

Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends

Bruna da Veiga de Souza, Laura Roncaglio Rost

Curso Técnico em Eventos

IFSUL

Sapucaia do Sul, Brasil

brunavader88@gmail.com, laurarostr@gmail.com



Figura 1. Campeãs do League of Legends que representam alguma forma de resistência em sua história. Da esquerda para a direita: Illaoi, Irelia, Akali, Kai'Sa e Nami.

Resumo—Com o mercado de games em ascensão, é notável também o número de jogadoras que vem crescendo constantemente. Apesar desse fato, mulheres continuam sendo frequentemente assediadas nesse cenário. Com base em construções sociais ligadas aos gêneros feminino e masculino, homens têm se sentido donos dos espaços, principalmente dos espaços virtuais. Tal situação é motivada pelos estereótipos e a falta de representatividade dentro da plataforma dos jogos. Considerando isso, o presente artigo representa o recorte de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, que tem como objetivo entender como se desenvolve o discurso machista no servidor brasileiro de League of Legends. Com screenshots, retirados do Twitter e do Amino, será realizado uma análise dos diálogos levando em consideração o discurso, o contexto e o espaço no qual ele está inserido.

Palavras-chave-games; machismo; league of legends;

I. INTRODUÇÃO

Atualmente o mercado de games está em constante expansão, principalmente no Brasil. No ano de 2017, o número de jogadores e jogadoras era de 66,3 milhões, com expectativa de aumento para 75,7 milhões em 2018 [1]. Além do aumento de jogadores, de modo geral, é notável também o aumento de mulheres nesse cenário, tanto de forma amadora quanto profissional. De acordo com a quinta edição da Pesquisa Game Brasil [2], 75,5% dos brasileiros jogam games eletrônicos em diferentes plataformas, 58,9% destes jogadores pertencem ao gênero feminino, representando a maior parte do público no Brasil. League of Legends - objeto desta pesquisa - é um jogo gratuito de gênero multiplayer online battle arena (MOBA, "Multiplayer Online Battle Arena", em inglês), desenvolvido pela Riot Games para Windows e Mac OS, e lançado oficialmente no Brasil em 9 de agosto de 2012. O jogo tem como característica os conceitos de RTS

(Real-time strategy, traduzido do inglês "estratégia em tempo real") e RPG (Role-playing game, traduzido do inglês "jogo de interpretação de papéis").

Apesar de ter o público feminino ocupando grande parte do espaço gamer, o machismo ainda é um dos tipos de toxicidade mais frequentes no League of Legends [3]. Tais ações são motivadas pelos estereótipos e a falta de representatividade dentro da plataforma [4]. As mulheres jogadoras acabam se tornando vítimas de construções sociais relacionadas ao machismo e ao papel feminino e acabam recebendo comentários como "volta pra cozinha" ou "já lavou a louça?" [5]. Além disso, muitas pessoas vêem as mulheres com baixo potencial para os jogos. Essas pessoas justificam esse pensamento com ideias relacionadas à Biologia, afirmando que mulheres possuem menor coordenação motora, ou não são competitivas [6]. A aptidão masculina para jogos não é algo considerado natural, mas sim oriunda de construções culturais de gênero e relações de poder [7].

Com as relações de poder estabelecidas, as plataformas de jogos digitais se tornaram ambientes propícios a assédios e a xingamentos contra mulheres. Mesmo com a possibilidade e condições de incentivar as mulheres a ter o seu espaço no jogo e nos eventos, a empresa Riot Games nunca se dispôs a fazer algo realmente efetivo. Houve algumas ações realizadas no dia das mulheres, como promoções de *skins* de personagens femininas e um *streaming* (do inglês, transmissão, e, nesse contexto, vídeo em que um jogo é jogado ao vivo) com mulheres *streamers* (pessoas que fazem *streaming*) famosas [8], mas nenhuma campanha contra o assédio e sexismo que é disseminado pelos jogadores [5]. Com isso, podemos presumir que incentivos efetivos não são realizados pois não é do interesse da empresa.

O presente artigo representa o recorte de uma pesquisa que tem como objetivo entender como e porque se desenvolve o discurso machista no servidor brasileiro de League of Legends. A pesquisa é de natureza qualitativa e, os dados coletados são capturas de tela de conversas no jogo (“screenshots”, do inglês). Os dados são analisados pela técnica de Análise de Conteúdo [20], que busca identificar e categorizar expressões presentes nas capturas de tela ligadas ao discurso machista.

II. LEAGUE OF LEGENDS

O jogo consiste em dois times, formados por cinco ou três jogadores, ambos com um objetivo em comum: destruir o Nexus do time adversário. O time que destruir o Nexus é o vencedor da partida. Em todos os modos de jogo, o jogador precisa passar por diversas torres inimigas até chegar ao seu objetivo, no mapa Summoners Rift (Fig. 2), essas torres estão localizadas nas três principais rotas de jogo: rota superior (também conhecida como “topo” ou “top”), meio (também conhecida como “mid”) e rota inferior (também conhecida como “bot”). Ao longo do caminho, os jogadores vão subindo de nível ao adquirir experiência e dinheiro através do abate de tropas adversárias. O dinheiro adquirido é utilizado na compra de itens da loja, esses itens fortalecem o campeão ao longo da partida.



Figura 2. Mapa de Summoners' Rift. Base do time azul: círculo azul claro; base do time vermelho: círculo bordô. Loja do time azul: quadrado amarelo; loja do time vermelho: quadrado nude. Nexus do time azul: círculo amarelo; Nexus do time vermelho: círculo vermelho. Torres do time azul: quadrados verdes; torres do time vermelho: quadrados rosas. Inibidores do time azul: círculos laranjas; Inibidores do time vermelho: círculos brancos.

III. CONSTRUÇÕES DE GÊNERO

Mesmo sendo constantemente confundidos, gênero e sexo são distintos. O sexo está ligado a fatores biológicos e o gênero a fatores que são construídos social e culturalmente, ou seja, não sendo ligado ao corpo físico, enquanto o sexo, está. Em 1949, Simone de Beauvoir causou impacto com sua ilustre frase “Ninguém nasce mulher, torna-se mulher”. Fazer-se mulher depende de gestos e comportamentos, de gostos e desgostos, daquilo

que é ensinado ou não em uma dada cultura de acordo com seus valores [9].

Porém, a frase de Beauvoir não se aplica somente a mulheres, mas a homens também. Durante o período da Revolução Francesa, da Revolução Industrial e das guerras mundiais, o homem burguês teve a necessidade de se reconstruir fazendo com que fosse consolidada uma masculinidade e virilidade padronizada em todos os homens [10]. Tal reconstrução ocorreu com o intuito de não ser considerado um homem com traços ditos afeminados, pois esses eram sinônimos de homossexualidade. Podemos ver essa padronização do que é considerado como “ser homem” presentes na sociedade até os dias atuais. Se ser homem é ser o contrário de ser mulher [10], “ser mulher” é então considerado como ser alguém doce, frágil, atenciosa e cuidadosa. De acordo com a historiadora Joan W. Scott [11], “gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos” e também “gênero é uma forma primária de dar significados às relações de poder”. Ou seja, no âmbito social, temos diversas construções a respeito de homens e mulheres, como no comportamento e forma de pensar. À medida em que as relações sociais são construídas, temos também a construção da relação de poder entre os gêneros e tal relação possui ligação direta com nosso contexto histórico.

Com a separação desde a infância até a vida adulta do que homens e mulheres podem ou não fazer, há uma delimitação de espaços e atividades que são considerados ideais para cada um. Brincadeiras, desenhos animados e até mesmo profissões são ditas como para homens ou para mulheres. Os que usufruem do seu espaço historicamente designado de acordo com suas características tornam-se os “donos” daquele lugar.

Essas noções de masculinidade e feminilidade foram construídas ao longo de muitos anos e, até hoje, são refletidas diretamente em diversos âmbitos do mundo moderno, como em League of Legends — jogo eletrônico referencial escolhido para esta pesquisa. Ao longo de muitos anos, videogames foram considerados como ideais para homens, pois, teoricamente, eles possuíam as características que esse espaço exigia.

IV. VIDEOGAMES E MACHISMO

O termo *geek* sofreu diversas mudanças ao longo dos séculos, como é dito no artigo de Emma Louise Backe, “Freaks and Geeks: A cultural History of the term Geek”. A autora Backe nos aponta que a palavra “geek”, na Alemanha do século XVI, era utilizada para se referir a uma pessoa boba, tola. Durante muitos anos, ser considerada uma pessoa *geek* tinha um peso negativo, mas, com a popularização dos computadores, dos mangás, dos animes, dos quadrinhos e, finalmente, dos games, o termo passou a abranger as pessoas que consumiam tais produtos [12]. A palavra *geek* deixou de atribuir um significado negativo e passou a representar um grupo de pessoas.

O universo *geek*, assim como o do videogame, é marcado pelo machismo, principalmente devido ao público que é abrangido. Sendo League of Legends um jogo eletrônico e um *e-sport*, podemos partir do pressuposto de que ele foi desenvolvido por homens e para homens, assim como muitos outros jogos, como Moita [13] nos descreve: “Videogames, enquanto universo predominantemente masculino, ajudam a reproduzir o modelo patriarcal de sociedade, estabelecendo quem sabe, ou não, jogar e é o dono do poder naquele espaço”. Há uma valorização de características tidas como masculinas dentro dos jogos, principalmente a competitividade, que muitas vezes acaba por delimitar os tipos de jogos que são considerados como ideais para meninos ou meninas, determinando uma relação de poder entre os gêneros.

O pressuposto de que jogos foram desenvolvidos por homens e para homens pode ser comprovado também em outros dois aspectos: no estilo das personagens femininas e no cenário competitivo profissional. No aspecto referente ao estilo das personagens, é possível notar um padrão de características, como um corpo magro com curvas tênues e seios avantajados. Grande parte dessas personagens, com tais características, utiliza de roupas com grandes decotes, pequenas em tamanho ou justas. A narrativa proposta para a personagem não condiz com as roupas que a caracterizam. Como uma mulher que está constantemente exposta a golpes poderia se defender se seu traje não é capaz de proteger seu corpo? As roupas designadas para as personagens são utilizadas como um apelo visual, visando salientar um corpo extremamente sexualizado. Para facilitar a compreensão, vamos utilizar de elementos visuais do jogo League of Legends em uma comparação entre personagens femininos e masculinos no jogo, os personagens escolhidos são Katarina (Fig. 3) e Zed (Fig. 4). Ambos personagens são classificados como assassinos, segundo o site League of Legends Wiki (espécie de comunidade para jogadores de LoL onde é possível publicar diferentes informações sobre o jogo). Os assassinos são ágeis e capazes de eliminar um inimigo em questão de poucos segundos, porém seu ponto fraco é serem extremamente frágeis e morrerem com facilidade. Katarina e Zed são assassinos corpo-a-corpo, ou seja, é necessário que estejam próximos do adversário para conseguir eliminá-lo. Mesmo com características semelhantes em sua essência, a forma que os campeões são representados visualmente é completamente diferente.



Figura 3. Skin clássica da campeã Katarina no jogo League of Legends. Fonte: Riot Games..

Ao analisarmos a caracterização da personagem podemos perceber que ela utiliza de roupas curtas e que salientam algumas partes do seu corpo, como seios e cintura. Mesmo sendo uma assassina, suas roupas não são consideradas como as mais adequadas para sua função, pois não são capazes de proteger seu corpo de golpes de adversários. Todas as skins da campeã, assim como de muitas outras no jogo, segue o padrão de roupas curtas, justas e que trazem destaque para certas partes do corpo proporcionando a sexualização da personagem com o propósito de deixá-la mais atraente.



Figura 4. Skin clássica do campeão Zed no jogo League of Legends. Fonte: Riot Games.

Como dito anteriormente, Zed, assim como Katarina, é um assassino porém, podemos perceber a diferença na forma em que ambos foram representados. O corpo de Zed é completamente coberto, não sendo possível nem visualizar seus olhos, apenas uma espécie de sombra. De acordo com sua narrativa, ele parece muito mais protegido e preparado para a função cujo foi designado, sem haver uma preocupação se o personagem será atraente para os jogadores.

Como toda produção artística e cultural, os jogos também transmitem os ideais e visões de quem os produziu [14]. Um dos maiores questionamentos acerca desses ideais é a forma como é feita a representação feminina. Isso acontece devido à dominância masculina na indústria [15] do entretenimento, que visa destacar nos homens as características que admiram, enquanto nas mulheres é preferível enfatizar seus fetiches e o que seria o ideal como características em uma mulher [14]. O

fenômeno que caracteriza a sexualização feminina é conhecido como *male gaze* (do inglês, “olhar masculino”), que transforma as personagens femininas em figuras que visam satisfazer os jogadores, partindo da concepção de que o público envolvido é um público heterossexual do sexo masculino interessado nesse tipo de entretenimento [16].

Quanto ao cenário competitivo profissional, há uma segregação de homens e mulheres nesse espaço: Há poucos times femininos e, quando existem, as atletas são menosprezadas ao vivo. Na primeira etapa do CBLol (Campeonato de Brasileiro de League of Legends) de 2019, 100% dos times possuíam jogadores homens como titulares [17]. Isso se dá não somente pelo machismo construído pela empresa desenvolvedora, a Riot Games [18], mas também pelo que é disseminado pelos próprios jogadores na plataforma do jogo.

A misoginia praticada dentro do servidor, um espaço sem perfil e sem punição, está gerando ataques contra as jogadoras em eventos competitivos [19], situações ao vivo onde se sabe de quem as ações misóginas estão vindo.

V. ESPAÇO VIRTUAL E CIBERÉTICA

Primeiramente, temos que definir o que é “espaço” e “virtualidade” separadamente. “Espaço” está ligado à vastidão, algo que vai além dos sentidos humanos [20] e a “virtualidade” é definida como algo fora da realidade, como um lugar onde as ações não têm reações na vida real [21]. A moral humana, segundo Freud [22], não é natural e sim criada pelo homem durante sua convivência em comunidade para dominar a agressividade humana e manter a ordem. Já Junqueira [23] diz que a moral e as regras éticas variam de acordo com a cultura, tempo histórico e a comunidade a exercê-los. Junqueira é essencial para um melhor entendimento sobre a ciberética, pois, no espaço virtual dos *games*, as ações e linguagem do indivíduo vão ser motivadas pela ciberética, que difere de acordo com o espaço virtual em que ela habita.

O conceito da “ciberética” se aplica de diferentes maneiras em diferentes indivíduos no espaço virtual dos jogos, variando de acordo com a maneira com que cada um compreende, lida com os conteúdos e se relaciona com os objetivos e regras do jogo. A ciberética tem como sua principal característica sua utilidade ser limitada apenas ao espaço virtual e estar influenciada separadamente por cada espaço virtual que o usuário ocupa. Por exemplo, um jogo pode ter como seu principal objetivo matar o personagem inimigo, o que torna correto naquele espaço que o jogador execute tal tarefa. Contudo, na vida real esse tipo de comportamento seria considerado completamente intolerável e imoral.

A ficção dos *games* permite aos jogadores se desvincular do seu eu pessoal e se desconstruir ao criar um personagem. Ao mesmo tempo em que se cria o personagem, o usuário pode se desvincular completamente de si mesmo ou se aproximar, pois suas ações ainda serão influenciadas pela experiência individual e características do usuário, mas, ao mesmo

tempo, atuando de acordo com o jogo, tornando o personagem criado uma personalidade singular de cada jogador.

No jogo League of Legends estas regras permanecem, tornando a personalidade de cada jogador algo singular, personalidades que em alguns casos acaba resultando em jogadores tóxicos.

Tendo consciência que o “eu jogador” é diferente do “eu pessoal” é notável que estes jogadores tóxicos são gerados, não somente pelo seu “eu pessoal”, mas também pelo espaço virtual em que eles habitam. Essas pessoas jogadoras tóxicas são pessoas com consciência de que suas ações são erradas e influenciam negativamente os seus próprios companheiros de time, os induzindo a reproduzir o comportamento tóxico e afetando seu desempenho na partida. Suas atitudes variam de leve, como por exemplo spams e ausência no jogo, até atitudes graves, como racismo e xenofobia [24].

VI. VIOLÊNCIA DE GÊNERO

A palavra violência vem do latim *vis*, que se refere a utilizar a superioridade física sobre outra pessoa [25]. Existem dois tipos de violência, a física e a psicológica, sendo a segunda a menos penalizada por conta de sua dificuldade de ser identificada. A violência psicológica é qualquer ação que menospreze a identidade de alguém, com ações como humilhação, difamação, discriminação. Atitudes como essa levam a vítima a baixa saúde mental, causando baixa autoestima e ansiedade, algumas vezes levando ao suicídio [26]. A violência física, sendo essa qualquer violência que vise ferir fisicamente um indivíduo, acaba sendo a mais penalizada por ser fácil de se detectar.

Mesmo sendo dois tipos diferentes de violência, uma torna-se caminho até a outra, porque primeiro o agressor difama sua vítima e a deixa tão doente psicologicamente a ponto que ela se sinta merecedora de tal situação para que depois ele exerça seu poder físico sobre a mesma. O espaço virtual dos jogos cria jogadores tóxicos que geram essa violência psicológica em outras pessoas que ocupam este ciberespaço, violência essa que afeta de maneiras diferentes os usuários e usuárias do jogo. Por exemplo, quando uma pessoa jogadora ameaça outra de algum tipo de violência, o peso dessa ameaça para a saúde psicológica da outra jogadora será muito superior a saúde psicológica de um homem e o motivo é muito simples. Segundo a BBC.com há 556 casos de violência contra mulher no Brasil por hora e 76,4 dessas mulheres afirmam que essas violências vem de conhecidos [27].

As mulheres têm consciência dos perigos com os quais elas se deparam na vida apenas por serem do gênero feminino e esses perigos servem de piadas para que pessoas jogadoras tóxicas mexam com seus psicológicos, sendo indiferentes ao peso de suas palavras ou às consequências de suas ações na vida das jogadoras.

VII. METODOLOGIA

O objetivo da pesquisa é entender como se desenvolve o discurso machista na plataforma do League of Legends. Para isso, foi feita uma pesquisa bibliográfica [28] para o estudo e construção do referencial teórico. A pesquisa pode ser caracterizada como qualitativa [29] com caráter exploratório [28]. É uma pesquisa qualitativa, pois será feita uma coleta de dados que, após uma análise, servirá como resposta ao problema. Possui caráter exploratório, devido aos processos e aos planejamentos, como levantamento bibliográfico e análise de dados, proporcionando familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito e com a possibilidade de elaboração de hipóteses.

O material (*screenshots* de conversas no jogo League of Legends) que será utilizado na análise foi coletado em redes sociais (Amino e Twitter). Na escolha do material, não foi levado em consideração o gênero da pessoa que proferiu o discurso, mas o que foi dito. A partir do material coletado, realizamos uma análise das conversas a partir da técnica de Análise de Conteúdo [30], levando em consideração o discurso, o contexto e o espaço em que o discurso está inserido. A Análise de Conteúdo é um método empírico, sendo um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Depois de finalizadas as análises, as conversas serão separadas em categorias, a fim de se discutir os temas presentes no referencial teórico.

VIII. ANÁLISE

Esta seção é dedicada à análise de dados finalizada. Para facilitar a compreensão foram criados quadros. O primeiro serve unicamente como contextualização de elementos que estão presentes nos quadros de conversa. Os quadros de conversa apresentam informações complementares, estas explicadas no quadro de contextualização de elementos, e o discurso analisado.

TABELA I. CONTEXTUALIZAÇÃO DE ELEMENTOS

Elementos	Significado
Tela de seleção de campeões	Primeira tela ao aceitar uma partida. Tela onde apenas diálogos com os companheiros de equipe é possível.
Tela de partida	Tela que se tem durante a partida onde pode se escolher entre se comunicar apenas com pessoas da sua equipe ou com ambas equipes.
Tela de encerramento	Tela que aparece no final da partida onde todas as mensagens enviadas são vistas por ambas equipes.
Usuário	Pessoas presentes no diálogo
Contexto	Descrição da situação em que ocorre o diálogo e esclarecimento de termos

Tabela de elementos e seus respectivos significados.

TABELA II. CONVERSA 1

Conversa 1
Usuários: gabriela****; VinyS**;
Cenário: Tela de seleção de campeões
Contexto: Um diálogo entre duas pessoas jogadoras a respeito das notas individuais.
1 gabriela****: pessoal eu preciso q alguém tire s ou s+ 2 gabriela****: entao vamos nos esforçar 3 VinyS**: deixe cmg meu consagrado 4 gabriela****: consagrada 5 VinyS**: meu abençoado 6 VinyS**: opa 7 VinyS**: passa whts

Tabela da Conversa 1. É apresentado os jogadores, o cenário e contexto em que ocorre. Nomes de usuários alterados por motivo de direitos de imagem.

A usuária gabriela**** fala aos seus companheiros de equipe que precisa que alguém tire uma nota S ou S+ (referenciado ao método avaliativo que o jogo proporciona a cada usuário individualmente, sendo a nota D- a mais baixa e S+ a mais alta). Ela é respondida por seu colega de equipe VinyS**.

Na primeira mensagem de VinyS**, a palavra “consagrado”, que neste contexto é interpretado como amigo, evidencia um comportamento que, por achar que a usuária gabriela**** é do gênero masculino, mostra coleguismo e respeito. Porém, quando a usuária sinaliza seu verdadeiro gênero com expressão “consagrada”, VinyS** tem uma mudança súbita em sua conduta. Essa mudança é marcada pela expressão “opa”, que evidencia sua ação de ter tratado ela com coleguismo como um pequeno acidente, algo que não ocorreria caso ele tivesse notado que gabriela**** era uma menina desde o início da conversa. Em seguida, VinyS** manda uma mensagem com uma solicitação do número celular (“whts” é a abreviação usada para “WhatsApp”, aplicativo de troca instantânea de mensagens) da usuária.

Nesta situação a virtualidade toma conta de esconder a verdadeira identidade do VinyS**. O anonimato acaba dando segurança para o jogador exercer sua masculinidade sobre a usuária gabriela**** ao lhe solicitar um dado pessoal, em um espaço o qual foi desenvolvido para compartilhar suas ideias e estratégias com seus companheiros de equipe [31] e não para comportamentos invasivos.

TABELA III. CONVERSA 2

Conversa 2
Usuários: Gil*** (Darius); ***LEL (Veigar);
Cenário: Tela de partida
Contexto: Duas pessoas jogadoras têm um breve diálogo a respeito da skin Veigar Curling.
1 Gil*** (Darius): qual o nome dessa tua skin veigar? 2 Gil*** (Darius): eu nao vi a tela de login

3 ***LEL (Veigar): veigar mulher
 4 ***LEL (Veigar): nao viu a vassoura?

Tabela da Conversa 2. É apresentado os jogadores, o cenário e contexto em que ocorre. Nomes de usuários alterados por motivo de direitos de imagem.



Figura 5. Skin Veigar Curling do campeão Veigar no jogo League of Legends. Fonte: Riot Games.

Em uma partida de League of Legends, no mapa de Summoner’s Rift (Fig. 2), duas pessoas jogadoras tiveram um breve diálogo a respeito da skin Veigar Curling (Fig. 5) do jogo.

Em sua primeira mensagem o Gil*** questiona o nome da skin do personagem Veigar, justificando seu questionamento, pois não viu o nome na tela de carregamento da partida. ***LEL responde dizendo que o nome da skin é “veigar mulher” porque, segundo ele, em sua segunda mensagem, a imagem da vassoura está ligada diretamente ao gênero feminino.

A mensagem do ***LEL, que diz respeito à vassoura, está relacionada diretamente ao papel feminino que foi construído na sociedade ao longo do tempo. A construção do papel da mulher na sociedade está ligada a alguém que é responsável pelas funções domésticas e dos filhos enquanto seu marido vai trabalhar. Apesar de ser uma noção bastante antiga, ela prevalece até os dias atuais, onde, em muitas famílias, os filhos crescem vendo as mães, que, muitas vezes, além de trabalhar fora, são também as únicas responsáveis pelas tarefas domésticas. A observação desse comportamento não é restrito apenas à mãe, mas a irmãs ou a demais mulheres mais novas do ciclo familiar. A manutenção desse papel feminino se mantém na sociedade devido ao que é ensinado às crianças, nas brincadeiras e brinquedos que as circundam, como carrinhos para meninos e bonecas e pequenos artigos de cozinha para as meninas, existindo inclusive, versões em miniatura de vassouras (Fig. 6).



Figura 6. Propaganda do brinquedo infantil “Little Helper”, um kit de limpeza para meninas.

Por conta de ser um espaço virtual de um jogo, a liberdade dada às pessoas jogadoras é maximizada e acaba gerando comentários machistas que não irão gerar consequências nas suas vidas reais. A toxicidade explícita nesse diálogo é supostamente gerada pelo ambiente com baixa representatividade feminina e pela aprovação de suas atitudes pelos seus colegas de equipe que, geralmente, acabam reproduzindo seu mal comportamento e gerando um ciclo vicioso de comportamentos tóxicos.

TABELA IV. CONVERSA 3

Conversa 3
Usuários: getro*****, melwr***, Ree**
Cenário: Tela de partida
Contexto: O usuário getro***** manda uma mensagem no /all onde sua irmã está atrapalhando a partida por conta do uso da internet.
1 getro*****: a vadia da minha irma ta baixando serie 2 getro*****: vou esfregar meu pau na boca dela 3 melwr***: vc paga a internet da sua casa? 4 Ree**: incesto q chama

Tabela da Conversa 3. É apresentado os jogadores, o cenário e contexto em que ocorre. Nomes de usuários alterados por motivo de direitos de imagem.

A conversa aconteceu em uma partida no mapa de Summoner’s Rift (Fig. 2) onde o jogador getro***** manda uma mensagem no /all (uma mensagem que é capaz de ser vista por todos na partida). Ele fala que sua irmã, a qual ele se refere de uma maneira agressiva, marcada pela expressão “vadia”, está utilizando da internet para baixar séries, ato que está interferindo na jogabilidade do mesmo. Em sua próxima mensagem, ele diz que irá colocar seu órgão genital na boca de sua irmã, fazendo alusão a um estupro. Em seguida temos a mensagem do usuário melwr***, em que ele questiona se é o getro***** que paga a internet de sua casa e do usuário Ree** em que ele remete a atitude do getro*****

a um incesto. Mesmo que a segunda mensagem do usuário getro***** remeta a um estupro, uma violência sexual que 0,26 da população brasileira sofre [32], seus colegas de equipe ignoram esta parte do diálogo e fazem questionamentos acerca de quem paga a internet e sobre a atitude de getro***** ser um incesto (linha 3 e linha 4), que, em suas percepções, são mais importantes a serem questionadas.

Por conta da falta de identidade, da liberdade de expressão sem punições e da ausência de conhecidos, podemos dizer que o usuário getro***** se sentiu confortável em expor sua raiva no chat do jogo, que foi representada por um ato ilícito de violência contra sua irmã pelo fato de ela também estar utilizando a internet.

IX. CONCLUSÃO

No ambiente virtual, por ser desvinculado do real no quesito da ciberética do jogo, os jogadores ganharam a liberdade para expressar seus pensamentos, por mais que esses possam ser considerados antiéticos. Mesmo estando desvinculado do mundo real, as atitudes dos jogadores nesses espaços são um reflexo, também, das atitudes cometidas no mundo real. Jogadoras, acima de tudo, mulheres, têm sua privacidade invadida e são constrangidas por conta de seu gênero dentro e fora do jogo. No jogo, suas habilidades são questionadas e seus dados e redes sociais constantemente solicitados por seus colegas de equipes, situações que geralmente não ocorreriam entre jogadores homens. No League of Legends, meninas são constrangidas por perfis sem rosto que ganham vida em campeonatos quando elas são assediadas por seus próprios treinadores, colegas de equipe, oponentes e torcedores que acreditam exercer poder sobre elas.

Homens e mulheres são vítimas de toxicidade nos jogos, porém, a maneira que a mesma se expressa para cada um, é diferente, como na palavra “vadia” utilizada por um jogador na Conversa 2. A palavra “vadia” é a variação feminina da palavra “vadio”, que, apesar de possuírem uma estrutura semelhante, têm um significado diferente. Segundo o dicionário Aulete Digital, a palavra “vadia” é designada para uma mulher licenciosa ou praticante da prostituição que, muitas vezes, é considerada uma forma fácil de ganhar dinheiro, isso na concepção de que a mulher seria preguiçosa e não quer trabalhar [33]. Já a palavra “vadio” está relacionada a um homem que não possui ocupação, que não gosta de trabalhar [34]. Essas diferenças no significado das palavras são relacionadas com a maneira que as mesmas são empregadas, há um peso ofensivo diferente em cada uma. Porém, o machismo nas conversas não fica limitado a usos de palavras ofensivas, ele também é capaz de assediar, ser uma ameaça de estupro e fazer apologia à violência contra a mulher. Tudo isso é vivido diariamente tanto no mundo virtual quanto no real por mulheres, não apenas no Brasil, mas sim, ao redor de todo o mundo [35]. Peso esse que não é sentido por jogadores do gênero masculino, pois,

mesmo vivendo no mesmo mundo, a realidade dos homens é bastante diferente da realidade das mulheres.

A discussão sobre as manifestações do machismo na sociedade é bastante realizada, mas também é necessário que o machismo nos jogos, em especial em League of Legends, seja discutido. Para isso, pesquisas devem continuar sendo desenvolvidas a fim de que ações sejam pensadas e efetuadas no jogo.

REFERÊNCIAS

- [1] Exame. O crescimento da indústria de games no Brasil. 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em 26/03/2019.
- [2] Galileu. #mygamemynome: Campanha visa combater o assédio contra mulheres gamers. 2018. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemynome-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>>. Acesso em 26/03/2019.
- [3] J. D. Flores e L. M. C. Real. Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos. Foz do Iguaçu, 2018.
- [4] L. Rodrigues. Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva de gênero: os tipos de feminilidades em League of Legends. Curitiba, 2014.
- [5] A. Bernardo. Maioria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio. 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>>. Acesso em 26/03/2019.
- [6] I. Fortim. Mulheres e Games: uma revisão do tema. Belo Horizonte, 2008.
- [7] J. Cassel e H. Jenkins (1998) apud J. Nascimento. Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends. Salvador, 2016.
- [8] R. Colodel. League of Legends comemora Dia da Mulher com ações especiais para as brasileiras. 2019. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2019/03/league-of-legends-comemora-dia-da-mulher-com-acoes-especiais>>. Acesso em 05/05/2019.
- [9] G. L. Louro. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. Pro-Posições, v. 19, n. 2 (56) - maio/ago. 2008
- [10] S. G. Silva. Masculinidade na história: a construção cultural da diferença entre os sexos. Brasília, 2000.
- [11] J. W. Scott. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Educação & Realidade. Porto Alegre, 1995.
- [12] I. O. M. Brasil. A mulher no mundo geek. Rio de Janeiro, 2018.
- [13] F. M. G. S. C. Moita. Relações de gênero nos games: os estabelecidos e os outsiders. 8o Simpósio Processo Civilizador, História e Educação. João Pessoa, 2004. Disponível em: <<http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anas8/artigos/FilomenaMGon%E7alvesdaSilvaCordeiroMoita.pdf>>. Acesso em 28/04/2019.
- [14] L. L. Fonseca. Gamergirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. São Leopoldo, 2013.
- [15] R. Schubart e A. Gjelsvik. Femme fatalities: Representations of strong women in the media. 2004.
- [16] T. Harper. Beyond Bayonetta’s Barbie Body. AoIR Selected Papers of Internet Research, v. 5. 2016.
- [17] LoL Esports BR. CBLol 2019 - Primeira Etapa: Escalações oficiais. 2019. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/cblol-2019-primeira-etapa-escalacoes-oficiais>> Acesso em 05/05/2019.
- [18] E. Mackus. Funcionárias processam Riot Games por cultura de discriminação de gênero. 2018. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/riot-games-processada-machismo/>>. Acesso em 05/05/2019.
- [19] UOL Esport. Equipe de League of Legends é acusada de machismo em jogo contra mulheres. São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/2019/02/16/equipe-de>>

- league-of-legends-e-acusada-de-machismo-em-jogo-com-time-feminino.htm>. Acesso em 05/05/2019.
- [20] T. Yi-Fu. Espaço e lugar: A perspectiva da experiência. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2015.
- [21] P. Lévy. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996.
- [22] S. Freud (1940) apud D. K. Ramos. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. Educação & Realidade, 2012.
- [23] C. Junqueira e N. E. Coelho Junior. Considerações acerca da Ética e da Consciência Moral nas Obras de Freud, Klein, Hartmann e Lacan. Universidade São Marcos. São Paulo, 2005.
- [24] V. Carvalho, C. Teixeira e B. Carvalho. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. XIV SBGames, Terezina. Novembro de 2015.
- [25] L. C. Casique e A. R. F. Furegato. Violência contra mulheres: Reflexões teóricas. Revista Latino-Americana de Enfermagem, vol. 14, num. 6. Universidade de São Paulo. São Paulo, Brasil. 2006.
- [26] L. L. da Silva, E. B. S. Coelho e S. N. C. de Caponi. Violência silenciosa: violência psicológica como condição da violência física doméstica. UNESP. São Paulo, Brasil. 2006.
- [27] L. Franco. Violência contra a mulher: novos dados mostram que 'não há lugar seguro no Brasil'. São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47365503>>. Acesso em: 06/09/2019.
- [28] A. C. Gil. Como elaborar projetos de pesquisa. Atlas, 4. edição. São Paulo, 2002.
- [29] M. A. Moreira e P. R. S. Rosa. Pesquisa em Ensino: Métodos Qualitativos e Quantitativos. Porto Alegre, 2009.
- [30] L. Bardin. Análise de Conteúdo. Presses Universitaires de France. França, 1977. Disponível em: <<https://disciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2318895>>. Acesso em 22/06/2019.
- [31] Techtudo. Chat do LOL: saiba usar comandos, atalhos e emotes em conversas online. 09 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/chat-do-lol-saiba-usar-comandos-atalhos-e-emotes-em-conversas-online-esports.ghtml>>. Acesso em: 09/09/2019.
- [32] D. Cerqueira e D. S. C. Coelho. Estupro no Brasil: uma radiografia segundo os dados da saúde. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Brasília, março de 2014. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/5780/1/NT_n11_Estupro-Brasil-radiografia_Diest_2014-mar.pdf>. Acesso em 06/09/2019.
- [33] Dicionário Aulete Digital. Editora Lexikon. 2019. Disponível em: <<http://aulete.com.br/vadia>>. Acesso em: 09/09/2019.
- [34] Dicionário Aulete Digital. Editora Lexikon. 2019. Disponível em: <<http://aulete.com.br/vadio>>. Acesso em: 09/09/2019.
- [35] Compromisso e Atitude. Alguns números sobre a violência contra as mulheres no mundo. 2016. Disponível em: <<http://www.compromissoeatitude.org.br/alguns-numeros-sobre-aviolencia-contra-as-mulheres-no-mundo/>>. Acesso em: 06/09/2019.