

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA E TERRITORIALIDADES

AMANDA MARIA LIMA RODRIGUES

“MINA É TUDO *ELOJOB*”? – Territorialidades e diferenciação de gênero em *League of Legends*

NITERÓI

2016

AMANDA MARIA LIMA RODRIGUES

***“MINA É TUDO ELOJOB”? – TERRITORIALIDADES E DIFERENCIAÇÃO DE
GÊNERO EM LEAGUE OF LEGENDS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades (PPCULT) da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre.

Orientador Prof. Dr. João Luiz Pereira Domingues

Niterói
2016

AMANDA MARIA LIMA RODRIGUES

“MINA É TUDO ELOJOB”? – Territorialidades e diferenciação de gênero em *League of Legends*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades (PPCULT) da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre

BANCA EXAMINADORA

Professor Dr. **João Luiz Pereira Domingues** – UFF (Orientador)

Professora Dr^a. **Marina Bay Frydberg** – UFF

Professora Dr^a. **Pâmella Santos dos Passos** – IFRJ

A todas e todos que tentam a cada dia fazer destes mundos lugares melhores.

Gostaria de agradecer em primeiro lugar à minha mãe, dona Socorro, a primeira pessoa a acreditar e ter confiança em mim, desde sempre. Que eu possa ter um décimo da fibra, da força e do caráter que ela tem.

Aos meus irmãos Aline e Júnior e minha cunhada Raquel, que seguraram a barra em Fortaleza para que fosse possível que eu pudesse me mudar para Niterói em busca de aperfeiçoar minha formação.

Quero agradecer também à Flávia; pelo carinho, apoio e companheirismo. Sem ela essa pesquisa não existiria.

Gostaria de agradecer também aos meus amigos. A Aline e o Danilo, que me ajudaram lendo e opinando desde quando resolvi mudar de pesquisa. À Josi, Yazid, Gabi e Carlo, pelo apoio desde antes dessa empreitada toda. À Cintia, companheira de Rio e do Ceará, nas pelepas da vida.

Aos que ficaram no Ceará, minha terra querida, e que acompanharam mais de perto ou um pouco mais de longe o progresso e as angústias nesses dois anos distantes. Àqueles que se espalharam pelo mundo, mas nunca se perderam no coração. Aos novos amigos que fiz no Rio e em Niterói, e aos companheiros de turma do PPCULT de 2014 que nos apertos da correria da vida e da falta de tempo compensaram na afeição.

Gostaria também de agradecer ao programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades que me aceitou e que, com sua proposta interdisciplinar me possibilitou ampliar meus horizontes teóricos e metodológicos.

Ao professor Mário Pragmácio, por ter me dado a oportunidade de fazer parte do projeto do Observatório de Economia Criativa do Rio de Janeiro. Descobri um conterrâneo e ganhei um amigo.

Às professoras Marina Bay Frydberg e Flávia Lages, pela participação na banca de qualificação deste trabalho, pelas observações que ajudaram a afinar pontos que possibilitaram o progresso da pesquisa rumo à essa dissertação.

Agradeço também a Riven, que pacientemente me guiou pelos campos da justiça e me inseriu na comunidade de *League of Legends*, apoiando e ouvindo minhas dúvidas e conjecturas. Incansavelmente sofrendo junto com *lag* alto, *rage* alheio e se divertindo com as trapalhadas e viradas emocionantes.

Por fim, mas claro que jamais poderia deixar de agradecer enormemente ao professor João Domingues, que aceitou embarcar nessa jornada louca nos mares do

ciberespaço, me apoiou, acreditou nesse trabalho e me fez sentir que na academia também há lugar para o afeto e a amizade.

Meu muito, muito obrigada. A todos.

RESUMO

Este trabalho busca a partir de inserção etnográfica no jogo *League of Legends* e em seus ambientes relacionados, compreender como as relações estruturais de poder oriundas do mundo material podem transpor a barreira do virtual e possibilitar a reprodução de preconceitos relacionados ao gênero no ciberespaço. Utilizando a territorialidade virtual como elemento chave na análise dessas relações estabelecidas entre os gêneros e que podem incorrer no desenvolvimento e reprodução de preconceitos de gênero. E ainda analisar como se dão essas relações de subordinação de gênero sob a visão das mulheres que se mantêm jogando um dos jogos mais populares da atualidade.

Palavras-chave: gênero, territorialidade virtual, *League of Legends*

ABSTRACT

This work build on an ethnographic approach seeks to think about how the structural power from the material world can break the barriers to the virtual and makes possible the reproduction of gender prejudice related at the cyberspace, especially in the spaces connected to the game League of Legends. Using the concept of a virtual territoriality as a key element in the analysis of the power relations established between genders and can incur on the development and reproduction of gender prejudice. And yet analyze how the gender subordination relations are viewed by the women who keeps playing one of the most popular games in the present.

Key words: gender, virtual territoriality, League of Legends

SUMÁRIO

Glossário	10
Lista de ilustrações.....	12
Lista de gráficos	13
Prólogo.....	14
Introdução	17
1. Jogos, do mundo material ao ciberespaço.....	31
1.1 Videogames	33
1.2 As relações construídas no ciberespaço e a territorialidade virtual.....	37
2. Gênero e territorialidades.....	43
2.1 O gênero e o <i>habitus</i>	45
2.2 Identidade <i>nerd</i> e as mulheres.....	47
2.3 Territórios, territorialidades e o ciberespaço	56
3. Experiências nos campos da justiça	60
3.1 Tornando-me invocadora	63
3.1.1 Como funciona o jogo.....	64
3.2 Territorialidades e violência simbólica no servidor	75
3.3 Outras invocadoras ou "Menina só sobe com duo".....	90
4. Considerações finais	115
5. Referências bibliográficas	117
5.1 Obras citadas	117
5.2 Obras consultadas	119

GLOSSÁRIO

Muitos dos termos utilizados durante o texto podem ser de difícil compreensão, já que vários são provenientes dos termos em inglês utilizados, alguns são traduzidos e outros são aportuguesados, além de contar com palavras do vocabulário do meio *gamer*. Condensando aqui os termos que serão mencionados recorrentemente durante o texto, os termos mais pontuais ou que necessitam de maiores explicações optei por manter em notas de rodapé.

ATIRADOR – Posição também conhecida como *ADC* ou *Attack Damage Carry* – é o personagem com alto poder de dano contra adversários, ao mesmo tempo em que é mais frágil e precisa de proteção contra inimigos. No mapa clássico de Summoner's Rift usualmente se posiciona na rota inferior juntamente com outro campeão atuando como suporte.

CAÇADOR – Também conhecido como *jungler*, é o jogador que fica situado na selva, uma área intermediária entre as rotas, com menor visibilidade das ações do time adversário. Um bom caçador arma jogadas para surpreender o adversário e controla os monstros neutros da selva de modo a garantir bônus com seus abates.

CAMPEÃO – Como são chamados os personagens jogáveis em *League of Legends*.

FACEBOOK - Rede social fundada em 2004 que atualmente é a maior do mundo, contando com mais de 1 bilhão de usuários.

FARM – Durante o jogo, como forma de conseguir ouro para comprar itens e ficar mais forte, uma das opções é abater tropas adversárias [em uma comparação com o xadrez, é como se abater o peão fortalecesse o campeão].

FEEDAR – Vem do verbo “*to feed*” que seria alimentar, em inglês. Na linguagem do jogo significa morrer várias vezes, tornando assim o inimigo que o matou mais forte, por que com cada abate se ganha mais experiência e ouro para melhorar os itens que o personagem possui.

GAME – “Jogo”, em inglês. Durante o texto me referirei alternadamente entre jogo eletrônico, game e videogame como sinônimos.

GAMER – É o adjetivo relacionado a quem joga videogames. No capítulo sobre jogos e cibercultura desenvolverei uma discussão sobre a identidade *gamer*.

GANKAR – Sair da sua posição primária e ir ajudar o companheiro de equipe em outro ponto do mapa, se possível, com a intenção de armar uma emboscada para algum adversário.

MOBA – *Multiplayer Online Battle Arena* – denominação em inglês para Arena de Batalha multijogador online. É a classificação para o tipo de jogo que *League of Legends* pertence.

MUTAR – Vem de “*mute*”, que em português significa colocar no mudo. É o ato de silenciar o *chat* de algum jogador.

INVOCADOR – como é chamado o jogador que controla o campeão durante cada partida.

LANE – Uma das três rotas visíveis no mapa [superior, meio e inferior]

NICK [nickname ou ainda apelido] – É usualmente o nome pelo qual você é identificado no mundo online.

PLAYER(S) – “Jogador(es)”

RAGE – Vem de “raiva”, em inglês. É como é conhecido o ato de violência verbal pelos mais diversos motivos contra os jogadores na partida.

STREAMER – O *streamer* é, dentro da temática deste trabalho, quem transmite suas partidas de videogame pela internet, ao vivo. Existem *sites* especializados em dar suporte a essas transmissões e os streamers podem ganhar dinheiro por meio de suas *streams* e alguns fazem disso sua fonte de renda.

SUPORTE – Também pode ser conhecido como *support* [ou a abreviação *sup*], é a posição que tem uma menor taxa de dano ao adversário e maior de proteção. Os personagens dessa classe costumam ter propriedades que auxiliam o coletivo, como atordoamento e cura.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Os campeões de <i>League of Legends</i>	66
Ilustração 2 – Mapa de <i>Summoner's Rift</i> [Mapa principal de <i>League of Legends</i>]	67
Ilustração 3 – Exemplo de disputa por território na rota inferior do mapa de <i>Summoner's Rift</i>	69
Ilustração 4 – Exemplo de <i>team fight</i> – circuito profissional EUA.....	70
Ilustração 5 – Reação de jogadores à reclamação sobre assédio no fórum oficial de <i>League of Legends</i>	81
Ilustração 6 – <i>Chat</i> dentro do jogo.....	82
Ilustração 7 – Captura de tela durante partida [1].....	83
Ilustração 8 – Captura de tela durante partida [2].....	84
Ilustração 9 – Percepção dos jogadores sobre <i>chat</i> negativo em <i>League of Legends</i>	86
Ilustração 10 – Sejuani, ilustração clássica após a reformulação da personagem	88
Ilustração 11 – Sejuani, ilustração clássica antes da reformulação da personagem	88
Ilustração 12 – Captura de tela <i>Facebook</i>	91

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Faixa etária	95
Gráfico 2 – Faixa de renda	97
Gráfico 3 – Escolaridade	97
Gráfico 4 – Auto-identificação racial	98
Gráfico 5 – Orientação sexual	98
Gráfico 6 – Identificação como <i>Gamer</i>	99
Gráfico 7 – Média de horas jogadas por semana	100
Gráfico 8 – Já fez amigos durante partidas?	101
Gráfico 9 – Gênero do nome de invocador	104
Gráfico 10 – Já passou por ou presenciou alguma situação de preconceito relacionado a ser mulher durante alguma partida?	105

PRÓLOGO

Em meu percurso de contato com a ciência desde a infância, a partir da escola, até o momento da entrada no Ensino Superior, a ideia que me chegava era a de que a ciência era tanto mais pura quanto maior fosse a distância entre o cientista e o seu objeto de estudo. Por eu ter ingressado em um curso da área de humanas – estudei História na Universidade Federal do Ceará –, essa percepção foi pouco a pouco sendo abalada, especialmente no tocante ao nosso foco temático principal: as sociedades humanas ao longo do tempo. No entanto, aquele distanciamento insistia em permanecer lá, talvez ajudado pela distância intransponível do tempo. E, ainda que eu pudesse perceber a influência de interesses e questionamentos pessoais em muitas temáticas de pesquisa minhas e de meus colegas, não me era possível me reconhecer naquelas temáticas em que eu outrora iniciei pesquisas.

Ao ingressar em um mestrado interdisciplinar, pude entrar em contato com estudos e discussões da Sociologia e Antropologia em dimensão mais aprofundada do que eu havia visto na graduação. Sendo possível visualizar o percurso acadêmico de meus colegas durante esse período, acompanhando as discussões acerca de que caminhos teóricos e metodológicos percorrer, e a relação de proximidade entre temática e autor, a minha percepção sobre a pesquisa que se aproxima do pesquisador e lhe bate à porta incessantemente, foi aos poucos mudando até que eu mesma resolvi atender à porta.

Adentrei o curso com uma proposta de projeto relacionado às políticas públicas de cultura do estado do Ceará e, apesar de ir descobrindo uma perspectiva teórica que mantinha meu interesse na área, essa mesma perspectiva me distanciava cada vez mais de meu projeto inicial. Desse modo, passei por um processo relativamente comum do que parece e no final do primeiro ano de mestrado me deparei com um objeto completamente novo, mas que atçou um comichão que seria bom que todo pesquisador sentisse ao decidir enveredar pelos caminhos de uma pesquisa.

Questões de gênero me interessavam desde quando eu nem sabia do que se tratavam, e apenas lhes identificava como “meninos podem fazer coisas que meninas não podem, e isso é injusto”. Ao ouvir falar em feminismo, vários anos depois, de cara me pareceu interessante, mas me pareceu algo morno, meio morto, talvez pela distância entre aquelas ideias e a minha vida. Eu não conhecia nenhuma mulher que se declarasse feminista, e o alcance da internet ainda era bastante limitado, razão pela qual, acredito eu, apenas em meados da década de 2000 eu encontrei informações suficientes para que eu pudesse me afirmar feminista com convicção.

Quando comecei, a ideia de investigar como se davam as relações de gênero nos videogames online, minha primeira associação foi a de que o único videogame que foi comprado na minha casa, pertenceu ao meu irmão. Quem tem irmãos sabe como funciona o compartilhamento de brinquedos. Nem sempre são compartilhados de maneira igualitária, e manter um poder sobre um brinquedo também implica em uma hierarquia.

Do mesmo modo que Oliveira (2014) percebe isso em passagens de sua vida ao escrever sua dissertação

Apesar de sermos três irmãos, o Super Nintendo era minha propriedade pessoal na família, eu é que o ganhei de natal, quando tinha 12 anos. Meu irmão jogava comigo frequentemente, mas a irmãzinha sequer chegava perto de mim e de meus amigos enquanto nos divertíamos com o console. Ela tinha 7 ou 8 anos quando cheguei em casa e a surpreendi jogando Donkey Kong Country sozinha, sem que ninguém ensinasse. Mesmo assim, minha irmã nunca “entrou no grupo” dos amigos que se juntavam para jogar videogames, pois os jogos eletrônicos eram “coisas de menino”. Estas palavras nunca foram ditas em ambiente familiar, mas todos sempre “soubemos” disso. (OLIVEIRA, 2014, p. 13)

Meu olhar vem justamente da outra perspectiva, como a de tantas outras meninas que não tiveram o videogame como um brinquedo visto como adequado ao seu gênero. De fato, não me recordo de haver uma limitação expressa de gênero relacionada a isso em minha casa, mas nem todas as regras sociais são

expressamente anunciadas. Assim como a irmã de Oliveira, eu via meu irmão e seus amigos se divertindo e conversando sobre videogames. E quando nosso nintendinho¹ genérico já não estava mais dando conta dos jogos do momento e meu irmão passou a frequentar locadoras de videogame para jogar, aí sim a diferenciação se destacou, pois eu não poderia simplesmente ir pra locadora jogar videogame, já que isso era “coisa de menino”.

Sem um console interessante e sem poder brincar na locadora, a tendência era que eu me afastasse cada vez mais desse mundo. E assim foi.

No entanto, no final da década de noventa quando minha mãe comprou um computador, meu irmão conseguiu mais jogos e aí sim *Duke Nukem 3D*, *Carmageddon*, *Diablo*, *Commandos*, entre outros, fizeram mais parte da minha relação com o computador² do que o videogame havia feito anos antes – além do detalhe de que o computador, por ser um item mais caro, pertencia a todos da família [o que na verdade queria dizer que pertencia a mim e a meus irmãos, já que nossos pais não tinham afinidade alguma com ele].

-
1. O console que possuíamos era um *Nintendo Entertainment System* genérico, chamado *Hi-Top Game*, da Milmar. Console barato que rodava jogos da plataforma Nintendo no início da década de noventa.
 2. É sempre bom lembrar que a relação das pessoas da casa com o computador nos anos 90 era bastante diferente dos dias pós 2010. Como a conexão de internet era feita via linha telefônica e na minha casa esta conexão só passou a ser feita em torno de um ano depois do computador ter sido instalado, não havia muito o que fazer além de jogar o que tivesse e fuçar pelos arquivos.

INTRODUÇÃO

Simone de Beauvoir diz que a mulher é definida por não ser homem³ (BEAUVOIR, 2009). É então a partir dessa relação entre os gêneros que inicio este texto. A presente pesquisa não pretende definir ou estipular o que é próprio de cada gênero, pois a perspectiva dos estudos de gênero vem justamente quebrar essa dicotomia. Pretendo utilizar esse viés de análise para pensar como as diferenças sociais construídas resultam em inúmeras diferenciações para a vida das pessoas de acordo com o gênero a que pertencem.

Há uma clara divisão dos papéis de gênero desempenhados nas sociedades humanas. Tais divisões se apoiam justamente em pressupostos de aptidões “naturais” a cada gênero, e que, segundo Connell e Pearse (2015), “é a estrutura de relações sociais que se centra sobre a arena reprodutiva e o conjunto de práticas que trazem as distinções reprodutivas sobre os corpos para o seio dos processos sociais”. Temos como consequência regulamentos e padrões de comportamento a seguir baseados nessa relação.

Aguiar (1997) destaca a “sexualidade e a relação entre os princípios masculino e feminino como elementos fundantes da organização social” ao falar da relação entre gênero e Antropologia, como princípios presentes desde a fundação dessa ciência. Mas a Antropologia é apenas mais um exemplo entre inúmeros outros

3. Logo na introdução de *O Segundo Sexo*, a autora afirma que a definição de mulher parte de um ponto de vista masculino, que toma o homem como referência.

que podem ser explorados. Temos tais distinções em brinquedos, vestuário, trabalho, linguagem corporal, dentre outros. Nossa organização social, no entanto, não se restringe ao mundo material.

Não pretendemos, apresentar o mundo material e o virtual como realidades equivalentes, nas quais sejam aplicáveis as mesmas estratégias e normas, e sim apresentá-los como realidades complementares, que influenciam uma à outra. Cabe aqui uma ressalva antes de prosseguirmos. Apesar de ser muito comum a utilização da expressão “mundo real” em oposição à “mundo virtual”, procuraremos utilizar a expressão “mundo material”, por compreendermos que mesmo o que ocorre entre bits e bytes também faz parte do mundo real. Os acontecimentos no mundo virtual – o ciberespaço – também tem o poder de provocar alegria, tristeza, incitar a busca por conhecimento ou o compartilhamento de informações.

De modo semelhante, o mundo em que vivemos é compartilhado pelas vivências de homens, mulheres e entre ambos. No mundo virtual tal compartilhamento também ocorre e, assim como no mundo material, no virtual essa experiência é vivida de maneira diferente por ambos. Se a partir do momento do nascimento, ou da identificação do sexo do bebê por ultrassom, as diferenças biológicas iniciais são o primeiro item de diferenciação entre bebês, a sociedade então, termina por aprofundar essas diferenças, atribuindo papéis e funções a cada um a partir de seu sexo de nascimento.

E as mulheres, apesar da imensa quantidade de conquistas e barreiras que conseguiram quebrar nos últimos anos, ainda convivem com atos cotidianos que as subjagam a um status de cidadãos de segunda classe. Dessa forma, esse trabalho não foi pensado como estudo sobre a existência isolada das mulheres em tais ambientes e sim sobre a coexistência entre os sentidos sociais conferidos aos gêneros e os conflitos originados nessa convivência.

Ao pensar nas relações estabelecidas no ciberespaço, assim como em variados outros espaços nos quais subordinação de gênero se reproduz, o que primeiro me atraiu para a investigação deste tema foram conversas informais, nas quais várias meninas que jogam videogames relataram ser comum a utilização de *nicks* que remetem a uma associação rápida de identidade masculina ou de gênero

neutro. O motivo é justamente o assédio que se corre o risco de sofrer no caso de ser identificada como menina⁴.

Ficaram então duas perguntas na minha cabeça: por quê se manter jogando jogos nos quais os outros jogadores podem se mostrar tão hostis? E por que motivos tais jogadores consideravam que agredir mulheres que jogassem os mesmos jogos que eles não seria um problema? Foram algumas das questões que me guiaram durante a construção desta pesquisa.

O mundo da tecnologia, e mais ainda, o mundo *gamer* costumeiramente é visto como um lugar de pertencimento e interação masculina, tanto por homens quanto por mulheres. Fortim & Cosentino, ao pesquisarem esse universo perceberam que

O imaginário popular parece considerar os jogos eletrônicos, assim como os computadores, atividades masculinas. Apesar de crianças de ambos os sexos se interessarem por videogames, elas mesmas consideram que *games* são brinquedos de meninos (Cassel & Jekins, 1998). A mesma concepção de jogos eletrônicos como atividades lúdicas tipicamente masculinas é encontrada entre adultos (Consalvo et al., 2004; Pylro & Rosseti, 2005). Mesmo entre pesquisadores há certa concordância no fato de que os *games* são vistos, em diversos lugares do mundo, como brinquedos masculinos (Agosto, 2004). (FORTIM; COSENTINO, 2008, p. 01-02)

Agosto (2004) apresenta diversas pesquisas⁵ que evidenciam que crianças de ambos os sexos apresentam o mesmo nível de interesse em jogos de computador, mas que conforme crescem o interesse e investimento de tempo de meninas diminuem em relação aos meninos. Essa discrepância afeta o desenvolvimento de aptidões, carreiras e passatempos e contribui para a manutenção dessa associação.

No entanto, pesquisas recentes tanto nacionais quanto internacionais, têm indicado uma crescente participação de mulheres na utilização e consumo de *games*, dos mais variados tipos⁶. De acordo com a pesquisa Game Brasil 2016 as mulheres já representam 52,6% do público que joga *games* no Brasil.

A pesquisa do ano passado, divulgada durante a *Campus Party* 2015, já indicava uma maior presença do público feminino brasileiro no segmento de

-
4. Nessa conversa em específico estavam mulheres jovens, na faixa etária entre 20 e 30 anos. A partir de agora me referirei ao gênero feminino durante esse texto, independentemente de idade, como mulheres.
 5. "Most researchers agree that preschool children of both sexes exhibit equal interest in computer games, but that as girls mature, their gaming interest and time investments decline (Comber et al. 1997; Dorman, 1998; Funk & Buchman, 1996; Giaquinta, Bauer et Levin, 1993; Leong et Hawandeh, 1999; Mumtaz, 2001)" (AGOSTO, 2004, p. 08).
 6. Cf. <http://venturebeat.com/2014/10/28/women-game-much-more-than-you-realize-research-firm-shows/> [acesso em 20/10/2015]

games. Em 2013, elas respondiam por 41% do total de jogadores, porcentagem que saltou para 47,1% na *Game Brasil 2015*⁷.

Em escala mundial o crescimento das mulheres como mercado consumidor também segue essa mesma tendência⁸. Com esse crescimento as mulheres começam a aparecer também como mercado consumidor de jogos, mercado esse que até alguns anos atrás a grande indústria de jogos não enxergava com o potencial que tem mostrado ano após ano. Assim, são cada vez mais comuns os casos que chegam à mídia de assédio moral e sexual, violência verbal, entre outras, por conta da existência de mulheres nos ambientes *gamers*. Inclusive com escândalos de perseguição a mulheres que denunciam tais atos⁹. De acordo com Oliveira

Quando uma garota alega de forma aberta e enfática que joga e adora videogames, essa afirmação frequentemente gera algumas reações, tais como aprovação entusiástica, estranheza ou desconfiança por parte dos interlocutores, especialmente homens. A indústria e talvez até mesmo a academia (não tanto em tempos mais recentes) têm uma imagem 'diferenciada' acerca das mulheres que jogam videogame, frequentemente considerando 'a população de mulheres que jogam *games* como uma anomalia em vez de tomá-la como informante principal para entender como jogar funciona' (TAYLOR, 2008 apud OLIVEIRA, 2014, p. 25).

Ao escolher o ciberespaço como ambiente de estudo, foi necessária a delimitação do objeto na intenção de tentar compreender como as diferenciações de gênero incidem em situações de subalternização de mulheres em ambientes online, mais especificamente nos jogos online, isto é, os jogos que necessitam de conexão com a internet para funcionar.

Apesar de atitudes ofensivas serem comuns em vários espaços da internet, assim como nos jogos online, o foco dessa pesquisa se limitou a preconceito de gênero reproduzido contra mulheres que jogam *League of Legends*¹⁰. Este jogo faz parte de um tipo de jogo conhecido como *MoBA [Multiplayer Online Battle Arena, ou*

7. Cf. <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html> [acesso em 05/04/2016]

8. Cf. http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf [acesso em 21/08/2015]

9. Cf. <http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html> [acesso em 06/07/2015]

10. *League of Legends* é um jogo criado e mantido por uma empresa chamada Riot Games, que mantém sua base central em Los Angeles, nos Estados Unidos. Mas são, ao todo, 19 escritórios pelo mundo. Em 2016 a Riot divulgou que o jogo possui uma média mensal de 100 milhões de jogares. O jogo também é usualmente conhecido como *LoL*, mas neste trabalho nos referenciaremos a ele sempre na denominação por extenso. Cf. <http://mashable.com/2016/09/13/league-of-legends-100-million/#EN.Bgdb41uq5> [acesso em 15/09/2016]

Arena de batalha multijogador], que são um tipo de jogo específico dentro do universo dos jogos online.

Já que quando alguém deixa escapar durante o jogo que é mulher, e por conta disso possa ser enviada “de volta pra cozinha” ou utilizadas ofensas de cunho sexual, o gênero e sua carga social entram em questão. E não apenas durante as partidas, pois há uma grande variedade de conteúdo relacionado ao jogo pela internet, em redes sociais ou em *sítes* de conteúdo relativo ao jogo no qual esse comportamento se repete sistematicamente. No tópico que trata da metodologia da pesquisa há um aprofundamento dos porquês e de como foi desenvolvido esse percurso.

Ainda na fase inicial de pesquisa pude entrar em contato com esse tipo de informação. Em conversas informais com jogadoras, me chamou a atenção o que elas relatavam. Ou lidavam de forma conformista com a situação, ou se lhes parecia algo com o qual não conseguiam lidar, haveriam duas possibilidades: abandonar esse tipo de jogo ou utilizar apelidos "masculinos", pois assim não seriam incomodadas com ofensas [ou demonstrações de interesse sexual] relacionadas ao seu gênero¹¹.

Acontece também de jogadoras que se sentem desconfortáveis com situações em que um jogador a trata de maneira muito cordial¹² por ela ser mulher, pois caso tratasse de um outro garoto ele não trataria daquela maneira, então há uma diferença de tratamento, que, mesmo que em sua totalidade não sejam agressivas, partem de um pressuposto de diferenciação com relação aos *players* de gênero masculino.

League of Legends é jogado em equipe¹³. O jogo se passa em um mundo mítico conhecido como Runeterra, e conta com mais de cento e trinta personagens para escolha do jogador, cada um com história e poderes distintos, em que os

-
11. Por questões metodológicas um outro jogo bastante famoso o *Defense of The Ancients (DoTA)* não entrou no escopo da pesquisa, mas possui uma característica que acredito ser interessante apresentar. Em *League of Legends* existe apenas o chat escrito, mas no *DoTA* [para além do chat escrito] também existe a possibilidade de utilizar microfone para conversar dentro da partida. E esse ponto é muito interessante por conta de que muitas vezes as jogadoras evitam falar no jogo para que suas vozes não lhes denunciem como mulheres e sejam a partir daí assediadas ou xingadas.
 12. Por vezes, a diferenciação de gênero não se dá pela agressividade e sim por demonstrações de interesse sexual ou uma gentileza que não existiria com outros jogadores homens. Enviar presentes dentro do jogo ou se oferecer para matar algum monstro, ou mesmo pedir contato fora do jogo, mais à frente aparecerão exemplos disso.
 13. Normalmente os times são formados por pessoas aleatórias que o sistema da Riot agrega na mesma partida de acordo com o nível de habilidades dos jogadores, mas existe também a possibilidade de formar partidas entre conhecidos.

personagens formam equipes [usualmente de cinco pessoas] que lutam entre si no intuito de tomar o território inimigo e destruir sua base¹⁴. Tais "batalhas", como se pode chamar cada partida, se dão justamente em arenas conhecidas como Campos da Justiça [que são os mapas onde se passam as batalhas] em que o time tenta basicamente ganhar território e destruir a base inimiga. Em termos leigos seria algo como uma batalha campal com personagens mitológicos, chamados "campeões" dentro do jogo. As partidas têm em média a duração de 40 minutos, mas esse tempo pode variar dependendo do quão concorrida [ou não] for a partida e do tipo de mapa em que se desenrola a ação.

Nesse tipo de jogo a comunicação entre os jogadores durante a partida é fundamental, pois é necessária para definir as estratégias de jogo¹⁵. A boa ou má comunicação entre os usuários afeta o desenrolar da partida, seja ajudando ou mesmo atrapalhando, e ela pode se dar de duas formas, pode-se usar sinais audiovisuais, conhecidos como *pings*¹⁶, ou utilizar o *chat* disponível no jogo. Esse chat dentro do jogo permite a comunicação escrita tanto com os jogadores da própria equipe quanto com o time adversário. E aí chegamos no ponto que me intrigou: a quantidade e a qualidade de violência verbal e assédio a que estão sujeitas as mulheres nesse ambiente e, a partir de suas vivências quais suas reações e estratégias de existência dentro de um território virtual que possibilita a emersão de uma territorialidade construída em torno do jogo.

Sendo assim, é no planejamento das atitudes a serem tomadas, das prioridades a serem elencadas ou dos erros cometidos que as ferramentas de comunicação mencionadas anteriormente e que são disponibilizadas pelo jogo entram em questão. E é, invariavelmente pelo chat escrito durante a partida que se dão a

14. A base possui cinco torres de proteção. Três delas protegem inibidores que, como o nome sugere, inibem o nascimento de super tropas de *minions*. As outras duas torres protegem o Nexus, que é o objetivo final da partida, destruir o Nexus da base inimiga é o que efetivamente define a vitória.

15. "No início, os chats eram puramente textuais. A maioria deles resumia-se a *talks*, ou seja, linhas de comunicação escrita entre apenas duas pessoas, sob a forma de envio e recebimento de mensagens simultâneas. Aos poucos, o chat evoluiu para um ambiente multi-usuário, ou seja, onde vários podiam conversar com vários. Dentro destes ambientes multi-usuários, surgiu o *MUD* (*Multiple User Dungeon* ou *Multiple User Dimension*), um programa de computador onde os usuários poderiam, além de enviar e receber mensagens em tempo real (ou quase real), explorar uma realidade que era construída textualmente, ou seja, um "mundo" virtual fantasioso criado por outro usuários". (RECUERO, 2002, s.p.)

16. *Pings* é como são os sinais audiovisuais que possibilitam o compartilhamento de informações pelo mapa com a equipe. Podem servir para avisar que há perigo em determinada região, que seu personagem está se encaminhando para alguma região do mapa, que existem inimigos desaparecidos em determinada área ou mesmo solicitar ajuda.

maior parte dessas situações de subalternização relacionadas ao gênero das jogadoras.

Mesmo durante a fase inicial de contato com o tema de pesquisa, *League of Legends* foi por várias vezes relatado por jogadoras e em diversas reportagens¹⁷, como um ambiente hostil às mulheres, “tóxico”¹⁸. No entanto, cabe esclarecer que esse é um comportamento que não ocorre apenas nesse jogo. Esse é um comportamento presente em vários jogos *online* e em diversos ambientes do ciberespaço. Como exemplo, é possível citar a pesquisa conduzida por Emily Matthew, no *blog Pricecharting*, da qual extraio um trecho que contém uma das questões que na presente pesquisa é norteadora

“Você alguma vez já escondeu ou mentiu sobre seu sexo enquanto jogava videogames para evitar atenção não requisitada ou assédio?” 67,5% das mulheres disseram que sim. Apenas 5,8% dos homens disseram fazer o mesmo. Isso significa que as mulheres têm 12 vezes mais chances de sentir a necessidade de esconder seu sexo ao jogar videogames do que os homens. Dois homens enviaram esclarecimentos a mim relacionados ao porquê de eles esconderem seu sexo ao jogar videogames. Ambos preferem jogar com avatares femininos, e ambos já foram previamente assediados por serem homens, mas preferiram jogar com personagens femininas. Novamente, eles foram assediados por não se conformarem com a masculinidade normativa¹⁹.

A pesquisa acima não se limitou a apenas um tipo de jogo ou a um título em específico, portanto é possível perceber que as normas de gênero aliadas à violência no ciberespaço não são prerrogativa de um nicho apenas. Seja no mundo virtual, seja no material.

Sendo assim, a presente pesquisa contou com uma variedade de métodos para apurar informações no campo. Esses métodos combinados poderiam ser

17. Cf. http://games.tecmundo.com.br/noticias/games-online-ambiente-hostil-genero-feminino-aponta-pesquisa_799056.htm (acesso em 20/02/2015) e <http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html> [acesso em 13/05/2015]

18. Referir-se ao ambiente de jogo ou a jogadores como “tóxico” foi algo recorrente, tanto em posts no *facebook* de jogadores de *League of Legends*, como em artigos, reportagens e em conversas informais com jogadores de outros jogos do mesmo tipo [*DoTA* e *Heroes of the Storm*].

19. “*Have you ever obscured or lied about your sex while playing video games to avoid unwanted attention or harassment?*’ 67.5% of women said that they had obscured their sex. Only 5.8% of men said the same. That means that women are nearly 12 times as likely to feel the need to conceal their sex while playing video games as men are. Two men sent clarifications to me regarding why they conceal their sex sometimes when they play video games. Both prefer to play with female avatars, and both have previously been harassed because they identify as male but play female characters. Again, they are being harassed because they don’t conform to normative masculinity.” Cf. <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html> [acesso em 29/11/2015]

metodologicamente classificados em cinco fases. Infelizmente, esta última fase da pesquisa – entrevistas abertas em profundidade – não se concretizou por tempo escasso na reta final de construção do trabalho.

Uma primeira fase da pesquisa consistiu em buscar informações que já estivessem na rede, especialmente escritas, mas também vídeos feitos com essa temática, existe uma certa quantidade deles no *YouTube*²⁰. Por meio de inúmeras reportagens sobre casos de assédio e do quanto é endêmica sua ocorrência entre os apreciadores de videogames, além dessas fontes fui também apurando dados referentes à bibliografia de quem pesquisa a área, como Cassel & Jenkins, Shaw, entre outros.

Sendo assim foi feita uma extensa e variada pesquisa bibliográfica de modo a saber o estado da arte relacionado à pesquisa nos videogames, tendo uma maior atenção em pesquisas e artigos que abordassem a relação entre gênero e videogames. Por esse motivo utilizo neste trabalho alguns conceitos-chave para tentar compreender as dinâmicas ocorridas no ciberespaço, as quais, por serem provenientes de diversas áreas do conhecimento, tornam este um trabalho com caráter interdisciplinar bastante forte.

Então, os universais com que trabalho e ainda, as contribuições apresentadas para a compreensão deste mundo são provenientes de diversas áreas do conhecimento, como os estudos de gênero, a geografia, a sociologia, a filosofia, a comunicação, a ludologia e a pedagogia. Temos então uma pesquisa desenvolvida em e sobre um ambiente virtual, mais especificamente no ambiente do jogo em questão, com o foco nas relações de poder entre os gêneros nesse recorte. Deste modo, procurando desenvolver a pesquisa, me apoiei especialmente nos conceitos de *habitus* de Bourdieu e de territorialidade virtual.

Segundo Silva & Tancman (1999), o ciberespaço é um território segregado, tanto pela materialidade - o acesso à máquina que propicia a navegação - quanto pelo conhecimento - os níveis de conhecimento do mundo virtual permitem adentrar ou não nos diferentes espaços na rede (SILVA; TANCMAN, 1999, p. 58; 62).

Suely Fragoso, em seu artigo sobre espacialidade nos videogames (FRAGOSO, 2015) e Massarani em sua dissertação de mestrado (MASSARANI, 2013), apontam para a importância que o equipamento possui no mundo dos

20. Banco de dados mundial de vídeos pertencente ao Google, no qual há os mais diversos vídeos sobre os mais diversos assuntos.

videogames, tanto para o jogador em seu cotidiano quanto para o pesquisador em trabalho de campo, ao adentrar o mundo que deseja conhecer e pesquisar. *League of Legends* não é um jogo que exija tanto do computador do jogador ou jogadora, ainda assim, não é qualquer máquina que consegue prover a experiência de jogabilidade necessária para um melhor aproveitamento de jogo. Durante o processo de pesquisa, foi inclusive necessário um *upgrade* no meu próprio equipamento, já que o antigo não conseguia prover uma experiência de jogo minimamente adequada durante as partidas²¹.

O mundo virtual é um simulacro do mundo material com seus pontos positivos e negativos, mas que tem como uma característica própria não depender da fisicalidade para que as relações humanas possam ocorrer. Tal característica termina por passar uma sensação de segurança e impunidade de não estar cara a cara com alguém, e assim comportamentos reprováveis socialmente podem encontrar espaço no mundo virtual. E no ciberespaço assim como no mundo material, a depender de sua utilização e de seus frequentadores, existem territórios mais ou menos tóxicos, abrindo espaço para uma maior densidade desse tipo de comportamento. Podem-se utilizar como exemplos diametralmente opostos, fóruns relacionados à maternidade ou os *chans*²², um tipo de fórum nos quais seus usuários postam anonimamente sobre os mais diversos assuntos, o que abre possibilidades para um exercício maior de uma falta de inibição social, provocada pelo anonimato.

A cibercultura é terreno fértil para o mais variado tipo de pesquisas, atraindo estudiosos de várias áreas do conhecimento. Elias aponta a dificuldade de estudar o lazer, assim como estudiosos das áreas dos jogos, por envolverem um “problema que ultrapassa as fronteiras de diversas ciências” (ELIAS; DUNNING, 1985). Assim, variados estudos sobre videogames utilizam uma abordagem interdisciplinar, sendo assim a partir de uma perspectiva multirreferencial, pretendo apresentar o ambiente

21. Na parte do texto dedicada à pesquisa de campo, no capítulo 3, dou mais detalhes sobre essa experiência.

22. *Chan* é como é conhecido um tipo de fórum baseado em postagens e comentários anônimos. O primeiro e o mais famoso deles, conhecido como *4chan* de início tinha o objetivo de ser um fórum de compartilhamento de imagens relacionadas a desenhos japoneses. No entanto o formato deu origem a um modelo de fórum que se espalhou pela internet e o os fóruns desse tipo passaram a ser um lugar seguro também para compartilhar todo tipo de preconceito, instigar *cyberbullying* e até ameaças de morte. Cf. http://www.brasilpost.com.br/ana-freitas/nerds-e-machismo-porque-m_b_6598174.html [acesso em 05/03/2015] e http://www.brasilpost.com.br/ana-freitas/mensagens-diziam-que-o-ob_b_6779344.html?1425234323 [acesso em 05/05/2015]

no qual se passa a pesquisa, em seguida apresentar conceitos teóricos que nortearam a análise feita no trabalho de campo que foi realizado em ambiente virtual.

Se a Geografia em um primeiro momento nos lembra o estudo da terra, de algo concreto, suas várias ramificações, conceitos e temas são passíveis de aplicação nesses espaços virtuais. A Antropologia com seus métodos de pesquisa, observação participante e etnografia também tem grande importância no desenvolvimento do pesquisar no universo dos *MoBAs*. São essas as duas principais áreas do conhecimento em que me apoio, além de contribuições de outras áreas.

Raffestin é um autor da geografia física, que em seu livro “Geografia do Poder” utiliza um conceito de territorialidade que pode ser aplicado ao ambiente virtual, assim como Haesbaert, que utiliza a ideia de multiterritorialidade e finalmente, Suely Fragoso que utiliza esses e vários outros autores para falar sobre a territorialidade virtual. De acordo com a autora, a existência da territorialidade virtual pode ser justificada por conta que

A compreensão social do espaço reconhece a ligação entre a espacialidade e os atores sociais, focalizando a história dos sistemas de objetos e de ações ao longo da qual tanto o espaço físico quanto o espaço social são construídos e reconstruídos, apropriados e reapropriados (SANTOS, 2006). O espaço social é, assim, essencialmente, um espaço habitado, já que é constituído pelas próprias práticas sociais e interações com os elementos que viabilizam a percepção relacional da espacialidade (FRAGOSO, 2005, p. 51) e pelas interações sociais que tem lugar em meio a esses elementos. Vai nesse sentido a consideração de Albagli, para quem os seres humanos se relacionam com e no espaço (ALBAGLI, 2004). (FRAGOSO; REBS; BARTH, 2011, p. 05)

Tais conceitos são importantes para o estudo das relações entre jogadores de videogame, já que as territorialidades são construídas na relação entre pessoas com o espaço, que nesse caso é virtual. Tendo como foco o ambiente online multiusuário com a intenção de compreender as relações de subalternização de gênero construídas nesses jogos.

É possível assim inferir que estruturas sociais ultrapassam a barreira real-virtual, em vários aspectos, trazendo para o virtual reproduções de poder e valores presentes na sociedade.

Uma ressalva se faz necessária: ao contrário de muitos pesquisadores do mundo dos *games*, eu não era declaradamente *gamer*²³, ou pelo menos não do tipo

23. O termo *gamer* gera uma certa confusão no próprio meio. Ao mesmo tempo em que é uma reivindicação identitária de muitas das pessoas que gostam de ter o videogame como passatempo, é também uma forma de demarcar território e excluir as pessoas que não são tão

de jogos com os quais me propus a trabalhar [MoBA's]. Sendo assim, foi necessária uma imersão nesse mundo, suas expressões e significados para seus participantes, essenciais para a compreensão do funcionamento desses jogos.

Primeiramente, tive que aprender a linguagem utilizada por quem joga *League of Legends*. Há, entre quem joga, um vocabulário bastante particular que define posicionamento de jogo, estratégias, ações, entre outras palavras relacionadas ao mundo do jogo. Caso não possuísse essas ferramentas seria difícil compreender com clareza o que estavam falando ao relatar uma agressão, reclamar de alguma atitude ou mesmo descrever algum acontecimento dentro de uma partida.

Foi necessário também aprender a dinâmica do jogo e jogar. Jogar para ter a mesma sensação de impotência com algum companheiro de equipe que comete muitos erros, de ver as atitudes e reações de outros jogadores com acontecimentos dentro do jogo, da adrenalina gerada nos momentos de batalha, da frustração de jogar mal ou da conexão cair durante a partida. Todos são sentimentos compartilhados por quem joga, e para compreender melhor, eu tive que os sentir.

Mas o mundo de *League of Legends* não se limita àquelas quarenta minutos em média da partida, ele é complementado por uma gama de informações provenientes tanto da empresa criadora do jogo quanto outros sites que desenvolvem conteúdo relacionado. Escolhi, portanto, pesquisar também o fórum oficial do jogo e participar de grupos e páginas no *facebook* relacionadas para investigar mais a fundo e ver como os próprios jogadores opinam em temas relacionados às mulheres.

Cabe aqui uma explicação com relação à apresentação dos casos utilizados neste texto. Houve um cuidado em minimizar a exposição das participantes da pesquisa que responderam voluntariamente a um questionário, tendo em vista a quantidade de casos de assédio e perseguição ocorridos em diversos ambientes online, sendo assim, suas respostas serão apresentadas com os nomes de personagens femininas do jogo. Do mesmo modo, também não nomearei os grupos nos quais divulguei o formulário da pesquisa.

No caso de capturas de tela de casos de agressão dentro do jogo ou do *facebook*, escolhi borrar os nomes dos envolvidos, me atendo ao que foi dito. Já no caso de postagens no fórum oficial de *League of Legends*, por entender que são

ativas assim no mundo dos videogames ou ainda, que não jogam determinados tipos de jogos ou utilizam certos equipamentos.

postagens públicas,²⁴ não interpus nenhum tipo de medida relacionado à privacidade dos posts. Do mesmo modo, já que minha inserção na comunidade de jogadoras de *League of Legends* se deu a partir de uma intermediária, me utilizarei do mesmo expediente e a identificarei nesse texto como “Riven” que é o nome de uma personagem do jogo.

Passando ao modo como foi estruturada esta dissertação, há ainda algumas observações a serem feitas. O texto foi costurado dentro de um planejamento de três capítulos, além do prólogo, introdução e considerações finais. Essa estrutura foi pensada de modo a responder as perguntas: Onde? Quem? Como? Pois entendo que para falar sobre as disputas relacionadas aos jogos *online* seria necessário conceituar este ambiente de disputas e contextualizar tanto os jogos, quanto o ciberespaço, como os ambientes em que se localiza o objeto desta pesquisa. A história dos jogos, sua importância cultural e um pequeno histórico sobre videogames estariam também localizados nesse primeiro capítulo. Além desses pontos, alguns conceitos relacionados ao ciberespaço também estão presentes.

No segundo capítulo é focada a teoria relacionada à questão principal da pesquisa: as relações de gênero nos jogos *online*. Relações essas que tiveram como conceitos norteadores para o entendimento na diferença das relações de poder entre os gêneros, *habitus* e territorialidades virtuais. O capítulo contém ainda tópicos relacionados à identidade *nerd* e as mulheres, e a relação entre mulheres e tecnologia.

Para o terceiro capítulo ficou reservada a apresentação dos casos e personagens, entrevistas e informações relacionadas à pesquisa de campo realizada com a intenção de dar voz às jogadoras de *League of Legends* que convivem com situações de subordinação de gênero no universo relacionado ao jogo. Neste capítulo

24. Ao me referir a postagem pública, quero dizer com isso que está visível inclusive para quem não faz parte do fórum. Entendo, é claro, que por ser um espaço disponibilizado pela Riot Games existem normas relacionadas ao seu uso. Inclusive cito que nos termos de uso do jogo, que regem a utilização do jogo e do fórum oficial, no ponto VI, letra D contém que “Você reconhece ainda que um grande volume de informações está disponível nos Fóruns e que as pessoas que participam em tais Fóruns podem ocasionalmente postar mensagens ou fazer declarações, quer intencionalmente ou involuntariamente, que são imprecisas, enganosas, abusivas ou mesmo ilegais. A Riot Games não endossa e nem é responsável por tais mensagens ou declarações, ou por qualquer opinião, conselhos, informações ou outro enunciado feito ou exibido nos Fóruns por você ou outros usuários. As opiniões expressas nos Fóruns refletem apenas suas opiniões de outros usuários e podem não refletir as opiniões da Riot Games. [...] Você deve estar ciente de que, ao divulgar informações pessoais em um Fórum, a informação é colocada à disposição do público e poderá ser coletada e usada por outros usuários. Quando você divulga qualquer informação em um Fórum, você o faz por sua conta e risco. Cf. <http://br.leagueoflegends.com/pt/legal/termsfuse> [acesso em 10/04/2016]

foram condensadas as histórias, construção da pesquisa e experiência em campo. Como fontes utilizadas na pesquisa, além de reportagens e artigos enfocando o tema, procurei utilizar capturas de tela – também conhecidas como *printscreen* - tanto provenientes do *facebook* [comentários em páginas e grupos relacionados a *League of Legends*] quanto *posts* e comentários retirados do fórum oficial de *League of Legends*. Além de um questionário que apresentei em dois dos grupos [apenas de mulheres] que participei no *facebook*.

Com relação a metodologia utilizada na construção desta pesquisa, gostaria de deixar claro que apesar da utilização de referências bibliográficas provenientes da área que pesquisa antropologia no ciberespaço, este trabalho não se outorga o rótulo de um trabalho antropológico. A imersão e as referências dão a este trabalho um aspecto etnográfico que cremos ser de absoluta necessidade para uma melhor compreensão do ambiente de estudo.

Após essa breve explicação da base sobre a qual está estruturado esse texto, gostaria de apresentar uma observação acerca do assunto de estudo. Durante as investigações que compuseram esta pesquisa e em discussões durante as reuniões de orientação, nos foi possível reconhecer três sub-formas de produção de pesquisas que relacionam gênero e videogames.

O primeiro deles pode ser visto como o campo que estuda a representação de gênero, refletindo sobre como a ideia do que é ser mulher e ser homem aparecem nos variados tipos de videogames e que elementos compõem a feminilidade e masculinidade de personagens, além de perceber como tais componentes afetam o público e são afetados por ele.

O segundo é possivelmente o campo de estudos que se detém sobre o mercado de jogos, indo por exemplo desde a investigação sobre a composição dos quadros das empresas de tecnologia, desenvolvimento e programação, passando pela área de criação e *design* que resultarão em futuros jogos. Investigando assim quem cria e focando quem como público final.

Um terceiro campo seria o que neste estudo caracterizamos como territorialidade, que se dedica a investigar as relações generificadas entre jogadores e jogadoras, mediadas ou não pelo ciberespaço, suas relações afetivas, de estabelecimento de poder e suas implicações na utilização dessa mídia, cada vez mais importante no cenário de entretenimento mundial.

Assim, espera-se que esta pesquisa possa ser útil na proposição de se pensar como as relações ocorrem e como se dão as disputas nesses espaços. E ainda, que este trabalho possa contribuir na colocação de possibilidades e ideias para futuras pesquisas na área de estudo de gênero e videogames, auxiliando na proposição de outros modos de se perceber essas relações de subordinação e resistência na ocupação do ciberespaço.

1. JOGOS, DO MUNDO MATERIAL AO CIBERESPAÇO

A velocidade conquistou o espaço; e, ainda que este processo de conquista encontre seu limite na barreira inexpugnável da presença simultânea do mesmo corpo em dois lugares diferentes, eliminou a importância da distância, pois nenhuma parcela significativa da vida humana - anos, meses ou mesmo semanas - é agora necessária para que se atinja qualquer ponto da terra. (ARENDETT, 2007, p. 262)

Neste capítulo procuro abrir a discussão sobre o ambiente de pesquisa no qual imergi, para situar o leitor na conjuntura que permite o estabelecimento de relações interpessoais mediadas pelo ciberespaço. Procuro fazer primeiramente um rápido apanhado histórico sobre a importância dos jogos nas sociedades humanas, partindo posteriormente para diferenciação entre as plataformas que possibilitam a interação com os jogos eletrônicos e nas possibilidades de percepção do ciberespaço.

Há milhares de anos os jogos fazem parte da sociabilidade humana. Inclusive, de acordo com Huizinga (2000), não são um privilégio da raça humana, pois estão presentes entre os animais, em um composto de gestos e atitudes que se integram e que, ultrapassam “os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, 2000, p. 04).

Desde momentos de descontração nos primeiros anos da vida, passando por modos de apreender a mecânica do mundo e foco de grandes eventos na sociedade

ou uma simples atividade para passar o tempo, os jogos estão atrelados a variados momentos do nosso cotidiano. Seja como um desprezioso passatempo na varanda de casa, envolvendo adultos e/ou crianças, recompensas financeiras ou não. De estratégia, raciocínio ou força; individualmente ou em equipes, a variabilidade de tipos de jogos é impressionante.

Os jogos possuem um alto nível de importância social nas mais diversas culturas desde a antiguidade, como reconhecidamente inserido no contexto de identificação cultural entre as cidades-estado gregas no qual os jogos olímpicos conseguiam impor tréguas nas constantes guerras travadas internamente. Evento esse que dada sua importância, foi repaginado em fins do século XIX e continua ocorrendo atualmente, que promove competições entre atletas de todo o mundo a cada quatro anos nas mais diversas modalidades.

Os chamados jogos sociais, não são algo recente na história da humanidade. Podem-se ser citados diversos exemplos como esse entre romanos, chineses, persas e outras civilizações, que assim como as sociedades do século XXI, apreciavam reunir-se em torno de um prazer que os desconecta do cotidiano²⁵. A esse respeito, Huizinga afirma também que o jogo entre os homens está presente desde muito cedo, sendo perceptivelmente um intervalo dentro de nossa vida cotidiana.

[...] para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. [...] Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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. 10; 13-14)

Os videogames²⁶ são como um desenvolvimento dessa ferramenta, uma outra fase desta forma de experimentação humana do lúdico, os quais apoiados na

25. Cf. <https://kotaku.com/5548105/history-of-social-games> [acesso em 18/09/2015]

26. Apesar da diferença entre plataformas a que me referirei mais adiante, utilizarei videogames ou mais genericamente, a expressão games, para me referir aos jogos eletrônicos direcionados às mais variadas plataformas.

tecnologia desenvolvida no período do pós-segunda guerra tiveram um crescimento em complexidade e variedade de tipos, roteiros e recursos cada vez maior. De simples plataformas em duas dimensões, com comandos simples como atirar ou andar, passaram por uma evolução de roteiros, gráficos e jogabilidade²⁷, com uma gama de comandos, ações e possibilidades que se complexificam a cada novo salto tecnológico no hardware e software das plataformas²⁸.

Antes de partirmos direto para o objeto dessa pesquisa, é necessária uma rápida diferenciação entre as plataformas para que seja possível localizar o leitor no ambiente em que se passa o jogo.

1.1 VIDEOGAMES

Vistos por muitos como apenas um passatempo, o mundo dos jogos eletrônicos é hoje uma grande indústria de entretenimento que gerou mais de 83,6 bilhões de dólares em receita apenas em 2014²⁹. Isso sem contar toda a renda gerada pela venda de jogos fora do mercado oficial, a qual é a cada ano mais combatida pelo desenvolvimento de códigos cada vez mais complicados de quebrar para gerar cópias não licenciadas.

Justamente pelo alto nível de faturamento, o mercado desenvolveu ferramentas de combate à pirataria cada vez mais sofisticadas, desde o incentivo a compra de jogos via lojas oficiais, nas quais se compra e é possível fazer o download da cópia virtual imediatamente após o pagamento ser confirmado, como lojas virtuais

27. Jogabilidade é um termo que se refere às experiências relacionadas a um jogo, que o torna fácil de ser jogado, além da facilidade na compreensão de seus objetivos e funcionamento.

28. Não que a tecnologia seja determinante na diversão proporcionada pelos videogames, ela é antes mais uma variável na gama de possibilidades colocadas. Como por exemplo, a relação afetiva desenvolvida entre as pessoas com objetos representativos de uma época. Do mesmo jeito que o vinil manteve apaixonados fiéis a ponto de provocar um retorno da fabricação desta mídia, os videogames possuem também exemplos como esses, como os apaixonados por fliperamas que mantiveram casas funcionando ainda por muitos anos após a decadência desse tipo de comércio. Além de um exemplo ainda mais recente, que impulsionou o retorno dos videogames da segunda, terceira e quarta gerações. Nintendo, Sega e Atari planejam relançar seus consoles icônicos, repaginados para a tecnologia atual. Cf. <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/nintendo-ira-relancar-nes-seu-1-videogame-com-30-jogos-na-memoria.html> [acesso em 01/08/2016], Cf. <http://br.ign.com/retro/35326/news/nova-versao-do-atari-traz-101-jogos-por-r-65> [acesso em 18/08/2016], Cf. <http://br.ign.com/sega/32705/news/sega-vai-relancar-mega-drive-compacto-em-comemoracao-ao-25o> [acesso em 18/08/2016]

29. Cf. <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/04/22/industria-de-games-deve-movimentar-us-915-bilhoes-em-2015-diz-pesquisa.htm> [acesso em 31/10/015]

especializadas na venda de jogos para computador. Além de mecanismos que visam dificultar a pirataria nos consoles, que podem inclusive provocar o bloqueio do aparelho.

Para além das grandes receitas, os jogos estão influenciando cada vez mais a cultura de massa, contando com enredos cada vez mais elaborados, em alguns até mesmo empregando roteiristas de Hollywood na equipe de criação e desenvolvimento dos jogos ou atores consagrados na captação de movimentos. É possível também encontrar a indústria fazendo o caminho inverso, e tendo filmes originados a partir de jogos, como *Prince of Persia* e *Assassins Creed*. Sendo assim, o mercado já não vê mais o setor de videogames como um mercado de nicho, e sim como um grande mercado com muito potencial ainda não explorado.

Antes de passar a falar diretamente do nicho de jogos que são o foco dessa pesquisa, é necessário fazer uma rápida diferenciação entre as plataformas. Os jogos eletrônicos, mais conhecidos como videogames ou apenas *games*, podem ser jogados em uma certa variedade de tipos e finalidades. Existem jogos concebidos para diferentes plataformas, como *arcades* [ou fliperamas, como são mais conhecidos no Brasil], consoles [*Playstation*, *Xbox*, *Wii*], computadores e dispositivos móveis [como celulares e *tablets*].

Os *arcades*, compostos usualmente por uma caixa de madeira com monitor e botões coloridos para os comandos, hardware e software dedicados ao jogo em questão, foram uma das primeiras vias de contato dos jogos eletrônicos para muita gente, tendo seus primeiros campeões de vendas a partir do final dos anos oitenta. Em uma época em que a tecnologia ainda era muito cara para ser possuída em casa³⁰, eles eram a maneira³¹ mais barata e fácil de ter acesso a jogos eletrônicos [por conta da expansão das casas de jogos, que pagando por fichas que davam acesso aos jogos, facilitavam para quem não podia possuir em casa]. Obtendo seus principais

30. É possível, a meu ver, fazer uma conexão com a popularização das *lan houses* no Brasil entre o final da década de 90 e início dos anos 2000, por conta do alto preço dos computadores e da dificuldade de acesso à internet.

31. Explico a utilização do tempo pretérito por entender que apesar de ser uma tecnologia (ou tipo de jogo) que ainda existe, representa uma parcela muito pequena da fatia de mercado de jogos eletrônicos nos dias de hoje.

sucessos de público a partir do final da década de 70³² até meados da década de 80, com um ressurgimento na década de 90³³.

Os consoles, assim como os fliperamas, são um tipo de equipamento que passou por saltos tecnológicos enormes desde sua criação até o momento. Se poderiam ser classificados como *hardware* dedicado à execução de jogos desde sua popularização em fins da década de 80 [a qual ajudou na queda da procura pelos *arcades*], nos modelos atuais são mais próximos de uma central multimídia, com acesso à internet, conectividade sem fio e reprodução de música e filmes³⁴.

Os computadores e dispositivos móveis, ao contrário dos anteriores, não são pensados com a finalidade principal de serem plataformas para uso de *games*. No entanto, muitos jogos encontraram no computador seu dispositivo principal [muitos sendo inclusive criados especificamente para computador, como é o caso do jogo foco deste estudo]. Mas jogos para computador costumam ser incompatíveis com máquinas mais básicas e, dependendo dos requisitos, exigem equipamentos bem acima da média.

Por último, os dispositivos móveis. *Tablets* e *smartphones*, assim como os computadores, são centrais multitarefa que a princípio não são pensados com a finalidade de jogar, sendo essa uma tarefa a mais que é possível ser realizada neles. E são no momento os grandes responsáveis pelo crescimento na receita de venda de jogos no mundo inteiro³⁵.

Após a diferenciação entre plataformas, é necessário apontar que este estudo é voltado justamente para um nicho específico dentro dos videogames, o das pessoas que desfrutam jogos desenvolvidos para computadores e conectados à internet. Dentre os diversos estilos de jogos para computador, vamos nos ater ao tipo conhecido como *MoBA*. Esses jogos nos quais duas equipes formadas por cinco

32. *Space Invaders* foi lançado em 1978.

33. Cf. <http://www.techtudo.com.br/platb/jogos/2012/01/29/aposentadoria-gamer-arcade/> [acesso em 21/02/2015]

34. Inclusive consoles portáteis, como o *Playstation Portable* (mais conhecido como *PSP*) e *Nintendo DS*.

35. Não pretendo, com esses poucos parágrafos, fazer um apanhado da história do videogame, por compreender que não é o foco deste estudo. Meu intuito é apenas apresentar uma estrita diferenciação entre as diversas plataformas nas quais é possível jogar videogame, para melhor compreensão do que é a possibilidade de se jogar *online*.

pessoas, usualmente³⁶ cada, enfrentam-se em batalhas que costumeiramente duram entre 30 e 50 min - a depender da modalidade jogada.

Costumeiramente é feita uma relação entre videogames e o consumo doméstico e individualizado. E isso está cada vez mais perto de ser apenas uma associação estereotipada, que permanece na cultura pop, mas que já não necessariamente se reflete no cotidiano. Afinal tecnologia é invariavelmente, algo caro, especialmente em seu início, antes da produção em massa, que tende a baratear custo e baixar o preço. Com os videogames, isso se repetiu mais uma vez.

No início do espraiamento desse tipo de tecnologia casas especializadas em jogos eletrônicos já tiveram como foco fliperamas, e no Brasil, locadoras de videogame foram responsáveis por popularizar jogos ao alugar tempo de jogo em variados consoles. Com o aumento na venda de consoles para uso doméstico, quem não podia, continuava indo para as locadoras, quem já podia arcar com a compra jogava em casa sozinho ou com amigos.

No início da década de 2000 foi a vez das *lan houses*, que propiciavam uma série de serviços relacionados à internet e algumas delas perceberam no mercado de jogos para computador um nicho rentável e se especializaram no serviço, já que computadores e internet de boa qualidade possuíam um custo elevado. Após incentivos fiscais do governo federal para a área de informática³⁷, ocorreu um significativo aumento na aquisição de computadores pessoais, o que provocou um declínio nas casas especializadas em *games*, sem provocar seu desaparecimento, contudo.

Com a diminuição dos preços de eletrônicos, incluídos aí computadores e consoles de videogame, além também da massificação do acesso à internet via banda larga tivemos aí mais uma mudança estrutural nesse mercado, que passou a cada vez mais incentivar a produção e utilização de jogos com conectividade à internet. Além da posterior massificação de *tablets* e *smartphones*, que possuem grande quantidade de jogos cooperativos, conectados ou não a redes sociais.

36. *League of Legends* possui diferentes tipos de partida, a maior parte com cinco jogadores, um com três e eventualmente podem criar modos que façam parte de ações promocionais que podem possuir diferentes quantidades de jogadores.

37. No entanto esses incentivos para o setor foram finalizados em 2015. Cf. <http://g1.globo.com/economia/noticia/2015/09/tributos-sobre-computadores-sobem-partir-de-dezembro.html> [acesso em 10/10/2015]

Com o aumento na massificação destes eletrônicos, aliados à uma maior conectividade à internet proveniente do desenvolvimento das conexões em banda larga, obtém-se um cenário propício para a massificação de jogos eletrônicos mediados por conexões à internet.

1.2 AS RELAÇÕES CONSTRUÍDAS NO CIBERESPAÇO E A TERRITORIALIDADE VIRTUAL

O ambiente virtual é repleto de possibilidades de comunicação e interação, o que faz com que provenha a diversos tipos de pessoas variadas formas de contatar outras. Tais relações construídas no virtual despertam reações e sentimentos tais quais as construídas no mundo real. É a partir de tais premissas que busco construir este texto.

As relações estabelecidas entre as pessoas são importantíssimas na construção de uma relação com o espaço. Porém, não é apenas no mundo real que elas podem ser estabelecidas. O ciberespaço é repleto de representações espaciais e referências a diversos ambientes, não é apenas a sequência binária enxergada pelo personagem Neo, em *Matrix*³⁸. Ele é sim formado por códigos de programação mas estes, no entanto, são traduzidos em imagens para melhor interagirem com os usuários. Assim, desde que a interface gráfica se tornou mais “amigável”, a popularização dos computadores cresceu rapidamente³⁹.

Segundo Pierre Levy, “Ciberespaço”, termo cunhado por William Gibson⁴⁰ para designar o mundo virtual que torna possível a interação entre várias pessoas, evoca a ideia física da troca de informações, e “torna sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível” (LÉVY, 1999, p. 92). E por sua vez, conceitua o ciberespaço como “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. [...] Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação” (LÉVY, 1999, p. 92-93).

38. Filme de ficção científica/ação de 1999 sobre um futuro distópico.

39. Interface gráfica foi criada pela Xerox, mas o início de sua popularização veio em meados da década de 80.

40. Escritor do clássico *ciberpunk* “*Neuromancer*”, de 1984.

Se desde sua primeira conceituação, o ciberespaço foi pensado como um espaço per se, e minha argumentação parte do princípio de que por se configurar - ou se confundir, quem sabe - com um mundo no qual as pessoas passeiam, habitam e no qual podem ser construídas relações, então algumas categorias que são pensadas para o mundo material podem também ser aplicadas ao mundo virtual, tendo o cuidado de observar as particularidades relacionadas a cada um. Pois, por conta dessa mútua influência

Se torna então imperativo um estudo de como o mundo fora do computador age no mundo virtual e vice-versa. Antes dos jogos online e das comunidades virtuais, muito do sucesso de um videogame partia do princípio de que o jogador precisava fingir que o mundo que ele está interagindo é real. Mas o ponto chave é notarmos que as relações construídas nesses jogos online são reais. (MASSARANI, 2013, p. 57)

Ao observar o que se passa no ciberespaço é possível fazer a associação de que o mundo virtual tende a reproduzir classificações, lugares-comuns e preconceitos a partir do mundo dito "real". A esse respeito Fragoso afirma que

O 'espaço material' é aquele onde se encontram as coisas físicas: o corpo do jogador, os aparelhos que ele utiliza para jogar, os objetos que estão à sua volta, etc. A impressão de que esta categoria tem menos importância ou complexidade que as anteriores é decorrente da vitalidade da herança cartesiana, que faz com que toda atenção à materialidade pareça ingênua, reduzindo os existentes do mundo às aparências e superficialidades. No entanto, dada a inseparabilidade entre o corpo e a consciência, algumas das principais chaves para entender a experiência espacial dos *games* se encontram no espaço material." (FRAGOSO, 2015, p. 199)

No entanto, estamos todos submetidos a variadas regras sociais que nos moldam e, entre elas está o gênero. Podemos tentar subverter ou contrapor, mas no fim, o gênero está lá, influenciando diretamente no nosso modo de nos relacionarmos com nós mesmos e com o mundo. As noções de gênero, assim como os jogos, são apresentadas desde muito cedo em nossas vidas. Ambos são parte do conjunto de regras sociais que auxiliam a criança a entender o mundo.

Sandro Massarani, em pesquisa que tem como foco o mundo virtual de *World of Warcraft*⁴¹, busca pensar as [re]produções das relações humanas no mundo virtual em que se passa o jogo. Racismo, machismo, preconceito de origem são algumas das questões presentes nas relações intermediadas pelo mundo do jogo e fala que

As comunidades virtuais não são, portanto, apenas um mero reflexo de nossa sociedade na rede de relações políticas, econômicas e sociais ou

41. *World of Warcraft* é um *MMORPG* da produtora *Blizzard*, um jogo *online* no mundo fantástico de *Azeroth*, introduzido no primeiro jogo da série, *Warcraft: Orcs & Humans* em 1994. Hoje ele é o mais popular dos *MMORPGs* de todo o mundo há mais de 10 anos, contando com mais de 10 milhões de jogadores ativos. http://pt.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

comunidades isoladas. As comunidades virtuais podem, com algumas limitações, serem vistas como extensões reais da nossa sociedade. O interagente controla algo que está dentro do computador, mas só porque está dentro do computador não significa que seja algo alienado do mundo 'offline' em sua volta. (MASSARANI, 2013, p.57)

Então, se as relações sociais já não são completamente dependentes da localização do corpo das pessoas em questão, é válido que essa outra forma de espaço seja considerada na construção dessas relações. Sendo esses conceitos potentes e que podem ser úteis no estudo de vários segmentos da vida online, como ambientes de imersão 3D, redes sociais, entre outros. É importante então que as ciências sociais, ao estudar recortes relacionados ao ciberespaço, não desconsiderem a importância do “mundo material” e suas relações de poder como que existindo em paralelo em relação ao “mundo virtual”.

Destarte conviria ver como fundamentada na realidade social o entendimento que o ciberespaço não é bem outro mundo como pretendem seus propagandistas mas um campo social que, a despeito das especificidades, sobretudo de suas projeções míticas e utópicas, carrega consigo problemas e mazelas semelhantes às que encontramos no cotidiano mais ordinário, contém forças de repressão tanto quanto de liberação humanas (RÜDIGER, 2012 *apud* MASSARANI, 2013, p.56)⁴².

É justamente por essa inseparabilidade – até o momento! – entre o corpo e a mente, que nos parece tão importante a consideração das relações sociais desenvolvidas no mundo material ao se estudar as relações que se dão no ciberespaço.

Ao se pensar que, no caso das diferenciações de gênero que ultrapassam a barreira da fisicalidade – como é o caso do ciberespaço e dos videogames – é possível perceber como tais preconceitos também atravessam tais territórios e terminam por influenciar nas relações, mesmo quando o que conta são as tomadas de decisão inerentes às estratégias dos jogos. Pois a reprodução social e a violência simbólica continuam atuando no modo como as pessoas enxergam as relações sociais.

A noção de ciberespaço como um lugar a parte da vida *offline* nos levaria a esperar observar um processo no qual os participantes seriam abstraídos e distanciados das relações locais e corpóreas⁴³. (MILLER; SLATER, 2000, p. 07, tradução nossa)

Afinal, ao se jogar um *game*, qualquer que seja, os únicos fatores que importam são as tomadas de decisão referentes às ações a serem executadas no

42. RÜDIGER, Francisco. *Subjetividade e Novas Tecnologias de Comunicação*. 2012.

43. “*The notion of cyberspace as a place apart from offline life would lead us to expect to observe a process in which participants are abstracted and distanced from local and embodied social relations*” (MILLER; SLATER, 2000, p. 07)

jogo. Para isso, assim como em *Matrix*, o que importa afinal de contas, é a sua mente, e como ela se comporta no ciberespaço. Todo o *background* referente à nossa bagagem cultural – incluídos aí os preconceitos – pode ser visto como apenas mais uma série de informações que pode influenciar – ou não – no resultado da partida.

Assim,

Hurtig e Pichevin concluem que o sexo só é uma variável quando o gênero entra em questão – isso é, só quando categorias construídas socialmente são evocadas como tendo a ver com o que esperamos de homens e mulheres. A oposição binária entre masculino e feminino é puramente uma construção social – e uma construção que é concebida de modos diferentes em diferentes culturas, períodos históricos e contextos. Os videogames provêm um exemplo primário de construção social do gênero. Mulheres raramente aparecem neles, exceto como damas precisando de resgate ou como premiação por completar uma missão. A maior parte das análises feministas sobre gênero e videogames até agora tem se preocupado com a proliferação de violentas, agressivas, sangrentas e comumente escancaradas imagens misóginas dentro do mercado de videogames⁴⁴. (CASSEL; JENKINS, 1998, p. 04, tradução nossa)

Sendo assim é sempre necessário

[...] contextualizar o sexismo, racismo, homofobia e outros preconceitos da cultura *gamer* dentro de sistemas maiores de opressão. [...] O alcance de um informal à um cáustico anti-feminismo e misoginia nessas discussões não é atribuível à cultura *gamer* como um tipo de cultura diferente, ou ao espaço digital como um outro tipo de espaço. Tratar os videogames como um reino isolado transforma a misoginia em um espetáculo ao mesmo tempo em que normaliza um comportamento opressor na cultura *gamer mainstream*⁴⁵. (SHAW, 2014, p. 02, tradução nossa)

Esse reforço nas concepções tradicionais pode ser visto por exemplo no caso da representação gráfica, nas marcantes diferenças, em que personagens masculinos e femininos, mesmo vestidos com o mesmo equipamento, terão representações gráficas diferentes, na qual por exemplo, a mulher terá muito menos partes do corpo cobertas pela armadura do que o homem (RODRIGUES, 2014). Essa perspectiva

44. "Hurtig and Pichevin conclude that sex is only a variable when gender is at issue – that is, only when socially constructed categories are evoked having to do with what we expect of men and women. The binary opposition between masculine and feminine is a purely cultural construct – and a construct that is conceived of differently in different cultures, historical periods, and contexts. [...] Video games provide a prime example of the social construction of gender. Women rarely appear in them, except as damsels requiring rescue or rewards for successful completion of the mission. Most feminist analysis of gender and video games to date has been concerned with the proliferation of violent, aggressive, gory, and often overtly misogynistic images within the video game marketplace." (CASSEL; JENKINS, 1998, p. 05-06)

45. "[...] contextualize the sexism, racism, homophobia, and other biases of game culture within broader systems of oppression. [...] 'The range of casual- to- vitriolic anti- feminism and misogyny in these discussions is not attributable to video game culture as a different kind of culture, or to digital space as a different kind of space.' Treating gaming as an isolated realm makes this misogyny a spectacle at the same time it normalizes the oppressive behavior within mainstream gamer cultures." (SHAW, 2014, p. 02)

pode ser pensada pelo ponto de vista de que o mercado apesar de atingir todo tipo de pessoa com seus produtos, continua focando em um estereótipo de jogador branco, homem, cisgênero⁴⁶ e jovem.

No artigo *Chess for Girls*, Cassel & Jenkins, partem de uma premissa interessante, a de que não existe um jogo de xadrez voltado para meninas. Por quê então, argumentam eles, deveriam existir videogames para meninos e outros para meninas? Em que momento os jogos passam a ser de “domínio” masculino?

Ao me deparar com um caso no fórum de *League of Legends*, a postura de uma comentarista, Ruby Woo, ilustra bastante a situação de mulheres no jogo:

Eu paguei para mudar meu nome de invocador porque meu nome antigo era o próprio e indicava o gênero feminino. Eu gosto de jogar de suporte, de *adc* e *jungler*. E daí? Só o fato de ter um nome feminino já implicava em assédio imediato em formador de equipes ou escolha livre. Ou um vai *feedar*. Ou me manda *skype*. Ou me *add*. A coisa se tornou insuportável a ponto de sim vou colocar dinheiro nessa droga pra mudar meu nome. E quando eu quero testar um campeão novo ou mudar de *lane* e jogo alguém do esperado? Era xingada de todos os nomes possíveis e eu respondia com luvas de pelica, mutava e reportava depois. Atualmente meu nome é neutro e eu me refiro a mim mesma no gênero masculino.

Quando eu vejo algo semelhante ao post em questão, eu sugiro para a pessoa não ligar e matar o agressor. Peço também para a pessoa parar e costumo tomar um xingo de volta. Reporto ao final da partida também.

Pois é, que tal colocarem "assédio" como parte dos *reports*⁴⁷? Ou isso caracterizaria linguagem ofensiva? Ou ofensa verbal?

Alguém poderia me dizer que eu não precisava ter mudado meu nome e que poderia fortalecer minha imagem como mulher nos jogos. Concordo, porém, como isso acontece em 9/10 dos jogos e, pelo menos pra mim, *League of Legends* requer concentração, optei por mudar o nome de invocador. E sim acho um tremendo absurdo me sentir compelida a fazer isso⁴⁸.

O exemplo citado acima é uma das respostas que fazem parte de um caso de agressão⁴⁹ exposto por um funcionário da *Riot Games*, no qual é pedido que os participantes do fórum opinem sobre que atitudes tomar em casos como o apresentado.

46. Cisgênero refere-se a identidade de gênero na qual seu sexo de nascimento e sua identidade de gênero convergem. Exemplo: ser identificado como homem ao nascer e se identificar como homem. É uma classificação que vem contrapor a ideia de transgênero, que na qual a pessoa se identifica com uma identidade de gênero diferente da que lhe foi atribuída socialmente.

47. Sistema de reclamação sobre problemas ocorridos nas partidas.

48. Cf. <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/comportamento-do-jogador/sERH1cLU-detetive-lol-a-identidade-secreta?comment=0065> [acesso em 10/01/2016]

49. Cf. <http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=355369> [acesso em 01/11/2015]

O caso de Ruby Woo é simbólico porque condensa várias atitudes relacionadas a este estudo. Por quê a existência de mulheres em ambientes relacionados ao mundo dos *games* é motivo para assédio e xingamentos? Por quê mesmo com a existência de ligas internacionais de jogadores profissionais, e sendo que os *e-sports*⁵⁰ não dependem do físico de seus jogadores, e sim da habilidade individual do jogador e coletiva da equipe não há mulheres jogando nos campeonatos oficiais?⁵¹ Um ponto interessante é que entrando neste mesmo post, um ano depois de sua publicação [coincidiu de eu acompanhar o início das discussões deste post como parte do trabalho de campo] foi possível perceber que o nome de invocador dela já mudou novamente, para um nome ainda mais neutro em relação ao anterior.

Portanto então o exame deste espaço como possuidor de elementos que o configuram cada vez mais como mediador de relações sociais, inclusive pela perspectiva de gênero.

50. Acrônimo para *Electronic sports* é um termo que se refere a competições *multiplayer* de videogame. A quantidade de jogadores por equipe vai depender que qual jogo será disputado. Equipes profissionais usualmente contam com um dos integrantes como capitão do time, treinos regulares, contratos com patrocinadores, treinador e competem por prêmios.

51. Existem campeonatos não-oficiais, ou seja, que não são a *Riot Games* que produz, e que possuem competidoras mulheres, inclusive existem times só de mulheres em campeonatos na Coreia do Sul [uma das maiores potências no mundo dos *e-sports*], mas apesar disso, não existem mulheres na liga profissional [o que seria a Série A, fazendo uma rápida comparação com o futebol, para facilitar o entendimento]. Em 2015 Remilia, uma mulher transgênero, estreou na LCS [a liga estadunidense de *League of Legends*] como suporte da *Renegades* mas após alcançar tal posto resolveu sair do competitivo alegando problemas com auto-estima e ansiedade Cf. <http://www.patheos.com/blogs/wwjtd/2015/08/professional-league-of-legends-to-get-its-first-female-and-transgender-player/> [acesso em 15/03/2016]

2. GÊNERO E TERRITORIALIDADES

Neste capítulo procurarei discutir alguns conceitos que me parecem cruciais para compreender o universo que me propus a pesquisar. Em sua última vinda ao Brasil, a filósofa Judith Butler disse que “a justiça social não será construída sem o fim da discriminação de gênero⁵²”. Aqui busco pensar como as diferenciações de gênero construídas socialmente são cruciais na formação do gosto e do sentimento de pertença e, ainda, como as mulheres têm lidado com rejeição à sua presença no mundo *nerd*, utilizando como ambiente de pesquisa o mundo relacionado aos videogames online.

Ao mesmo tempo utilizaremos Bourdieu que, através do conceito de *habitus*, procura traduzir como a sociedade impõe aos indivíduos sua estrutura prévia, incorrendo em reprodução de padrões relacionados a classe, status e outros campos de ação social. Aqui utilizaremos este autor com o foco na reprodução desses padrões de forma a perpetuar relações de poder relacionadas ao gênero dos atores sociais. Tal conceito se mostra muito útil ao se pensar sobre como se dá essa tal rejeição de tantos homens a mulheres em um ambiente que lhes foi ensinado ser de domínio masculino.

O propósito deste capítulo é apresentar o gênero como uma das categorias base de análise do mundo dos jogos online. De tal modo, depois de apresentar o

52. Cf. <http://brasil.estadao.com.br/noticias/geral,justica-social-nao-vira-sem-o-fim-da-discriminacao-de-genero--diz-pesquisadora,1760597> [acesso em 11/09/2015]

ambiente precisamos compreender como que se diferencia sexo de gênero, uma categoria conceitual desenvolvida entre as décadas de 50 e 70 do século XX. A subsequente popularização do conceito implicou conseqüentemente, em diferentes concepções e divergências no meio que se convencionou chamar de *Gender Studies*, nos países Anglo-saxões.

Segundo Saffioti,

Constitui-se, assim, o gênero: a diferença sexual, antes apenas existente na esfera ontológica orgânica, passa a ganhar um significado, passa a constituir uma importante referência para a articulação das relações de poder. (SAFFIOTI, 2015, p. 142)

Se a diferença entre os sexos está além de questões biológicas, é necessária outra categoria que compreenda que tais diferenciações como construções sociais que determinaram as acepções de masculino e feminino. Tornando-se assim necessária a utilização do gênero na análise das relações de poder entre homens e mulheres. Assim,

Se pegarmos gênero como um guia não simplesmente de como homens e mulheres têm sido definidos em relação ao outro, mas também que visões da ordem social estão sendo contestadas, sobrepostas, resistidas e defendidas nos termos de definições masculino/feminino, chegaremos a uma nova visão sobre as diversas sociedades, culturas, histórias e políticas que queremos investigar. Gênero se torna não um guia para categorias estatísticas de identidade sexuada, mas para a interação dinâmica da imaginação, regulação e transgressão nas sociedades e culturas que estudamos. (SCOTT, 2012, p.347)

E é nessa dinâmica de regulação/transgressão que estou interessada. Se pensarmos que não apenas a definição biológica da diferenciação entre homem e mulher necessariamente define os comportamentos e regras que a sociedade nos ensinará como adequados, temos então que os comportamentos socialmente aceitáveis de expressão de gênero como masculino ou feminino são fruto da construção social relacionada a tais polos. Como Connell e Pearse afirmam,

Esses arranjos são tão familiares que parecem fazer parte da natureza. A crença de que distinções de gênero são “naturais” faz as pessoas se escandalizarem quando alguém não segue o padrão: por exemplo, quando pessoas do mesmo gênero se apaixonam umas pelas outras. A homossexualidade é, então, classificada como não sendo algo natural, como algo mau. Se fazer sexo com outra mulher ou outro homem não é natural, porém, por que temos leis que proíbem essa prática? Não temos punições ou penalidade para quem viola a terceira lei da termodinâmica. (CONNELL; PEARSE, 2009, p. 37)

Para se tratar do assunto, é necessário expor alguns pontos. Desde que nascemos, o lugar e os conceitos sobre o mundo ali utilizados nos são repassados a todo instante, pois

A experiência e o conhecimento socialmente produzidos e acumulados ao longo da história, pelas gerações precedentes, são apropriados pelos sujeitos através das relações sociais que lhes fornecem os recursos sócio-culturais mediadores das ações humanas. A criança apropria-se, portanto, do saber socialmente produzido, através das ações partilhadas com os outros significativos, incorporando as significações a elas atribuídas e modificando-as conforme sua vivência singular. Estas ações, por sua vez, ocorrem em situações também social e historicamente determinadas. Ao mesmo tempo em que se apropria deste saber, a criança modifica a si mesma, enquanto organismo biológico e enquanto sujeito cultural, produzido e produtor de cultura. A satisfação de suas necessidades, por exemplo, mesmo aquelas de ordem biológica, como a fome, está inexoravelmente inserida no contexto cultural. (SIQUEIRA, 1997, p. 113-114)

Sendo assim, a partir da socialização a que cada ser humano é submetido desde do momento de seu nascimento, é que sua personalidade irá se desenvolver, e muito da socialização inicial guiará seu comportamento por toda a vida, ainda que inconscientemente. É preciso analisar como se dão os contatos de meninos e meninas com a tecnologia, e ainda, como se dá a socialização dessas crianças com relação à essa mesma tecnologia. Abiss (2011)⁵³ citando diversas pesquisas, insinua que pensar as diferenças de acesso à tecnologia não são suficientes para explicar tal discrepância, sugerindo que os papéis de gênero possam ter uma forte influência nessa situação.

2.1 O GÊNERO E O *HABITUS*

É importante perceber que o gênero é um dos pilares estruturantes das sociedades humanas. Quando se fala em gênero, é comum a associação ao que é “natural”. Em “A Dominação Masculina”, Pierre Bourdieu analisa a sociedade sob o olhar da dualidade entre os gêneros, detendo-se especialmente nas oposições construídas socialmente entre homens e mulheres. Observa como o corpo feminino, em diversas culturas é tolhido a posturas que denotam fragilidade e dependência. As relações de gênero vão muito além de papéis domésticos a serem desempenhados, elas estão por toda parte nos moldando através de estruturas sociais a cumprir papéis que nos condicionam.

53. “This suggests a far from simple situation and influences that go beyond the provision of and access to technology. Questions need be asked, therefore, about the nature of young peoples’ experiences with technology and the role that gender identity plays in their experiences.” (ABBISS, 2011)

Dessa forma, inicio essa busca pelo conceito de *habitus* reformulado por Bourdieu, a procura de ferramentas que auxiliem as considerações relativas a mulheres que transgridam barreiras sociais ao se afirmarem gamers. Pois,

As divisões constitutivas da ordem social e, mais precisamente, as relações sociais de dominação e de exploração que estão instituídas entre os gêneros se inscrevem, assim, progressivamente, em duas classes de *habitus* diferentes, sobre a forma de *hexis* corporais opostos e complementares e de princípios de visão e de divisão, que levam a classificar todas as coisas do mundo e todas as práticas segundo distinções redutíveis à oposição entre o masculino e o feminino. (BOURDIEU, 2002, p. 49)

Bourdieu, apesar de ter sido um dos maiores teóricos sociais do mundo não foi um destacado intelectual na área dos estudos de gênero, não tratando o gênero como categoria social base para análise da sociedade na maior parte de sua obra. No entanto, a partir dos anos 90 passou a se interessar pela estrutura de dominação masculina/submissão feminina, conceitos com os quais trabalhou durante essa década. Vale salientar que existem diversas críticas de autoras feministas ao modo como Bourdieu trabalha essa dicotomia feminino/masculino em sua obra (CORRÊA, 1999). No entanto, venho propor a utilização de alguns de seus conceitos como norteadores para a compreensão das relações estabelecidas entre os gêneros, tanto no *off-line* quanto no *online*.

Em “A Dominação Masculina”, ao se referir às práticas sociais derivadas da construção de um *habitus* proveniente das práticas sociais, o define, por fim, como

[...] o produto de um trabalho social de nomenclatura e de inculcação ao término do qual uma identidade social instituída por uma dessas 'linhas de demarcação mística', conhecidas e reconhecidas por todos, que o mundo social desenha, inscreve-se em uma natureza biológica e se torna um *habitus*, lei social incorporada. (BOURDIEU, 2002, p. 75)

Essa lei social incorporada, o senso comum toma como natural. “Sempre foi assim” como diriam algumas pessoas, sem perceber que a vida social passa por mudanças ao longo do tempo. Isso também incorre em mudanças nos padrões de comportamento associado ao gênero. Tais oposições regem boa parte de nossa vida em sociedade, mas isso não quer dizer que sejam fixas. Afinal

O reconhecimento de uma conexão gênero-tecnologia não é, contudo, para essencializar o gênero e supor que, necessariamente, todos os homens gostam de computadores, ou exibem traços masculinos, ou símbolos de controle, agressão, processos analíticos e poder tecnológico em suas interações com computadores; ou que todas as mulheres são alienadas da tecnologia. Homens e mulheres existem em relações problemáticas com computadores e homens e mulheres, como indivíduos podem experimentar

tensões e desconforto enquanto negociam e desempenham papéis enquanto usuários de computadores⁵⁴. (ABBISS, 2011, p. 603, tradução nossa)

O conceito de *habitus* ajuda a explicar a inculcação dos padrões atuantes da sociedade de acordo com gênero, raça e classe social, por exemplo. Já que através da violência simbólica o *habitus* é naturalizado, e essa naturalização é reproduzida pelas próximas gerações, através de como fala Domingues, uma “violência simbólica como violência despercebida, reiterando o estigma espacial sem romper com os superficialismos das análises cotidianas” (DOMINGUES, 2010, p. 09).

Mas não pode ser tomado como totalizante, já que as ciências sociais não são ciências “duras”, exatas. Devemos assim, utilizar a perspectiva gerada pelo conceito sem, no entanto, como afirma Abiss, essencializar as relações entre gênero e tecnologia. Para Bourdieu esse momento pode ser então reconhecido como uma “falha” do *habitus*, donde podem ser impulsionadas as inovações sociais.

Como uma construção discursiva que estrutura nossa ordem social, o gênero é uma força reguladora que define papéis e responsabilidades em termos de masculinidades e feminilidades (GILBERT, 2001). Pela prática da performatividade de gênero, normas de gênero são reproduzidas e reforçadas ao mesmo tempo em que são questionadas e alteradas (BUTLER, 2001, 2004)⁵⁵. (ABBISS, 2011, p. 602)

Ao lidar com perspectivas diferentes sobre a relação entre gênero e tecnologia, apresento ainda no próximo tópico, mais uma variável que vem a influenciar nas relações sociais contemporâneas: a identidade.

2.2 IDENTIDADE NERD E AS MULHERES

Na virada dos anos 80/90, com o aumento da força da cultura pop o estereótipo de “Nerd”⁵⁶ ganhou evidência, utilizando a associação de pessoas

54. “Recognition of a gender–technology connection is not, though, to essentialise gender and assume that all males necessarily like computers or exhibit masculine traits or symbols of control, aggression, analytical processes and technological power in their interactions with computers, or that all females are alienated from the technology. Males and females exist in problematic relationships with computers and individual males and females may experience tensions and discomfort as they negotiate and perform roles as computer users”.

55. “As a discursive construct that structures our social order, gender is a regulatory force that defines roles and responsibilities in terms of maleness and femaleness (GILBERT, 2001). Through the practice of gender performativity, gender norms are reproduced and reinforced while at the same time being called into question and altered.” (BUTLER, 2001, 2004).

56. Nos últimos anos os nerds tem tido uma mudança na representação na cultura pop. Ainda que usualmente sejam representados em seriados de comédia, já não é mais como nos filmes da década de 80 em que eram caçoados e alvos de violência. Ainda que Sheldon, de *The Big Bang*

introvertidas e com interesses comumente associados à ciência, ficção científica, tecnologia, quadrinhos, videogames, entre outros. Mas tal estereótipo também incluía que tais pessoas eram homens jovens, solteiros e tímidos.

Em um primeiro momento, seria utilizado o conceito de “subcultura” para analisar essa relação entre *nerds* e questões de gênero. No entanto durante a fase de qualificação a banca apontou que o conceito de subcultura poderia não ser a melhor escolha, por ser passível de incutir uma ideia de inferioridade a esse grupo. Já que de acordo com Cardoso,

A sub-cultura indica a particularidade de um grupo, porém sem uma oposição radical com seus vizinhos imediatos que, frequentemente, falam a mesma língua e têm muitas coisas em comum. Seria, então, apenas uma distinção de grau, em que o isolamento de uma cultura em relação a outra é maior do que o existente entre as sub-culturas de uma mesma sociedade. (CARDOSO, 1975, p. 04)

Sendo assim, esse conceito foi substituído pelo conceito de identidade, e que de acordo com Bauman,

[...] o “pertencimento” e a “identidade” não tem a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade”. Em outras palavras, a ideia de “ter uma identidade” não vai ocorrer às pessoas enquanto o pertencimento continuar sendo o seu destino, uma condição sem alternativa. (BAUMAN, 2005, p. 17-18)

Desse modo, em nossa sociedade atual, ao sermos expostos às mais diversas possibilidades disponíveis, nossa construção identitária tende a ir além dos núcleos ortodoxos que foram centrais até a era moderna. Bicca et al. ao analisarem os estabelecimentos identitários estabelecidos entre os pertencentes às identidades *nerd/geek*, utilizam diversos autores para ponderar como a identidade na contemporaneidade é descolada do significado utilizado previamente

Pode-se dizer que na era moderna a produção de identidades partia, com muita frequência, de sistemas de pertencimento, tais como a família, a religião e a nação. Porém esses sistemas de identificação têm perdido a sua força, como argumentou Bauman (2005) ao comentar a dificuldade que as pessoas estão tendo em encaixar-se perfeitamente em posições já

Theory possa ser considerado por muitos o estereótipo-mor do nerd sem habilidades sociais e com alto grau de inteligência, há todo um rol do que pode ser considerado nerd nesse mundo, passando pelos cientistas de *The Big Bang Theory*, os caras de suporte técnico de *The IT Crowd*, os programadores de *Silicon Valley*, entre outros. No entanto, ainda que muitas das representações não escapem de certos estereótipos, é uma constante a quase inexistência de mulheres em pé de igualdade com os personagens masculinos, que apresentem o mesmo tipo de interesses e nível de inteligência. No entanto em *The Big Bang Theory* posteriormente são adicionadas duas mulheres cientistas: Amy Farrah-Fowler e Bernadette, que serão namoradas de dois dos personagens centrais.

existentes. Nesse contexto não é mais possível explicar a identidade como algo natural, cristalizado, essencial, estável, coerente, unificado, permanente, homogêneo ou como um conjunto fixo de características que permita dizer o que uma pessoa é (HALL, 2005; WOODWARD, 2005). Tal dificuldade tem tornado a identidade cada vez mais uma tarefa a ser assumida e realizada, construída e reconstruída em um processo sem fim e sem completude, como explicou Bauman (2005). Aliás, trata-se de um processo que não pode ser desconectado com o consumo de diferentes produtos, os quais permitem que os/as integrantes de algum grupo cultural juvenil, por exemplo, se identifiquem com esse e/ou aquele estilo de vida, como destacou Schmidt (2006). (BICCA et al., 2013, p. 90-91)

Desse modo, as identidades passam por construções sociais e no caso da cultura *nerd*, ela própria passou por mudanças ao longo dos anos, gerando em seu seio diversas outras identidades⁵⁷ específicas derivadas de um tópico comum, como o *geek* [fã de tecnologia], o *otaku* [fã de cultura japonesa] e o *gamer* [o tipo específico tratado neste trabalho, o aficionado por jogos eletrônicos]. Um ponto em comum costuma ser a paixão pelo tópico escolhido e uma alta propensão ao consumo de bens relacionados àquela identidade, quaisquer seja ela.

Chegamos então a um ponto chave para este trabalho. Pois, já que as identidades já não são cristalizadas e homogêneas, e como afirma Bauman, dependem de afirmação e determinação em se ater a tal identificação, a necessidade de estabelecer uma separação clara entre quem faz parte e quem não faz parte é uma consequência lógica deste processo. Assim,

Alguns membros da comunidade *gamer* continuam a definir “cultura *gamer*” como algo específico e particularmente masculino, heterossexual e branco. De variadas maneiras os jogos eletrônicos parecem ser a forma menos progressista de representação midiática, apesar de ser uma das formas mais recentes⁵⁸ (SHAW, 2014, p. 06, tradução nossa)

Essa rejeição à uma maior diversidade humana na composição de seus perfis pode ser vista como um temor do outro, de perda da própria identidade. Portanto, faço um rápido apanhado histórico sobre como essa identidade pode ter sido construída unindo estereótipos de gênero aliados à utilização da tecnologia, e que terminaram por incorrer em naturalização de processos de formação de identidades e inculcação de preconceitos ligados ao gênero, abrindo espaço para a formação e segregação de territorialidades no ciberespaço.

57. Cf. <https://hypescience.com/dia-do-orgulho-geek-que-tipo-de-nerd-voce-e/> [acesso em 30/05/2016]

58. “Some members of the gaming community continue to define “game culture” as something specific and particularly masculine, heterosexual, and white. In many ways, digital games seem to be the least progressive form of media representation, despite being one of the newest mediated forms” (SHAW, 2014, p. 06).

Margolis e Fisher utilizam um ditado americano que diz “Meninos inventam as coisas, meninas usam as coisas que os meninos inventam”. Isso é perceptível nas várias pesquisas que relacionam a diferença no contato com a tecnologia desde a infância, entre meninos e meninas, como um dos fatores que contam na relação futura com a tecnologia, inclusive influenciando em suas escolhas profissionais anos mais tarde.

Muito cedo na vida, computação é requisitada como um território masculino. A cada passo, da mais tenra infância até a faculdade, a computação tanto é reivindicada como “coisa de menino” por homens e meninos quanto é cedida por mulheres e meninas. A reivindicação é largamente o trabalho de uma cultura e sociedade que liga interesse e sucesso com computadores a meninos e homens. Currículo, expectativas dos professores e cultura refletem os caminhos dos garotos para a computação, aceitando suposições de excelência masculina e deficiências femininas nesse campo. Existe ainda uma parcela de homens e rapazes que ardem de paixão por computadores e computação. Pela intensidade de seu interesse eles marcam o campo como masculino e glorificam nessa cultura suas preferências por intensidade única e com foco em tecnologia. Acreditamos que essas influências se expressam de diversas formas em diferentes estágios da vida⁵⁹. (MARGOLIS; FISHER, 2002, p. 04, tradução nossa)

Inclusive há que se fazer um pequeno apanhado histórico sobre a relação entre mulheres e a tecnologia durante o século XX, relação essa que tem grande influência no presente objeto de pesquisa. Sobre a relação entre mulheres e tecnologia, Cynthia Cockburn (1985) reconhece uma relação entre o domínio e a proximidade da tecnologia com o poder na estrutura social, utilizando o cenário da Inglaterra pós-revolução industrial para ilustrar seu argumento, no qual ela reconhece que as novas tecnologias, ao serem visualizadas como possíveis fontes de poder, dinheiro e influência passam a ser sistematicamente associadas ao gênero masculino, de forma a manter o poder proveniente desses meios como uma naturalização dos papéis de gênero pelo patriarcado.

Seguindo o raciocínio relacionado aos papéis de gênero, é interessante exemplificar como a própria área de tecnologia ligada à computação já passou por mudanças relacionadas aos papéis que homens e mulheres desempenhavam. Há um

59. “*Very early in life, computing is claimed as male territory. At each step from early childhood through college, computing is both actively claimed as “guy stuff” by boys and men and passively ceded by girls and women. The claiming is largely the work of a culture and society that links interest and success with computers to boys and men. Curriculum, teachers’ expectations, and culture reflect boys’ pathways into computing, accepting assumptions of male excellence and women’s deficiencies in the field. There is also a subset of boys and men who burn with a passion for computers and computing. Through the intensity of their interest, they both mark the field as male and enshrine in its culture their preferences for single-minded intensity and a focus on technology. We found that these influences express themselves in a variety of ways at different stages of life.*” (MARGOLIS; FISHER, 2002, p. 04)

esforço atualmente de resgatar certas perspectivas sobre essa relação entre gênero e tecnologia, tendo em vista a percepção da grande disparidade entre os componentes da área tecnológica, seja na academia seja no mercado de trabalho.

Como exemplo é possível citar que durante o esforço de guerra promovido pelos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial, uma grande quantidade de mulheres passou a ocupar cargos relacionados à área tecnológica e que hoje poderiam ser vistos como de domínio masculino. De acordo com Light (1999) a emergência de postos de trabalho em áreas que eram consideradas como trabalho “de escritório”, portanto considerados de competência feminina, possibilitou que abertura de vagas nas áreas de cálculo balístico e posteriormente como programadoras no projeto do primeiro computador chamado de ENIAC (LIGHT, 1999) enquanto os engenheiros eram designados para outros serviços, “menos entediantes”.

No entanto o pós-guerra viu o retorno dos homens da frente de batalha e o progresso que o esforço de guerra havia produzido na geração de empregos para as mulheres retrocedeu, fazendo com que muitas dessas mulheres perdessem seus empregos após o término da guerra (LIGHT, 1999). O desenvolvimento da tecnologia nas décadas posteriores ao pós-guerra, no entanto, possibilitou um desenvolvimento acelerado de componentes de *hardware* e *software* que culminaram nos primeiros computadores pessoais e a partir daí, segundo Steve Henn,

A quantidade de mulheres na ciência da computação começou a decair aproximadamente no mesmo momento em que computadores pessoais começaram a aparecer nas casas norte-americanas em quantidade significativa. Esses computadores pessoais inicialmente não eram muito mais que brinquedos. Podia-se brincar de *Pong* ou jogos simples de atirar, ou talvez utilizar um processador de texto. E esses brinquedos eram direcionados mercadologicamente quase que completamente para homens e garotos. Essa ideia de que computadores são para meninos se tornou uma narrativa. Se tornou a história que contamos a nós mesmos sobre a revolução da informática e ajudou a definir quem eram os *geeks*, e criou uma cultura tecnológica⁶⁰. (HENN, 2014, tradução nossa)

Por exemplo, Fortim & Cosentino (2008), em seu artigo “Mulheres e *Games*: diferenças intersexuais no uso e preferência de jogos eletrônicos”, apresentam

60. “*The share of women in computer science started falling at roughly the same moment when personal computers started showing up in U.S. homes in significant numbers. These early personal computers weren't much more than toys. You could play pong or simple shooting games, maybe do some word processing. And these toys were marketed almost entirely to men and boys. This idea that computers are for boys became a narrative. It became the story we told ourselves about the computing revolution. It helped define who geeks were, and it created techie culture.*” Cf. <http://www.npr.org/sections/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding> [acesso em 25/07/2015]

diversas pesquisas que demonstram como as diferenças vão sendo construídas ao longo dos anos, ainda nas primeiras fases da infância. Assim, crianças mais novas não têm tanta consciência das diferenças quanto as mais velhas, que já foram mais expostas às expectativas sociais.

Apesar do assédio e *cyberbullying* ocorrerem em outros países também, no caso brasileiro acredito ser bom lembrar o papel das casas que alugavam videogames, na formação de uma territorialidade que reforça na experiência desde a infância de que videogames são para meninos. Afinal, usualmente nas famílias de qualquer classe social a liberdade de movimentação espacial dada aos garotos apresenta uma certa tendência a ser maior. Será por isso então que tais lugares costumavam ser repletos de meninos e muito raramente haviam meninas?

No início da década de 90, com a proliferação de “locadoras” de videogame, nas quais os lugares e a “vez” eram muito disputados, as meninas não tinham ali um ambiente acolhedor. O ambiente era visto tanto por pais como pelas próprias crianças, como um ambiente para os meninos, afinal, as meninas deveriam ficar em casa, fazer companhia à mãe ou apenas não estar num lugar cheio de meninos. O artigo de Moita (1999) se refere às *lan houses*, mas do mesmo modo as meninas nesse trabalho são reconhecidas por usualmente serem as namoradas dos meninos que jogam

Porém, assim como acontece em relação aos videogames em geral, *lan houses* não são freqüentadas da mesma forma por meninos e meninas. Embora se verifique nos últimos tempos mais meninas aparecendo naqueles espaços, que segundo a pesquisa: “vão para acompanhar os namorados ou paquerar”, representando apenas 13% do público. (MOITA, 1999, p. 03)

O estudo de Moita é de fins dos anos 90 mas esta percepção de que uma mulher só se interessa por videogames por conta do namorado ou para atrair a atenção masculina continua bastante presente nas manifestações relacionadas à presença de mulheres nos jogos.

E nossa sociedade opera com uma grande quantidade de regras e normas, muitas das quais baseadas na divisão por sexo. Desde muito novos aprendemos, dia a dia, que regras se aplicam a nós e que regras se aplicam ao outro. Ainda que a quantidade de transformações sociais seja cada vez maior e estejam ocorrendo ações que nos últimos anos venham tentando diluir as fronteiras entre os gêneros, o fato é que nossa sociedade atua majoritariamente numa visão binária de mundo, na qual existem os deveres da mulher e os deveres do homem, as brincadeiras de menina e as brincadeiras de menino. Bryce & Rutter sugerem que

[...] A generificação dos jogos de computador é consistente com o reforço e reprodução dos papéis sociais de gênero e das atividades particulares de lazer. Entretanto desenvolvemos isso utilizando uma visão mais complexa tanto de gênero quanto de jogos, sugerindo que a atividade também traz possibilidades de resistência a conceitos tradicionais de masculinidade e feminilidade⁶¹. (BRYCE; RUTTER, 2002, p.244, tradução nossa)

A partir de dessas reproduções de papéis sociais, as perspectivas de construção de gênero vão se solidificando, influenciando na ocupação de espaços, atividades e nos modos de se portar e agir.

Parece que tanto em contexto de sala de aula e outros lugares relacionados à educação, expectativas generificadas sobre experiência e habilidade, e a percepção de que garotas “não são boas com” computadores conspiram para que seja mais difícil para que garotas tenham oportunidades iguais para desenvolver as competências que necessitam⁶². (BEAVIS; CHARLES, 2007, p. 692, tradução nossa)

E assim, com essa crescente naturalização das práticas sociais, vão sendo construídas as bases dessa naturalização, que tende a afastar as meninas desde cedo de áreas consideradas masculinas, como também tende a construir uma sensação de “exclusividade” ao manter todo um nicho como de pertencimento apropriado aos meninos. Durante a fase de prospecção de fontes foram utilizados também dois vídeos que falavam sobre a perspectivas das mulheres⁶³.

Em um dos vídeos utilizados chamado “Player 2 – Ser mulher na cultura *nerd*” no qual diversas garotas de interesses distintos falam como é ser mulher nesse universo “masculino”. Esse vídeo causou rebuliço a ponto de, poucos dias depois de sua divulgação, as pessoas que o fizeram e as mulheres que aparecem no vídeo começaram a ser ameaçadas, a tal ponto que os criadores resolveram retirá-lo da rede, de forma a proteger as mulheres que dele participaram.

O outro vídeo, chamado “*League of Legends* – Gênero e Preconceito”⁶⁴, o gerente de *e-sports* da *Riot Games*, empresa criadora e mantenedora do jogo fala em nome da empresa que “Pra gente gênero não faz a menor diferença, pra *Riot*, pros

61. “[...] *the gendering of computer gaming is consistent with the reinforcement and reproduction of societal gender roles, and the gendering of particular leisure activities. However, we build upon this by taking a more complex view of both gender and gaming, suggesting that the activity also provides possibilities for resistance to traditional conceptualisations of masculinity and femininity.*” (BRYCE; RUTTER, 2002, p.244)

62. “*It appears that both in classroom contexts and in out of school home and leisure sites, gendered expectations about experience and expertise, and the perception that girls ‘aren’t good at’ computers conspire to make it more difficult for girls to have equal opportunities to develop the competence they need.*” (BEAVIS; CHARLES, 2007, p. 692)

63. Cf. <https://partidopirata.org/ameaca-de-gamergate-brasileiro-uma-reprise-para-nao-ver/> [acesso em 15/08/2015]

64. Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=zT2bSt6y4hk> [acesso em 15/12/2015]

campeonatos, pra nada disso, não faz a menor diferença”. De fato, do ponto de vista mercadológico, é mais interessante que existam mais e mais pessoas jogando, pois assim potencializa o lucro da empresa. O que é uma causa muito provável para uma mudança que vem acontecendo na qual empresas criadoras de *games* estão progressivamente aumentando seus investimentos em jogos com maior diversidade e representatividade, como em *Dragon Age*, *Mass Effect* e *The Last of Us*.

No fórum de *League of Legends*, existem alguns tópicos que tratam desse preconceito de gênero relacionado ao jogo. Na ânsia de utilizar argumentos contra a participação de meninas em seu ambiente, são utilizadas as mais diversas justificativas. Apela para inabilidade “natural”, inclusive utilizando justificativas biológicas, para ressaltar as diferenças entre homens e mulheres. Chegam a dizer que o cérebro feminino não tem a mesma capacidade que o cérebro masculino para prover rápidas tomadas de decisão e estratégia. O usuário Hallgrimsson diz:

Por uma porrada de razões: Eu não tenho nenhum estudo pra comprovar o que eu vou dizer, mas não me surpreenderia se homens, no geral, apresentassem uma fisiologia mais adequada à jogos que necessitam de rápidos reflexos e coordenação olho-mão, o que é o caso do *League of Legends*. De novo, eu não sei nem vou procurar nenhum estudo que reflita esse ponto de vista, mas é sabido que o corpo, a fisiologia e as conexões neurais de homens e mulheres são diferentes, e em um ambiente onde 0.1% faz toda a diferença entre vencer e perder, se houver essa correlação, pode ser uma razão a mais.⁶⁵

Mas tais associações “naturais” não estão inseridas no vazio, elas vieram de algum lugar. A sociedade considera videogame coisa de menino mas assim como outras convenções baseadas no gênero, não é 100% respeitada. Como então as meninas lidam com essa rejeição à sua participação? Este é um dos principais questionamentos que este trabalho procura trazer à tona.

A maneira na qual identidade, identificação e pensamentos sobre representação se conectam não necessariamente seguem um caminho linear ou estático. Obtemos prazer com textos que nos representam, certamente, mas também apreciamos aqueles que não. Textos midiáticos nos provém com fonte material para o que pode ser possível, como identidades podem ser construídas, e em que mundos podemos viver. Essas são as razões pelas quais representação midiática importa, pelo menos de acordo com meus entrevistados⁶⁶. (SHAW, 2014, p. 03-04, tradução nossa)

65. Cf. <http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?T=205030&page=4> [acesso em 01/11/2015]

66. “*The manner in which identity, identification, and thoughts about representation connect, however, does not necessarily follow a linear or static path. We get pleasure from texts that represent us, certainly, but we also enjoy those that do not. Media texts provide us with source material for what might be possible, how identities might be constructed, and what worlds we might live in. These are*

Devo ressaltar que em *League of Legends*, ao contrário de outros ambientes virtuais, não detém a possibilidade de customização e criação de personagens e lugares que o *Second Life* permite, ou a complexidade do mundo virtual *MMORPG*⁶⁷ que *World of Warcraft* ou *Tera*⁶⁸ possuem. Os jogos *MoBA* usualmente utilizam uma estrutura de campo de batalha, na qual os times adversários se enfrentam. Para além do aspecto gráfico dos jogos, pretendemos ressaltar a importância que o universo criado em torno deles e ainda as sociabilidades relacionadas a esses universos tem na criação e manutenção de uma base de jogadores/fãs desses jogos/games. A esse respeito, Guimarães diz que “Ao considerarmos o ciberespaço como um espaço de emergência de novas sociabilidades, percebemos que também em seu interior se estabelecem construções de espaços simbólicos” (GUIMARÃES, 1999, p. 01). São nesses espaços simbólicos, que as territorialidades se moldam e são construídas.

Há, em cada partida⁶⁹ um chat que permite a comunicação interna da equipe e, com o comando certo, também com a equipe adversária. É primeiramente nesses momentos que a participação de mulheres é rechaçada. Expressões agressivas com conotações violentas, expressões de baixo calão, fora os clássicos machistas “vá lavar louça”, “vá brincar de bonecas”, afora a suposição de que meninas só podem jogar como suporte⁷⁰. Há também os que não agridem, mas que tem atitudes diferentes quando estão jogando com meninas, como pedir o *Skype*⁷¹ ou *Facebook* para se “conhecerem melhor”.

Nesse ponto ressalto a importância do território e da territorialidade como componentes das práticas de sociabilidade também no mundo virtual. A importância de ambos os conceitos é crucial na formação de uma identidade relacionada ao grupo.

the reasons media representation matters, at least according to my interviewees.” (SHAW, 2014, p. 03-04)

67. *MMORPG - Massive Multiplayer Online Roleplaying Game.*

68. *TERA: The Exiled Realm of Arborea* é um *MMORPG* produzido pela *Bluehole Studios* e publicado pela *En Masse Entertainment*. Possui um sistema de jogo que é definido em uma apresentação feita por David Noonan, o escritor chefe do *Tera*, como 50% *MMORPG* e 50% Jogo de Ação. Alguns atributos como esquiva, aparar e redução de dano não constam no personagem, sendo uma ação a ser efetuada pelo jogador, ficando a encargo dele de desviar de golpes em sua direção, ou efetuar uma ação de bloqueio. O que diferenciaria cada classe do jogo, são as habilidades, que juntas com o comando do jogador fariam diferença para situações como a de ter que desviar de um monstro em investida. Cf. https://pt.wikipedia.org/wiki/Tera_Online [acesso em 01/10/2015]

69. As partidas podem durar entre 30 a 50 minutos, em média, a depender da modalidade de partida escolhida.

70. Posição dentro da equipe responsável por auxiliar personagens de caráter mais ofensivo, mas que são mais frágeis a danos infringidos por inimigos, dando-lhes assistência, proteção, curando e monitorando a região de jogo.

71. *Skype* é uma plataforma de comunicação por voz muito utilizada em jogos online para facilitar a comunicação com a equipe, usualmente entre amigos, mas não necessariamente.

Nesse caso, milhões de usuários ao redor do mundo, que na imensa maioria das vezes jogam partidas com jogadores escolhidos aleatoriamente, apenas baseado no nível de expertise com o jogo e na região do globo em que o servidor que ele está utilizando está hospedado.

2.3 TERRITÓRIOS, TERRITORIALIDADES E O CIBERESPAÇO

Assim como outros ambientes virtuais, o mundo em que se passam as ações de *League of Legends* depende da representação gráfica de espaços que tem como referência ambientes “reais” não no sentido que exista um lugar chamado *Summoner's Rift*⁷²; mas a localização dos jogadores é essencial para o desenvolvimento da partida, e são pra isso utilizados, tanto um mapa que localiza os jogadores aliados - mas que só revela a posição de alguém do time adversário caso ele possa ser visto por alguém do time ou esteja em algum lugar monitorado por sentinelas -, quanto referências à “selva”, às torres⁷³ ou às três opções de caminho que podem ser tomadas pelos jogadores.

Acredito ser crucial, para além da discussão de gênero, pensar também conceitos que provenham aportes para a discussão das relações de poder estabelecidas no mundo virtual. Para isso, sendo a Geografia a ciência do estudo do espaço, a partir de escritos provenientes desse campo de estudo, destrincho o conceito de território e de territorialidade e utilizo ferramentas para trabalhar com tais conceitos aplicando-os no ciberespaço demonstrando que as relações de gênero conflituosas no mundo dos videogames online se dão também a partir de um sentimento de pertença e [re]afirmação de poder.

Para falar em territorialidades é necessário, no entanto, iniciar pelo conceito de território, a qual como aponta Brito (2008), é uma palavra com variadas utilizações. Semanticamente, é uma palavra de origem latina e seu significado está atrelado à ideia de terra que pertence a alguém. Portanto, já a partir de seu significado é possível evocar uma relação de poder que é estabelecida entre quem possui e quem não possui.

72. Nome do “mundo” no qual se passam as batalhas

73. As torres ajudam a proteger o campo de batalha aliado atacando os inimigos que delas se aproximam.

Haesbaert, em seu livro “O Mito da Desterritorialização” explora variadas possibilidades de construção de territorialidades diversas no espaço, propondo para isso o conceito de multiterritorialidade em oposição ao de desterritorialização, bastante utilizado por autores contemporâneos. Para tanto, coloca que

O ponto crucial a ser enfatizado é aquele que se refere às relações sociais enquanto relações de poder – e como todas elas são, de algum modo, relações de poder, este se configura através de uma noção suficientemente ampla que compreende desde o “anti-poder” da violência⁷⁴ até as formas mais sutis do poder simbólico. (HAESBAERT, 2005, p. 6775-6776)

Relações de poder se expressam nas relações sociais, não sendo condição para sua existência que tais relações sejam travadas fisicamente, elas atuam bastante no campo do simbólico e, portanto, não são dependentes do âmbito concreto para ocorrerem. E Haesbaert continua: “Território, assim, em qualquer acepção, tem a ver com poder, mas não apenas ao tradicional ‘poder político’. Ele diz respeito tanto ao poder no sentido mais explícito, de dominação, quanto ao poder no sentido mais implícito ou simbólico, de apropriação” (HAESBAERT, 2007, p. 20-21). É a partir desse momento que a meu ver, o conceito de território pode ser transposto para o mundo virtual e trabalhado como mais um campo de interesse sociológico.

Territorialidade é, em uma primeira acepção, é a relação entre as pessoas, associada a um espaço. Brito a esse respeito diz que

A territorialidade humana e seu substrato material, com todas as características naturais e as socialmente criadas são termos que encerram uma única assertiva – resultam de relações sociais desenvolvidas entre os diferentes agentes, mediadas pelo poder e projetadas numa dada porção do espaço geográfico que se torna território. (BRITO, 2008, p. 20)

Temos então, um mundo se desenvolvendo a partir de bits e bytes, metal e eletricidade, no qual pessoas podem se relacionar com outras em qualquer parte do mundo. Portanto, se as relações sociais já não são completamente dependentes da localização do corpo das pessoas em questão, é válido que essa outra forma de espaço seja considerada na construção dessas relações. Sendo esses conceitos potentes e que podem ser úteis no estudo de vários segmentos da vida online, como ambientes de imersão 3D, redes sociais, entre outros. É importante então que as ciências sociais ao estudar recortes relacionados ao ciberespaço, não desconsiderem

74. Aqui o autor se refere ao conceito utilizado por Hannah Arendt e coloca em uma nota de rodapé que “Souza (1995), comentando Hannah Arendt, afirma que, enquanto o poder demanda “legitimidade” e é “inerente à existência de qualquer comunidade política”, a dominação pela violência aparece à medida que o poder está sendo perdido.” Copio o rodapé acreditando que é importante para esse texto a ressalva apontada por ele.

a importância do “mundo real” e suas relações de poder como que existindo em paralelo em relação ao “mundo virtual”.

Brito, ao falar sobre a construção do conceito de território para Marx, afirma que

O território pode apresentar uma certa fixidez ou mobilidade dependendo do uso que os grupos sociais fazem dele, o que é determinado pela forma de organização social, política e econômica desses grupos sociais. Mas isso não implica qualquer tipo de afeição pelo substrato material, mas tão somente, a apropriação das possibilidades materiais de reprodução da vida. (BRITO, 2008, p. 26)

E se as relações sociais não mais são dependentes da fisicalidade⁷⁵, é a partir daí que é possível o surgimento do conceito de territorialidade virtual, como ponte entre a relação com o território na vida *offline* e no ciberespaço. A esse respeito, Frago et al. sustentam que

A ausência de materialidade dos ambientes multiusuário online não impede que os processos de apropriação social que os qualificam como lugares virtuais se desdobrem em sentimentos de posse e pertença, caracterizando a vinculação identitária mais intensa que associamos aos territórios. A atribuição de características territoriais a lugares virtuais é perceptível na experiência cotidiana e se traduz em referências à posse [...] ou de parcelas ou subfrações específicas (como terrenos ou ilhas do Second Life, Rebs, 2010). (FRAGOSO; REBS; BARTH, 2011, p. 215)

Sobre este aspecto é necessário colocar que tais relações no mundo dos *games* não se restringem ao momento do jogo, sendo também possíveis a partir da participação em redes sociais e fóruns [vários jogos possuem fóruns oficiais, mantidos pelas empresas criadoras dos jogos] por exemplo. A variada experiência relacionada ao jogo possibilita também maiores oportunidades de construção identitária relacionada ao jogar, e ainda, ao ato de jogar determinados *games*.

Um efeito colateral da comunidade saudável é o aparecimento de um senso de territorialidade, 'levando alguns usuários a se ofenderem por causa de mudanças mínimas como o acréscimo de uma nova área ou a ampliação do foco da comunidade'. A territorialidade também se manifesta em atitudes de desprezo, desatenção ou desinteresse pela participação de novos usuários, que não conhecem as regras e a cultura surgida dentro da comunidade. (SPYER, 2007, p. 89)

Se consideramos então que este “processo de apropriação social do espaço virtual institui lugares virtuais que podem servir de base para o estabelecimento de vínculos territoriais” (FRAGOSO; REBS; BARTH, 2011), os estudos relacionados a

75. Há de se fazer a ressalva de que, obviamente, já existiam relações mantidas à distância, mas ao comparar tempo de resposta, envolvimento e a imersão provocada pelo virtual, correspondência e telefone, por exemplo, não conseguem envolver tanto quanto um videogame ou um chat em tempo real.

este campo são muito potentes atualmente especialmente no que tange às relações estabelecidas por meio do ciberespaço. Sandro Massarani ao utilizar a etnografia no mundo de *World of Warcraft* menciona a afinidade que os “habitantes” de Azeroth passam a ter com aquele mundo, estabelecendo uma relação com os diversos ambientes possíveis daquele mundo. Em um dos casos mencionados pelo autor, são evocados os sentimentos que o jogo desperta nos jogadores, como a sensação de paz ao ir em uma parte de Azeroth, ou a afinidade ao escolher de qual raça seu personagem fará parte.

Sendo assim, ao estudarmos os jogos online, além de jogar com outras pessoas, navegar pelos fóruns, é imprescindível compreender o mundo que se desenvolve ao redor do jogo e também compreender que os jogos online têm uma dinâmica um pouco diferente de jogos desconectados.

E é para esse mundo construído ao redor do jogo que me dirijo agora, após ter apresentado as bases teóricas nas quais me apoiei para analisar o que acontece nesses espaços.

3. EXPERIÊNCIAS NOS CAMPOS DA JUSTIÇA

Começo esse relato logo após uma partida de *League of Legends*. Nesse momento, a adrenalina produzida pelo meu corpo durante uma partida bastante concorrida ainda corre em meu sangue, dando um êxtase que chega a causar tremor nas mãos – antes que se possa pensar que é assim sempre, não, não é. A partida que joguei há pouco foi particularmente concorrida, com reviravoltas e batalhas bastante disputadas.

Neste capítulo, mostro de maneira mais consistente a pesquisa de campo que foi feita para o desenvolvimento deste trabalho. Apresento, de maneira mais ou menos segmentada, três eixos narrativos que se inter-relacionam e que estão organizados utilizando a seguinte linha de pensamento: apresento do ambiente e o funcionamento do jogo de maneira mais aprofundada do que foi falado nos dois capítulos anteriores, além de ser também neste capítulo que se situam as minhas experiências enquanto pesquisadora/invocadora, e as experiências das jogadoras que responderam ao formulário que compôs a fase final desta pesquisa.

League of Legends é um jogo popular e controverso. Popular porque, entre os *MoBA's* é o mais jogado, com um público cativo de milhões de jogadores em todo o mundo, com campeonatos que atraem enorme público, *online* e *offline* [em seus

eventos realizados em arenas, ginásios e estádios⁷⁶, além de sessões de cinema que transmitem finais de campeonatos regionais]. E ao mesmo tempo controverso, por conta de uma série de questões relacionadas à sua comunidade de jogadores.

Não é um título que exija tanto do computador quanto outros jogos, portanto facilita que pessoas que têm computadores menos potentes possam instalá-los em suas máquinas e se divertir durante as partidas. E ao mesmo tempo é um jogo mais simples de aprender, e mais leve para o equipamento do que *Defense of The Ancients*, por exemplo - um outro *MoBA* muito conhecido e predecessor de *League of Legends* que mantém também uma grande base de jogadores fiéis.

Há quem diga que justamente essa popularidade é o que faz de *League of Legends* também o campeão em relatos de jogadores tóxicos⁷⁷. Já foi iniciada esta discussão nos capítulos anteriores e a intenção deste capítulo é justamente se aprofundar no cotidiano de como é estar imerso nesse ambiente e lidar com esses jogadores tóxicos.

Justamente por ser um jogo tão popular, *League of Legends* extrapola os limites da comunidade *gamer*. As piadas com seus fãs chegaram em mim muito antes de eu conhecer o jogo ou saber o porquê delas. Por ser um tipo de jogo que muda constantemente os atributos dos personagens e sua jogabilidade [uma maneira de manter o interesse dos jogadores, acredito], são necessárias muitas horas de prática para que bons níveis de habilidade sejam alcançados e, por conta dessa dedicação, as piadas normalmente alfinetam habilidades sociais e de relacionamentos.

Como relatado no início deste texto, minhas experiências jogando videogames sempre eram com jogos *offline*, jogados usualmente por uma ou duas pessoas. Talvez por isso mesmo o assédio presente no mundo dos jogos *online* tenha me instigado a tentar entender os porquês de sua ocorrência. Já que, apesar de conhecer outros tipos de jogos *online*, eu não conhecia nenhum *MoBA*, pois são um

76. A final de 2016 do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLol) ocupou dez mil lugares no ginásio do Ibirapuera, em São Paulo. Cf. http://espn.uol.com.br/noticia/613896_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes [acesso em 18/07/2016]

77. O comportamento tóxico pode ser descrito como um conjunto de atitudes que envolvem linguajar ofensivo, *negative chat* [mantenho em inglês pois não consegui pensar em uma tradução adequada] e assédio verbal.

gênero de jogos relativamente recente⁷⁸, enquanto minhas experiências giravam em torno de jogos da década de noventa⁷⁹.

Nesse ponto, é interessante colocar uma reflexão sobre o quanto que o fator geracional tem de influência na diferença nas experiências dos jogadores. A mudança tecnológica experimentada nos últimos trinta anos transformou completamente a relação entre corpo e tecnologia (SANTAELLA, 2003). As experiências derivadas do consumo de jogos eletrônicos em 2016 são completamente diversas das provenientes de 1986 ou mesmo de 1996. Sendo assim, a mudança no modelo tecnológico, é condição *sine qua non* da própria existência desses *games* e dessa territorialidade.

Essa reflexão parte do princípio de que a própria discussão à qual me proponho nesta pesquisa seria impensável três décadas atrás. Duas décadas atrás essa poderia ser vista já como uma potencialidade, apresentada pelo surgimento da *World Wide Web*.

Há, do mesmo modo que trinta anos atrás, um componente social que pode estar ou não agregado ao jogo. De maneira diversa à dos jogos *offline*, que tinham entre suas possibilidades principais de socialização a reunião de grupos de amigos em um mesmo local, os jogos *online* seguem ainda os anseios de socialização humana, ainda que de um modo diferente. Desse modo, a ideia de um companheiro de equipe que esteja a milhares de quilômetros já não é tão esquisita pela massificação da comunicação via internet.

No entanto, jogadores que tenham mantido suas experiências restritas aos jogos lançados até a década de oitenta podem ter certa dificuldade em pensar em um jogo no qual simplesmente não exista pausa⁸⁰. Já para alguém nascido na década de dois mil essa pode não se mostrar uma ideia tão alienígena, por conta de suas experiências de contato com a tecnologia em tempo real serem tão mais nativas do que para alguém com 40 anos de idade, por exemplo.

Assim, navegaremos agora pelas minhas experiências com o jogo, para posteriormente apresentar as impressões e experiências de outras invocadoras.

78. Como dito anteriormente, os primeiros *MoBAs* surgiram em meados dos anos 2000. *League of Legends* especificamente tem seu lançamento em 2009.

79. Os anos noventa testemunharam um impressionante salto tecnológico e de conceitos no mundo dos jogos. Em tempos de internet de alta velocidade os lançamentos costumam ser simultâneos ou com pouquíssimo tempo de diferença entre as diversas regiões do mundo. Em fins da década de oitenta e começo da de noventa, a diferença era de meses.

80. O mecanismo de pausa até existe, mas não nas partidas comuns, em *League of Legends* ele é exclusivo das partidas de campeonatos.

3.1 TORNANDO-ME INVOCADORA

Pois bem, se minha motivação havia nascido a partir de uma problemática identificada informalmente, saber como o jogo funcionava era outra história.

Portanto, tomada a decisão de conhecer o mundo do jogo e sua comunidade, a primeira constatação foi a de que eu deveria conhecer e entender o jogo, já que eu andava enferrujada no mundo dos videogames. Sendo assim, experimentar o que era ser jogadora, sentir as frustrações e alegrias pelas quais os jogadores passam e entender os sentidos inseridos naquelas práticas. De tal modo, assim como Foote Whyte, tive uma ajuda importantíssima na minha inserção e integração na comunidade de *League of Legends*, na qual uma pessoa do meu círculo social me auxiliou atuando como minha “Doc”⁸¹, e que nessa pesquisa está identificada como “Riven”, tanto ao me referir a ela nas interações dentro do jogo como presencialmente.

Riven, assim como muitas das pessoas que começam a jogar *League of Legends*, se interessou pelo jogo por indicação de um amigo, um colega de trabalho, mais especificamente. Ela joga desde 2012. Em conversas sobre como ela havia começado no jogo, foi me relatado que o mesmo colega que lhe indicou o jogo, ao lhe apresentar aos seus amigos já exclamou logo “já temos suporte!”, apenas por ela ser mulher - mesmo que ela não houvesse ainda começado a jogar, e não tivesse como saber qual seria sua posição predileta.

De todo modo, como esse colega já jogava há algum tempo, ele foi lhe ensinando o modo de funcionamento do jogo e auxiliando-a durante as partidas. Com a melhora nas habilidades, ela chegou a jogar *ranked* e alcançar o nível prata. No entanto, por conta desse mesmo amigo ter parado de jogar por algum motivo, ela foi ficando desmotivada em se manter jogando *ranked*, até por conta que uma das amigas que ela fez no jogo e uma das pessoas com quem ela mais jogava, não gosta desse tipo de partida por ser um ambiente mais hostil.

Como relatado anteriormente, eu já tinha ouvido falar no jogo, mas meu contato era basicamente inexistente. Ao decidir mudar de pesquisa e focar nesse

81. Referência ao rapaz que ajuda Foote Whyte a entender e transitar pela comunidade de *West End*, em Boston no fim da década de 30, em pesquisa que posteriormente daria origem ao livro *Sociedade de Esquina*, hoje em dia considerado um livro importantíssimo em pesquisa qualitativa sociológica.

universo, comecei a assistir a Riven jogando no computador dela, para começar a entender o funcionamento do jogo [até porque meu computador estava com problemas e naquele momento não tinha como instalar o jogo ainda]. Me mantive em torno de três meses nesse processo, entre acompanhar os jogos dela, fazer inúmeras perguntas sobre o funcionamento e vocabulário do jogo e enquanto paralelamente fazia pesquisa bibliográfica, com a intenção de acumular material relacionado à problemática da pesquisa.

Na primeira partida [ainda no tutorial] fui morta pela torre em instantes e morri pra *minion*⁸², dois erros super comuns para quem não tem intimidade com o jogo. Mas desde o início preferi jogar com campeões que atacam à distância, e acabei encontrando nos atiradores meus campeões prediletos, mas tenho expandido meu rol de campeões para magos também e alguns suportes, para caso seja necessário.

Como a Riven é bastante adaptável, costumo dizer que ela é muito bondosa na seleção de campeões, pois ela joga com a posição que sobra na equipe [o que não é tão comum]. No entanto essa característica me foi bastante útil, pois já que eu preferia jogar de atiradora, ela poderia ficar na rota inferior comigo como suporte e me ajudar com a estratégia de avanço e de defesa da rota. No entanto como em algumas partidas sempre tem quem já “gritava” sua posição e não abria mão, as vezes nosso “duo” acabava não acontecendo e eu tive que jogar no *mid* ou *top* algumas vezes.

Nesse ponto acredito ser interessante explicar o funcionamento do jogo, para especialmente para facilitar um pouco a compreensão dos relatos que este texto contém.

3.1.1 Como funciona o jogo

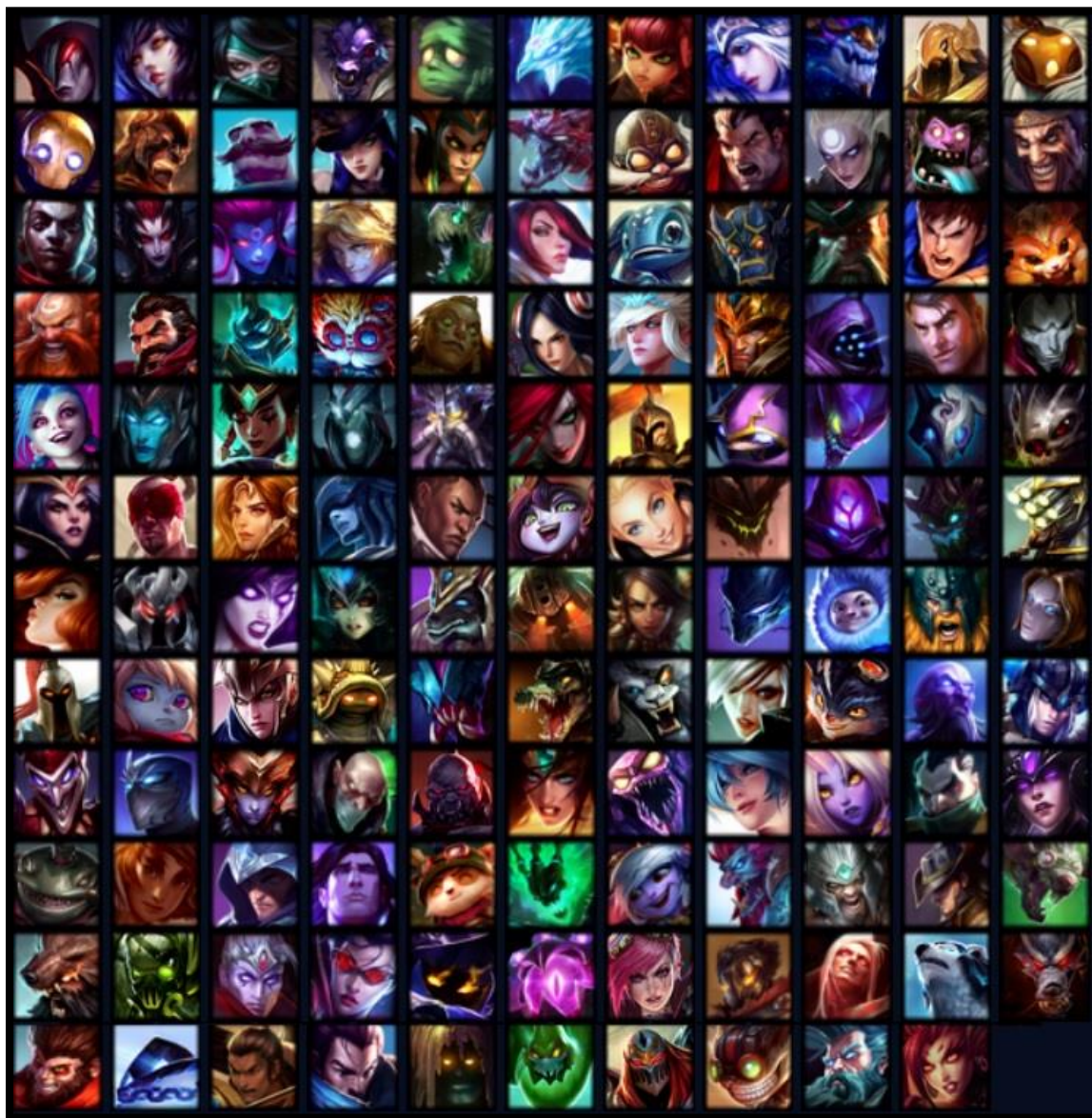
Talvez um dos trunfos desse tipo de jogo [os *MoBA's*] é o fato de que não se desenvolve um personagem em todos os seus detalhes [como nos *MMORPG*] ou siga uma história a ser contada, com desenvolvimento de habilidades do personagem e reviravoltas na história, como em *Tomb Raider*⁸³. Em *League of Legends* há mais de

82. Tropa controlada por computador, que saem em levadas da base de cada time. São algo como os peões do xadrez, matá-los dá ouro e portanto, é uma forma de ir crescendo no jogo. Sozinhos dão pouco dano, mas é perigoso ficar com pouca vida perto de vários deles.

83. *Tomb Raider* é uma das franquias de videogames de maior sucesso até hoje. Tem como personagem principal a heroína Lara Croft, e suas aventuras já renderam diversos títulos de jogos e dois filmes.

uma centena de personagens [chamados de campeões], divididos em classes e que possuem habilidades e histórias bastante diferentes. A combinação desses campeões e o aproveitamento das estratégias possíveis com essas combinações é que provê a enorme diferença entre as partidas jogadas pelos mesmos jogadores.

League of Legends funciona como uma espécie de xadrez virtual, no qual duas equipes se enfrentam buscando avançar no território inimigo matando as tropas pertencentes a este, destruindo suas torres de proteção e matando os jogadores do time adversário com o intuito de chegar até a base inimiga e destruí-la, vencendo assim, a partida.

Ilustração 1 – Os campeões de *League of Legends*

Fonte - http://pt-br.leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki

League of Legends é um tipo de jogo em que a coesão e o espírito de equipe tem grande valor, já que caso a equipe não se entenda, há grande possibilidade de que perca a partida, pois como qualquer jogo em equipe é preciso entrosamento e sinergia, com cada jogador desempenhando seu papel. Assim, todas as habilidades são necessárias para vencer, seja a de curar os companheiros de equipe, matar os

monstros que dão *buff*⁸⁴ ou os jogadores adversários. É uma espécie de “xadrez coletivo”, já que o time adversário toma o território pouco a pouco até chegar até a base inimiga e destruir os “totens” lá existentes.

A ilustração a seguir mostra o mapa do alto:

Ilustração 2 – Mapa de *Summoner's Rift* [Mapa principal de *League of Legends*]



Fonte: (<http://worldgamer32.blogspot.com.br/2016/04/league-of-legends.html>)

A imagem acima reproduz o formato de um dos mapas em que se passa a ação do jogo⁸⁵. Durante a partida, uma versão é disponibilizada no canto da tela, para

84. Matar tais *NPCs* [*Non-Playable Characters*, ou personagens não jogáveis] dão poderes especiais, individualmente ou para toda a equipe, como maior velocidade de deslocamento ou maior dano de ataque.

85. Em *League of Legends* existem outros dois mapas que podem ser escolhidos como arena de batalha. São ele *Howling Abyss*, mapa de rota única no qual os campeões são escolhidos aleatoriamente, as partidas costumam ser mais curtas e descompromissadas. E *Twisted Treeline*,

que seja possível planejamento de ações e estratégias durante o jogo. Nela pode-se ver a rota superior [*top*], a rota do meio [*mid*], a rota inferior [*bot*], cada uma dessas rotas possui quatro torres – sendo duas de cada equipe – que ajudam a observar a movimentação e proteger o território do avanço adversário. A selva [*jungle*] é toda a área que compreende os espaços entre as rotas, neste espaço estão uma série de monstros neutros que dão bonificações específicas ao serem abatidos, então eles também fazem parte da série de objetivos de ambos os times nas batalhas rumo à vitória pois provêm uma série de bonificações temporárias ao time que lhes abater. O objetivo final é destruir a base inimiga, expondo o Nexus, uma estrutura que uma vez destruída, encerra o jogo.

Algo que também deve ser explicado é que neste tipo de jogo a morte dos personagens faz parte da ação do jogo. Essas mortes são o que usualmente tornam os adversários mais fortes, então devem ser evitadas ao máximo. Tais mortes são ainda mais importantes quanto maior o nível de experiência do personagem, pois o grau de experiência também é um indicador de força do mesmo e da sua demora para renascer, o que pode fazer toda a diferença em um final de partida, possibilitando viradas do time adversário.

A imagem a seguir ilustra como se dá a dinâmica territorial na rota inferior do mapa.

que é um mapa que contém apenas duas rotas e a selva; nesse modo também é possível jogar partidas ranqueadas. Existem ainda outros modos de jogo, ativados apenas em determinadas épocas e com mecânicas diferenciadas. Neste trabalho, no entanto, me concentrarei no mapa e na mecânica de *Summoner's Rift*.

Ilustração 3 – Exemplo de disputa por território na rota inferior do mapa de *Summoner's Rift*



Fonte: Captura de tela da transmissão do canal oficial de *League of Legends* do *YouTube*

Acima, a imagem ilustra uma disputa por território no mapa, em uma partida do *International WildCard Qualifier*, campeonato que disponibiliza duas vagas para equipes de regiões que não possuem vaga garantida no Campeonato Mundial de *League of Legends*. Esse modo de tela é o modo de visualização disponível para espectadores, e é também o modo utilizado para transmitir as partidas do cenário competitivo. Nessa imagem é possível perceber a tentativa de avanço dos jogadores da equipe azul no território da equipe vermelha e o ato de defesa do suporte da equipe vermelha, que interpõe uma barreira de modo a diminuir a chance desse ataque afetar os dois jogadores da equipe. É possível perceber a movimentação dos times no mini mapa no canto inferior direito.

Acredito que este possa ser um bom lugar para fazer uma rápida diferenciação sobre as posições de jogo no mapa e suas funções, e os tipos de campeão que podem

ser usados dentro de uma partida. Previamente já foi apresentado o formato do mapa, no qual constam as posições, que se dividem em topo, meio, caçador, atirador e suporte. No entanto existem, entre os mais de 130 campeões disponíveis (dentre os quais 44 são identificadas como de sexo feminino), divisões não apenas de posicionamento no mapa, mas de funcionalidades⁸⁶ e jogabilidade.

Por falar em campeonatos, devo também mencionar que a primeira partida do competitivo que eu assisti me “assustou”, pois não conseguia entender quase nada do que se passava no jogo. As *team fights*⁸⁷ que aconteciam nas partidas me pareciam “uma sequência louca de luzes brilhando”, mas que de louco não tem nada, já que conhecendo os personagens e habilidades é possível entender os porquês de cada acontecimento, que podem ser provenientes de uma série de habilidades acionadas por cada invocadora [a jogadora]. Havia ainda os termos utilizados para se referir às ações, estratégias e objetivos pelos narradores [e pelo público].

Ilustração 4 – Exemplo de *team fight* – circuito profissional EUA



Fonte: Captura de tela retirada de <https://www.youtube.com/watch?v=jsZ66gW0-20>

86. Dentro das classes de campeões tem-se magos, assassinos, tanques, lutadores, suportes e atiradores.

87. As “*team fights*” (ou a abreviação “*tf*”), é o nome dado aos enfrentamentos entre as duas equipes que podem chegar a envolver os dez jogadores presentes na partida.

Pela quantidade de golpes e habilidades desferidos, me pareceu à primeira vista esse monte de luzes que não conseguia distinguir o que significavam. Mas como em qualquer jogo, nada que um pouco de persistência e muitas perguntas não resolvessem, já que eu estava determinada a alcançar o objetivo último de ouvir as jogadoras que passavam por aquelas situações de preconceito no seu cotidiano *gamer*. Para tanto, era imprescindível conhecer e aprender a jogar. Então, a imersão era necessária.

Como dito anteriormente, enquanto jogadora, tenho preferência por jogar como atiradora - que usualmente se posicionam na rota inferior e contam a ajuda de um suporte para avançar na conquista do território inimigo. Mas diferentemente de muitos, minha preferência não se dá necessariamente pela quantidade de abates e sim porque me sinto mais confortável com personagens que causem dano à uma distância mais segura. Durante meu aprendizado da mecânica do jogo, experimentei jogar em outras posições e com outras classes de personagens – exceto na selva, pois nunca me senti suficientemente confiante para percorrer a selva aliada e a inimiga a salvo e ainda ter domínio de mapa que me permitisse ajudar em outras *lanes* [que são as funções de quem joga na selva].

Um dos motivos que me levaram a experimentar outras posições e outras classes de campeões, foi a crescente percepção durante as partidas das possibilidades existentes de habilidades e combinações de golpes – também chamados de combos – que são possíveis a partir da experiência de cada invocador e sua sinergia com seu personagem e com seus companheiros de equipe. Sendo assim, expandir a quantidade de personagens com os quais se joga é, além de enriquecedor do ponto de vista de habilidades, necessário para os casos em que não seja possível jogar na sua posição predileta. Assim passei a me sentir confortável também jogando com magos e eventualmente algum suporte, além dos atiradores.

Nesse ponto, acredito ser interessante abrir espaço para uma reflexão sobre como vivi essa territorialidade em específico. Foi todo um processo, sair de uma posição cômoda em que meus hobbies [associados à minha identidade] já estavam definidos e videogames não faziam parte do meu cotidiano, para dias em que eu finalizava uma partida e já emendava na próxima, surpreendentemente por vezes ocupando todo meu final de semana ou o lugar dos meus filmes e seriados prediletos. Percebi bastante essa ansiedade ligada ao jogo especialmente no período em que

minhas habilidades estavam melhorando e eu começava a jogar *PVP*⁸⁸. A percepção de melhorias das habilidades e a vontade de melhorar cada vez mais impulsionavam ainda mais minhas incursões.

Sobre essa relação da pesquisa etnográfica dentro do universo dos videogames, Massarani coloca que

[...] não há como o antropólogo não participar de forma intensa e ativa em um mundo virtual. Nos videogames isso é ainda mais visível. Tomemos como exemplo um jogo online onde cada usuário, inclusive o antropólogo, controla um soldado em uma guerra. Fica impossível o antropólogo apenas observar ou interagir de forma menos intensa. Ele está no meio da partida, dentro de um grupo, e precisa jogar para conseguir o objetivo necessário, ou no mínimo se esconder e escapar dos tiros. (MASSARANI, 2013, p. 24)

E continua, ao citar Pearce

Mundos virtuais nos fornecem um contexto único para a pesquisa etnográfica pois eles são inerentemente espaços performativos. Diferente da etnografia tradicional, ninguém pode entrar em um jogo online ou mundo virtual sem se juntar a performance. Não há distinção definida entre o performer e a audiência. (PEARCE⁸⁹, 2011, *apud* MASSARANI, 2013, p. 24-25).

Lembro aqui que, como falado anteriormente, este não é propriamente um trabalho de antropologia, portanto não possui formato e bibliografia clássica utilizada na área. No entanto, houve o que chamamos de uma “atitude etnográfica”, na qual a etnografia nos pareceu a melhor maneira de captar o material necessário na produção desta análise do ciberespaço.

Desse modo, assim como na fala de Pearce, essa falta de distinção entre a atuação e a pesquisa dentro de mundos virtuais é uma característica para a qual o pesquisador desse território deve manter sempre atento durante suas incursões.

Portanto, a sede de conhecer e entender o jogo, além do aprendizado de novas habilidades, aliados à movimentação nos grupos relacionados ao jogo, me imergia em um ambiente no qual eu havia sim me tornado uma invocadora. Como apontado anteriormente, o jogo estava imbricado em meu cotidiano, e palavras antes incompreensíveis já faziam parte do meu vocabulário, além de partilhar, juntamente com a Riven, de experiências junto com as mulheres que faziam parte dos grupos femininos nos quais me inseri com o intuito de acompanhar suas relações com o jogo.

88. *Player versus player* [Jogador contra jogador] – é a abreviação para o modo de jogo em que se joga contra adversários humanos.

89. PEARCE, Celia. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Estados Unidos: The MIT Press, 2011, p. 59.

Apesar de serem grupos exclusivamente femininos, sua movimentação não costuma ser muito diferente de grupos mistos. Em ambos os grupos focados nesse trabalho a movimentação costuma se dar dentro de um rol de ações que vão desde de chamar as integrantes do grupo para jogar⁹⁰, comentar sobre lançamento de novos campeões⁹¹, ações da *Riot Games* e sobre os campeonatos, tanto nacional quanto internacional de *League of Legends*, e ainda, alguns tópicos relacionados a outros jogos. Além de, é claro, denunciar ações que envolvem preconceito vindo de jogadores, tenham estas ocorrido com as participantes do grupo ou com outras mulheres.

Voltando a falar sobre o jogo, cabe explicar que existem várias formas de entrar em partidas. Basta escolher que tipo de mapa você quer jogar, se vai jogar sozinha, se vai chamar algum amigo e completar a equipe com pessoas da fila ou ainda se vai montar uma equipe inteira. Especialmente no começo, eu não tinha muita segurança para entrar em jogo sozinha [mesmo se fosse para jogar contra a inteligência artificial – doravante denominada IA], então a Riven muitas vezes foi essencial para que fosse ganhando autoconfiança ao jogar. Ela chamava uns amigos que não se importavam em jogar contra IA e assim fui treinando e subindo de nível, até que passei a jogar sozinha. Essa falta de confiança pode ser derivada tanto de eu já saber de antemão que aquele era um território hostil, bem como do fato de eu ser mulher, falarei um pouco mais sobre este assunto mais à frente.

Inclusive no início, logo após criar minha conta, ao saber que eram necessários subir trinta níveis de experiência da conta para ser possível entrar em partidas ranqueadas⁹², lembro que achei que era muito, que não deveria ser necessário tanto tempo e tanta experiência. Ao subir de nível, pouco a pouco, fui percebendo a quantidade de erros completamente evitáveis que eu cometia no início, do quanto que a experiência muda bastante a sua percepção de movimentação e ação

90. No meio tempo em que se passou a pesquisa, foi inserida uma nova funcionalidade no cliente do jogo, chamada de “clube” que são como salas de bate-papo dentro do jogo – não da partida – o que facilitou também chamar para partidas, além de postar no grupo do *Facebook*.

91. Inclusive na época do lançamento de uma campeã chamada Illaoi, várias comemoraram por conta de que seu *design* escapa de estereótipos de beleza europeu e de gênero, pois ela é uma personagem grande, no sentido de corpulenta, e que pode desempenhar função de tanque, papel que poucas personagens femininas desempenham.

92. Comumente chamadas de *ranked*. São as partidas que valem posição dentro do ranking do servidor. Existem classificações dentro desse ranking, que vão do bronze ao desafiante, cada nível dividido em cinco subníveis, que diferenciam os níveis de habilidade dos jogadores. Os jogadores dos níveis mais altos como diamante e desafiante podem ser inclusive prospectados por empresas para compor seus quadros como *streamers* ou jogadores profissionais.

no jogo. Sendo assim, algumas partidas depois e eu já não mais os cometia. E fui percebendo que sim, aqueles 30 níveis são necessários para diminuir as chances de que alguém com pouquíssima experiência dentro de partidas possa estragar a experiência de jogo dos companheiros de equipe, gerando desentendimento e chateações desnecessárias.

Ao me ver mais confiante fui sentindo a necessidade de jogar contra outras pessoas [em um certo ponto a inteligência artificial se torna previsível, diminuindo o tom desafiador do jogo, o que pode provocar diminuição no interesse em jogar]. Nessas primeiras vezes também joguei em times com alguns conhecidos e, progressivamente, assim como havia acontecido quando jogava contra IA, aos poucos fui me adaptando e, sentindo a melhora em minhas habilidades e vendo a necessidade de praticar cada vez mais, fui entrando em partidas sozinha.

Esse me parece ser um percurso bastante comum para quem começa a jogar por influência de conhecidos, pois é comum que estes ofereçam ajuda, digam o que fazer e que itens comprar para ficar mais forte dentro do jogo [de acordo com a necessidade e contra quem se está jogando].

Em algumas vezes tive a oportunidade de cair aleatoriamente em times nos quais por coincidência haviam apenas mulheres e senti ali uma gentileza durante as partidas que não é tão comum em times nos quais ninguém se conhece. Além de uma recorrente vontade de vencer com o intuito de provar que mulher pode ser tão boa quanto homem jogando e que não tem nada que estar lá brincando de casinha enquanto os meninos estão jogando videogame. Acabei adicionando duas das jogadoras, e jogo com uma delas eventualmente.

É importante destacar que, apesar de não ter presenciado casos de violência contra mulheres, presenciei casos de homofobia, além de ter presenciado também casos que revelam um outro tipo de diferenciação de gênero no ambiente de jogo. Afinal a diferenciação nem sempre está atrelada diretamente à violência. Assim, nessas vezes foram casos em que um jogador ao saber que tem mulher jogando na mesma equipe que ele e passa a partida pedindo para adicionar depois do jogo, puxando conversa e em uma das vezes pedindo para passar *Whatsapp*.

Nessa última vez, o jogador já começou a partida querendo saber se tinha mulher no time. Coincidentemente, haviam três, eu e mais duas, o que fez ele até se surpreender. Perguntei então a ele o porquê de ele estar querendo saber isso. Ao responder a minha pergunta, ele diz que é porque quer pagar 700 reais para uma

mulher dançar para ele. Muito provavelmente ele levou minha pergunta na brincadeira e respondeu na brincadeira também, portanto não tenho realmente como saber a resposta. Mas a resposta, sendo brincadeira ou não, revela uma visão subordinação de gênero e qual a “utilidade” da mulher para esse invocador.

No entanto, violência verbal contra a mulher não presenciei em minhas partidas. Provavelmente isso se deve ao fato de que não cheguei a jogar partidas ranqueadas, por conta do tempo curto de pesquisa, aliado ao período em que não tinha computador adequado, e também pelo período de aprendizado e ambientação no jogo preferi não passar a jogar *ranked* já no período final de escrita. Mas existe outro motivo, o fato de que o meu nome de invocadora apesar de eu o considerar como feminino, só o é para quem tem as referências necessárias. Sendo assim, caso a escolha do nome de invocadora possuísse marcadores mais associados ao gênero feminino, minha experiência poderia ter sido diferente.

Assim, a metodologia seguida neste trabalho se justifica também nesse ponto, no qual o recurso metodológico da observação participante não teria sido suficiente para, a partir da minha experiência a qual apesar de me prover as ferramentas necessárias para a compreensão deste espaço, não seria suficiente para fornecer a perspectiva mais ampla

De todo modo a experiência adquirida me provisionou de ferramentas que me permitiram compreender como se dão as relações dentro da comunidade, e como se dão as relações de subordinação de gênero. E quais os sentidos das palavras e das ações descritas e vividas pelas jogadoras.

3.2 TERRITORIALIDADES E VIOLÊNCIA SIMBÓLICA NO SERVIDOR

Antes de desenvolver este tópico é necessária que seja feita a ressalva de que essa pesquisa foi conduzida dentro do servidor brasileiro de *League of Legends*, não tendo sido estendida à observação e participação em outros servidores e comunidades espalhados pelo mundo, por uma questão de tempo e de metodologia. Isso quer dizer que a pesquisa se desenvolveu levando em consideração os acontecimentos relacionados ao público que frequenta o servidor em funcionamento no Brasil. Ainda que a bibliografia utilizada neste trabalho trate de um cenário mais geral e sejam utilizados alguns exemplos sobre comportamento agressivo no

ciberespaço fora do Brasil; os casos relatados, capturas de tela e contribuições do questionário foram utilizados tendo como foco jogadoras que atuam no cenário brasileiro.

Sendo assim, é possível garantir que uma maioria esmagadora dos jogadores presentes nas partidas seja proveniente de território brasileiro, pois quanto mais longe do servidor o jogador se está, maior é a chance de que ele enfrente um maior tempo de resposta, conhecido como *ping*⁹³. Pode ser considerado contra produtivo, no entanto, nada impede que jogadores de outros países joguem no servidor de sua preferência.

O servidor brasileiro, além de possuir tradução integral do jogo para o português, o que facilita ainda mais o acesso pois diminui a barreira linguística, possui também um escritório da empresa mantenedora do jogo. O escritório e o servidor estão localizados na cidade de São Paulo. Por conta dessa equipe em solo brasileiro, há também uma série de conteúdos produzidos em português para o mercado nacional, e os jogadores contam ainda com suporte em português.

Ao se pensar essa territorialidade construída no servidor brasileiro, é inevitável abordar a comunicação entre jogadores durante a partida. E, como dito no início deste texto, por ser a comunicação entre os jogadores uma ferramenta tão importante dentro do jogo, podendo desempenhar um papel crucial na vitória ou na derrota de uma equipe, sua importância na análise da territorialidade desenvolvida em torno do jogo é tão importante.

O *rage* como também é conhecido o comportamento de xingar durante o jogo explicita não apenas o repúdio por alguma ação desastrosa ou alguma jogada que não deu certo. Esse comportamento também pode ser visto de duas outras formas. Pode ser visto como uma manifestação de um *habitus* violento formado com relação àquele espaço, já que sendo o *habitus* um dispositivo estruturante e estruturado pré-reflexivo, em um momento de raiva ou frustração, pode vir à tona. Ou pode ser visto também como puramente manifestação da violência simbólica relacionada a aquela territorialidade, expressado por quem se acha no direito de agir de determinada

93. O *ping*, para além do sinal audiovisual mencionado no início do texto, pode se tratar também do tempo de resposta, é usualmente medido em ms, o que significa milissegundo. É o tempo que a informação leva para sair do seu computador, chegar no servidor e voltar. Um alto tempo de resposta é conhecido como *lag*.

maneira. Sendo ambas as manifestações uma expressão das crenças e preconceitos adquiridos em suas relações sociais.

É importante ressaltar que na comunidade do jogo existem diversas formas de reação à comunicação ofensiva que pode ocorrer durante as partidas. É bastante comum a reação a posts de denúncia de casos de assédio e ofensas de cunho misógino com uma certa diminuição da importância daquela denúncia. Alguns apontam que a denúncia é uma forma de chamar atenção ou de ganhar audiência. E há ainda aqueles que minimizam a situação, falando que diante de uma situação como aquelas é só bloquear quem estiver xingando e reportar ao final da partida.

Me parece que ao não dar importância a esse tipo de manifestação, essas pessoas não estão enxergando que o caso não é apenas uma questão pontual e sim de alguém que está exercendo um poder que sente que lhe foi concedido. É comum também que homens rebatem tais comentários argumentando que eles também são alvo de *rage*, o que é verdade. No entanto, eles não são agredidos verbalmente apenas por serem homens, que é o que acontece frequentemente com as mulheres que deixam entender que são mulheres nesse ambiente.

Em um post no fórum oficial⁹⁴, uma jogadora reclama que o preconceito de jogadores masculinos contribui para que ela própria dê “*rage*” durante seus jogos, como consequência das atitudes tomadas pelos outros jogadores da partida.

Bom dia, me fizeram essa pergunta agora a pouco no chat do jogo, "por que você da *rage*?".

E pra responder isso vou abordar um assunto muito complicado:

Eu sou mulher, tenho 20 anos e jogo há anos, joguei principalmente *Lineage 2*, *Combat Arms*, passei por *SilkRoad*, *Cabal*, *RF Online*, *Grand Chase*, *Ragnarok*, *Aion*, *TERA*, *AVA* entre outros que não me recordo, até parar no *League of Legends* agora, e nunca em outro jogo passei por situações nem ao menos parecidas com as que tenho vivenciado por esses tempos.

Atualmente quase toda partida que eu jogo, posso dizer que 8/10, alguém fala comigo direto no *champion select*, de coisas como: "É menina mesmo? Passa *face/whats/skype*. Ta jogando com alguém? Tudo bom linda?" Entre outros, que por mim não tem nenhum problema, mas que em quase todos os casos eu não respondo e por esse motivo eles sentem uma necessidade imensa de começar a me dar *rage*, e aí tem os outros que nem ao menos perdem tempo falando comigo ou me vendo jogar e começam: "Mulher tem que jogar *supp*;

Mulher no time, gg; Mulher só serve pra depósito; Olha a vagabunda querendo escolher pick."

Além é claro dos que só chamam de vagabunda, puta, ou o que a mentalidade deles achar que melhor cabe para o momento, e aí tem os outros que como estou platina 2 preferem coisas do tipo: "Quem tá carregando a piranha? Mina

94. <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/>

é tudo elojob; Manda nude que eu carrego" Entre outros, e todos seguem de xingamentos após eu ignorar. E é sobre isso que se trata, quando pedimos por educação dizem que queremos ser tratadas diferentes, que pedimos igualdade e depois reclamamos, que "mina ta acostumada a ganhar tudo de graça", mas eu não vejo igualdade nisso, não vejo um chamando o outro de filho da puta só de ver o nick ou começar a dar rage porque isso ou aquilo (salve raras exceções), não acho que seja igualdade me xingarem o tempo todo por eu ser mulher e não xingarem o cara por ele ser homem, não tenho vergonha de ser mulher e jogar e, além disso, querendo ou não, jogo melhor que a GRANDE MAIORIA, e isso também é motivo de receber xingamentos. Se qualquer um começa mal a partida é tudo aceitável, se eu começo mal no jogo já começam a me xingar, eu vou feedar, não é o namorado na conta ou o que for não existe nenhum tipo de tolerância e, por favor, como já disse antes, sou melhor que a maioria deles. Agora eu jogo tudo que posso, me esforço, vinha tentando me comunicar só o necessário pra não passar por esse tipo de problema e tem gente que começa no lobby me dando rage, me da rage na partida, e ai se eu respondo acham ruim, me mandam quitar ou fazer sei lá o que, qual a minha resposta? Eu xingo também, de tudo que eu conseguir pensar, eu quitei ou fiz o que for, perco o direito de reportar? Que seja não me acho na obrigação com uma pessoa que não me respeita por um motivo tão banal. Minha atitude é certa? Não é, sei que deveria mudar e provavelmente vou me obrigar com esse novo sistema, mas que isso é ridiculamente frustrante é sim, você entrar no jogo pra se divertir e encontrar algum garoto de 15 anos que nem sabe o que é uma mulher te chamando de vagabunda.

A comunidade do LOL é em sua maioria PODRE, é composta por gente mal educada, e eu sou um ótimo exemplo de como não se comportar perante isso, eu, assim como muitos outros, acabei cedendo e agora como a maioria deles também sou passível de punição.

Não vim dar uma justificativa para parecer inocente, vim justificar o motivo de vocês acharem cada vez menos meninas e o motivo de elas cada vez se mostrarem, a minha saída vai ser trocar de nick, assim pelo menos vou cortar em 80% os meus problemas. Agora eu pergunto, é justo eu ter que me esconder pra poder jogar sem ter alguém tentando me humilhar?⁹⁵.

Esse post reúne uma série de questões que se apresentaram recorrentemente durante a pesquisa, com a exceção de que a jogadora admite que retruca a agressividade recebida por ela dentro do jogo, o que não se apresentou como uma constante durante a pesquisa. Abro aqui um parêntese para finalmente explicar de onde vem a expressão que compõe o título deste trabalho: "Mina é tudo elojob"⁹⁶. Esta se refere aos que afirmam que mulher só sobe no *ranking* do servidor se alguém [homem, esteja subentendido] jogar na conta dela, vencer e subir. Isso faz com que tal pré-conceito afete essa jogadora, que estava platina 2, quando escreveu este *post*.

95. Cf. <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/taverna-do-gragas/AjhrygM0-por-que-eu-dou-rage> [acesso em 15/06/2015]

96. A prática de *eljob* pode envolver dinheiro, para que alguém que joga bem jogue na conta de quem está contratando o serviço. É uma prática condenada pela *Riot Games* e que caso descoberta costuma gerar punições que vão desde a suspensão temporária da conta até o banimento, caso seja reincidente. Cf. <https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/209700993-Processo-de-identifica%C3%A7%C3%A3o-de-eljob#h2q1>

Mesmo um conhecido *streamer* ao fazer upload de um vídeo no *YouTube*, acaba por incorrer nesse tipo de atitude. Ao se deparar com uma jogadora no time adversário muito boa, com habilidades que ele considera boas demais para aquele nível no *ranking* [ele está no nível prata], ao final da partida, na qual é derrotado. Assim, ele encerra o vídeo afirmando que ela joga muito bem e que, portanto, aquilo é *elojob* e pede aos seus companheiros de equipe que reportem a jogadora, afirmando que quem está jogando na conta dela é o namorado. Desse modo, ele encerra o vídeo enviando o *report* por conduta antiesportiva, propagando assim a ideia para seus mais de 500 mil seguidores de que mulher não pode jogar bem, se joga bem é porque quem está jogando não é ela.

Como foi publicado na página *League das Minas*, no *Facebook*:

Um homem pode jogar "tipo challenger⁹⁷" no prata, mas uma mulher, não. Ele faz um vídeo, edita o vídeo, publica o vídeo e não tem escrúpulos em demonstrar que essa é sua opinião, que pra ele parece absolutamente plausível e aceitável - como pra tantas outras pessoas que estão defendendo ele nos comentários, dizendo que "ele é só um humorista", que "homem joga mal, mas nas mulheres a porcentagem é maior", que "sem preconceito" ou "sem querer criticar", mas "todas as mulheres que eu conheço jogam mal".

Estamos cansadas de sermos assediadas, negligenciadas e injustiçadas só por parecermos mulheres. Não podíamos deixar isso passar em branco, não podíamos deixar um profissional do meio, influente como ele é, propagar mais esse absurdo caladas. Errou feio, Gordox⁹⁸.

Do mesmo modo, em um tópico de 2014⁹⁹, um dos vários do tipo, a jogadora Kuro Bunny se manifesta contra tais atitudes.

[...] Alguns exemplos desse ódio que mencionei podem ser facilmente notados em coisas que aconteceram comigo e eu sei com certeza que já se repetiram com várias outras meninas, tais como:

- Alguém do meu time quitou por ter uma mulher no time porque ele "não joga com mulher";
- Alguém feedou propositalmente porque não queria dar vitória pra mulher;
- Alguém (ou várias pessoas) me xingaram durante todo o jogo, independente de eu estar feedando ou feedada, por eu ser mulher;
- Alguém gritou no all que sou mulher com o intuito de me zoar/desmerecer;
- Um jungler inimigo me campou porque "lane com mulher é kill garantida";
- Fui assediada durante toda a partida com comentários quase que escatológicos, nojentos e desrespeitos, sendo que muitas vezes até após o jogo a pessoa chegava a me adicionar, algumas vezes tentando durante uma semana INTEIRA quase todo dia;

97. Challenger em português é o nível desafiante, nível mais algo no *ranking*.

98. Cf. <https://www.facebook.com/LoLdasMinas/posts/1761751080740560> [acesso em 14/09/2016]

99. Cf. <http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=268111&page=1> [acesso em 15/03/2015]

- E claro o clássico, fui OBRIGADA a jogar de suporte porque se eu não fosse pra minha "lane de mulher" alguém iria quitar/feedar/reportar(?)/qualquer outra coisa idiota.

Então acho que falo por todas as meninas que jogam esse jogo quando digo que o machismo dos jogadores é simplesmente insuportável, a ponto de muitas optarem por esconder a identidade por meio de um nick neutro e o uso do masculino pra se comunicar com a equipe por medo, sempre negando o próprio sexo como se isso interferisse de alguma forma no jogo.

Enfim, não duvido que existam ainda mais coisas que essas pessoas podem inventar de fazer pra desmerecer e agredir uma mulher, porque parece que é um hábito comum nesse jogo, coisa que em outros jogos eu quase nunca vejo, sinceramente (e antes que perguntem, eu jogo online desde que tinha uns 8-9 anos, já que fui criada nessa ideia igualmente machista de não poder ter um console de videogame, eu fui obrigada a achar meus meios de jogar pelo computador mesmo).

E o mais importante, o que isso tem a ver com a vida? Pois bem, tais atitudes não são apenas chatas e incomodam de leve, são agressivas e dificultam a inserção de mulheres em um meio, que é direito delas assim como de qualquer ser humano, o dos *games*. Pior do que ouvir que você é "noob" ou "um lixo" é ouvir que por causa do seu sexo você é inferior a alguém, é ouvir que por você ter nascido como é você não merece respeito. É ouvir online, o que já ouvimos todo dia quando nos recusam emprego, quando somos assediadas, estupradas, molestadas e violentadas, até mesmo das formas mais singelas. Não é "apenas" um xingamento, é uma forma de reproduzir uma cadeia de ódio, um pensamento, uma ideologia que mata mulheres diariamente.

O ódio com a mulher não acaba no "sai do meu time seu lixo", pois muito provavelmente uma pessoa com essa mentalidade e que não é repreendido de forma alguma por isso não vai ter medo de a reproduzir na rua, no trabalho, em casa ou em qualquer lugar. Uma pessoa que se recusa a jogar com uma mulher pelo sexo dela pode recusar-se muito bem a contrata-la, pode por achar que por ela "não ter direito a falar" o não dela é um sim. A violência começa com atos pequenos.

Tudo isso é só mais uma forma de segregação e de opressão que não dá opção e liberdade pra mulher, apenas a joga em um canto esquecido. Parece que uma mulher só é aceita no meio do *League* quando ela faz algum *cosplay* sexy, tendo um corpo e rosto bonitos e fica calada ao ouvir as ATROCIDADES que as *cosplayers*, infelizmente, tem que ouvir. E mesmo assim ela ainda não tem o direito de jogar, muito menos de ser boa nisso [...].




Após esse desabafo, um usuário assim responde:

WtungstenioW – “E como eles sabem que você é mulher, se nem seu nick indicar isso... isso me cheira a att *****”. [a expressão utilizada se refere a “*attention whore*”, que significa em português, uma “vadia que quer atenção¹⁰⁰”]. Este tópico rendeu 42 páginas de respostas apoiando e condenando a atitude da jogadora.

A imagem abaixo ilustra outras três opiniões, relacionadas à um outro post de reclamação sobre preconceito de gênero no jogo:

100. Cf. <http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=268111&page=2> [acesso em 15/03/2015]

Ilustração 5 – Reação de jogadores à reclamação sobre assédio no fórum oficial de *League of Legends*

<p>ShenlonG OveR</p>  <p>Senior Member</p>	<p>01-09-2015</p> <p>Primeiramente, pelo seu nick não dá pra saber que vc é mulher Segundo, não é só as mulheres que tomam rage para de pagar de coitada TODO MUNDO TOMA RAGE NESSE JOGO DIA E NOITE terceiro desabilita o all e quarto qm chingar da mute vlv flw</p> <p style="text-align: right;">+9</p>
<p>Fiquei Feedado</p>  <p>Senior Member</p>	<p>01-09-2015</p> <p>legal mas, se tu feedou vai ser xingada, aqui não é diferente com qualquer um. vai lavar uma louça e larga de mimimi</p> <p style="text-align: right;">+1</p>
<p>TzN</p>  <p>2014 Senior Member</p>	<p>01-09-2015</p> <p>Ah vai lavar uma louça velho que coisa chata... "sou menina me tratam mal no jogo mimimi" cara, se você não falar NINGUÉM vai saber que você é menina meu deus.....</p> <p style="text-align: right;">+3</p>

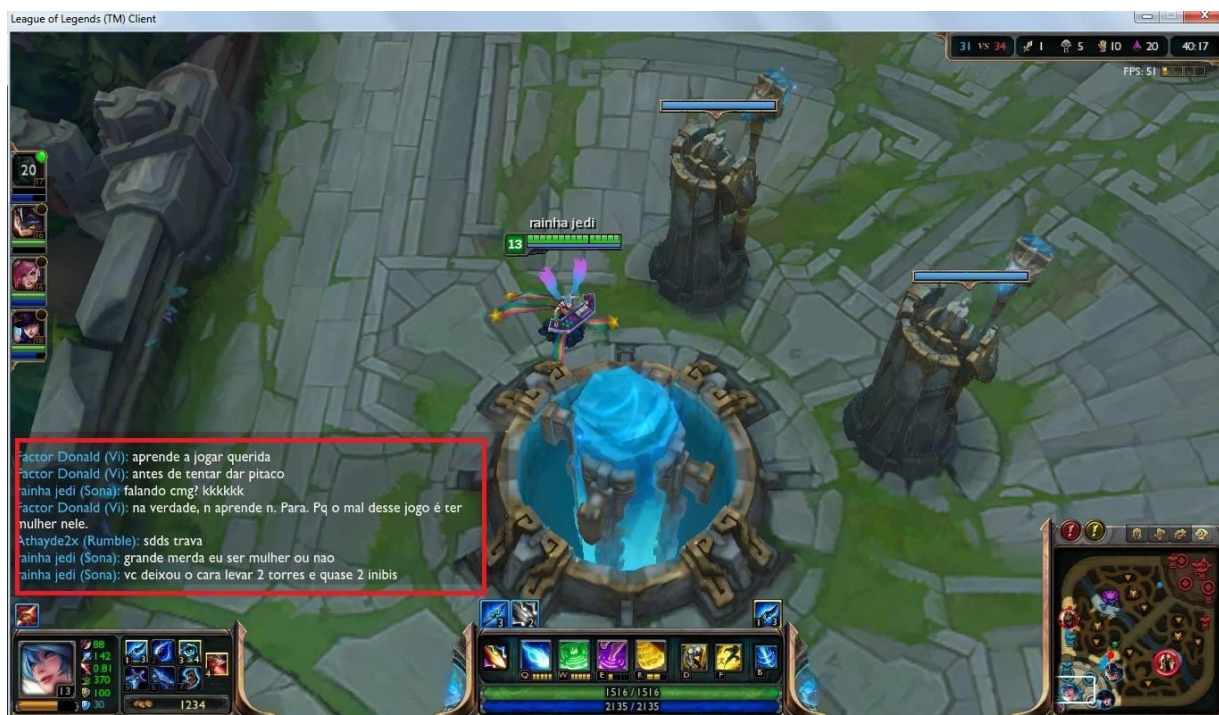
Fonte - <http://forums.br.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=355369>

Os exemplos expõem a reação de ambas as partes a esse tipo de acontecimento, que costumam ocorrer durante o jogo. Esses posicionamentos são bastante comuns entre jogadores, já que há uma espécie de opinião majoritária de que a reação a esse tipo de atitude é reportar o jogador que age assim e pronto, partir para a próxima partida, como se nada houvesse acontecido. Nos *posts* que se propõem a denunciar tais atitudes, são comuns tanto comentários apoiando a atitude das jogadoras quanto condenando, tratando como reclamação sem fundamento. Portanto, para essa fatia de jogadores, uma mulher não apenas reportar tais atitudes, mas além disso reclamar publicamente e expor quem assim se comporta são atitudes de alguém que quer ganhar atenção para si, não para o problema do qual está

reclamando. Comportamentos assim escancaram mais uma faceta de diferenciação de gênero presente nesse ambiente.

A seguir, apresento mais algumas imagens relacionadas a casos de agressão, provenientes de jogadoras diferentes, jogando com personagens diferentes, mas sendo agredidas pelo mesmo motivo, seu gênero.

Ilustração 6 – Chat dentro do jogo



Fonte:

<https://www.facebook.com/patyberezowski/photos/a.574312369316468.1073741828.574269739320731/780221485392221/?type=3&theater>

[Transcrevo o que está escrito, talvez o tamanho das letras dificulte a leitura]:

Vi – aprende a jogar querida

Vi – antes de tentar dar pitaco

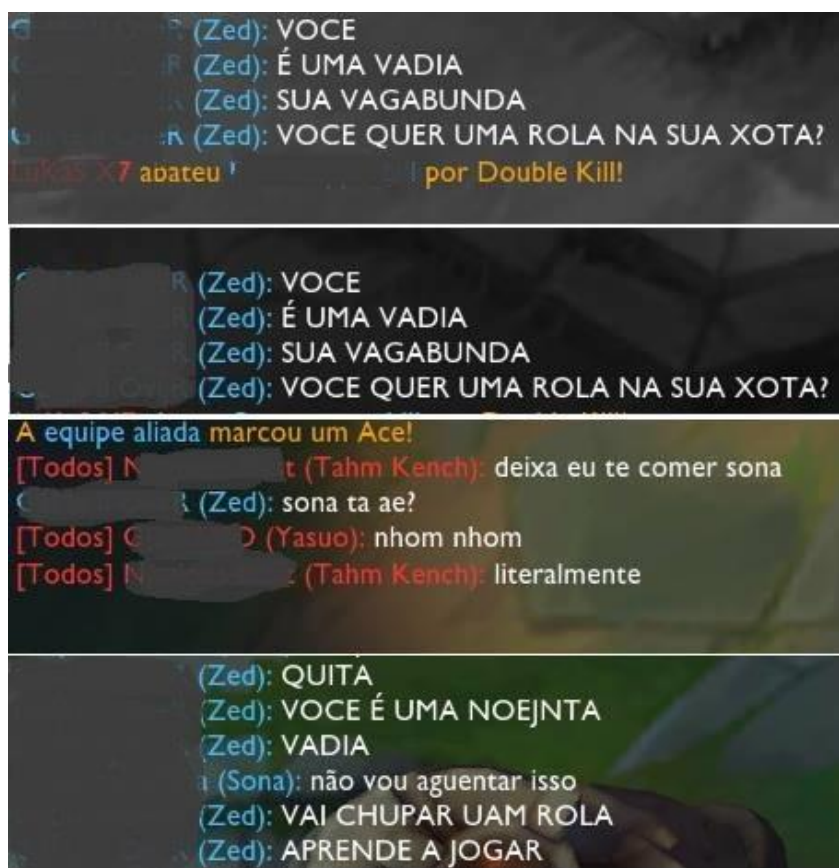
Sona – tá falando cmg? Kkkkkk

Vi – na verdade, n aprende n. Para. Pq o mal desse jogo é ter mulher nele.

Rumble – sdds trava

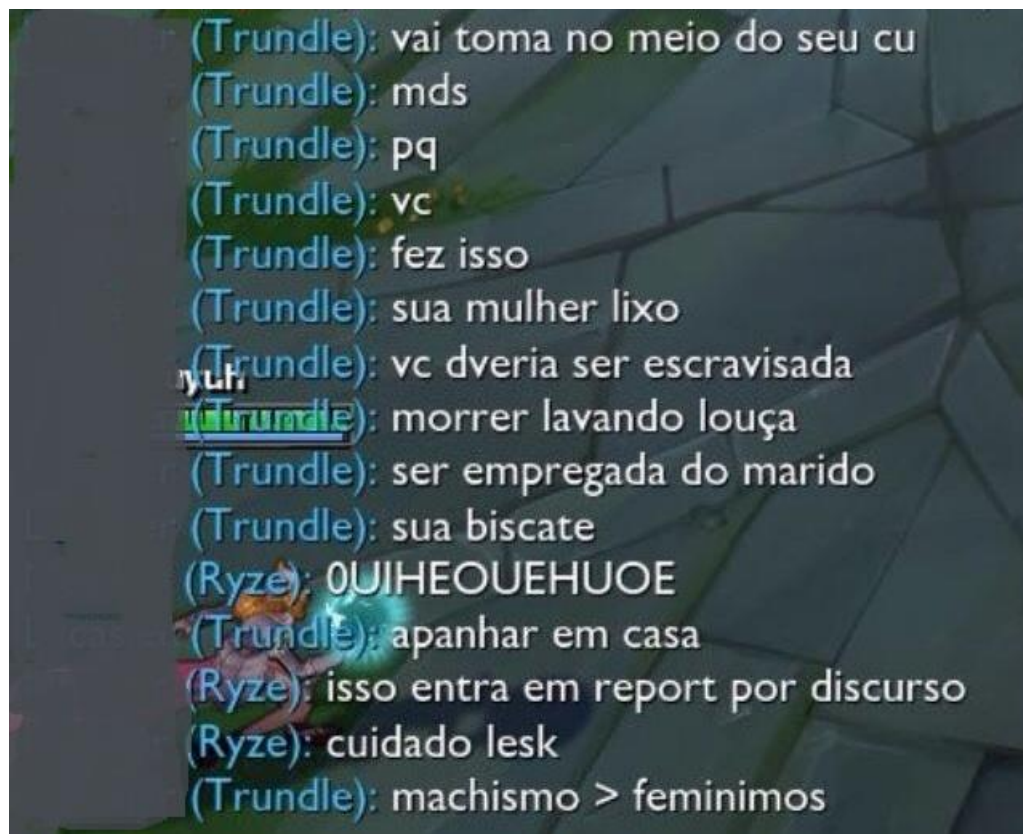
Sona – grande merda eu ser mulher ou não

Sona – vc deixou o cara levar 2 torres e quase 2 inibis

Ilustração 7 – Captura de tela durante partida [1]

Fonte: <https://www.facebook.com/patyberezowski/photos/pb.574269739320731.-2207520000.1452798719./909270475820654/?type=3&theater>

Ilustração 8 – Captura de tela durante partida [2]



Fonte: <https://www.facebook.com/patyberezowski/photos/pb.574269739320731.-2207520000.1452798719./909270475820654/?type=3&theater>

A empresa mantenedora do jogo, a *Riot Games*, tem tomado ações que visam coibir essas práticas dentro do jogo. De acordo com a matéria veiculada no *site Polygon*¹⁰¹, em 2012 a *Riot Games* criou um departamento com a finalidade de reduzir o comportamento tóxico tão presente em seus jogos. A matéria não cita, no entanto, a localização física desse departamento, então não tenho como afirmar se cada escritório da *Riot* pelo mundo mantém um departamento semelhante ou se as ações são desenvolvidas no escritório central da *Riot Games* e depois repassadas aos outros escritórios.

101. Cf. <http://www.polygon.com/2012/10/17/3515178/the-league-of-legends-team-of-scientists-trying-to-cure-toxic> [acesso em 10/03/2016]

Existe indício de que a *Riot* está realmente dando maior atenção aos casos de denúncia de comportamento abusivo em partidas. Inclusive na tela de *reports* pós-jogo, foi incluída a opção de denunciar por discurso de ódio [que incluem racismo, sexismo, homofobia e afins], opção que não existia na versão anterior, na qual tais comportamentos estariam classificados como abuso verbal genérico. Na página de notícias sobre comportamento do jogador¹⁰² existem diversas atualizações sobre novas maneiras de coibir o comportamento tóxico que vão sendo desenvolvidas pela empresa. Aqui há uma pequena explicação de como funciona a punição dos jogadores que mantém uma conduta negativa constante no servidor:

- Primeira violação: 10 partidas com restrição de chat
- Segunda violação: 25 partidas com restrição de chat
- Terceira violação: Suspensão de duas semanas
- Quarta violação: Suspensão permanente

[...] No entanto, é possível pular direto para as suspensões de duas semanas ou permanente - esse julgamento é feito com base na gravidade da violação comportamental. Comportamento negativo em excesso pode resultar em suspensões permanentes ou de duas semanas sem que a conta tenha passado pelo estágio da restrição de chat.¹⁰³

Em se tratando de interesses comerciais imediatos, parece ser uma praxe a *Riot* procurar diminuir ao máximo comportamentos tóxicos, já que esse tipo de atitude pode ser prejudicial para a experiência de jogadores, o que pode inclusive influenciar na permanência dos mesmos na comunidade, ou em alguns casos nem chegarem a testar o jogo, pela fama de comunidade tóxica que o jogo possui. Esse interesse logicamente não se dá apenas por uma súbita tomada de consciência dentro da empresa. É possível considerar também que o próprio público tem cobrado mais ações relacionadas à coibição de comportamentos agressivos e preconceituosos, um reflexo de um maior posicionamento contra tais práticas em diversos âmbitos sociais.

As tentativas da empresa de estimular um ambiente mais amigável para seus jogadores surgem através de mensagens na tela de carregamento do jogo que falam desde estatísticas que relacionam *rage* a uma quantidade maior de derrotas; incentivo ao feedback positivo após o erro de um companheiro de equipe [incentivando assim que o jogador mostre onde o companheiro de equipe errou ao tomar certa atitude],

102. Cf. <http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/o-feedback-instantaneo-melhora> [acesso em 21/05/2016]

103. Cf. <https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/208602056-Ferramenta-de-Feedback-Instant%C3%A2neo-FAQ> [acesso em 21/05/2016]

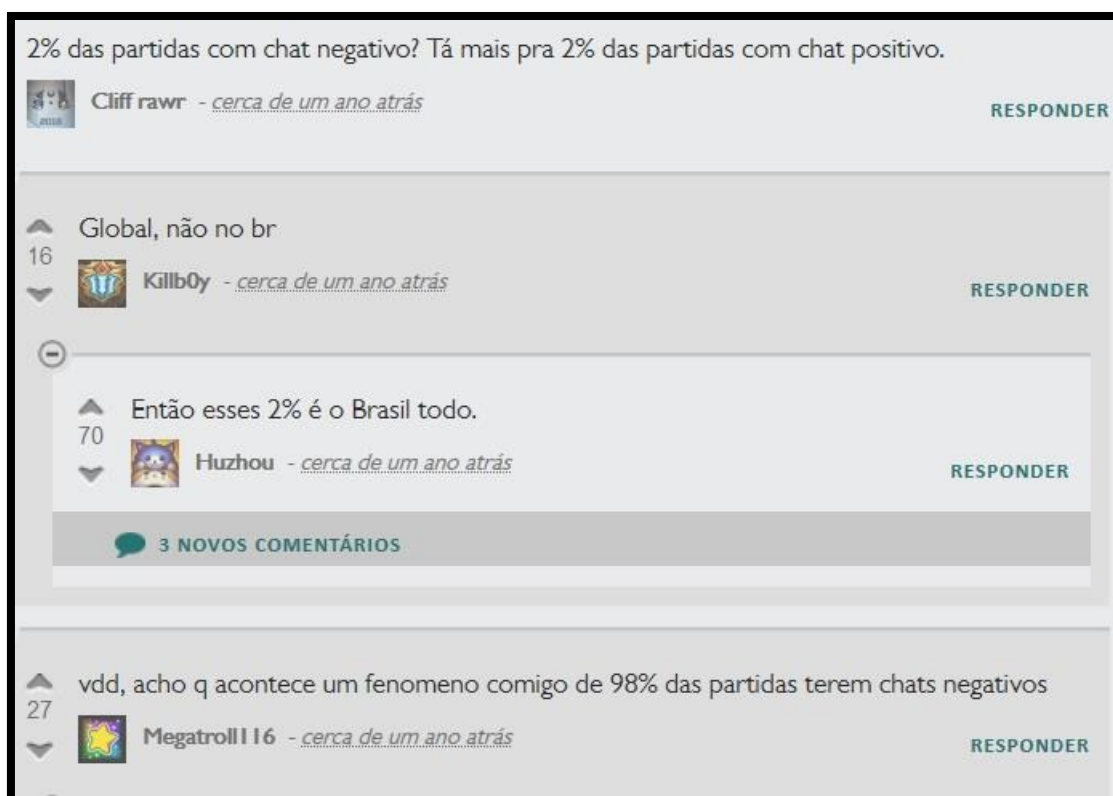
sistema de atribuição de honra à companheiros de equipe e adversários após uma partida, criação de tópicos no fórum que incentivam outros modos de lidar com problemas com colegas de equipe e adversários em partidas, entre outros, além de recompensas por bom comportamento.

No entanto, é interessante notar a diferença na percepção do comportamento tóxico entre o que a *Riot* divulga

O *League* está na maior baixa de todos os tempos de jogadores ausentes ou que abandonam partidas e a comunidade tomou uma postura rígida contra racismo, homofobia e sexismo. Cumulativamente[*sic*], apenas 2% de partidas globalmente têm linguagem negativa, incluindo racismo, homofobia ou linguagem sexista¹⁰⁴.

E a percepção da comunidade sobre o assunto:

Ilustração 9 – Percepção dos jogadores sobre *chat* negativo em *League of Legends*



Fonte: <http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/comportamento-do-jogador-punicao>

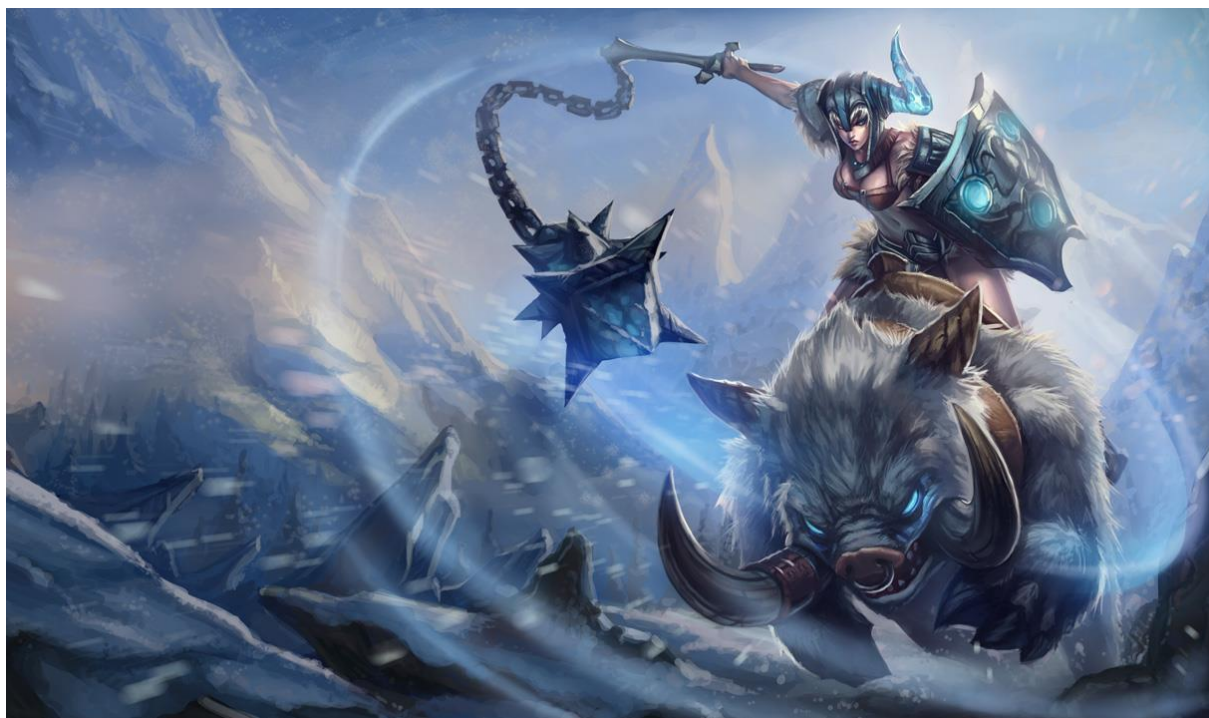
104. Cf. <http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/comportamento-do-jogador-punicao> [acesso em 22/05/2016]

Há também indícios de que a empresa vem mudando sua percepção com relação às mulheres no jogo, e não apenas no quesito de dar mais importância ao modo como as jogadoras que compõem sua comunidade de usuários são tratadas no jogo. Essa preocupação pode ser expressada também em certas mudanças no visual de campeãs que, ou foram lançadas nos últimos dois anos, ou passaram por uma redefinição visual da personagem. De acordo com Rodrigues (2014)

As armaduras do jogo são bastante diferentes entre homens e mulheres, apesar de em ambos os casos configurarem uso “fantástico”. As fendas, aberturas ou moldes das armaduras femininas (quando presentes) seguem a tendência de objetificar o corpo feminino, dando ênfase aos seios, pernas, peito ou glúteos. Apenas 32% das personagens apresentam armaduras completas (que cobrem todo o corpo). E 38% dos personagens masculinos apresentam armaduras, parciais ou completas, sendo em que em alguns casos, a armadura não carrega em si marcadores culturais que definam o personagem essencialmente como “masculino”, é pela associação da forma anatômica (ombros largos, formas retilíneas) que isto acaba por acontecer. (RODRIGUES, 2014, p. 119)

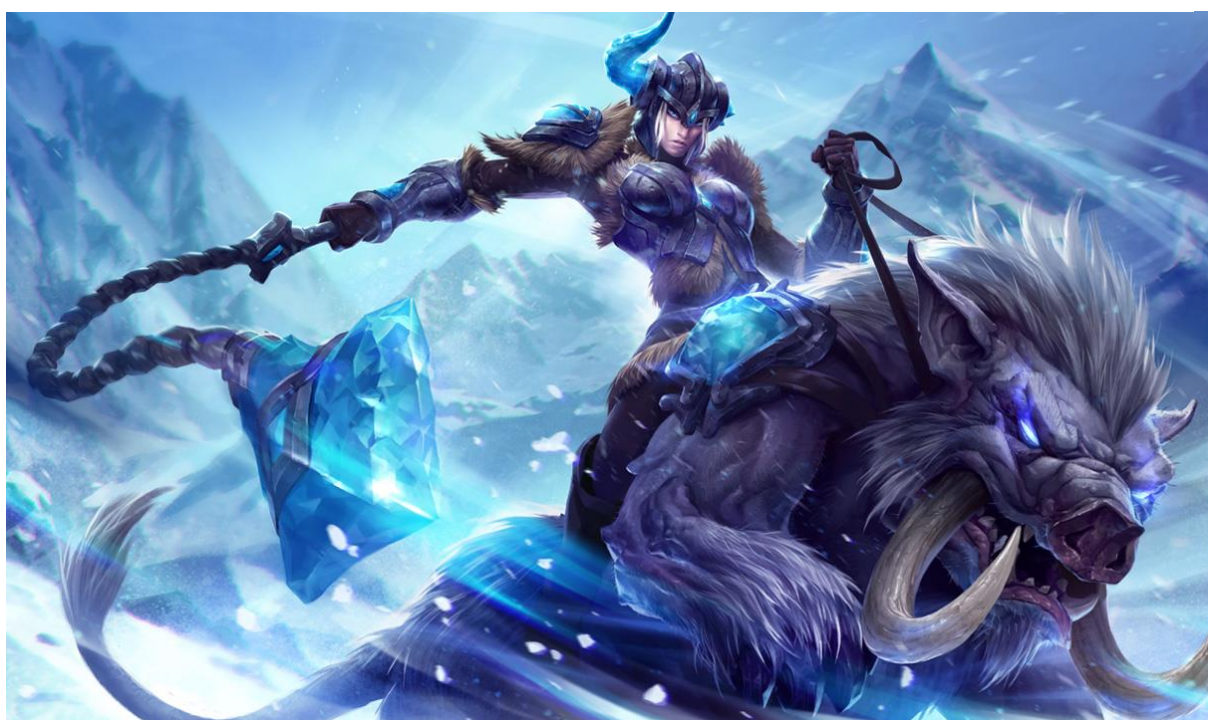
O texto de Rodrigues (2014) trabalha essa diferenciação de gênero a partir das ilustrações de campeãs e campeões dentro do jogo. Como exemplo, apresento a ilustração conceitual da campeã Sejuani, que após passar por esse processo de redefinição visual, tem sua ilustração bastante modificada, o que impacta no conceito da personagem e na ideia de força e resistência que ela transmite.

Ilustração 11 – Sejuani, ilustração clássica antes da reformulação da personagem



Fonte: http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Sejuani_3.jpg

Ilustração 10 – Sejuani, ilustração clássica após a reformulação da personagem



Fonte: http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Sejuani_0.jpg

Há, entre as duas imagens, uma diferenciação conceitual que impacta na percepção de Sejuani, como uma maior quantidade de proteção no corpo e uma posição mais imponente, mais agressiva. Percepção essa que não é encontrada em boa parte das campeãs do jogo, apesar de ser este um jogo no qual o objetivo de todo campeão é sempre conseguir a morte do adversário. Assim como o trabalho de Rodrigues, há a emergência de outros trabalhos que pesquisam gênero e utilizam o universo de *League of Legends* como ambiente de pesquisa.

No artigo *Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends*, de Ratan et al. existem vários pontos interessantes para traçar um comparativo com esta pesquisa, com a ressalva de que as duas pesquisas foram realizadas em servidores diferentes (essa pesquisa foi realizada nos Estados Unidos, sendo assim foi realizada no âmbito do servidor da América do Norte), portanto ambas as pesquisas se deram com pessoas de nacionalidades e realidades diferentes, no entanto creio que tal diferença não impacta em uma análise mais geral sobre como as relações de gênero presentes em nossa sociedade influenciam a relação de jogadores e jogadoras com o jogo.

O artigo de Ratan *et al.* faz parte de uma pesquisa maior, que busca traçar respostas para o motivo de uma disparidade de gênero tão grande em *League of Legends*. Utilizando o gênero como uma das categorias chaves da pesquisa, foram utilizados um método qualitativo e um quantitativo, que se complementaram um provendo respostas às perguntas surgidas no outro. O método qualitativo daquela envolveu acompanhamento presencial de partidas jogadas pelos voluntários e em uma segunda fase a pesquisa também envolveu a análise de dados de 16.821 jogadores que participaram respondendo um questionário em troca de bonificações dadas pela *Riot Games*.

Sendo assim a pesquisa procurou analisar a partir dos voluntários que responderam o questionário e dos que tiveram suas partidas acompanhadas pelos pesquisadores a influência do gênero em seu comportamento e desenvolvimento de habilidades. As duas voluntárias acompanhadas pelo estudo desempenham papel de suporte ao jogar e hesitam ao utilizar as ferramentas de comunicação do jogo, ambas permanecendo a maior parte do tempo caladas ou escrevendo no máximo uma palavra ou outra [uma das duas utiliza os *pings* de forma a melhorar a comunicação

sem precisar falar] se comparadas aos homens que também se voluntariaram para a pesquisa.

Estes fatores praticamente impedem que as jogadoras ganhem confiança no jogo, do mesmo modo que as lembranças de um estereótipo negativo induzem as pessoas associadas a este estereótipo a se conformar com a expectativa negativa. Em outras palavras, muitas jogadoras de *League* podem enfrentar um círculo vicioso por acreditar que elas só são adequadas para o papel de suporte ou, mais problematicamente, que elas não pertencem ao ambiente de jogo, jogadoras podem se abster de jogar intensivamente e/ou experimentar outros papéis no jogo, o que pode perpetuar esses mesmos estereótipos¹⁰⁵ (RATAN et al., 2015, p. 456-457, tradução nossa).

A pesquisa quantitativa se deu a partir da análise das respostas de jogadoras à um questionário e a análise das estatísticas de suas contas de jogo, utilizando hipóteses construídas a partir do senso comum da comunidade e da pesquisa qualitativa. O artigo é concluído ressaltando a importância dos jogos digitais como fonte de lazer, sociabilidade e inclusive possuidores de potencial educacional. No entanto ressalta no quanto a diferenciação de gênero influencia em diferença na obtenção de recompensas por mulheres e homens.

Aproveitando a abordagem qualitativa apresentarei a perspectiva das voluntárias da presente pesquisa.

3.3 OUTRAS INVOCADORAS OU "MENINA SÓ SOBE COM DUO"

Desse modo, meu exercício de imersão no campo de pesquisa, diferentemente de alguém que estuda uma festa ou um ritual, passou a estar "inserido" na minha vida cotidiana, durante as minhas movimentações pelo ciberespaço. Havia uma urgência em averiguar e perceber o campo e como se manifestava o discurso preconceituoso. Desde os grupos no *Facebook* que fui frequentando e páginas relacionadas ao jogo¹⁰⁶ já pude ir sentindo o tipo de piada que é feito constantemente

105. "These factors likely hinder the female players from gaining confidence in the game, much as reminders of a negative stereotype induce people associated with that stereotype to conform to the negative expectation (Steele&Aronson, 1995). In other words, many female League players may face a vicious cycle by believing that they are suitable only for Support roles or, more problematically, that they do not belong in the game, female players may refrain from intensive play and/or experimentation with other game roles, which in turn perpetuates these very stereotypes" (RATAN et al., 2015, p. 456-457)

106. De início fui entrando nas páginas com denominação mais óbvia, que envolviam o nome do jogo e denominações relacionadas a lugares, a partir delas fui descobrindo através de comentários e posts outras páginas com conteúdo mais próximo do meu objetivo de pesquisa.

com relação à participação de mulheres naquele ambiente. Como exemplo cito a imagem a seguir:

Ilustração 12 – Captura de tela *Facebook*



Fonte - O *printscreen* foi encontrado na página da Paty Berezowski [<https://pt-br.facebook.com/patyberezowski/>] mas o link da postagem é o seguinte <https://www.facebook.com/nqvnssetvdk/photos/a.802413013105064.1073741827.802409873105378/926002164079481/?type=3&theater>

Essa imagem apresenta alguns dos problemas costumeiramente encontrados na comunidade. Em primeiro lugar, a página apresenta uma captura da tela de carregamento do jogo, que mostra que jogadores irão jogar com cada personagem. Nessa tela são mostrados o campeão e o nome de invocador do jogador abaixo da imagem. A captura de tela foi postada em uma página do *facebook* que se destina a tirar sarro justamente de nomes de invocadores, e conta atualmente com mais de 58 mil curtidas.

Esse *printscreen* foi então publicado nessa página com a intenção de fazer piada com a possibilidade de uma mulher jogar com Yasuo, um personagem que é um guerreiro, e é costumeiramente utilizado no meio ou eventualmente no topo. Por ser considerado um personagem difícil de jogar, o dono da página achou que seria engraçado brincar com o fato de que seria uma mulher a jogar com ele.

Mas é interessante também perceber as curtidas que os comentários tiveram. Esse post teve 91 curtidas, o que significa que 91 pessoas acharam isso um engraçado absurdo também. Na imagem também é possível visualizar alguns dos comentários:

“eu jogo de zed, urgot, galio... oq isso tem a ver? .-.” 7 curtidas

“Que q tem q é mulher de yasuo? .-.” 19 curtidas

“Yasuo Suporte?” 34 curtidas

Justamente o comentário que mais tira sarro é o que tem mais curtidas, associando o fato que se é uma mulher jogando, que ela vai utilizá-lo como suporte.

Por curiosidade, fui procurar as estatísticas desse perfil, e de maneira no mínimo irônica, descobro que a invocadora é Platina V na temporada atual, uma posição bastante boa dentro do ranking do servidor brasileiro [cada servidor tem seu próprio *ranking*]. E a julgar pelo seu histórico de partidas, ela costuma jogar no meio. Claro que a jogadora poderia não ser tão boa e o isso ainda assim não lhes daria o direito de tentarem tirar sarro dela apenas por ela ser mulher, a despeito da sua capacidade.

Essa “sensação” de subvalorização da posição de suporte é constante ao navegar em espaços relacionados ao jogo, como *fan pages* no *facebook* dedicadas a *League of Legends*, especialmente pela quantidade de piadas relacionadas à essa posição. Talvez justamente por isso é possível encontrar reações a essas piadas, de

pessoas que preferem esse posicionamento dentro do jogo, simplesmente por se adaptar melhor ao seu modo de jogo e habilidades.

Talvez por conta de o suporte ter outras funções para além de dar o último golpe no adversário, em suas estatísticas de jogos costumam constar uma quantidade menor de abates e alta em assistências [caso ele tenha se atido às funções de suporte, claro]

Em uma das partidas que entrei, por exemplo, enquanto eu estava como suporte, o invocador que estava de *adc* comigo na *lane* ficava reclamando no chat do jogo enquanto eu tentava ajuda-lo com o *farm*¹⁰⁷ e colocava sentinelas ao nosso redor, além de – eu estava jogando de Soraka, minha suporte predileta – reclamar me ofendendo o jogo inteiro dizendo que eu era ruim, isso porque eu acabei matando um campeão inimigo ao tentar protegê-lo¹⁰⁸, já que ele estava quase morrendo para o adversário. Acabamos perdendo a partida, como invariavelmente acontece quando o time tende a se dispersar e dar *rage* ao invés de focar no que deve ser feito para reverter a situação.

Considerando que a comunidade possui grande diversidade de componentes, a metodologia de busca de jogadoras para contribuição na pesquisa seguiu algumas restrições auto impostas com o intuito de evitar o *cyberbullying* presente na internet. Uma dessas escolhas foi anunciar a pesquisa em grupos no *Facebook* formados apenas por mulheres, que costumam ser grupos menores e menos conhecidos. No caso específico desta pesquisa, o formulário foi divulgado em dois grupos, que tem uma quantidade entre 100 e 200 participantes. Tal escolha teve como resultado 24 respostas ao questionário submetido.

A possibilidade de anunciar a pesquisa em grupos maiores, mesmo que fosse em um que é destinado a LGBT's e mulheres, foi considerada. Porém, por se tratar de um grupo muito maior, com mais de mil pessoas, poderia comprometer a obtenção

107. É chamado de *farm* o ato de dar o golpe que causará a morte do *minion* [*last hit*]. Apenas o jogador que dá esse último golpe recebe o ouro e experiência proveniente desse abate. O abate de adversários funciona de maneira um pouco diferente, pois quem golpeia o adversário auxiliando no seu abate também recebe ouro e experiência, mas em menor quantidade, o que é chamado de assistência, o que também contribui para subir de nível durante a partida.

108. Esse é um ato conhecido como *ks* ou *killig steal* que é o ato de dar o último ataque em um adversário, ficando com a experiência e o ouro derivado deste abate, ato que suportes devem evitar ao máximo.

de respostas para o questionário com informações erradas apenas por *trollagem*¹⁰⁹. E, justamente por conta do tamanho, não haveria como se resguardar da possibilidade de homens responderem o formulário, que foi direcionado exclusivamente a mulheres desde sua concepção. Já que, durante a pesquisa também participei deste grupo e percebi que acontece com alguma frequência a entrada de homens provenientes de comunidades ainda maiores, que possuem teor machista e homofóbico escancarado. Participam por algum tempo, fazem alguma postagem ofensiva e deixam o grupo em seguida.

Na última fase da pesquisa foi formulado um questionário para que as participantes dos grupos respondessem. Infelizmente logo após as primeiras respostas percebi falhas e potencialidades não aproveitadas no formulário, mas já não havia como ser reformulado. Como dito na introdução, dentro do planejamento inicial haveria ainda uma fase final de entrevistas abertas e em profundidade com algumas invocadoras, na qual seria possível aprofundar ainda mais as questões, mas infelizmente não houve tempo hábil para tal.

Foram 24 as invocadoras que se voluntariaram para responder o questionário. Como dito anteriormente, procurei preservar ao máximo a identidade de todas, com a intenção de correr o menor risco possível de exposição. Portanto, foi facultado o preenchimento do campo nome, tanto o nome próprio quanto o nome de invocadora. Primeiramente com a intenção de preservar suas identidades, e em segundo lugar, para que se sentissem à mais vontade para compartilhar suas experiências.

Esse questionário foi dividido em três seções de modo a primeiramente conhecer melhor o perfil de jogadoras que se voluntariaram a respondê-lo, daí fazer a ligação com a que perfil identitário elas se conectavam. A terceira seção é a que poderia ser considerada a mais importante, já que tem por concepção entender como seu cotidiano é afetado pelas relações desenvolvidas dentro da comunidade do jogo. Temos assim nessa terceira seção, perguntas que vão desde como elas conheceram *League of Legends* passando pelas suas motivações para jogar e suas relações com as personagens.

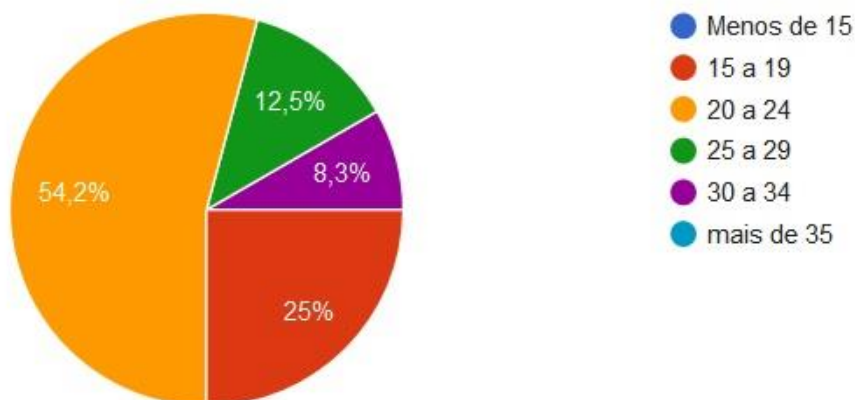
109. “[...] Na rede o termo designa uma pessoa cujo comportamento tende a desestabilizar uma discussão e irritar outras pessoas. [...] Basicamente, o ‘troll’ é um engraçadinho da Internet que procura aplicar uma espécie de trote nos demais. ‘Trollar’, então, é fazer com que alguém leve a sério aquilo que era apenas uma brincadeira.” Cf. <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/06/o-que-sao-trolls-e-o-que-e-trollagem.html> [acesso em 05/06/2016]

Passando ao questionário propriamente, apresentarei os pontos considerados mais interessantes de analisar. De modo a criar maior fluidez na apresentação dos dados, as perguntas e respostas não serão apresentadas necessariamente na ordem em que foram planejadas no questionário, na tentativa de agregar informações que se conectam em suas respostas. Há uma série de perguntas que por terem sido de múltipla escolha, acredito que seja mais interessante visualmente a utilização de gráficos para facilitar o entendimento.

Como nem todas as perguntas foram colocadas como de resposta obrigatória, como nome, ocupação e renda mensal, entre outras, em algumas há uma diferença na quantidade de respostas com relação ao número de participantes. E, devo colocar que mesmo nas perguntas marcadas como obrigatórias na pesquisa algumas voluntárias deram respostas monossilábicas, que foram desprezadas na apresentação das falas. Por esta razão nem todas as 24 voluntárias aparecem nas falas apresentadas.

Como já falado anteriormente, não divulgarei os nomes das participantes da pesquisa, lhes atribuindo nomes de campeãs para facilitar a percepção de fala individual de cada uma. No entanto, para prevenir que possa haver confusão ao falar de campeã ou mencionar a fala de alguma voluntária na pesquisa, ao falar das campeãs seus nomes estarão grafados em itálico e o das voluntárias com sua grafia normal. Desse modo já iniciarei a discussão sobre a formulação do questionário a partir da segunda pergunta. Assim, temos como primeira informação, as idades das invocadoras:

Gráfico 1 – Faixa etária

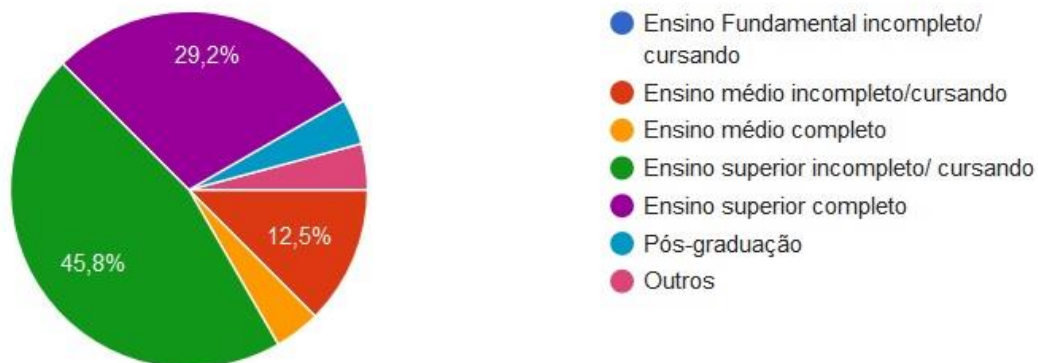


A partir deste gráfico é possível perceber que grande parte das jogadoras, 54,2% mais exatamente, possui idade entre 20 e 24 anos. Um quarto delas respondeu que possui entre 15 e 19 anos. Sendo assim dentro da nossa amostra temos quase 80 por cento possuindo idades que variam em um espectro de dez anos. Esse grupo portanto, pode ser visto como que composto de jogadoras que puderam acompanhar o crescimento do mercado de jogos online nos últimos anos, ainda que não jogassem necessariamente *League of Legends*.

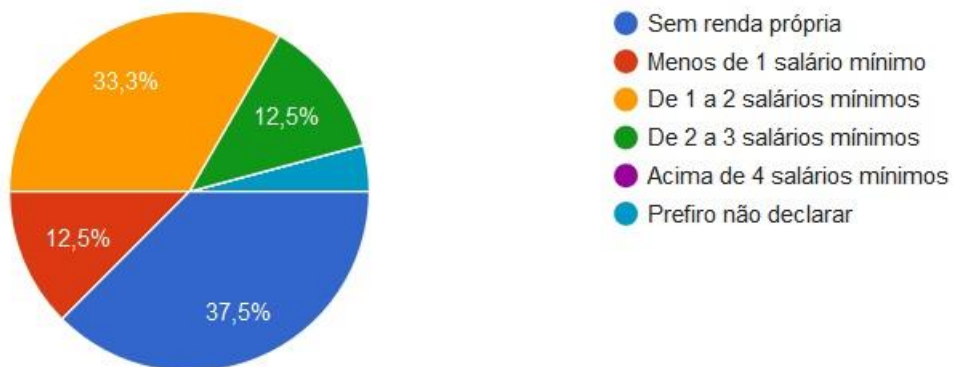
Esta é também uma informação que condiz com uma série de estereótipos sobre a idade dos jogadores de *League of Legends* dentro da própria comunidade. A empresa adota uma política de não divulgar suas pesquisas de público, portanto para ter uma base de comparação encontrei enquetes feitas pelos próprios participantes do fórum¹¹⁰, a imensa maioria em ambas respondeu que está na faixa de idade de 14-15 a 23-25 anos.

A terceira pergunta colocava em questão a ocupação de cada invocadora. Por não se tratar de uma das questões obrigatórias, há aqui uma menor quantidade de respostas. Foram 19 respostas, e entre elas 12 responderam que são estudantes [inclusive houve quem especificasse um curso de graduação e duas que estão cursando pós-graduação]. As outras cinco respostas indicavam uma certa diversidade nas ocupações. Essa questão se conecta diretamente com a próxima, na qual é pedido o grau de instrução formal de cada invocadora.

110. Cf. As duas enquetes a me refiro contam no momento com 2098 votos no total [se somados os votos de ambas] <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/taverna-do-gragas/8e6nHUL4-qual-sua-idade-enquete> e http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/taverna-do-gragas/wh7zAEc8-enquete-qual-a-maodia-de-idade-dos-jogadores-de-league-of-legends?sort_type=recent [Acesso em 15/09/2016]

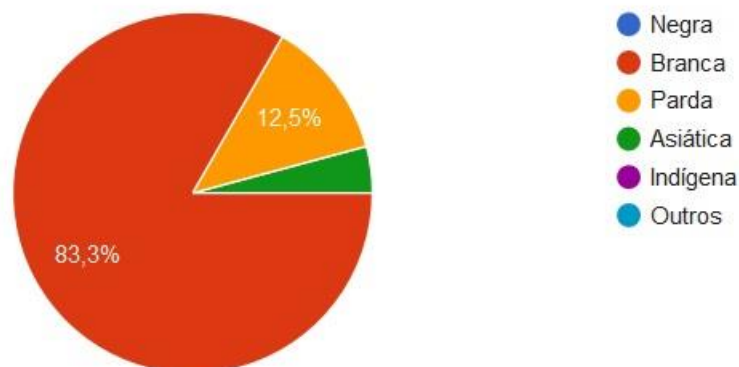
Gráfico 3 – Escolaridade

Assim, 75% das voluntárias estão na faixa de escolaridade de ensino superior, o que condiz com a faixa etária declarada na pergunta anterior. E se conecta também com a pergunta sobre a renda mensal das jogadoras.

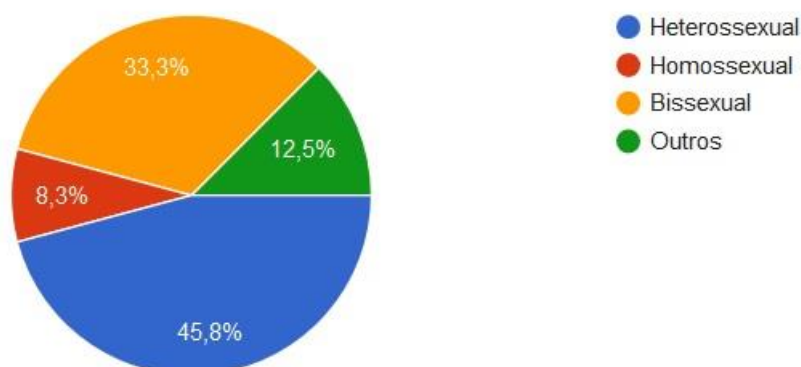
Gráfico 2 – Faixa de renda

Do total de respostas, 37,5% declararam não possuir renda própria, o que pode ser esperado a partir da condição de estudante da maioria declarou previamente.

No próximo dado temos a auto-identificação em relação a construção social de raça.

Gráfico 4 – Auto-identificação racial

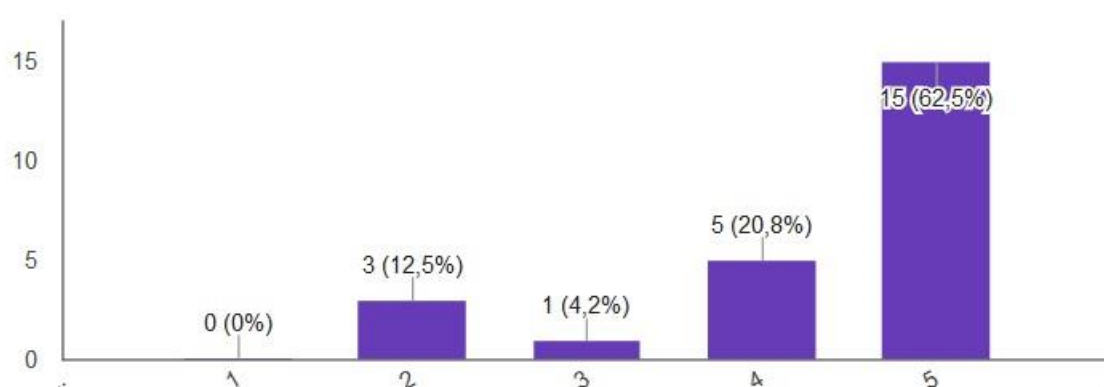
Salta aos olhos que a maior parte, 83,3% se define como branca, e nenhuma se declarou negra ou indígena. Para além do primeiro dado corresponder à um estereótipo de *gamer* branco, é sintomático que esse público seja pouco diverso racialmente, já que, assim como mulheres, negros também são recorrente alvo de preconceito em espaços virtuais, estando o racismo entre as opções de *reports* de discurso de ódio, juntamente com sexismo e a homofobia. Assunto esse que nos leva ao próximo gráfico que demonstra a orientação sexual das voluntárias.

Gráfico 5 – Orientação sexual

A próxima questão trata sobre como a identidade *gamer* é percebida por essas jogadoras. Por perceber que há uma fluidez identitária com relação à este tópico, lhes foi perguntado qual era o seu grau de identificação com ser ou não *gamer*. Assim, foi atribuída uma escala que variava entre

1. Não me identifico
2. Me identifico pouco
3. Depende da situação
4. Me identifico parcialmente
5. Me identifico totalmente

Gráfico 6 – Identificação como *Gamer*



Assim, temos esse gráfico que nos apresenta 62,5% das jogadoras afirmando que se identificam totalmente com a identidade *gamer*. Esse resultado demonstra números diferentes de uma pesquisa tradicional como a *Game Brasil*¹¹¹, a qual identifica as mulheres como 52,6% do público de *games* no Brasil, mas que apenas 6,9% delas se identificam como *gamers*. Existem a meu ver dois motivos para essa discrepância nesses resultados. Em primeiro lugar, há a diferença no público com o qual foram feitas ambas as pesquisas.

A pesquisa da *Game Brasil* tem um alcance e uma amostragem muito maior do que a pesquisa aqui apresentada. No entanto, por se tratar de uma pesquisa de mercado, é possível perceber que ela busca traçar um perfil de quem compra e consome jogos no Brasil. Assim identificando que “apesar de toda a popularidade dos jogos, apenas 13% dos entrevistados se consideram ‘*gamers*’ de verdade. A maioria é consumidor casual e utiliza os jogos como uma forma de entretenimento” (GAME BRASIL, 2016).

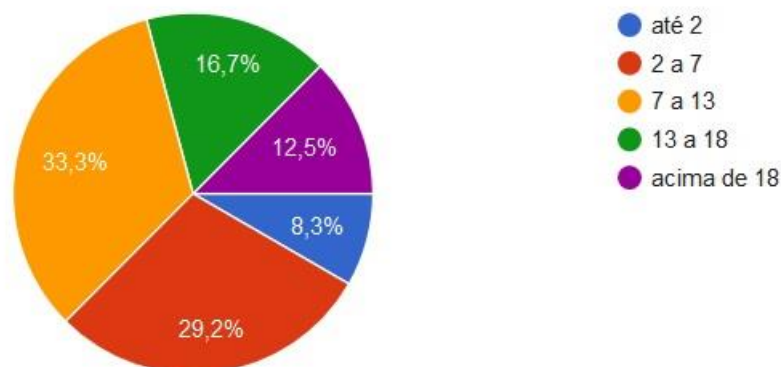
São assim, públicos diversos, já que mais uma vez, as participantes desta pesquisa são oriundas de um grupo específico de jogadoras, e nenhuma afirmou não

111. Ver nota de rodapé número 7.

se identificar de modo algum com a identidade *gamer*. No entanto, por reconhecer que identidades são fluidas, essa pergunta foi feita de modo a contemplar essa percepção. De fato, não foi feita uma investigação mais aprofundada do motivo pelo qual 9 participantes afirmaram não se identificarem totalmente como *gamers*. Possivelmente isso pode ter a influência de alguns dos estereótipos associados a tal identidade, como o de que *gamers* têm apenas videogames como entretenimento, que a quantidade de horas dedicadas deva ser alta ou ainda, que seja necessário possuir conhecimento e experiência com diversos jogos em diversas plataformas. É possível ainda, que essa identificação vá depender do interlocutor da pergunta, fazendo com que assim essas jogadoras se sintam ou não à vontade para transitar entre os diversos graus dessa escala.

A seguir, temos o gráfico que apresenta a quantidade média de horas semanais jogadas pelas invocadoras desta pesquisa.

Gráfico 7 – Média de horas jogadas por semana



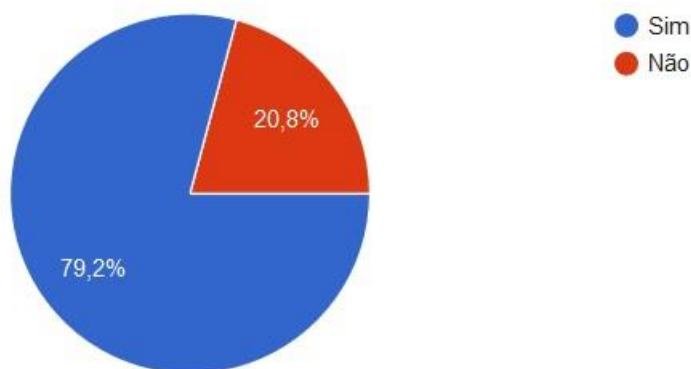
Ao perguntar a quantidade de horas dedicadas por semana, meu intuito foi o de perceber qual o espaço que o jogo ocupa na vida dessas mulheres. Tendo em mente que as partidas têm uma média de 40 minutos, jogar até duas horas por semana significaria uma média de três partidas por semana; já ao pensar no número de dezoito horas semanais significaria uma média de 2,5 horas por dia dedicadas ao jogo, ou, no caso de não ter tempo na semana, significaria uma imersão intensa durante os fins de semana. Logicamente, haveria ainda a possibilidade de ultrapassar essas 18 horas por semana em caso de maior dedicação de tempo [algo que não é difícil para quem tem um pouco mais de tempo livre], se for possível jogar durante a

semana e fins de semana também, por isso a inclusão para qualquer uma que superasse esse número.

Fiora, por exemplo, que respondeu que costuma jogar acima de 18 horas semanais, e ao responder o porquê que ela joga, responde que quer “Virar *challenger* [desafiante, nível mais alto dentro do *ranking*, do qual costumam ser cooptados os jogadores profissionais], quero ser a primeira *proplayer* [jogadora profissional] titular¹¹² feminina kwkwlsks¹¹³”.

A quantidade semanal de horas dedicadas ao jogo é um bom indicativo da relação que pode ser construída entre jogadores, como forma de inclusive fortalecer as relações de afeto e de poder dentro do jogo. Com uma alta quantidade de tempo dedicada ao jogo, as chances de estabelecimento de relações com e dentro do jogo aumentam. Isso pode ter como resultado uma quantidade maior de amigos [no mundo material ou virtual] relacionados ao mundo de *League of Legends* e conseqüentemente, mais companheiros de partida. O que inclusive, é possível perceber no gráfico número 8.

Gráfico 8 – Já fez amigos durante partidas?



Aproximadamente 80% das invocadoras desta amostra já conheceram e adicionaram outras pessoas durante os jogos. Falando pela minha experiência, o principal motivo que pesava na possibilidade de eu adicionar alguém com quem havia

112. Já houve uma mulher que chegou a um time profissional de *League of Legends* no Brasil, na KaBuM! *E-sports* fazendo parte da reserva, por isso a referência a ser titular. Cf. <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/05/29/primeira-mulher-pro-player-de-lol-no-brasil-virou-profissional-sem-querer.htm> [acesso em 29/06/2016]

113. Isto é uma risada.

jogado, era o comportamento dessa pessoa na partida. Se foi simpático, se manteve tranquilo e sem episódios de *rage*, por exemplo. Ao ir adicionando pessoas que tiveram comportamento tranquilo durante o jogo, é possível ir chamando para novas partidas posteriormente, o que tende a diminuir a incidência de *rage* nas partidas.

Aqui faço uma pequena pausa na série de gráficos para me deter um pouco na análise do jogo como um fator sociabilizante.

Um dos pontos que mais me surpreendeu, ao me inserir na comunidade de *League of Legends* e que, ao mesmo tempo, é um dos pilares desta pesquisa, é a importância do fator social no jogo. Ele está presente desde o início pois, já na pergunta que procura saber como as jogadoras conheceram o jogo, a indicação de amigos e amigas, parentes, namorados e namoradas é, em disparado, o maior motivo que as levou a conhecer o jogo. Mas esse fator social não para no momento da indicação.

Afinal, a indicação normalmente tem a intenção de prover experiências conjuntas nos jogos, como Sivir ao responder o porquê de jogar menciona: “É o único jogo que a maioria dos meus amigos, e até alguns familiares com quem gosto de conviver, jogam, então é uma maneira de passar tempo e me divertir com eles sem a distância ser um fator que atrapalhe”.

Em três casos as jogadoras afirmaram terem conhecido o jogo por indicação de amigas, especificamente. O que pode ser um indício de redes que vêm sendo formadas [assim como os próprios grupos de *facebook*] de mulheres que buscam conhecer outras com os mesmos tipos de interesses. Isso pode ser também uma forma de escapar justamente do machismo no meio *nerd/gamer*, construindo seu próprio espaço de afirmação identitária, no qual sua identidade não será posta em dúvida apenas por conta do seu gênero.

Relacionado à essa discussão, assim começo a série de perguntas e respostas qualitativas.

Prefere jogar sozinha ou com conhecidos? Por quê?

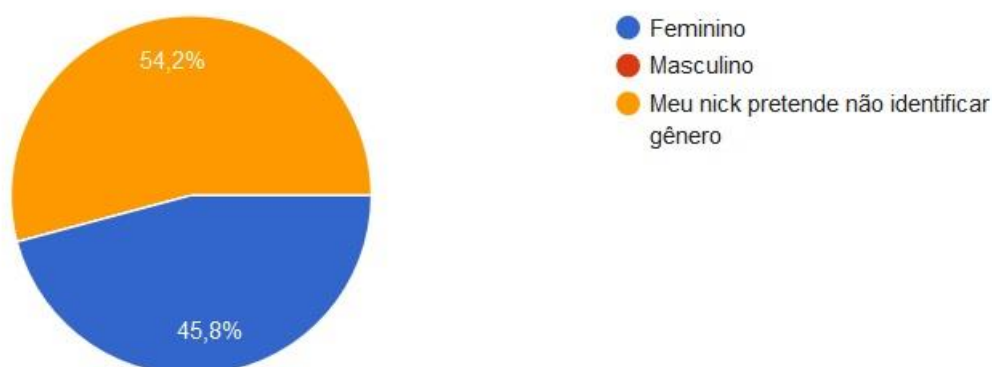
Sona: Fico nervosa de jogar mal perto de conhecidos, porque me acho ruim e que eles são melhores que eu. Sozinha fico mais tranquilo e jogo melhor.

Illaoi - Sozinha, pq to cansada de "menina so sobe com duo".
--

Lissandra - Com conhecidos, me sinto mais a vontade em dar opiniões, por exemplo.

<p>Leona - Prefiro jogar com amigos e de preferência já com o time fechado, porque a comunidade do LoL no geral é muito tóxica. Na grande maioria dos jogos que eu joguei com desconhecidos acabei sendo xingada, isso porque as pessoas no geral nem sabem que eu sou mulher, pelo fato do meu nick ser neutro.</p>
<p>Elise - Com conhecidos, certamente. Evitar gente tóxica é a melhor solução. Já jogo pouco, porque não tenho muito tempo disponível, e, se tiver vontade de jogar, quero fazê-lo para me divertir, não para me estressar.</p>
<p>Sivir – Amigos. Para não ter que ficar testemunhando brigas alheias no chat, gente sabotando o jogo e os colegas de time de propósito por bobagens. Não sofrer agressões verbais que rolam com todo mundo, mas que são extremamente mais ofensivas, violentas e persistentes quando descobrem que somos mulheres.</p>
<p>LeBlanc - Com conhecidos porque a comunidade do lol é tóxica e só sabe dar rage.</p>
<p>Nami - Com conhecidos, assim menos gente me aborrece.</p>
<p>Rek'Sai - Gosto de jogar com coordenação, com skype e amigos para descontrair e aprender numa boa. Acho a comunidade muito tóxica, e ser main jungle agrava isso porque a responsabilidade sobre todas as lanes muitas vezes cai em você. Daí é, perdão pela expressão, chuva de merda.</p>
<p>Zyra – Pra treinar, às vezes sozinha, pra me divertir com amigas.</p>
<p>Ahri – Com conhecidos. Pois o servidor br está cheio de gente que não sabe jogar em equipe e que reclamam demais e xingam sem motivo.</p>
<p>Riven – Definitivamente com conhecidos, jogar com estranhos nem sempre é garantia de divertimento, a gente não sabe o que esperar das pessoas, nem sempre são agradáveis.</p>
<p>Vayne - Conhecidos. Sempre mais divertido.</p>

O próximo gráfico apresenta mais uma das questões que justificam essa pesquisa. Lhes foi perguntado se os nomes de invocadora que elas utilizam tinha gênero feminino, masculino ou se pretendiam que seus *nicks* não identificassem seu gênero.

Gráfico 9 – Gênero do nome de invocador

Para minha surpresa, mais da metade delas possui um nome de invocador que pode ser considerado de gênero neutro. Ao mesmo tempo em que nenhuma afirmou possuir um com gênero masculino. Do mesmo modo, ao perguntar **“Esclarece que é mulher ao se referir a si mesma durante as partidas?”** meu intuito foi interrogar sobre a percepção e atitude dessas mulheres com relação ao seu gênero, a importância de se afirmar ou não, e em que situações.

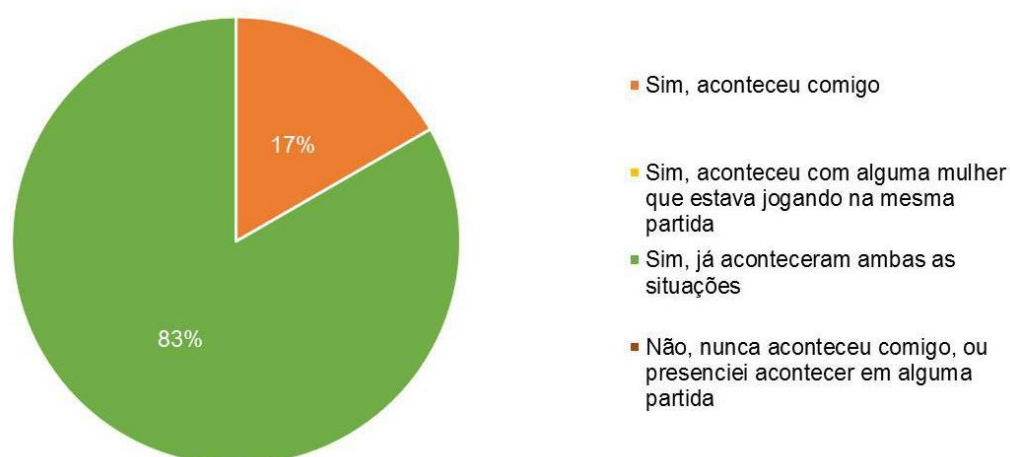
Morgana – Nem sempre porque o preconceito no jogo existe, antes era mais ingênua e dizia que sou mulher mas já foram tão preconceituosos comigo que hoje em dia nem faço questão de dizer meu sexo
Sona - Não faço questão de mostrar, mas também não escondo.
Elise – Não. E evito palavras que indiquem gênero feminino.
Sivir – Na maioria das vezes jogo com time fechado de amigos, mas as vezes acontece de eu deixar escapar algo. Não porque faço questão, por força de hábito.
Sejuani – Sim, mas raramente o faço.
Lissandra – Evito, a não ser que tenham pessoas que eu conheça também.
Rek’Sai – Quase nunca, é MUITO raro eu usar pronomes femininos. Às vezes bate uma inspiração e vai.
Riven – Se estou numa partida com desconhecidos costumo ser neutra, depois de saber que não são <i>trolls</i> , passo a me referir como mulher sem maiores problemas.
Quinn – Claro, eu sou, então por que não se referir
Ashe – Somente quando estou com amigos.
Vayne – não escondo meu gênero

A partir das respostas é fácil perceber como de modo geral as jogadoras não se sentem à vontade em esclarecerem que são mulheres, contrariando a ideia de alguns sobre querer chamar atenção por ser mulher. Normalmente estar em partidas com amigos é um fator bastante importante para que se sintam seguras o suficiente para não precisar esconder o gênero. E, possivelmente, a questão de não esconder o gênero relatada por Vayne e Quinn pode ter a ver com a auto-confiança relatada por Ratan, o que também conflui para minha percepção de que jogadoras mais seguras de suas habilidades podem se sentir menos inclinadas a esconder seu gênero durante as partidas.

Pode parecer de uma certa obviedade, mas percebi também que as jogadoras que têm o nome de invocadora de gênero neutro, estão menos predispostas a revelarem que são mulheres, enquanto as que possuem *nick* feminino estão mais inclinadas a esclarecer que são sim mulheres, apesar de duas que possuem *nick* feminino [dentre onze que se encontram nessa categoria] não esclarecerem que são mulheres ao jogar.

Lhes foi perguntado também:

Gráfico 10 – Já passou por ou presenciou alguma situação de preconceito relacionado a ser mulher durante alguma partida?



Ao se verificar o gráfico, salta aos olhos o fato de que todas as jogadoras já sofreram e a maioria delas á sofreu e presenciou situações de subordinação relacionada ao seu gênero ou ao de outra jogadora. Um dado que só reforça todo o conteúdo deste trabalho e reforça que essas situações ocorrem sim, não sendo

apenas coisa de mulher que quer aparecer, ou que não quer ser tratada como todo mundo, como visto em casos expostos nas páginas anteriores.

Relacionado à pergunta anterior [gráfico 10] como você lidou com essa situação? Que atitude tomou? Reportou ao final da partida ou enviou ticket?

Morgana – Reportei, não foi só uma vez. Aliás, já aconteceu até um fato curioso comigo, comprei uma skin rosa para um personagem masculino e fui muito ofendida pela equipe inimiga, mas reportei ao final e para minha surpresa, pessoal da equipe adversária também reportaram a pessoa que me ofendeu.
Sivir – Quando eu comecei a jogar, me sentia muito mal. Inclusive, por conta desse tipo de coisa, eu deixei de jogar League of Legends por mais de 1 ano. Quando voltei, passei a evitar jogos sem time fechado e sozinha. Sozinha só jogo aram porque não é tão competitivo. Mas no Summoners Rift, se o time não tá completo, avalio a atitude dos jogadores aleatórios. Se eles começam a se tornar muito agressivos e insistentes com cobranças e começam a agredir qualquer pessoa verbalmente ou alguma atitude negativa que prejudica o jogo, eu sempre muto os mesmos e reporto no final da partida.
Sejuani – Quando acontece comigo, dependendo da agressão eu sou irônica pra ver se percebem que foram preconceituosos, ou simplesmente muto o jogador. Com outras pessoas eu fico fazendo perguntas pra tentar desconstruir o preconceito do jogador.
Rek'Sai – Eu sempre reporto ao fim da partida. Ticket nunca cheguei a mandar.
Soraka – Fiquei muito chateada, várias vezes já reportei ou até mesmo n teve como pois a violência veio via skype.
Caitlyn – Na primeira vez eu abandonei a partida e fiquei chorando, depois comecei a reportar no final da partida.
LeBlanc - Sim, já apareceu na minha tela, mas poucas vezes tive esse retorno.
Zyra – Reportei, na maioria deles não enviei ticket.
Riven - eu tento não responder provocações, é sempre desgastante tentar discutir, prefiro ficar na minha e sempre reportar ao final da partida.
Ashe – Sempre reporto quando há algum tipo de preconceito, mas não fico discutindo não já que isso só vai me estressar. Apenas silêncio a pessoa e reporto no final da partida.
Vayne - As duas coisas :S

Diante da quantidade de agressões presenciadas ou sofridas por essas jogadoras procurei perceber quais suas reações diante dessas agressões. E como a resposta da empresa a esse tipo de atitude é percebida pelas jogadoras.

Se você já enviou *report* ou *ticket*, recebeu algum *feedback* relacionado à essa reclamação?

Lissandra – Evito discutir durante a partida, mas sempre reporto no final e incentivei a fazerem o mesmo
Elise – Tenho amigos que receberam, mas eu mesma, não.
Sivir – Apenas duas vezes. Uma que o jogador foi suspenso, outra que o jogador foi expulso. Mas acho que isso não é muito, contando que sempre que jogo eu acabo denunciando praticamente em todas as partidas.
LeBlanc – Sim, já apareceu na minha tela, mas poucas vezes tive esse retorno.
Rek'Sai - Sim, umas duas vezes.
Zyra - Creio ter recebido resposta a alguns tickets enviados, mas era meio padrão.
Riven - eu normalmente reporto dentro do jogo e nunca recebi um feedback, acho que isso deve ocorrer com quem abre tickets.
Vayne - Na época não (o suporte funcionava pelo Tribunal, então não tinha resposta).

Diante dessas respostas, é possível perceber o quanto o jogo já teve uma evolução na questão do *report*, afinal na época em que as denúncias funcionavam pelo sistema do tribunal, nem retorno havia. No entanto, é de se pensar que o retorno das denúncias feitas seja tão pequeno ainda.

Então, se essas jogadoras são agredidas, o que as mantém no jogo? De que forma o jogo é tão recompensador a ponto de ser capaz de lhes manter jogando? E dessa forma, percebi ser necessário que fosse feita a pergunta “**Por que você joga *League of Legends*?**” A qual assim foi respondida:

Sivir – É o único jogo que a maioria dos meus amigos, e até alguns familiares com quem gosto de conviver, jogam, então é uma maneira de passar tempo e me divertir com eles sem a distância ser um fator que atrapalhe.
Rek'sai – Acho o jogo dinâmico, a variedade de campeões me agrada e acho o jogo sofisticado em estratégias.
Zyra – Gosto das personagens e da mecânica do jogo.
Ahri – Porque acho divertido jogar com os amigos e é um jogo rápido de se jogar.
Riven – Eu adoro jogos de modo geral, e MOBA é um estilo de jogo um pouco diferente, pelo fato de serem partidas em equipes, jogar com amigos é sempre mais divertido.

Taliyah – Por diversão e porque é viciante.
Quinn – viciada e necessitando de ajuda para parar.
Lulu – Porque faz parte da minha rotina semanal.
Ashe – Porque eu gosto e me desestressa do dia a dia.
Vayne – Pelo mesmo motivo que vou ao cinema, bebo cerveja, pra me divertir.

Nesta pergunta, o jogo como um divertimento é um fator claro, afinal se o jogo não é divertido, não há por que se manter jogando ele. Há também a questão da sociabilidade do jogo que novamente é trazida à tona, por ser uma oportunidade de diversão entre amigos. Afinal, é muito mais divertido montar estratégias, enquanto conversa em uma chamada de grupo, ao mesmo tempo em que todos jogam juntos. Afora é claro, do gosto pelo estilo de jogo, que é bastante envolvente e exige sempre aprimoramentos nas habilidades de cada jogadora.

A próxima pergunta se concentra nas preferências de jogo e o que elas podem revelar sobre as experiências dessas invocadoras.

Tem preferência por personagens de algum gênero (masculino, feminino) ou classe de campeão (mago, atirador, suporte)? Por quê?

Illaoi – Não tenho pref de gênero, no começo eu tinha, por femininas. Mas gosto de jogar no top.
Fiora – Masculino, <i>top laner</i> . <i>ldk</i> , creio que para evitar ser identificada, eu vejo um pouco mal as personagens <i>top laners</i> , me sinto exposta.
Elise – Prefiro mulheres, porque me identifico mais com elas, mas gosto de homens também. Prefiro <i>champions fighters</i> , em geral, <i>top laners</i> , porque: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gosto mais de jogar sozinha na <i>lane phase</i>, 2. Porque as <i>builds</i> são bem flexíveis, variam bastante, visto que, dependendo do jogo, posso fazer uma build mais agressiva ou mais tank, partindo da necessidade do momento. 3. Porque gosto de <i>champions AD/melees</i>, que muitas vezes são bons iniciadores.
Nami – Sim, sempre prefiro magos e suportes por causa da jogabilidade
Soraka – Sim, adoro jogar top, eu apenas me divirto jogando nessa Lane 90% dos campeões no top são de gênero masculino.
LeBlanc – Não, se for divertido, eu uso.

<p>Rek'Sai – Não ligo muito pra gênero dos meus campeões: minhas maestrias 5 são bem mistas - Sejuani, Nami, Jayce, Maokai, Poppy, Lulu, Zac. Apesar disso, eu tenho um apego muito grande pela Seju por ser uma personagem mulher que quebra estereótipos de gênero. De roles, gosto de junglers (sou main jungler), magos do mid e suportes squishies.</p>
<p>Caitlyn – Escolho normalmente atirador ou assassino pois gosto do estilo de jogo. Quando jogo de suporte é porque estou jogando com algum amigo.</p>
<p>Zyra – Gosto de jogar pelas mecânicas, mas me sinto empoderada por personagens femininas não sexualizadas. Gosto de todas as classes.</p>
<p>Ahri – Não tenho preferência de gênero mas prefiro jogar com personagens não humanos. quanto a classe também não tenho preferência jogo em qualquer lane.</p>
<p>Riven – Minhas personagens favoritas são femininas, mas gosto de jogar com personagens masculinos, minhas escolhas são mais em função da role, minha preferida é suporte, mas gosto de jogar com tanques no topo também.</p>
<p>Vayne – Já tive, usava mais Campeãs (mulheres). A gente se identifica ali :)</p>

Em várias falas foi possível perceber que há uma identificação inicial com personagens femininas recorrentemente presente. Tal identificação não atua como um fator limitador na experiência, pelo contrário. Em vários dos relatos, é possível perceber que é um incentivador da presença, um fator a mais que as liga ao jogo, como nos casos de Zyra, Riven e Vayne. No caso de Rek'Sai e Zyra, por exemplo, há uma expressão de certa preocupação com a forma como as mulheres são representadas. Tanto por isso que como falado anteriormente no texto, várias das participantes comemoraram o lançamento da campeã *Illaoi*, por conta que ela também atua quebrando esses estereótipos.

Inclusive, quando ocorreu o lançamento da campeã *Taliyah*, ocorreram uma série de protestos de jogadores homens, com relação ao visual da campeã que, por conta de traços com características um pouco mais fora do padrão como sobrelhas mais grossas e nariz não afilado, vários deles a consideravam “feia”. Um jogador inclusive chegou a abrir um tópico chamado *consertei a cara da Taliyah*¹¹⁴ no qual ele reproduz uma imagem da campeã alterada digitalmente por ele, para o que ele diz que “Agora parece uma pessoa, não uma quimera com elefante”. A série de reclamações foi tão grande que o design que a projetou escreveu uma resposta através do *Twitter*, na qual explicava os motivos de uma maior diversidade no visual

114. Cf. <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/historia-e-arte/8gpm6pfc-consertei-a-cara-da-taliyah> [acesso em 26/05/2016]

das campeãs que têm sido lançadas nos últimos tempos, a qual é traduzida por um dos funcionários da *Riot* no Brasil como resposta ao jogador que abriu o tópico.

[...] LoL tem um histórico de objetificação de campeãs femininas longe do ideal. Não tem nada de errado com uma campeã usar seu sex appeal se isso tem a ver com a campeã. MF e Ahri? Faz sentido elas serem super sexy.

O problema não é que temos algumas campeãs objetificadas, o problema é quando TODAS são super sexy (tirando crianças/yordles). Restringir o design das campeãs a somente um tipo corpóreo nos limita como criadores. A gente só pode fazer um tipo de corpo? Nope.jpg

Nossas campeãs atuais tem sido muito mais interessantes. Da Kalista com sua aparência monstruosa até a Reksai sendo - literalmente - um monstro... Da bolada Illaoi Ossos-quebrados-ensinam-lições-melhores-que-sermões até a Ovelha com uma aparência etérea e animal, sendo uma representação gentil da morte.

Elas não são a tua preferência? Beleza! Temos 33 campeãs sexualizadas (Fui lá e contei). Eu tenho certeza que faremos outra campeã super sexy novamente. Ela vai dominar a sua própria sexualidade e isso fará sentido pra ela.

Taliyah é uma garota lutando com um poder elemental diferente do que qualquer um tenha visto antes. Ela é uma garota lutando pra proteger seus amados de um poder ancestral E se preocupando que ELA mesma pode ferir-los. Uma garota amadurecendo em um momento de conflitos na sua terra natal, sua jornada é uma jornada de amadurecimento e dominação do seu próprio poder. Você consegue dizer onde essa história encaixa "Enquanto isso eu vou ficar sexy para o meu encontro no Baile de Shurima"

Consegue ver quão coesa Taliyah é? Quem ela é, o que ela faz, como ela é ... Tudo isso faz sentido. Por que ela se parece com o que ela é? Porque FAZ SENTIDO [...]¹¹⁵.

O designer em sua fala afirma que existem 33 campeãs sexualizadas no jogo, e até o momento são 44 campeãs no total¹¹⁶, sendo que dessas duas são crianças (*Annie* e *Taliyah*), três são *yordles*¹¹⁷ (*Tristana*, *Lulu* e *Poppy*), duas não tem aspectos humanoides (*Anivia* e *Rek'Sai*), sobrando assim um total de quatro campeãs de aspecto humanoide (e que não são crianças) que não são sexualizadas. Além disso, é interessante perceber que um dos motivos que o *designer* dá para uma maior diversidade na criação de personagens, é justamente a maior plasticidade criativa que é possível a partir dessa possibilidade

E tal como na minha experiência já narrada no jogo, uma das voluntárias na resposta do questionário – aqui identificada como Sivir – coincidentemente relatou ter

115. <http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/historia-e-arte/8gpm6pfc-consertei-a-cara-da-taliyah?comment=0049>

116. Não estou incluindo nessa contagem os Kindred, que possuem um aspecto feminino e um masculino em sua composição.

117. Uma raça mítica à qual vários campeões do jogo pertencem.

uma reação semelhante com campeões, com relação a personagens de habilidades de curto e longo alcance.

Quando comecei só jogava com personagens femininas e até a pouco tempo atrás só jogava como atirador e mago (tanto de ataque quanto support), mas agora estou aprendendo outras funções. Descobri que gosto muito de jogar na top lane. Acho que a questão era muito mais querer ver representantes fortes do gênero feminino, ainda que eu não fosse lá a melhor jogadora. Agora não ligo tanto pra isso. A questão da classe de campeão é só porque eu de fato sou muito insegura com as minhas habilidades e chegar perto de outros players inimigos no pvp me deixava nervosa, com medo de cometer erros e prejudicar minha equipe. Terores psicológicos da vida que se refletem no jogo.

Sobre esses terrores psicológicos que se refletem no jogo, Ratan afirma que

Ambos os estudos [as duas pesquisas que são descritas no artigo] sugerem que mulheres não são tão confiantes em suas habilidades de jogo quanto os homens. Isso pode ser interpretado como uma causa para a disparidade de gênero no jogo – porque mulheres não são tão confiantes em suas habilidades, elas ou não jogam ou escolhem jogar como suporte – mas achamos que dificilmente essa é a história completa. Dois outros fatores, os quais provavelmente contribuem para o vício sistemático nos jogos competitivos como um todo, são o clima social que é hostil às mulheres, e o estereótipo de que mulheres não pertencem ou não tem habilidade no jogo¹¹⁸. (RATAN et al., 2015, p. 456)

Esse clima hostil também pode acabar influenciando na permanência das jogadoras. Claro que há um determinado número de jogadores que podem deixar de jogar o jogo que seja, por inúmeros motivos. No entanto, durante esta pesquisa, em relatos nos grupos do *facebook*, foi constatado que existe alguma recorrência de mulheres que deixam de jogar [por tempo indeterminado ou não] por conta dos recorrentes assédios praticados, ainda que possam voltar ao jogo um tempo depois.

Como Sivir novamente relata:

Quando eu comecei a jogar, me sentia muito mal. Inclusive, por conta desse tipo de coisa, eu deixa de jogar League of Legends por mais de 1 ano. Quando voltei, passei a evitar jogos sem time fechado e sozinha. Sozinha só jogo aram porque não é tão competitivo. Mas no Summoners Rift, se o time não tá completo, avalio a atitude dos jogadores aleatórios. Se eles começam a se tornar muito agressivos e insistentes com cobranças e começam a agredir qualquer pessoa verbalmente ou alguma atitude negativa que prejudica o jogo, eu sempre muto os mesmos e reporto no final da partida. Sempre, sempre, sempre.

118. Both studies also suggest that females are not as confident in their gameplay ability as males. This could be construed as a cause of the gender disparity in the game – because females are not confident in their abilities, they do not play the game or they choose to play Support—but we find it unlikely that this is the whole story. Two other factors, which likely contribute to the systematic gender gap in competitive games as a whole, are the social climate that is hostile to females, and the stereotype that females do not belong in, or are not skilled at, the game. (RATAN et al., 2015, p. 456)

No entanto a maioria que enviou *report/ticket* sobre algum caso de preconceito não teve feedback relacionado à sua denúncia. O sistema de denúncia foi reformulado para dar uma maior agilidade e feedback, saindo de um sistema em que a comunidade julgava qual a melhor atitude a tomar com relação a um jogador ofensivo[chamado de Tribunal], para um baseado em num sistema automático de reconhecimento do comportamento ruim, punição e feedback para quem denunciou¹¹⁹.

Você participa de fóruns relacionados ao jogo? Faz comentários? Como é a recepção a esses comentários?

Sivir - Os únicos dois grupos que participo permitem apenas mulheres, um para denunciar misoginia e outro que é um ambiente seguro para jogadoras se conhecerem, jogarem juntas, compartilhareм dicas, e etc. Já tentei participar de grupos mistos, mas sempre dá briga.
Morgana – Não costumo participar de fóruns sobre o jogo porque acredito que deve haver bastante preconceito lá também e não preciso me expor e ler ofensas em fóruns.
Sona – Participo de grupos no facebook, mas só comento e converso em grupos exclusivamente femininos.
Nami – Só em grupos femininos
Rek'Sai – Eu participo há meses somente de fóruns femininos de League. Comecei há menos de uma semana a participar de fóruns mistos e não fiz muitos comentários ainda. Então não sei como é a mim recepção fora de coletivos feministas.
Caitlyn – Apenas leio os fóruns.
Zyra – Não participo ativamente dos fóruns.
Riven – participo de grupos no facebook e não entro no fórum oficial do league, os grupos dos quais participo são em sua maioria apenas de mulheres, o que foge esta regra são os LGBT, então meus comentários são bem recebidos de modo geral
Ashe – Comento apenas com amigos/conhecidos.
Vayne – Em fórum era mais de boa

Nessa pergunta pretendi investigar como as mulheres que jogam *League of Legends* ocupam os espaços além do jogo. Aparentemente, nem todas compreenderam que a pergunta incluía o *Facebook* como um tipo de fórum [até porque estarmos no mesmo grupo foi o que possibilitou que elas respondessem o

119. Cf. <http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/novo-sistema-de-reforma-do-jogador-em-testes> [Acesso em 27/03/2016]

questionário]. Portanto, a informação básica é que todas participam dos espaços para além daqueles grupos sim, e a partir dessa premissa a questão se torna então saber qual a relação delas com esses espaços.

Assim, grande parte delas não se sente à vontade de participar de fóruns, sejam eles grupos mistos no *Facebook* ou outros fóruns. Sendo assim, sua “participação” se dá de maneira silenciosa nesses grupos, como no caso de Caitlyn e Zyra, por exemplo. Ou apenas nos grupos do *Facebook* exclusivamente femininos, como é o caso da maioria. Inclusive, como dito anteriormente, este questionário foi divulgado em dois desses grupos, e depois da fase de aplicação do questionário, descobri outros dois, nos quais também entrei, apesar de que eles não terem entrado no escopo da pesquisa, que já se encontrava em período de sintetização dos dados para sua conclusão.

Há ainda um comentário importante a ser feito, no processo de pesquisa eu reparei que é possível interações de afirmação do gênero com a qualidade da jogadora, o que pode ter a ver com a autoconfiança [ou a falta dela] relatada anteriormente. Quinn, por exemplo, além de ter um nome de invocadora feminino, não tem problemas em se referir a si própria no feminino e aparenta autoconfiança em suas habilidades ao afirmar “É só ignorar, afinal, eu era melhor que ele”. Ao mesmo tempo em que fala que “Mulheres que dão rage em mulheres, não considero rage, só insegurança de si”.

No mesmo tópico mencionado anteriormente (página 72), uma invocadora se manifesta em apoio à autora do tópico:

Eu troquei de nick pra um mais feminino e eu presenciei machismo algumas vezes. E teve só duas situações que o machismo foi muito grotesco, a ponto de eu sair da partida realmente me sentindo mal e não joguei mais naquele dia. Ninguém, absolutamente, NINGUÉM, tem o direito de me fazer me sentir assim, por motivo algum. Estou aqui nesse jogo pra me divertir e não sou obrigada a aguentar gente babaca falando %%%%. Eu geralmente desconverso, peço com educação pra parar, muto, ou delete a pessoa, quando vejo que começa a se engraçar. Eu não dou rage de volta. Já pensei em voltar pro meu nick unissex antes? Já. Já escondi que sou mulher e falei tudo com artigos masculinos? Sim. Eu jogo desde agosto de 2013 e só agora eu resolvi me posicionar como a mulher que eu sou. E no começo eu me sentia intimidada. Hoje me sinto empoderada.

Essas falas, em conjunto parecem corroborar a ideia de que há, entre os variados motivos para a não permanência, desistência, insegurança e outros sentimentos e atitudes negativas relacionadas a mulheres e videogames se deem também por uma falta de confiança em suas habilidades [o que é claramente diferente

de possuir tais habilidades]. Assim, a discussão sobre o comportamento de jogadores e acerca das habilidades de mulheres ao jogar videogames são perpassadas pelo assunto discutido no capítulo dois, ao apresentar evidências da diferenciação de gênero que é inculcada nas crianças desde cedo.

Diferenciação essa que baseada no *habitus* inculcado e na violência simbólica, que reafirmam espaços e exclusões baseadas em critérios de gênero. Assim nesse processo de reafirmação, saem perdendo também as mulheres que se interessam pela profissionalização na área. De acordo com Morgan Ramine, uma ex-jogadora profissional, apenas 5% dos jogadores profissionais de videogame são mulheres¹²⁰.

Entre as voluntárias desta pesquisa apenas uma [Fiora] relatou claramente ter pretensões de chegar a jogar no cenário profissional. Apesar de Sejuani haver afirmado jogar competitivo em grupo, isso não necessariamente significa profissionalização, pode se tratar de time fechado com intuito de jogar partidas ranqueadas. Claro que nem todo menino que gosta de jogar futebol, necessariamente tem talento e persistência para dar continuidade a esse sonho.

No entanto, considerando o ambiente hostil à permanência de mulheres, há uma tendência à criação de times e competições exclusivamente femininas¹²¹, como forma de resistir, ocupar e desmistificar os videogames como um espaço naturalmente masculino.

120. Cf. <http://universityofcalifornia.edu/news/taking-gaming-new-level> [acesso em 15/08/2016]

121. Cf. <http://iq.intel.com.br/jogando-como-menina-em-esportes-eletronicos/> [acesso em 15/08/2016]

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizar a territorialidade virtual e o *habitus* como categorias base de análise para a compreensão das relações de poder entre os gêneros dentro do ciberespaço, intencionei trazer à tona discussões sobre a inculcação de preconceitos e sentimento de pertencimento, que fluem do mundo material para o mundo virtual e vice-versa, resultando entre outras questões, na construção de territórios segregados no ciberespaço. Ademais é claro, de dar voz às jogadoras de um dos jogos com maior número de usuários no mundo atualmente, lhes permitindo que falem sobre como é ser mulher em tais ambientes considerados socialmente como masculinos.

Apesar da quantidade de casos e falas apresentados, e que existem aos montes, o intuito deste trabalho não foi apenas mostrar que tais relações de subordinação existem no ciberespaço tendo como foco principal *League of Legends*. Existem casos aos montes, de maior ou menor agressividade, reportagens e pesquisas que demonstram que essa é sim uma realidade enfrentada por inúmeras mulheres que se atrevem a adentrar este espaço considerado como masculino por uma parcela do público desse e de outros jogos. Em um dado momento da pesquisa, inclusive, eu já não precisava procurar casos, eles apenas surgiam, cotidianamente. Assim, a intenção principal foi, em primeiro lugar, compreender como a construção de uma territorialidade específica influencia nas experiências dessas mulheres que ousam adentrar, permanecer e se afirmar [ou não], e como elas se sentem e reagem a tais situações.

Não pretendo, de maneira alguma, implicar que todos os homens presentes nesse ambiente atuam dessa maneira. Meu objetivo foi apenas demonstrar o quanto estão arraigados preconceitos dos mais variados tipos [no caso dessa pesquisa, especificamente, os de gênero]. Ao mesmo tempo em que alguns se agarram ferozmente aos seus modos pré-estabelecidos de ver o mundo, há uma mudança de consciência de uma parcela de jogadores. Em vários dos posts visitados existem manifestações de apoio provenientes de jogadores, que seja por terem namoradas ou amigas que jogam e sofrem com essa situação, já haviam percebido que as violências cotidianas que essas mulheres sofrem apenas por conta de seu gênero são atitudes que devem ser excluídas do cotidiano do jogo.

E se, inicialmente a pesquisa se apresentava como tendo um caminho definido metodologicamente, tal horizonte foi ampliado enormemente ao me debruçar sobre a literatura disponível e sobre as possibilidades derivadas da pesquisa de campo. A importância de se estudar espaços que vão para além do espaço material só aumentam, quanto mais entramos em uma sociedade conectada como é a da segunda década do século XXI. São expandidos assim os espaços de disputa que já existiam anteriormente, com novas conotações e necessidade de serem analisados em suas peculiaridades sem, no entanto, perder a conexão com as relações sociais preexistentes no mundo material.

Não intenciono tomar este assunto como esgotado ou esta pesquisa como fechada. Ela antes me parece apenas iniciada, com agora uma série de possibilidades abertas para um maior desenvolvimento. Uma série de potencialidades que podem ser ainda desenvolvidas desembocando em diversas e frutíferas pesquisas e que quem sabe, possam contribuir para a compreensão dos limites impostos pelo gênero e a superação dos mesmos.

Finalizo este texto com o intuito de continuar ainda a investigação, partindo agora para o próximo passo, que é entrar no mundo das partidas ranqueadas e experimentar quais as diferenças que podem ser experimentadas, e os limites experimentados pelos papéis de gênero nesse espaço ainda mais acirrado pela competitividade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5.1 OBRAS CITADAS

ABBISS, J. Boys and machines: gendered computer identities, regulation and resistance. **Gender and Education**, v. 23, n. 5, p. 601–617, 2011.

AGOSTO, D. E. Girls and gaming: a summary of the research with implications for practice. **Teacher Librarian**, v. 31, n. 3, p. 8–14, 2004.

ARENDT, H. **A condição humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

BAUMAN, Z. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BEAUVOIR, S. DE. **O Segundo Sexo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BEAVIS, C.; CHARLES, C. Would the “real” girl gamer please stand up? Gender, LAN cafés and the reformulation of the “girl” gamer. **Gender and Education**, v. 19, n. 6, p. 691–705, 2007.

BICCA, A. D. N. et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: Filosofia e Educação**, v. 18, n. 1, p. 87–104, 2013.

BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BRITO, C. Ressignificando o conceito de território. In: **A PETROBRAS e a gestão do território no Recôncavo Baiano**. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 236.

BRYCE, J.; RUTTER, J. Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers’ Visibility. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, p. 243–255, 2002.

CARDOSO, R. C. L. **Sub-cultura: Uma terminologia adequada?** Marginalização Cultural. **Anais...**Belo Horizonte: 1975

CASSEL, J.; JENKINS, H. Chess for Girls?: Feminism and Computer Games. In: **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge: MIT Press, 1998. p. 2–45.

CONNELL, R.; PEARSE, R. **Gender - In World perspective**. Cambridge: Polity Press, 2009.

CORRÊA, M. O sexo da dominação. **Novos Estudos Cebrap**, v. 54, n. 18, p. 1–17, 1999.

COCKBURN, CYNTHIA. **On The Machinery of Dominance: Women, Men, and Technical Know-How**. WSQ: Women’s Studies Quarterly, v. 37, n. 1-2, p. 269–273, 2009.

DOMINGUES, J. L. P. **A cultura dos “coitados”: trajetória social e sistema de arte**. VI ENECULT. **Anais...**Salvador: 2010

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: DIFEL, 1985.

- FORTIM, I. (PUC-S.; COSENTINO, L. A. M. (USP). **Mulheres e Games: Diferenças Intersexuais no Uso e Preferência de Jogos Eletrônicos**. VII Simposio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). **Anais...**Belo Horizonte: 2008
- FRAGOSO, S. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, p. 195, 23 jun. 2015.
- FRAGOSO, S.; REBS, R. R.; BARTH, D. L. Territorialidades virtuais - Identidade, posse e pertencimento em ambientes multiusuário online. **Matrizes**, v. 5, n. 1, p. 1–15, 2011.
- HAESBAERT, R. **Da Desterritorialização à Multiterritorialidade**. X Encontro de Geógrafos da América Latina. **Anais...**São Paulo: 2005
- HAESBAERT, R. Território e Multiterritorialidade: Um Debate. **GEOgraphia**, n. 17, p. 19–46, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LIGHT, J. S. When computers were women. **Technology and Culture**, v. 40, n. 3, p. 455–483, 1999.
- MARGOLIS, J.; FISHER, A. **Unlocking the Clubhouse: Women in Computing**. Massachussetts: [s.n.]. v. 1
- MASSARANI, S. A. **Cruzando fronteiras - A (re)produção de Valores nos videogames Online**. [s.l.] Universidade Federal Fluminense, 2013.
- MILLER, D.; SLATER, D. **The internet - An Ethnographic Approach**. 1. ed. New York: Berg, 2000.
- MOITA, F. M. G. DA S. C. **Relações de Gênero nos games: Os estabelecidos e os outsiders**, 1999.
- OLIVEIRA, R. O. DE. **Garotas que jogam videogame: Expressões de Identidade e Interações sobre Cultura Gamer no Facebook**. [s.l.] UNISINOS, 2014.
- RATAN, R. A et al. Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. **Games and Culture**, v. 10, n. 5, p. 438–462, 2015.
- RODRIGUES, L. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidade em League of Legends**. [s.l.] Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.
- SAFFIOTI, H. **Genêro, Patriarcado e Violência**. São Paulo: Expressão Popular, 2015.
- SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura : o advento do pós- humano. **Revista Famecos**, v. 1, n. 22, p. 23–32, 2003.
- SCOTT, J. W. Usos e Abusos do Gênero. **Projeto História**, n. 45, p. 327–351, 2012.
- SHAW, A. **Gaming At The Edge - Sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- SIQUEIRA, M. J. T. A Constituição da Identidade Masculina: Alguns Pontos para Discussão. **Psicologia USP**, v. 8, n. 1, p. 113–130, 1997.

5.2 OBRAS CONSULTADAS

AMARAL, A. Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. **Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 11, n. 1, p. 14–24, 2009.

BOYD, DANA. **It's Complicated: The Social Lives Of Networked Teens**. New Haven: Yale University Press, 2014. 281 p.

CORRÊA, Mariza. **O sexo da dominação**. *Novos Estudos Cebrap*, v. 54, n. 18, p. 1–17, 1999. Disponível em: <http://www.novosestudos.com.br/v1/files/uploads/contents/88/20080627_bourdieu_e_o_sexo.pdf>.

FRAGOSO, S. ; RECUERO, R. ; AMARAL, A. R. . **Métodos de Pesquisa para Internet**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. v. 1. 239p.

HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony. **Resistance through rituals: Youth subcultures in post-war Britain**. 2. ed. New York: Routledge, 2006.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2013

LIGHT, Jennifer S. When Computers Were Women. In: **Technology and Culture**. Volume 39. Número 3. Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1999. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/journals/technology_and_culture/v040/40.3light.html#REF10>

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. *Educação & Realidade*. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995, pp. 71-99.

SEGATA, Jean. **A Caixa Preta da Etnografia no Ciberespaço**. 2014, Natal: [s.n.], 2014. p. 1–17.