostaria de aprender?
- 19) Costuma jogar sozinha ou com amigos?
- 20) Joga quantas horas por semana?
- 21) Tem o costume de jogar ranqueada?
- 22) Qual o seu elo?
- 23) Qual o modo de jogo preferido?
- 24) Costuma jogar mais partida normal ou ranqueada?
- 25) Joga com o *voice* ligado?
- 26) Seu *nick* é feminino? Por que motivo? (anotar *nick* mas não divulgar)
- 27) Você responde no *chat* com pronome no feminino?
- 28) Participa de torneio de *LOL*?
- 29) Acompanha e-sport?
- 30) Acompanha algum(a) streamer? Quais?
- 31) Você acha que os jogos online são um ambiente machista? Por que motivo?
- 32) Já passou por alguma situação de discriminação de gênero dentro do jogo?
- 33) Você tem alguma estratégia para evitar esse tipo de situação?
- 34) Na sua opinião o que deveria ser feito para reduzir a discriminação de gênero nos jogos online competitivos?