



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM JORNALISMO**

JÉSSICA NASCIMENTO

**ESTEREÓTIPOS FEMININOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS *ONLINE*:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO
EM *LEAGUE OF LEGENDS***

Salvador
2016.1

JÉSSICA NASCIMENTO

**ESTEREÓTIPOS FEMININOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS *ONLINE*:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO
EM *LEAGUE OF LEGENDS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Prof^a Dra. Graciela Natansohn

Salvador
2016.1

Esse padrão de apresentação das mulheres como fundamentalmente fracas, ineficientes ou, por fim, incapazes tem maiores ramificações além dos personagens em si e dos jogos específicos que habitam. Nós temos que lembrar que esses jogos não existem no vácuo: eles são uma parte cada vez mais importante e influente do nosso ecossistema social e cultural.

Anita Sarkeesian (2013)

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, gostaria de agradecer ao "destino", por fazer com que eu me apaixonasse pelos videogames aos 6 anos, desde o Super Nintendo.

À minha mãe, por ser a mulher mais forte que já conheci.

À minha família, que, mesmo reclamando, permitiu minhas horas de "vício".

A Luíza Macêdo, pela paciência e carinho. Obrigada por me incentivar a não desistir nas várias vezes que pensei em fazê-lo.

Ao meu primo Ygor Cunha, meu parceiro nos jogos.

À Faculdade de Comunicação, pelo amadurecimento intelectual que tive nesses últimos anos.

Ao Grupo de Pesquisa em Gênero, Tecnologias Digitais e Cultura (Gig@) pelo grande apoio e tudo que aprendi nas reuniões. Jamais esquecerei.

A todas as amizades, experiências e momentos que vivenciei (e ainda vivencio) nos games. Jogar é algo que amo e que sempre fará parte de quem sou.

Muito obrigada!

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar estereótipos de gênero presentes na construção dos aspectos visuais, funcionais e narrativos das personagens femininas "Tanque" e "Suporte", do jogo eletrônico *online* League of Legends (LoL), por estas serem as funções mais estereotipadas entre todas do jogo. Pretendeu-se constatar se a presença de estereótipos femininos no LoL, decorrente de determinados padrões sociais e estéticos impostos à representação midiática das mulheres, influencia na dinâmica e interação entre os(as) jogadores(as) ou reflete em suas percepções em relação às diferenças de gênero e à presença feminina no jogo. A escolha de *League of Legends* como objeto de estudo se deu por sua relevância no cenário atual dos jogos eletrônicos *online* e também pela presença marcante de estereótipos tradicionais e rígidos nas referidas personagens, apesar das transformações sociais e políticas decorrentes dos movimentos feministas. Neste trabalho, os jogos eletrônicos são entendidos como fenômenos culturais, capazes de contribuir para a formação dos modos de ser e agir de um indivíduo. Desta forma, é pertinente analisar quais efeitos os estereótipos de gênero exercem na formação individual de jogadoras e jogadores.

Palavras-chave: Jogo eletrônico online. Representações de gênero. Interatividade. Estereótipos. Personagens femininas.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze gender stereotypes present in the construction of the visual aspects, functionals and narrative aspects of the female characters "Tank" and "Support" of the online electronic game League of Legends (LoL), for these are the most stereotyped roles in the game. It was intended to see if the presence of stereotypes in LoL, due to certain social and aesthetic standards imposed on media representation of women, influences the dynamics and interaction between players, as well as their perceptions about gender differences and the female presence on LoL or reflects in their perceptions of the differences gender and women's presence in the game. The choice of subject happened from the relevance of League of Legends in the present scenario of online electronic games and also the strong presence of traditional and rigid stereotypes in these characters, despite the social and political changes resulting from the feminist movements. In this research, electronic games are seen as cultural phenomena, that contribute to the formation of the ways of being and acting of an individual. Thus, it is relevant to analyze what effects the gender stereotypes have on individual formation players.

Keywords: Online electronic game. Gender representations. Interactivity. Stereotypes. Female characters.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comando de chat <i>/all</i>	16
Figura 2 - Tela de seleção das opções de jogo.....	42
Figura 3 - Tela de Seleção.....	44
Figura 4 - Tela de Carregamento.....	45
Figura 5 - Mapa de <i>Summoner's Rift</i>	46
Figura 6 - Posição nas rotas.....	47
Figura 7 - Botão "Mudo".....	48
Figura 8 - Tela de balanço geral da partida.....	49
Figura 9 - Tela de denúncia.....	50
Figura 10 - <i>Feedback</i> de denúncia.....	51
Figura 11 - Tristana (Atirador) e Kha'Zix (Assassino/Lutador).....	55
Figura 12 - Darius (Lutador/Tanque) e Ahri (Mago).....	55
Figura 13 - As exceções em <i>League of Legends</i>	57
Figura 14 - Seção "Comportamento do Jogador: Suportes.....	59
Figura 15 - Os Suportes Braum e Soraka.....	60
Figura 16 - Seção "Comportamento do jogador": Tanques.....	62
Figura 17 - Leona, uma das três Tanques.....	63
Figura 18 - Jarvan IV, um dos 17 Tanques.....	64

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Sexo dos personagens de <i>League of Legends</i>	53
Gráfico 2 - Apresentação dos personagens de <i>League of Legends</i> quanto às suas características humanas e não-humanas.....	54
Gráfico 3 - Sensualidade, nudez ou hipersexualização dos personagens femininos e masculinos de <i>League of Legends</i>	56

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

Coop. Vs. IA - Cooperação *versus* Inteligência Artificial (tradução livre)

ESA - (*The Entertainment Software Association*)
Associação de Softwares de Entretenimento (tradução livre)

LoL - *League of Legends*

MMORPG - (*Multi Massive Online Role-Playing Games*)
Jogos de Interpretação Massivos Multijogador On-line

MOBA - *Multiplayer Online Battle Arena*
Arena de batalha on-line para multijogadores (tradução livre)

PC - *Personal Computer*
Computador pessoal

PvP - *Player vs Player*
Jogador *versus* jogador

RPG - *Role Playing-Game*
Jogo de interpretação de personagens

RTS - *Real-Time Strategy*
Estratégia em tempo real

TF - *Teamfight*
Batalha de time (tradução livre)

WoW - *World of Warcraft*

SUMÁRIO

1. Uma introdução.....	10
1.1 Objetivo de pesquisa.....	13
1.2 A proposta de pesquisa é:.....	13
2. A metodologia utilizada.....	14
3. Por que pesquisar gênero em jogos eletrônicos?.....	18
Capítulo 1: Jogo enquanto fenômeno cultural.....	23
1.1 Definindo "jogo".....	23
1.2 Jogos eletrônicos: uma extensão da realidade.....	25
Capítulo 2: Jogos eletrônicos e gênero: uma relação marcada por estereótipos.....	29
2.1 Como os jogos eletrônicos tratam questões de gênero?.....	29
2.2 As mulheres na história dos jogos eletrônicos.....	31
2.3 Elas nos jogos: percepções e mudanças.....	34
2.4 O que há por trás da representação das mulheres?.....	37
Capítulo 3: Bem-vindo(a) a <i>Summoner's Rift</i>: conhecendo <i>League of Legends</i>.....	41
3.1 <i>League of Legends</i> e suas particularidades.....	41
3.2 Hora de jogar!.....	43
3.3 Enfim, <i>Summoner's Rift</i>	45
Capítulo 4: Tanques, Suportes e percepções em <i>League of Legends</i>.....	53
4.1 Primeiras impressões em <i>League</i>	53
4.2 Conhecendo os "Supps".....	58
4.3 Quem são os(as) Tanques?.....	62
Capítulo 5: O que acontece em <i>Summoner's Rift</i>: resultados e discussão.....	66
5.1 Das vezes que fui "Vadia".....	67
5.2 Das vezes que fui "Incapaz".....	70
5.3 Das vezes que fui " <i>Shemale</i> ".....	73
5.4 Das vezes que pertenci à "Norma".....	74
Considerações finais.....	79
Referências.....	81
Glossário.....	86
Anexo.....	87

1. Uma introdução

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais visibilidade e espaço. No começo de sua história, eles eram pensados e produzidos dentro de universidades para servir de objeto de pesquisa na área tecnológica. Depois, passaram a ser comercializados para o público por empresas pioneiras como a *Atari* (1972), chegando ao lar de muitas famílias através dos *consoles*, aparelhos conhecidos popularmente como “*videogames*”. Graças aos avanços tecnológicos constantes, os jogos eletrônicos ganharam uma estética própria e se reinventaram com o passar do tempo. Hoje, eles estão disponíveis em computadores, *smartphones* e *tablets* e são encontrados na forma de jogos para PC, jogos *online*, emuladores e *consoles* portáteis.

Atualmente, os jogos eletrônicos não apenas encantam com seus gráficos e desempenho modernos: eles também configuram novas dinâmicas e maneiras de jogar. A influência de outras mídias, como o cinema, proporciona novas experiências a jogadores e jogadoras, que, hoje, já conseguem vivenciar aventuras intensas em mundos fantásticos e interagir com o que está a sua frente. É diante desse contexto que a cultura dos jogos eletrônicos se estabelece. Antes considerados apenas como artefatos de entretenimento, os jogos agora suscitam discussões mais complexas, ora positivas, a exemplo da sua contribuição para a educação e a saúde, ora negativas, como a falta de concentração, improdutividade e o estímulo da violência causado pela interação de jovens com os *videogames* (FALCÃO, 2010; GOULART, 2012).

Em meio a tantos embates polêmicos, este estudo se dedicou a compreender a relação entre jogos eletrônicos e gênero, por acreditar na necessidade de se discutir não só o modo estereotipado como as mulheres são representadas nessa mídia, mas também as consequências disto para quem está jogando. O que significa, por exemplo, o uso constante da nudez para representar personagens femininas? Há algo por trás dos papéis secundários e de assistência relegados a essas personagens? Será que tais concepções em torno da imagem feminina são exclusivas dos jogos eletrônicos? Como tudo isto afeta jogadoras e jogadores?

São questionamentos como esses que inspiraram o processo de criação e a definição do objetivo desta pesquisa, que buscou analisar estereótipos de gênero presentes na construção de aspectos visuais, funcionais e narrativos das

personagens femininas "Tanque" e "Suporte" do jogo eletrônico online *League of Legends* (LoL). A proposta foi verificar se os estereótipos femininos no jogo, oriundos de padrões sociais e estéticos impostos ao corpo e à representação midiática das mulheres, influenciam na interação entre jogadoras e jogadores, assim como suas percepções em relação às diferenças de gênero e à presença feminina no jogo.

O MOBA¹ *League of Legends* (LoL) foi escolhido como objeto de estudo graças a sua relevância no cenário atual, eleito o jogo de computador mais jogado em 2015, e por investir em campeonatos profissionais com prêmios milionários que reúnem bastante público. No LoL, os jogos acontecem em partidas, onde duas equipes formadas por invocadores (como são denominados jogadoras e jogadores em *League*) escolhem personagens - ou "campeões/ãs" - para jogarem diferentes modos de jogo. Independente do modo escolhido, os times precisam bolar estratégias para destruir o *Nexus*, estrutura que determina a vitória de uma equipe.

Para além da popularidade do LoL, a *Riot Games* (2006), companhia responsável pela criação do jogo, apresenta-se como aspirante a ser "a empresa mais focada do mundo na experiência do(a) jogador(a)" e que visa "desafiar as convenções"². Mas, apesar do posicionamento defendido pela *Riot*, *League of Legends* ainda persiste na fórmula antiga da indústria dos jogos eletrônicos, que direciona a produção dos jogos para um público formado por homens jovens (GOULART e HENNIGEN, 2014; SARKEESIAN, 2013). A maioria das personagens é retratada através de corpos femininos idealizados, com seios, nádegas e coxas explicitamente avantajados, o que restringe a pluralidade da representação feminina no jogo.

Porém, mais importante do que apenas evidenciar a "ausência representacional" (GOULART e HENNIGEN, 2014) das mulheres, é aprofundar a discussão, ao entendê-la no âmbito em que acontece, ou seja, na interação entre jogadores(as). Se for levado em consideração que os jogos eletrônicos, assim como qualquer outra mídia, exercem um poderoso efeito de formação sobre os sujeitos (SARKEESIAN, 2013), quais são, portanto, as consequências da falta de

¹MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) é um subgênero de jogos de estratégia em tempo real - ou RTS (*Real-Time Strategy*) -, em que as ações são focadas em um único personagem. Diferente dos jogos de MMORPG (*Multi Massive Online Role-Playing Games*), como *World of Warcraft* (WoW), os RTS são jogados através de partidas, mas sem a presença de turnos para realizar uma ação.

²Informação disponível em: <<http://www.riotgames.com/riot-manifesto>>. Acesso em 08 de setembro de 2016.

representatividade feminina nesse universo, tanto para jogadores(as) do LoL como para de qualquer outro jogo?

Para responder a essas questões, o **capítulo 1** discutiu os conceitos de jogo e jogo eletrônico e as novas configurações trazidas pela cultura dos jogos eletrônicos. O **capítulo 2** abordou a relação das mulheres com as tecnologias e, conseqüentemente, a presença feminina nos jogos eletrônicos, baseando-se em definições como a de gênero e estereótipo. Já o **capítulo 3** apresentou o jogo *League of Legends* e suas particularidades, através de referências sobre a dinâmica, as mecânicas, regras e as formas de comunicação do LoL. No **capítulo 4**, foi realizada uma análise das construções visuais de personagens de sexo feminino em *League* e das campeãs de função Suporte e Tanque. O **capítulo 5** se concentrou nas reações de jogadores(as) obtidas pelas filmagens, promovendo questionamentos acerca dos resultados. Por fim, as **considerações finais** reuniram as reflexões deste estudo, cujo objetivo é colaborar com o campo dos *Game Studies*, "área de estudos necessariamente interdisciplinar, que visa compreender as diversas formas através das quais os jogos digitais se constituem como cultura" (MITSUISHI *apud* GOULART, 2012, p. 13).

1.1 Objetivo de pesquisa

O objetivo deste trabalho é analisar estereótipos de gênero presentes na construção de aspectos visuais, funcionais e narrativos de algumas personagens femininas, do jogo eletrônico *online League of Legends*. Após verificar a quantidade de personagens de sexo feminino e seus papéis no LoL, foram escolhidas as que desempenham as funções “Tanque” e “Suporte”, por estas cumprirem com maior rigor o requisito de análise desta pesquisa, isto é, serem as funções mais estereotipadas entre todas do jogo. Pretendeu-se constatar se a presença de estereótipos femininos no LoL, decorrente de determinados padrões sociais e estéticos impostos à representação midiática das mulheres, influencia na dinâmica e interação entre os(as) jogadores(as) ou reflete em suas percepções em relação às diferenças de gênero e à presença feminina no LoL.

1.2 A proposta de pesquisa é:

1. Realizar uma breve contextualização sobre a história dos jogos eletrônicos, atrelada às discussões que reforçam a problemática de gênero nessa mídia eletrônica;
2. Explicar o conceito de gênero, a partir das teorias feministas, relacionando-o aos embates acerca das representações midiáticas das mulheres;
3. Discutir o significado e as consequências socioculturais dos estereótipos para a construção da imagem das mulheres;
4. Apresentar o jogo *League of Legends* e suas particularidades, assim como as personagens de função primária "Tanque" e "Suporte", objetos deste estudo;
5. Mapear e tipificar estereótipos femininos no jogo, a partir da análise das interações e da literatura já existente sobre jogos eletrônicos e gênero;
6. Averiguar se os estereótipos constatados influenciam na dinâmica e interação entre os(as) jogadores(as).

2. A metodologia utilizada

Para entender como jogadores e jogadoras criam percepções sobre as diferenças de gênero e à presença feminina em *League of Legends*, este estudo se propôs a realizar duas etapas de análise, interligadas entre si: na primeira, fez-se um panorama sobre a representação dos aspectos visuais das campeãs do LoL, para se ter uma noção dos estereótipos de gênero presentes nas *splash arts*³, ou seja, nas ilustrações bem elaboradas que apresentam as(os) personagens em *League*. Em seguida, foi feita uma análise quantitativa e descritiva dos estereótipos encontrados, confrontando o modo como personagens masculinos e femininos são retratados no LoL. Depois, foram analisados e comparados os aspectos visuais, funcionais e narrativos⁴ - enredos que contam a trajetória dos(as) personagens - das campeãs e campeões Suportes e Tanques, escolhidos(as) para estudo. A pesquisa se restringiu à função primária no jogo pois um único personagem pode desempenhar mais de uma função - o que seria extenso de analisar. Foram utilizadas as quatro categorias criadas pelo autor George Popescu (2004) – “Barbie”, “Mágica”, “Lucy” e “Xena” – para classificar personagens femininas nos *videogames*, no intuito de aprofundar as discussões sobre as Tanques e Suportes do LoL.

Entende-se, contudo, que analisar diferenças de gênero pode abrir margem para a oposição binária masculino-feminino (SCOTT *apud* LOURO, 1997, p. 30-31). A dicotomia realça a superioridade do primeiro elemento (no caso, o "masculino"), configurando um cenário em que um pólo é dominante e o outro é o dominado. A desconstrução dessa lógica acontece quando há o reconhecimento de que o binarismo não é fixo, mas sim construído.

Tais pares correspondem, é possível imediatamente perceber, ao masculino e ao feminino, e evidenciam a prioridade do primeiro elemento, do qual o *outro se deriva*, conforme supõe o pensamento dicotômico. Ora, é fácil concluir que essa lógica é problemática para a perspectiva feminista, já que ela nos "amarra" numa posição que é, aparentemente, conseqüente e inexorável. Uma lógica que parece apontar para um lugar "natural" e fixo para cada gênero. (LOURO, 1997, p. 32)

³Em *League of Legends*, existe a versão clássica das *splash arts* e a versão para *skin* - ilustrações diferenciadas dos(as) campeões(ãs) -, disponível apenas para compra.

⁴As histórias de origem dos(as) campeões(ãs) podem ser conferidas no link: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

Esta pesquisa não ignora essas questões. Ao entender gênero como uma construção social que varia em cada sociedade e contexto histórico (LOURO, 1997), compreende-se que não há espaço para argumentos essencialistas. A análise de campeãs e campeões, portanto, não pretendeu determinar concepções fixas com base no sexo biológico, mas sim mostrar que a pluralidade de homens e, sobretudo, de mulheres é suprimida por representações estereotipadas.

Graças à quantidade significativa de personagens femininas disponíveis para escolha, foi possível realizar um estudo de caso sobre *League of Legends* e, assim, identificar estereótipos na construção das campeãs. Reuniu-se "o maior número de informações detalhadas, por meio de diferentes técnicas de pesquisa" (GOLDENBERG, 2004, p. 33-34), para apreender a totalidade do fenômeno e descrever a complexidade do caso em questão. Mas, para constatar a influência dos estereótipos na dinâmica e interação entre jogadores(as), precisou-se entender de que forma esses sujeitos se comportam no ambiente do jogo quando são desafiados ou precisam lidar com as diferenças de gênero. Na observação participante,

[...] o pesquisador coleta os dados através da sua participação na vida cotidiana do grupo ou da organização que estuda, observa as pessoas para ver como se comportam, conversa para descobrir as interpretações que têm sobre as situações que observou, podendo comparar e interpretar as respostas dadas em diferentes situações. (GOLDENBERG, 2004, p. 47)

Baseando-se nesse método de pesquisa, a segunda etapa do estudo verificou as consequências dos estereótipos para os(as) jogadores(as) no ambiente do jogo. A comunicação verbal entra como um elemento de construção da personalidade das(os) invocadoras(es). É através do *chat* (bate-papo) do jogo que eles/elas dialogam, assumem posturas e sustentam discursos ao mesmo tempo em que jogam. Membros da mesma equipe podem se comunicar na "Tela de Seleção" do jogo, momento em que jogadoras e jogadores escolhem os personagens que querem jogar ao longo de toda a partida. Quando o jogo começa, a possibilidade de diálogo se expande, sendo possível se comunicar com os adversários a partir do comando de *chat /all*, cuja fala aparecerá acompanhada da tarja *[Todos]* (figura 1). Em suma, o *chat* é o instrumento pelo qual este estudo conseguiu captar as reações verbais e escritas de jogadores e jogadoras mediante as diferenças de gênero e como estes/estas lidam com a presença feminina no LoL.

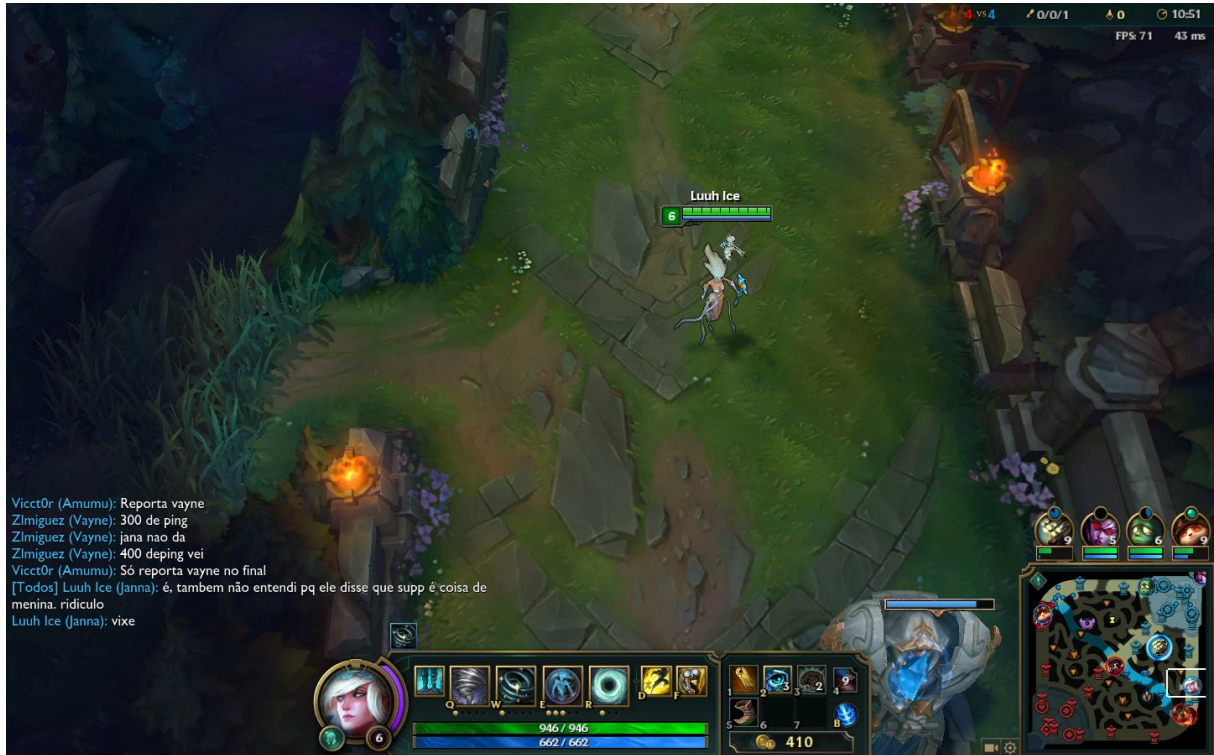


Figura 1 - No canto inferior esquerdo: comando de chat /all (2016)

A ferramenta utilizada para a documentação visual foi o programa gratuito *Plays.tv*⁵. É necessário baixar e instalar o *client* no computador para fazer as capturas de imagem em alta qualidade. A gravação inicia automaticamente quando a partida começa, mas há a possibilidade de alterar as configurações iniciais. O programa inclui ferramentas de edição integradas para quem deseja editar os vídeos, e dá para compartilhá-los em redes sociais como o Facebook, Youtube, Reddit e Twitter. Para este estudo, foram gravados 18 vídeos no total entre os meses de agosto e setembro de 2016, dentre os quais 13 foram escolhidos para discussão por apresentarem algum diálogo referente às questões de gênero ou à presença feminina no LoL. Como o *Plays.tv* não filma a Tela de Seleção - primeiro momento de comunicação entre as equipes -, foram feitas capturas de tela para suprimir esta demanda.

A pesquisadora não esteve como mera observadora dentro do jogo, pois foram suscitadas provocações nos *chats* das partidas. A primeira provocação está presente no *nickname* (apelido) de invocar adotado, que faz referência a uma jogadora de sexo feminino. Contudo, compreende-se, que, nos jogos eletrônicos como um todo, adotar um *nick* feminino em uma conta ou personagem não significa

⁵Mais informações sobre o programa em: <<http://plays.tv/about>>. Acesso em 06 de setembro de 2016.

dizer que se trata de uma jogadora. Caso prefira, um jogador de sexo masculino pode jogar com uma personagem feminina e vice-versa. Esta pesquisa optou por seguir esse viés por que, em *League of Legends*, não há a possibilidade de montar avatares, como nos MMORPGs. No LoL, as/os personagens são previamente estabelecidas/os, apenas sujeitas/os à escolha.

Para as filmagens, foram utilizadas duas contas de níveis diferentes, com nomes de invocador distintos. Uma delas é a da invocadora de nome "Rainha do Mid", de nível máximo (30), para compreender o que jogadores e jogadoras mais experientes pensam acerca das diferenças de gênero no LoL. A outra é a da invocadora "Luuh Ice", de nível 19, que serviu para medir como jogadores(as) iniciantes lidam e apreendem discursos sobre gênero em relação aos Tanques e Suportes, perpetuados pela comunidade do jogo.

As outras provocações se encontram nas posturas adotadas durante as partidas, que avaliaram como jogadores(as) reagem perante à presença feminina no LoL, e à associação feita entre mulheres que jogam com as funções Tanque e Suporte. Não houve um roteiro específico nem frases fixas aplicadas para se alcançar o objetivo de pesquisa, pois tudo dependeu do contexto e direcionamento seguido pelos sujeitos envolvidos. A abordagem foi a mais espontânea possível, através de questionamentos que envolvem as relações "mulheres e Suportes" e "mulheres e Tanques", a presença feminina no LoL e no cenário competitivo do jogo, o que há por trás da identificação jogadora-personagem e a falta de diversificação nos aspectos visuais das campeãs. Os resultados foram organizados em categorias, criadas com base nas quatro categorias de George Popescu (2004), para facilitar a discussão.

As intenções deste estudo não foram divulgadas entre os(as) participantes para não influenciar tendenciosamente nos resultados. Como estes/estas são figuras anônimas, suas identidades foram preservadas. Por fim, reitera-se que não houve a pretensão de criar estereótipos a partir de outros, mas sim verificar como a reprodução de discursos estereotipados ocorre no momento em que jogadores e jogadoras se deparam com questionamentos sobre o tema.

3. Por que pesquisar gênero em jogos eletrônicos?

Pesquisar sobre a relação conflituosa entre jogos eletrônicos e gênero partiu de um processo empírico vivenciado por mim no universo dos jogos eletrônicos. Essas situações e experiências pessoais vividas desencadearam um leque de reflexões acerca da representação feminina nas mídias eletrônicas como um todo, mas, em particular, nos jogos eletrônicos. Portanto, a pretensão deste trabalho é se tornar um subsídio para estudos que envolvem a problemática "jogos eletrônicos e gênero".

Identificar estereótipos de gênero na construção (visual, funcional e narrativa) das personagens femininas "Tanque" e "Suporte" de *League of Legends* leva a pensar que essas construções, embora rígidas, não são fixas, no sentido de afetarem apenas um ambiente ou contexto. Se há a presença de construções estereotipadas em determinadas personagens, elas também não podem afetar, direta ou indiretamente, jogadoras e jogadores envolvidas(os) com essas personagens? Seguindo por essa lógica, este estudo observou e documentou em vídeo a influência dos estereótipos na dinâmica e interação entre os(as) jogadores(as).

De antemão, frisa-se que, embora ambos os casos - tanto personagens masculinos hipermusculosos quanto personagens femininas mocinhas/sensuais - tratem de estereótipos de gênero, a carga sociocultural que envolve os estereótipos femininos são mais relevantes para este trabalho.

Os Suportes fazem parte desta pesquisa por serem estigmatizados dentro da comunidade do jogo, que, geralmente, os considera personagens elaborados 'para mulheres jogarem', por suas características e habilidades de cura e proteção - resquícios do eterno mito da maternidade imposto à figura feminina (MUNGIOLI, 2011). Já os Tanques são tidos como a função 'melhor executada' por jogadores homens, pois, em sua maioria, eles se apresentam como personagens resistentes e hipermusculosos - marcas social e culturalmente atribuídas ao sexo masculino (MENDES, 2006).

Além da dicotomia de gênero existente em *League*, a escolha do LoL para estudo também partiu de sua relevância absoluta⁶ entre os jogos de computador

⁶Embora, até meados de 2016, o LoL começou a perder a constante liderança para o jogo *Overwatch* (2016), da *Blizzard*, não se pode desconsiderar as consecutivas conquistas e impacto mundial do

mais jogados no mundo, conquistando o título de mais jogado durante anos, inclusive em 2015⁷.

Foram considerados critérios como:

1. Popularidade do jogo, que contabiliza 67 milhões de acessos por dia;
2. Influência internacional, com servidores traduzidos para idiomas como inglês, português, espanhol, chinês, russo e coreano;
3. Gratuidade, que impulsiona e estimula a quantidade de acessos ao jogo e
4. O impacto no cenário de *e-Sports*⁸, esporte eletrônico ou ciberesporte, termos designados às competições de jogos eletrônicos organizadas especialmente entre jogadores(as) profissionais, com prêmios de até US\$ 1 milhão de dólares.

Porém, antes mesmo do lançamento de *League of Legends* (2009), a representação feminina nos jogos eletrônicos já era pautada por características estereotipadas. As autoras Alessandra de Souza, Laiza Camurugy e Lynn Alves (2009) citam Mendes (2006) para ressaltar que, desde o surgimento do primeiro *console* ou seja, "aparelho de videogame" - a exemplo do Super Nintendo, Playstation, Xbox entre outros -, na década de 70, a fórmula de personagens masculinos sendo centrais nas narrativas e na elaboração dos jogos se repete, e o heroísmo continua sendo ilustrado por figuras masculinas viris e hipertrofiadas. Em contrapartida, as personagens de sexo feminino são relegadas a posições coadjuvantes, muitas vezes representadas como "assistentes do herói" ou "donzelas indefesas" a espera de um resgate (SARKEESIAN, 2013).

Como protagonistas, elas também possuem, além de sensualidade e beleza, força e agilidade, habilidades relacionadas social e culturalmente aos homens (MENDES, 2006). As personagens femininas apresentam características híbridas (beleza, força, sensualidade etc.) para conquistar jogadores e jogadoras, ao passo que os personagens de sexo masculino raramente apresentam discursos sobre sensibilidade e estética, por exemplo (MENDES, 2006; SOUZA, CAMURUGY e ALVES, 2009). Logo, é curioso pensar que as heroínas de um jogo, mesmo em

jogo. Mais informações: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/07/02/overwatchs-unlikely-rival-league-of-legends/#6d10c61a4f16>>. Acesso em 17 de agosto de 2016.

⁷Disponível em: <<http://caas.raptr.com/most-played-games-november-2015-fallout-4-and-black-ops-iii-arise-while-starcraft-ii-shines/>>. Acesso em 17 de agosto de 2016.

⁸Os gêneros de jogos mais comuns associados aos esportes eletrônicos são os de estratégia em tempo real (RTS), luta, tiro em primeira pessoa e a arena de batalha on-line para multijogadores (MOBA).

posição central na narrativa, precisam se enquadrar em padrões femininos para cativar, inclusive, a parcela masculina do público consumidor.

Foi a partir da quebra da indústria dos jogos eletrônicos em 1983 que homens jovens e heterossexuais passaram a ser o público-alvo da indústria, substituindo o conceito anterior de "jogos para toda família". Desde então, a produção continua centrada no ideal de homens como principais consumidores, sem se importar com dados recentes que indicam a presença feminina crescente nos jogos eletrônicos.

De acordo com a pesquisa *Game Brasil 2016*, realizada pela companhia desenvolvedora de jogos, *Sioux*⁹, a presença feminina nos jogos cresceu nos últimos anos no Brasil, chegando, atualmente, a 52,6% do total de jogadores do país. Ou seja, elas já são a maioria. E não são apenas levantamentos brasileiros que comprovam ora o crescimento ora a predominância de mulheres nos jogos. Estudos feitos em abril de 2016, nos Estados Unidos, pela *The Entertainment Software Association* (ESA)¹⁰, grupo norteamericano que utiliza números oficiais dos produtores de jogos em suas pesquisas, também demonstram a presença crescente de jogadoras nesse universo: elas já são 41% do público consumidor de jogos.

Numa primeira tentativa de transformar o público feminino em consumidor potencial, a indústria dos jogos eletrônicos apostou nos chamados *Pink Games*, desenvolvendo jogos com temáticas consideradas femininas (jogos de boneca, maquiagem etc.). Contudo, conteúdos voltados para moda, beleza e tarefas domésticas não só reforçam estereótipos de gênero (KERR, 2006 *apud* SOUZA, CAMURUGY e ALVES, 2009), como também demonstram a falta de preocupação dos *designers* em incluir efetivamente as mulheres nos jogos eletrônicos.

Uma das explicações para a recorrência de estereótipos femininos nos jogos é a carência de *designers* mulheres no mercado. De acordo com levantamento da *International Game Developers Association* (IGDA), em 2014¹¹, 22% dos funcionários das empresas de jogos eletrônicos em todo o planeta são do sexo feminino. O preconceito de gênero é um dos fatores que contribui para a ausência de mulheres na indústria ou para que desenvolvedoras desistam de suas carreiras.

⁹Pesquisa disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/#!pesquisa-2016/i7cep>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

¹⁰A pesquisa de abril de 2016 está disponível em: <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

¹¹O machismo cordial dos videogames brasileiros. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/o-bmachismo-cordialb-dos-videogames-brasileiros.html>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

A pesquisadora Ivelise Fortim (2008) baseia-se na autora Lizzie Haines (2004) para destacar que boa parte dos jogos comercializados foi desenvolvida por *designers* homens e que, portanto, o que eles gostam de ver e jogar é mais levado em consideração. Logo, a falta de representação de mulheres na indústria é uma das razões para que as personagens femininas sejam elaboradas a partir de uma ótica hipersexualizada ou frágil.

Sendo assim, a identificação por parte de jogadoras com as personagens femininas de um jogo é comprometida, pois muitas delas não se reconhecem em figuras objetificadas e passivas. É por esse motivo que as mulheres perdem o interesse pelos jogos eletrônicos desde cedo e, conseqüentemente, continuam marginalizadas em todas as esferas da indústria, desde a formulação dos jogos até o consumo destes.

Levando-se em conta que o jogo eletrônico seja, de certa forma, uma mídia recente, não se pode descartar o seu processo de ascensão, influência e impacto sociocultural. Em 2015, a indústria dos jogos eletrônicos lucrou US\$ 61 bilhões, contabilizando um crescimento de 8% em relação a 2014¹². O lucro já chegou a ser quase o dobro (US\$ 70,4 bilhões) que o de cinema (US\$ 35,9 bilhões) em 2013¹³. Além disso, se as mulheres são retratadas de maneira estereotipada em diversas mídias, não seria diferente com os jogos eletrônicos, uma vez que estes incorporam conteúdos e referências de outras mídias (OLIVEIRA, 2004). Portanto, é fundamental encarar a representação feminina no jogo com a devida seriedade.

Episódios como o *GamerGate*¹⁴ nos Estados Unidos, em 2014, servem de exemplo para reforçar a emergência de discussões a respeito do tema. Desenvolvedoras de jogos foram ameaçadas de morte e insultadas na internet por figuras anônimas e até personalidades. O acontecimento acabou chamando a atenção de muitas pessoas em relação às manifestações misóginas e machistas dentro do universo dos jogos eletrônicos.

¹²Jogos digitais faturam US\$ 61 bi em 2015. Disponível em: <<http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2016/01/28/jogos-digitais-faturaram-us-61-bi-em-2015/>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

¹³Fãs de games, mulheres relatam ameaças de morte e estupro em universo dominado por homens. Disponível em: <<http://playmaster.com.br/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens/>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

¹⁴Para mais informações sobre o GamerGate, acessar: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergeteb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>>.

É válido, então, atentar-se para a quantidade de profissionais mulheres nas empresas de jogos eletrônicos, para que narrativas e personagens femininas diversificadas e livres de estereótipos sejam desenvolvidas em *League of Legends* e em outros jogos. Cabe às empresas manterem-se atualizadas em relação às pesquisas e ao mercado, sem se apegar a fórmulas antiquadas e ultrapassadas, típicas da produção e marketing dos jogos da década de 80.

Capítulo 1: Jogo enquanto fenômeno cultural

1.1 Definindo "jogo"

Dentre os vários conceitos de múltiplos sentidos e definições que são trabalhados nesta pesquisa, é importante começar pelo básico, pelo caminho que inicia as discussões aqui propostas: a definição de "jogo". Primeiramente, é preciso definir o que é um jogo, para, em seguida, esclarecer o significado de "jogo eletrônico". Neste trabalho, será utilizado o termo "jogo eletrônico" para se referir aos *games* de um modo geral. Existem outras formas de se falar em jogo eletrônico, como a expressão "jogo digital". Contudo, esta pesquisa se baseia em autores(as) que adotaram o termo "eletrônico" por este remeter a características tecnológicas com mais veemência.

Na literatura, existem diversas definições de jogo, em diferentes campos de estudo, como a Pedagogia, Psicologia e Biologia. Por se tratar de um termo tão polissêmico, definir jogo de maneira singular e sucinta é uma tarefa bastante complexa. No dicionário *online Michaelis*¹⁵ (2016), encontram-se as seguintes definições para o substantivo masculino "jogo": 1 - Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo; 2 - Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia; 3 - Essa atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde. Nas duas primeiras definições, percebe-se que entretenimento e diversão são dois elementos marcantes no significado objetivo do dicionário. De fato, o ato de jogar entretém os sujeitos envolvidos (podendo ser, estes, crianças). Contudo, o conceito de jogo vai muito além do ponto de vista lúdico.

Então, de que outra maneira pode se falar em "jogo"? Uma vez que jogar produz vivências, em diferentes contextos e indivíduos, deve-se considerá-lo como elemento cultural. Um dos nomes mais conceituados quando se fala no assunto é o do pesquisador Johan Huizinga (1950). Em seu trabalho *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2003), o autor argumenta que jogar, embora seja uma prática

¹⁵Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=yVLRX>>. Acesso em 09 de agosto de 2016.

cultural, é anterior ao próprio conceito de cultura originado pela sociedade humana. Como exemplo, ele cita que até os cães, quando filhotes, jogam uns com os outros, 'respeitando' regras, assim como os seres humanos. Contudo, para Huizinga, o ato de jogar não pode ser classificado como essencialmente instintivo. Em seu raciocínio, o jogo "ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica" (HUIZINGA, 2003, p. 5) por ter uma essência única, que confere sentido à ação. Portanto,

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2003, p. 24)

Além de atribuir ao jogo um sentido particular, o autor o enxerga enquanto fenômeno cultural, capaz de produzir, dentre outros aspectos, reações sociais relevantes. Quando se está jogando, os sujeitos envolvidos (no caso, jogadores e jogadoras) interagem com o próprio jogo e, em alguns casos, entre si, ao passo que trocam e ganham experiências nos limites estabelecidos por determinadas regras. Esse intercâmbio, característico do ato de jogar, é determinante para enquadrar o jogo dentro dos fenômenos culturais. O pesquisador Daniel Gularte (2010), em seu livro *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*, destaca outro elemento importante que caracteriza a prática enquanto cultura: a depender do lugar ou posição geográfica em que se joga, o jogo se configura de maneira diferente. Em suas palavras,

Jogos são então eventos sociais cuja configuração depende de fatores como sua posição geográfica. Diferentes povos encaram um mesmo jogo de forma diferenciada. As interações e experiências dos indivíduos se misturam com essas atividades, criando assim uma cultura. Novamente, o purismo de um jogo, por meio de suas regras, transcende o simples mecanismo de pontuação e cálculo. (GULARTE, 2010, p. 13)

Porém, basta uma atividade ter um conjunto de regras para ser considerada como jogo? Na verdade, o ato de jogar não se resume apenas às regras. É preciso existir um desafio, um objetivo ou meta para que uma atividade seja considerada um jogo (GULARTE, 2010, p. 19). Jesper Juul (2005) sintetiza alguns pré-requisitos para estabelecer o que determinada prática precisa para ser qualificada enquanto jogo. Primeiro, para se jogar, é preciso um sistema baseado em regras, com resultados variáveis e quantificáveis. Cada resultado gera valores distintos, a partir do momento em que os(as) jogadores(as) se esforçam para influenciá-lo ou alterá-lo. Por fim, as

consequências são opcionais e negociáveis. (JUUL *apud* LUCCHESI e RIBEIRO, 2013). Desta forma, fica mais fácil para diferenciar o que pode ou não ser chamado de jogo.

Quanto à classificação, os jogos foram enquadrados, ao longo da história, em tipos específicos, com suas características particulares. Gularte (2010) baseia-se em diversos autores para categorizá-los em cinco grupos:

- 1) **tabuleiro**, cujas regras são definidas através de combinações de movimentos e jogadas em turnos;
- 2) **cartas**, com símbolos ordenados em combinações lógicas, que, quando feitas, geram pontuações;
- 3) **atléticos**, que envolvem atividades físicas;
- 4) **infantis**, oriundos de brincadeiras lúdicas e educativas e
- 5) **eletrônicos**, que precisam de um dispositivo tecnológico para funcionarem.

Um dos aspectos mais interessantes é que, mesmo pertencendo a grupos diferentes, existe certa influência de conteúdo de um tipo para o outro. Se um jogo for considerado infantil, por exemplo, nada impede que ele tenha elementos de um jogo de cartas. Independente do tipo, se jogadores(as) estiverem em busca de um objetivo e conhecerem o seu papel dentro da ação, o jogo já pode começar a valer.

1.2 Jogos eletrônicos: uma extensão da realidade

Para se pensar em como o jogo eletrônico se constitui, primeiro é preciso correlacionar os significados de jogo vistos anteriormente ao termo "eletrônico". Uma das diferenças mais marcantes entre jogos eletrônicos e não eletrônicos é, além da existência de mundos fictícios (JUUL *apud* LUCCHESI e RIBEIRO, 2013), a presença indispensável de um artefato tecnológico para que a ação aconteça.

Estes podem ser computadores, televisões, *tablets*, *consoles*, celulares, entre outros. Portanto, além de jogarem para alcançar uma meta específica a partir de regras específicas, jogadores e jogadoras precisam controlar máquinas como se controlassem a si mesmos. O processo é semelhante ao que acontece entre cérebro e corpo: se desejarem que um personagem salte, por exemplo, eles(as) precisam dar o comando através de dispositivos como mouse, teclado, botões e *joysticks*¹⁶.

¹⁶*Joystick* é um dispositivo de entrada que precisa estar acoplado a um computador ou videogame para possibilitar/otimizar a dinâmica do jogo.

Logo, pode-se considerar jogo eletrônico como "um sistema formal fechado que subjetivamente representa uma extensão da realidade" (CRAWFORD *apud* GULARTE, 2010, p. 25), a partir do momento em que as ações, embora se desenrolem num ambiente virtual, partem de 'fora', de uma realidade externa. Por terem características de ambas as realidades, os jogos eletrônicos são compostos de elementos objetivos e subjetivos. Não é incomum se deparar com jogos de ação, em que é preciso escalar prédios, conhecer todas as artes marciais ou pular de 20 metros de altura, sem se preocupar tanto com o que é impossível de fazer fora do ambiente virtual. Para Gularte (2010),

Adicionar representações subjetivas traz mais interesse e permite o desenvolvimento cultural do indivíduo, e não meramente um vislumbre inicial da capacidade de um jogo imitar fielmente todos os aspectos mecânicos de dirigir um carro, preocupando-se com retrovisores, rotações por minuto, consumo de gasolina, engatar a ré e estancar o carro. (GULARTE, 2010, p. 26)

Ainda assim, a linha entre objetividade e subjetividade é bastante tênue. Jogadores(as) precisam, no mínimo, de informações relevantes que os(as) permitam se identificar com a realidade. Afinal, o jogo não teria graça se qualquer coisa fosse permitida. É por isso que, de uma forma ou de outra, jogos eletrônicos têm características especiais. Autores como Fabiano Lucchese e Bruno Ribeiro (2013) e Gularte (2010) condensam o pensamento de outros(as) pesquisadores(as) (CRAWFORD, 1982; JUUL, 2005) para especificá-las.

A primeira delas é a riqueza na representação dos jogos eletrônicos, por unirem recursos de áudio e vídeo. Tamanha variedade atua diretamente na imersão do(a) jogador(a), que experimenta sensações intensas, como num filme, mas com a possibilidade de controlar o rumo dos acontecimentos. O foco é importante para a compreensão do objetivo e as ações principais do jogo. Já a interatividade pode ser considerada a característica essencial dos jogos eletrônicos: jogadores ou jogadoras se tornam participantes da ação, tomando decisões e interferindo no direcionamento da narrativa.

É justamente por seu caráter interativo que os jogos eletrônicos suscitam conflitos. Ir por determinado caminho ou não ir? Abrir aquele baú ou não? Tudo depende de escolhas, que, de maneira alguma, interferem no foco. São apenas mais obstáculos que o(a) jogador(a) encontra no trajeto até o objetivo. Todavia, alternativas e decisões podem causar insegurança. Diferente dos jogos atléticos,

nos eletrônicos, segurança significa não desmotivar o(a) jogador(a) e, em alguns casos, não dar plena liberdade a eles/elas. Quem joga *Tetris*, sabe que os cubinhos jamais mudarão, subitamente, o percurso enquanto caem. Por outro lado, um(a) jogador(a) precisa ter certa consciência de realidade em relação ao jogo. Se ele/ela guiar sempre o personagem para dentro de um buraco, saberá que isso o(a) faz perder vidas e comprometer o rendimento do jogo. O desafio é outro elemento fundamental para quem está jogando. Através da complexidade estipulada pelas regras, o(a) jogador(a) tenta alcançar a meta e se supera a cada provação que passa. É claro, sempre com a sensação de divertimento presente.

Todas essas características contribuem para constatar que os jogos eletrônicos produzem e veiculam saberes (PRAZERES e ALVES, 2009), proporcionando interações aos(às) usuários(as). Desde o início da década de 70, quando os arcades (conhecidos no Brasil como “fliperamas”) e *consoles* começaram a tomar força no mercado, os jogos eletrônicos vêm introduzindo novas dinâmicas e maneiras de jogar. À medida que a tecnologia avançava através dos anos, os jogos adquiriam novas estéticas e mecânicas, mesclando atributos pertencentes a outras mídias e aumentando a experiência dos(as) jogadores(as). Hoje, não se pode deixar de reconhecer que a cultura dos jogos eletrônicos - cuja constante transformação é inegável - faz parte da cibercultura¹⁷. É na esfera do ciberespaço que os jogos eletrônicos “continuarão progredindo rumo à integração, à interconexão, ao estabelecimento de sistemas cada vez mais interdependentes, universais e ‘transparentes’” (LÉVY, 1999, p. 112).

Como todo elemento dotado de implicações culturais, sociais e de entretenimento, o jogo eletrônico também não escapa de ser alvo de discussões polêmicas. Talvez a mais forte entre elas seja a ideia de entretenimento como alienação. De acordo com Thiago Falcão (2010), os jogos eletrônicos estão, muitas vezes, atrelados à improdutividade ou comparados a um ambiente banal onde se desencadeiam ações. Falcão (2010) também cita outras abordagens depreciativas que alguns/algumas pesquisadores(as) designam ao jogo. Nessa lógica, o ato de jogar é considerado como a causa do problema para a falta de concentração, o

¹⁷Para Pierre Lévy (1999, p. 113), “[...] o significado último da rede ou o valor contido na cibercultura é precisamente a universalidade. Essa mídia tende à interconexão geral das informações, das máquinas e dos homens. E portanto se, como afirmava McLuhan, ‘a mídia é a mensagem’, a mensagem dessa mídia é universal, ou a sistematicidade transparente e ilimitada”.

estímulo de comportamentos agressivos e para a diminuição da sociabilidade, principalmente entre os jovens.

Ainda nessa perspectiva, Lucas Goulart (2012) cita Sérgio Nesteriuk (2008) para ressaltar que as mesmas pesquisas científicas ignoram as inovações trazidas por essa mídia eletrônica, para abordá-la de três maneiras: 1) a relação (negativa ou não) entre jogos eletrônicos e crianças e adolescentes; 2) a contribuição tecnológica e mercadológica dos jogos e, por fim, 3) jogo eletrônico enquanto fenômeno cultural - sendo esta a mais desprezada entre todas na academia. É por essas e outras razões que este trabalho pretende contribuir com o campo de estudos conhecido como *Game Studies*, especialmente na temática “jogos eletrônicos e gênero”.

Neste capítulo, foram discutidos os conceitos de jogo e jogo eletrônico, e quais elementos os constituem. Além disso, foi considerado que os jogos eletrônicos trazem novas configurações socioculturais por serem um fenômeno cultural. No capítulo seguinte, serão abordadas a relação das mulheres com as tecnologias, a história delas nos jogos eletrônicos e a definição de gênero e estereótipo.

Capítulo 2: jogos eletrônicos e gênero: uma relação marcada por estereótipos

2.1 Como os jogos eletrônicos tratam questões de gênero?

A partir das definições de "jogo" e "jogo eletrônico", pôde-se entender os efeitos socioculturais inerentes ao ato de jogar, considerando-se que jogo, enquanto fenômeno cultural, produz e proporciona, entre os sujeitos envolvidos, a troca de saberes específicos, que diferem a depender do contexto em que se joga. É neste ambiente de troca e produção de vivências que se encontra a complexa relação entre jogos eletrônicos e gênero.

Independente da forma que os estudos conduzem o tema, o histórico de envolvimento das mulheres com a tecnologia se mostra um ponto revelador para as pesquisas. Se, por um lado, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) impulsionam o desenvolvimento social, político, cultural e econômico da sociedade e configuram o modo de se relacionar, por outro, tais avanços tecnológicos também geram exclusão digital. A pequena quantidade de mulheres que atuam no mercado, e o baixo interesse delas pelas tecnologias de informática são aspectos preocupantes (JENKINS *apud* GOULART, 2014). Graças a valores sociais e culturais atribuídos historicamente, a área tecnológica, como um todo, está relacionada à imagem masculina, o que, muitas vezes, inibe e desestimula a presença de mulheres no ramo. Em se tratando especificamente de jogos eletrônicos, não é diferente. Não é à toa que, de acordo com a ESA, os homens representam 59% dos jogadores nos Estados Unidos.

Ao realizar uma revisão bibliográfica a respeito de jogos eletrônicos e gênero, a autora Ivelise Fortim (2008) também reúne abordagens existentes na literatura sobre mulheres e tecnologia. A autora cita Mia Consalvo *et col* (2007) para destacar que a relação das mulheres com os jogos eletrônicos está intimamente ligada à relação que elas têm com a tecnologia. Os autores verificaram que, quanto mais a tecnologia estava integrada à vida das mulheres, menos elas viam problemas em jogar e eram, inclusive, adeptas aos jogos considerados como masculinos (jogos de tiro em primeira pessoa - FPS -, por exemplo). Mulheres com pouco ou nenhum contato chegavam a avaliar a atividade jogo como uma perda de tempo.

Graciela Selaimen (2013, p. 141-142) cita o caso da blogueira feminista, Anita Sarkeesian, que sofreu ameaças de morte e ataques misóginos por criticar o lado

machista da cultura *gamer*, para salientar como é necessária a atuação e presença de mulheres no desenvolvimento de tecnologias em prol do combate à invisibilidade – e rejeição – de mulheres neste campo. A autora argumenta que o aumento de mulheres desenvolvedoras de tecnologia não só contrapõe a cultura misógina nesses ambientes, como também contribui para que linguagens múltiplas, cuja intencionalidade foge às visões opressoras de mundo, ganhem espaço.

A associação da figura masculina com a tecnologia também desperta, no imaginário popular, a ideia de que os jogos eletrônicos e os computadores são atividades masculinas (FORTIM, 2008). Este pensamento é perpetuado desde cedo, quando, no jardim de infância, crianças de ambos os sexos consideram que os *videogames* são brinquedos mais apropriados para meninos (CASSEL e JENKINS, 1999, p. 8-9). Segundos os autores, meninos têm uma concepção diferente acerca dos computadores. Eles estão mais suscetíveis a jogar, e enxergam as máquinas como oportunidades para desenvolver conteúdos e se divertir. Já as meninas tendem a enxergá-las como ferramentas para realizar tarefas. Na fase adulta, a situação não é muito diferente. Homens parecem se interessar mais em computadores do que as mulheres e estão mais inclinados a escolher áreas de trabalho que envolvem computadores.

Contudo, para Cassel e Jenkins (1999), não se trata de uma aptidão natural masculina para lidar e se envolver mais com computadores e jogos do que as mulheres. Em suas palavras,

O problema na diferente atração para jogos de computador decorre do fato de que, como é frequentemente o caso, as construções culturais de gênero não são separadas das construções de poder. Não significa apenas que as meninas parecem gostar menos de jogos de computador do que os meninos, mas que essas preferências estão associadas com o acesso diferenciado ao contexto tecnológico em que as crianças crescem, e este acesso diferencial ameaça agravar, cada vez mais, a alfabetização tecnológica como uma condição geral para o emprego. (CASSEL e JENKINS, 1999, p. 8)¹⁸

Portanto, não se pode tratar a ausência ou a menor presença de mulheres nas áreas tecnológicas e no desenvolvimento de jogos eletrônicos como uma implicação naturalmente atribuída. Na verdade, percebe-se que as construções culturais em torno de gênero e tecnologia são as causas para as percepções aqui apresentadas. As pesquisadoras Carolina Grando e Ivelise Fortim e o pesquisador

¹⁸Tradução livre.

Luiz Gallina (2013) mencionam Allison Perry (2012) para salientar que muitas mulheres não jogam por que não vêem outras jogando ou até pela insatisfação que sentem ao serem comparadas a *nerds* de 30 anos vivendo no porão da casa dos pais.

Todavia, existem outras explicações na literatura para justificar a predominância masculina nos jogos eletrônicos através das questões de gênero. Alguns autores(as) se baseiam em motivos biológicos para argumentar o pouco ou nenhum interesse das mulheres pelos jogos eletrônicos. Uma das razões apontadas, segundo Fortim (2008), é a ideia de que as mulheres têm menos coordenação motora, habilidades viso-espaciais e menos desenvoltura com o *joystick* que os homens.

Entretanto, alguns/algumas teóricos(as) partilham do pensamento de que construções culturais acerca de gênero e tecnologia oferecem motivos mais contundentes para explicar a hegemonia masculina nos jogos. Fortim (2008) se utiliza da fala de Elisabeth Hayes (2005) para realçar que os motivos que levam mulheres e homens a jogar não se limitam aos seus sexos, mas, na verdade, se expandem a fatores de classe, raciais, étnicos, culturais e sociais de cada um. Logo, não é plausível admitir que motivos biológicos determinem a preferência em relação aos jogos. Para esta pesquisa, considerou-se que a inclusão das mulheres nos jogos eletrônicos tem a ver com a intensidade do contato que elas têm com as novas tecnologias, sem qualquer relação com supostas naturalizações biológicas que as afastem dos artefatos tecnológicos. Afinal, como constatou Haynes (2005), não é coincidência que, durante a infância, muitas mulheres não têm acesso aos *consoles* comprados para os seus irmãos, por se tratar de uma 'prática masculina'.

2.2 As mulheres na história dos jogos eletrônicos

No início da década de 70, quando os arcades conquistavam espaço, e os primeiros *consoles* da Atari¹⁹ começavam a engatinhar no mercado, o desenvolvimento de jogos eletrônicos era limitado pela tecnologia da época. As produções não eram das melhores, então "[...] o mercado consumidor aceitava qualquer tipo de aparelho, por sua novidade e espanto" (GULARTE, 2010, p. 46).

¹⁹A Atari é uma empresa de produtos eletrônicos e uma das principais responsáveis pela popularização dos videogames.

Não havia pesquisas comerciais na área, e os conteúdos e comandos dos jogos eram mais modestos. Nesse cenário, não existiam subsídios suficientes para se pensar na relação entre jogos eletrônicos e gênero.

Até o começo dos anos 1980, os jogos eram voltados para o entretenimento familiar, apresentando conteúdos não violentos e poucos exemplares que suscitassem discussões em torno das diferenças de gênero. Mas, a partir da quebra da indústria dos jogos eletrônicos²⁰ nos Estados Unidos, em 1983, os jogos começaram a ser pensados e produzidos para um público específico, composto por homens jovens, de 13 a 25 anos (GOULART e HENNIGEN, 2014, p. 224). Em 1981, a companhia japonesa *Nintendo* apresentou o jogo de arcade *Donkey Kong* para o mercado norteamericano, produzido pelo renomado *designer* Shigeru Miyamoto e inspirado no filme *King Kong* (1933). Em *Donkey Kong*, o objetivo do protagonista Jumpman (atualmente conhecido como "Mario") é salvar a donzela Pauline (a atual Princesa Peach, da franquia *Super Mario Bros* - 1986) das mãos de um macaco gigante. *Donkey Kong* (1981) pode ser considerado um dos primeiros e mais famosos jogos a exibir a fórmula "donzela em perigo", em que mulheres sequestradas - ou correndo risco de vida - esperam o resgate do herói, aparecendo apenas como elemento que desencadeia a narrativa do protagonista masculino (SARKEESIAN, 2013).

A crítica Anita Sarkeesian (2013), em sua série de vídeos *Tropes vs Women*²¹, faz uma retrospectiva do papel das mulheres nos *videogames*, relegadas à posição de vítimas ou personagens 'dispensáveis' na história. Sarkeesian (2013) pontua que a recorrência da fórmula "donzela em perigo" faz com que, ano após ano, os homens continuem sujeitos das narrativas, e as mulheres continuem sendo relegadas ao papel de objeto. Além da posição de vítimas, elas também são associadas à fragilidade e passividade ou possuem corpos anatomicamente desproporcionais.

²⁰A quebra da indústria dos jogos eletrônicos se deu graças à diminuição na venda de jogos eletrônicos nos Estados Unidos, se comparada com as produções de anos anteriores no país, que vinham crescendo desde o fim dos anos 1970. Com a quebra, várias empresas norteamericanas faliram, e a situação só se reverteu por volta de 1985, quando empresas japonesas entraram no mercado norteamericano de jogos eletrônicos (GOULART e HENNIGEN, 2014, p. 224). Mais informações em: <<http://www.seattletimes.com/photo-video/video/women-and-the-evolution-of-the-video-game-world>>. Acesso em 08 de setembro de 2016.

²¹Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q>. Acesso em 21 de agosto de 2016.

Nas produções mais recentes, a representação da "donzela em perigo" assume, muitas vezes, uma tendência mais violenta. Em muitas narrativas, a única alternativa para 'salvar' a personagem feminina em perigo é livrá-la do sofrimento de estar mutilada ou possuída com um golpe de misericórdia. Sarkeesian (2013) chama atenção para a influência que aspectos violentos, sexistas e misóginos podem acarretar aos jogadores e jogadoras, uma vez que os "jogos não existem em isolamento e, portanto, não podem ser desassociados do contexto cultural do mundo real" (SARKEESIAN, 2013, on-line).

No início da década de 1990, graças ao contexto mais promissor para se discutir questões de gênero e empoderar mulheres em relação às novas tecnologias, a indústria dos jogos eletrônicos iniciou uma série de tentativas para incluir o público feminino no mercado (GOULART e HENNIGEN, 2014, p. 224). As primeiras tentativas buscarem o desenvolvimento de jogos 'adequados ao gosto feminino'. Entretanto, os chamados *Pink Games*²² - jogos com temáticas de tarefas domésticas e moda - apenas serviram para intensificar estereótipos femininos no ambiente dos jogos eletrônicos. Na mesma época, desenvolvedores e desenvolvedoras se uniram para criar o *Girls Games Movement*, primeiro movimento que se propôs a pensar na representação feminina através de estudos feministas e de gênero (GOULART e HENNIGEN, 2014, p. 225). Contudo, o *Girls Games Movement* acabou no início dos anos 2000, graças à falta de interesse de estudiosos(as) pelas abordagens propostas e por ser complicado sustentar pequenas empresas de jogos num cenário dominado pela grande indústria.

Apesar das fórmulas e padrões já instituídos pelo mercado dominante, empresas alternativas na produção e desenvolvimento de jogos eletrônicos buscam acrescentar novos elementos às narrativas: desfechos surpreendentes, personagens femininas em posição de destaque, subversão a formula da 'donzela em perigo', entre outros. Todavia, muitas acabam falindo por não conseguirem competir com as produções *mainstreams*, que visam, sobretudo, o lucro.

²²"Somente na metade da década dos anos 1990 que a indústria dos jogos digitais passou a pensar em maneiras de interessar um público feminino. A primeira providência foi adequá-los ao que seria o gosto feminino preconizando-se a construção de jogos com conteúdo considerado concernente ao seu 'universo'. Desse modo, uma infinidade de jogos com temáticas ditas femininas foi incorporada ao mercado (jogos de bonecas, troca de roupas, com a marca Barbie, etc.). Tal segmento foi chamado de *Pink Games* (Jogos Cor-de-Rosa)" (GOULART E HENNIGEN, 2014. p. 224-225).

2.3 Elas nos jogos: percepções e mudanças

Contextualizar brevemente a história da representação feminina nos jogos eletrônicos é importante para se pensar em como a relação entre as mulheres e a tecnologia reflete até mesmo na produção e no desenvolvimento de jogos. O uso constante da fórmula “donzela em perigo” (SARKEESIAN, 2013) e as tentativas de criar jogos ‘para meninas’ (GOULART e HENNIGEN, 2014), através de uma visão estereotipada, comprovam que a baixa presença (ou, às vezes, ausência) de mulheres nas áreas tecnológicas contribui para a produção de conteúdos sexistas.

Na literatura, diversos estudos procuram pontuar as percepções em torno dessas representações, para analisar não só os motivos que contribuem para o menor contato das mulheres com os jogos eletrônicos, mas também o que isso pode resultar. Uma das críticas mais recorrentes é a maneira estereotipada como homens e, principalmente, mulheres são retratadas nos jogos (BULLEY *apud* FORTIM, 2008). Violência, sede de sangue e vingança são características comumente atreladas à imagem masculina, enquanto uma suposta fragilidade e doçura são relacionadas à imagem feminina. Na série de vídeos *Tropes vs Women*, Sarkeesian (2013) problematiza a questão da violência como principal resposta aos acontecimentos vividos pelos personagens masculinos. Em contrapartida, situações que pedem sensibilidade por parte dos personagens masculinos não são recorrentes (MENDES, 2006).

A predominância de construções hipersexualizadas, objetificadas e sensuais das personagens femininas também revela outra face negativa assinalada pelos(as) estudiosos(as). Ivelise Fortim e Louise Monteiro (2013), ao citar Sara Grimes (2003), questionam se as personagens femininas são criadas realmente como elas querem se ver. Geralmente, as personagens são brancas e apresentam características culturalmente impostas ao corpo feminino. Afinal, "os jogos, como os filmes, 'são feitos para alguém'. Eles visam e imaginam determinados públicos" (ELLSWORTH *apud* MENDES, 2006, p. 113).

Numa pesquisa sobre a representação feminina nos jogos realizada pelas mesmas pesquisadoras (2013, p. 248), as participantes apontaram a sexualização excessiva das personagens como o aspecto mais negativo entre todos. Embora Mayara Caetano (2014) critique as percepções negativas relacionadas ao erótico nas mulheres, o problema não está no erótico em si, mas sim na tendência de usá-lo

como única alternativa possível para constituir personagens de sexo feminino. Além da falta de identificação gerada pelo apelo sexual ou passividade das personagens, outro problema é a ausência de protagonistas mulheres nos jogos, donas de suas próprias histórias. As montagens costumam dar importâncias aos personagens centrais masculinos, e o heroísmo é expresso por figuras machistas, viris e com músculos hipertrofiados (MENDES, 2006, p. 112).

Entretanto, a realidade nem sempre foi essa. No auge dos *Girls Games Movement* (1990-2000), algumas empresas de jogos eletrônicos tentaram representar as personagens femininas de modo que as jogadoras pudessem se identificar e estreitar laços. Sem dúvidas, a mais famosa entre todas é a personagem Lara Croft, da franquia *Tomb Raider* (Eidos Interactive - 1996). Na época, Lara revolucionou os papéis representados pelas mulheres nos jogos eletrônicos. Era a vez de uma personagem feminina conduzir sua própria narrativa e, ao mesmo tempo, conquistar milhares de jogadoras e jogadores. Durante a evolução da franquia *Tomb Raider*, Lara, inclusive, apresentou mudanças em seus aspectos visuais que minimizaram o apelo sexual da personagem (RIBAS e BEZERRA, 2014). Foi um grande passo para atrair mais mulheres ao universo dos jogos eletrônicos.

Mas, como uma personagem de sexo feminino, estando num ambiente majoritariamente masculino, conseguiu a aceitação de tantos jogadores homens? A questão não se resume ao simples fato de Lara Croft ser uma mulher bela e superdotada: ela também apresenta características que os próprios jogadores homens se identificam. Nas palavras de Mendes (2006),

Nesses casos, observamos que as personagens femininas são constituídas em respostas a limitações culturalmente estabelecidas em torno de personagens masculinos. As estratégias para a montagem das personagens femininas articulam marcas de gênero atribuídas aos homens (força, agilidade, velocidade) com aquelas atribuídas às mulheres (intuição, beleza e graça). Um dos enfoques relacionados à atualização está aí: as personagens femininas são fabricadas com base em marcas híbridas (femininas e masculinas) e os personagens masculinos continuam sendo montados apenas com marcas masculinizantes e binárias. (NICHOLSON, 2000 *apud* MENDES, 2006, p. 126)

Não se pode negar, portanto, que a presença de marcas híbridas em um só corpo (feminino) proporciona o sucesso comercial dos jogos (MENDES, 2006), assim como aconteceu com *Tomb Raider* (1996). Em relação às jogadoras, essas qualidades essencialistas também podem iludir tantas mulheres quanto as atraindo

(KERR *apud* SOUZA, CAMURUGY E ALVES, 2009), juntando-as a partir de um movimento generificado em busca da "mulher ideal". Logo, a construção de uma "mulher perfeita" tenta unificar diferentes tipos de mulheres em prol do consumo de jogos (MENDES, 2006, p. 123).

Muitos(as) autores(as) relacionam ainda as construções estereotipadas das personagens femininas e a falta de identificação das jogadoras com essas personagens à forma como os jogos eletrônicos são constituídos. Segundo Tanaka (*apud* BULLEY, 2005), uma das explicações é a de que muitos jogos são feitos no Japão, país de cultura patriarcal "que tem diferentes percepções sobre a mulher e o feminismo do que se tem no ocidente" (FORTIM, 2008, p. 33).

A menor participação de mulheres na indústria dos jogos como um todo também compromete a preferência feminina pela mídia. O levantamento feito pela *International Game Developers Association* (IGDA), em 2014, revelou que 22% dos funcionários das empresas de jogos eletrônicos em todo o planeta são do sexo feminino. Exemplos como os *Pink Games* são essenciais para refletir que, em muitos casos, há certa desconexão entre o desenvolvimento de jogos que visam o público feminino e os gostos desse mesmo público. Isso não significa dizer que meninas e mulheres não podem se interessar pelo consumo de jogos com conteúdos sobre estética e tarefas domésticas. O problema está em generalizá-los para toda e qualquer consumidora de sexo feminino.

O *GamerGate* (2014), nos Estados Unidos, levou desenvolvedoras e estudiosas, como Anita Sarkeesian (2013), a serem ameaçadas de morte e insultadas na internet por figuras anônimas e até personalidades norteamericanas. Tudo começou quando Eron Gjoni, ex-namorado da desenvolvedora norteamericana, Zoe Quinn, postou uma série de acusações contra Zoe, alegando que o jogo, *Depression Quest*, criado por ela, só recebeu boas críticas por que a desenvolvedora tinha dormido com o jornalista que escreveu as reportagens. A partir daí, vários comentários misóginos começaram a surgir na internet, acompanhados da *hashtag* #GamerGate. Mulheres desenvolvedoras não só eram alvos de insultos pessoais, como também eram desqualificadas profissionalmente.

Logo, ao conhecer o contexto em que o desenvolvimento de jogos eletrônicos está inserido, percebe-se que é preciso buscar saídas que valorizem o trabalho de desenvolvedoras e respeitem a presença de mulheres no espaço. Para encerrar, o

pensamento de Mendes (2006) traduz o raciocínio deste estudo a respeito dessa questão:

[...] por que o maior número de personagens femininas e a contratação de mulheres expressariam *transformações e mudanças* em certa lógica masculina e machista? Com certeza, uma mudança de abordagem de *marketing*, ao empregarem personagens femininas, sim. Imagino também que as empresas, com a contratação de profissionais mulheres, enfocaram estratégias de poder concatenadas com racionalidades femininas que não eram discutidas em ambientes profissionais essencialmente masculinos. Mas, para além dessas coisas, o que poderia ser considerado transformação ou mudança? (MENDES, 2006, p. 125, grifos do autor)

2.4 O que há por trás da representação das mulheres?

Seja no âmbito das narrativas dos jogos eletrônicos, em que a figura feminina é inexistente ou secundária inúmeras vezes, nas representações hipersexualizadas, objetificadas ou misóginas, na pequena quantidade de mulheres *designers* no mercado de jogos ou até nas supostas diferenças biológicas entre homens e mulheres, mencionadas para justificar o interesse delas pelos jogos, a representação das mulheres se configura a partir de conceitos que ultrapassam o campo dos jogos eletrônicos. Quando se pensa no assunto, imagina-se não só o modo como as mulheres são retratadas em outras mídias, mas também a influência do conceito de gênero na forma de representá-las.

É em um contexto marcado pelos movimentos feministas que as discussões em torno do termo "gênero" deram os seus primeiros passos. No início do século XX, o sufragismo – conhecido como "a primeira onda do feminismo" – caracterizou-se pelas reivindicações de mulheres pelo direito ao voto, por oportunidades iguais de estudo e emprego e contra a ideia conservadora de família. Contudo, sentiu-se a necessidade de atribuir um caráter mais teórico ao movimento, que consolidasse as lutas sociais e políticas das mulheres. Foi nos anos 1960 em que a chamada "segunda onda do feminismo" preparou o terreno propício para se discutir e problematizar o conceito de gênero. Publicações renomadas como "O segundo sexo" (1949), de Simone de Beauvoir, ganharam força nesse novo momento, e as demandas das mulheres passaram a se tornar cada vez mais visíveis (LOURO, 1997).

Apesar de conquistarem, aos poucos, novos espaços, as diferenças biológicas eram constantemente apontadas para justificar as desigualdades sociais entre mulheres e homens. Tal distinção sexual servia de base para atribuir "papeis

fixos" a ambos, naturalizados de acordo com as características de cada sexo. Sendo assim, cabia às mulheres cuidarem do lar ou, caso desempenhassem outra atividade além da doméstica, esta seria secundária, "de apoio", de assessoria ou auxílio, muitas vezes ligadas à assistência, ao cuidado ou à educação" (LOURO, 1997, p. 17). Neste cenário de atribuições rígidas, foi preciso se libertar do determinismo biológico contido na palavra "gênero" para se pensar além. De acordo com Guacira Lopes Louro (1997):

É necessário demonstrar que não são propriamente as características sexuais, mas a forma como essas características são representadas ou valorizadas, aquilo que se diz ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico. Para que se compreenda o lugar e as relações de homens e mulheres numa sociedade importa observar não exatamente seus sexos, mas sim tudo o que socialmente se constituiu sobre os sexos. (LOURO, 1997, p. 21)

Entretanto, não se pode negar o caráter sexual dos corpos, pois, o gênero se constitui a partir de construções sociais e históricas produzidas e reproduzidas sobre essas características biológicas. Portanto, ao se falar em gênero, está se referindo ao que é socialmente atribuído ao sexo feminino e masculino em determinada sociedade e momento histórico. Louro (1997, p. 24) também alerta que não se pode confundir a atribuição de papéis femininos e masculinos com o que o gênero simboliza. Segundo a autora, papéis significam uma espécie de roteiro destinado a mulheres e homens, que devem cumprir, fielmente, o que lhes é esperado numa sociedade, enquanto gênero "transcende o mero desempenho de papéis" (LOURO, 1997, p. 25) para se tornar algo que acaba fazendo parte da constituição do sujeito.

Pensar em gênero através da perspectiva do determinismo biológico não é apenas ineficaz em abarcar o que o conceito realmente significa, mas também abre margem para percepções generalizadas sobre o sexo de um indivíduo. Considera-se, por exemplo, que fragilidade e sensibilidade são típicas do sexo feminino, com o argumento de que as mulheres têm uma configuração biológica mais susceptível a tais características. Essas percepções genéricas, emitidas por quem percebe ou sustentadas por um grupo de indivíduos que está de acordo com o que é percebido, acabam formulando juízos de valor, que podem ser transmitidos dentro de uma sociedade através de gerações.

Tratam-se de "estereótipos", termo oriundo da Psicologia, que, etimologicamente, "é formado por duas palavras gregas, *stereo*, que significa rígido e *túpus*, que significa traço" (PEREIRA, 2002, p. 43). Dentre as diversas correntes que definem o termo, a abordagem da psicologia social contemporânea considera os estereótipos como "crenças compartilhadas sobre os atributos pessoais, especialmente traços de personalidade, como também sobre os comportamentos de um grupo de pessoas" (PEREIRA, 2002, p. 46). Entretanto, certas correntes da psicologia consideram que os estereótipos compartilham crenças entre os indivíduos, sobretudo, para simplificar o modo pelo qual o mundo é interpretado. Porém, para Pereira (2002), isto não é tão simples quanto parece, uma vez que a propagação de valores e crenças colabora para a manifestação de preconceitos e atitudes discriminatórias. Em suas palavras,

[...] a caracterização dos estereótipos exige que sejam feitas referências aos seus **elementos descritivos e avaliativos**, uma vez que eles têm sido amplamente utilizados não apenas para descrever os comportamentos e os traços de um determinado grupo social, como também para se referir aos atributos positivos ou negativos de determinadas categorias sociais (por exemplo, o paulista trabalhador e o baiano festeiro ou então o paulista arrogante e o baiano preguiçoso). Desta forma, embora não seja possível igualar os estereótipos aos preconceitos, podemos dizer que eles carregam um forte componente avaliativo impossível de ser desprezado. (PEREIRA, 2002, p. 51, grifos do autor)

Sendo assim, as mulheres também se tornam alvos de crenças compartilhadas, estereótipos que ou tendem a relacioná-las à ideia de "sexo frágil" ou as marginalizam quando não se enquadram neste perfil. É nesse contexto que surge o mito da mulher ideal, definida por um conjunto de pureza, inocência, bondade, beleza ou sensualidade, para "invocar a essência de um ideal feminino artificial" (SARKEESIAN, 2013, on-line). De acordo com Ruggiero e Louis (1996) (*apud* PEREIRA, 2002, p. 90), os meios de comunicação de massa contribuem decisivamente para o desenvolvimento e compartilhamento de tais crenças estereotipadas, já que as narrativas de mídia "têm um poderoso efeito de formação, ajudando a moldar atitudes e opiniões culturais" (SARKEESIAN, 2013, on-line).

Nos quadrinhos, por exemplo, "as mulheres não são apresentadas em sua pluralidade, mas sim de forma estereotipada e por vezes machista" (FORTIM e MONTEIRO, 2013). No cinema, elas, muitas vezes, aparecem por meio da perspectiva hollywoodiana, que busca enaltecer aspectos como o erotismo, luxo,

sensualidade e mistério através do enquadramento, movimentação de câmeras e a montagem de imagens (CAETANO, 2014). Isto acaba empobrecendo a identificação entre espectadoras e filme (MORIN *apud* FORTIM e MONTEIRO, 2013, p. 16), uma vez que se ignora a multiplicidade de mulheres e discursos de cunho social, cultural, geográfico, econômico ou sexual (Cláudia COSTA, 2002). Seja no cinema, nos quadrinhos ou nos jogos eletrônicos, a identificação entre sujeito e personagem é imprescindível para que a empatia entre ambos aconteça (MENDES, 2008, p. 49). Do contrário, os sujeitos - que, no caso, são as mulheres - não conseguem se colocar no lugar da personagem e não atualizam suas narrativas pessoais no que veem ou praticam.

No presente capítulo, a relação das mulheres com as tecnologias foi entendida como um processo sociocultural e não biológico, o que implica diretamente no modo como elas se incluem ou são representadas nos jogos eletrônicos. Para sustentar a discussão, foram suscitados os conceitos de gênero e estereótipo. No próximo capítulo, especificidades do *League of Legends* serão apresentadas.

Capítulo 3: Bem-vindo(a) a *Summoner's Rift*: conhecendo *League of Legends*

Contextualizar os jogos eletrônicos nas relações de gênero é uma peça-chave para se discutir e analisar o fenômeno cultural em questão. A partir das construções socioculturais quando se fala em gênero e dos múltiplos conflitos encontrados nas tentativas de categorizar "a mulher", identificam-se estereótipos femininos presentes na construção dos aspectos visuais, funcionais e narrativos das campeãs do LoL e a influência dessas representações na percepção dos(as) jogadores(as) em relação às diferenças de gênero e à presença feminina no LoL. De antemão, frisa-se que somente personagens de função primária "Tanque" e "Suporte" são analisados(as), pois há personagens com funções híbridas, e seria numericamente extenso de avaliar. Para tanto, particularidades do jogo serão explicadas ao longo deste capítulo.

3.1 *League of Legends* e suas particularidades

O jogo de estratégia em equipe *League of Legends* entrou no mercado de jogos em outubro de 2009. Criado pela empresa *Riot Games* (2006), tornou-se uma febre mundial, ao ponto de contabilizar pelo menos 67 milhões de acessos por mês. Graças à sua popularidade, as competições profissionais do jogo reúnem, em estádios e cinemas, milhares de jogadores(as), que, nesse contexto, se tornam espectadores(as), ávidos(as) para assistirem as disputas entre os seus times favoritos.

No LoL, existem quatro opções de jogo: 1) "PvP" (*Player vs Player*) - modalidade em que os(as) invocadores(as) se enfrentam mutuamente; 2) "Coop. Vs. IA", para jogadores(as) interessados em disputar partidas contra a Inteligência Artificial (IA), ou seja, o próprio computador; 3) "Personalizado", em que há maior liberdade para criar as equipes, escolher o tipo de partida ou optar pelo mapa onde o jogo irá acontecer e 4) "Tutoriais" para os(as) invocadores iniciantes.

Ao selecionar uma das quatro opções, o(a) jogador(a) opta pelo modo "Clássico" ou pelo modo "ARAM". No primeiro modo, é possível escolher dois tipos de espaços geográficos (ou mapas) distintos, definidos como "Campos da Justiça" no LoL: "*Summoner's Rift*", em que duas equipes (cada uma com cinco invocadores) disputam entre si nos tipos de partida "Ranqueado", "Normal (Escolha Alternada)" ou

"Normal (Escolha às Cegas)" e "Twisted Treeline", onde duas equipes compostas por três jogadores(as) cada se confrontam. Já no *ARAM*, a única opção disponível é o mapa "Howling Abyss", que permite partidas entre dois times – cada um com cinco jogadores(as). As opções podem ser observadas na figura 2.

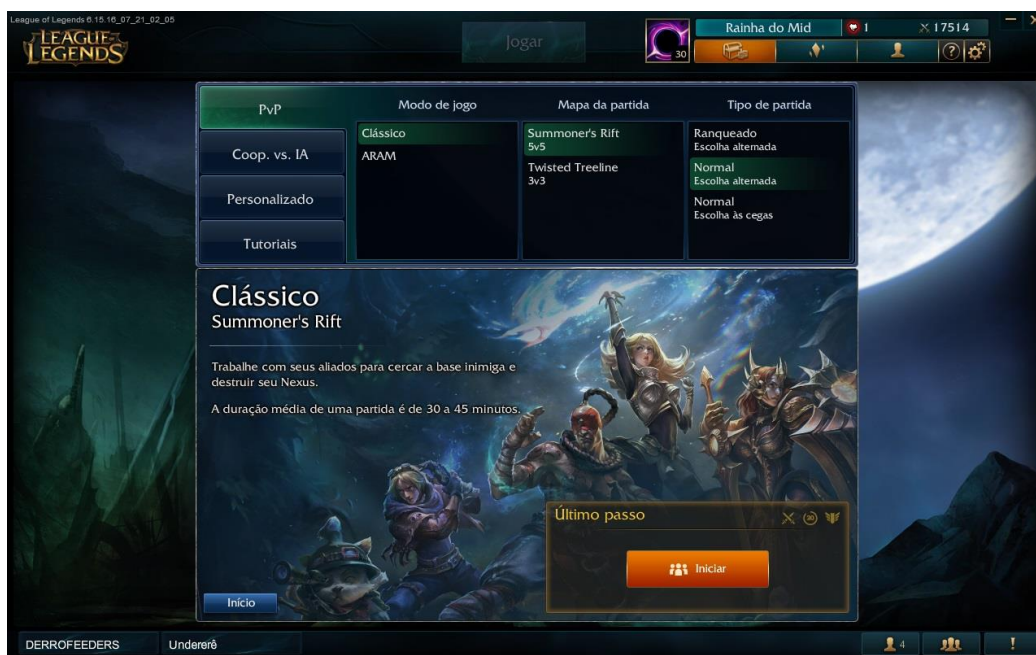


Figura 2 – Print Screen da tela de seleção das opções de jogo (2016)

Independente do mapa escolhido, o(a) jogador(a) tem como objetivo destruir o *Nexus* do time adversário para ganhar o jogo. O *Nexus* se apresenta como uma estrutura em forma de cristal que tem o poder de gerar, periodicamente, tropas denominadas "minions" nas rotas dos mapas. Protegido por duas torres, ele está localizado na "base" de cada equipe. Para esta pesquisa, foi analisado somente o modo *Player vs Player* Clássico, em que a partida acontece no mapa *Summoner's Rift* e é disputada por duas equipes de cinco invocadores cada.

Antes de prosseguir, é coerente destacar que a escolha do modo e do mapa para análise não foi feita por acaso. O modo *Player vs Player* Clássico, no mapa *Summoner's Rift*, está mais suscetível a conflitos entre os(as) jogadores(as), por ser considerado "o estandarte dourado do *League of Legends* competitivo"²³. É nesse modo que os(as) invocadores escolhem, dentre os tipos de partidas disponíveis, a opção "Ranqueado", única alternativa capaz de medir a evolução no jogo através da

²³Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/>>. Acesso em 03 de agosto de 2016.

competição com outros(as) jogadores(as) ou a opção "Normal (Escolha Alternada)", para disputas mais brandas. A maior diferença entre as duas é que vitórias conquistadas em partidas ranqueadas permitem que o(a) jogador(a) ganhe pontos ("Pontos de Liga" ou *PdLs*), suba divisões e garanta uma posição adequada à própria habilidade. Além do mais, é no modo *Player vs Player* Clássico, em *Summoner's Rift*, que acontecem torneios nacionais e mundiais de *League*.

Por ser uma modalidade caracteristicamente competitiva, o modo *Player vs Player* Clássico, seja de tipo Ranqueado ou Normal (Escolha Alternada), é o terreno ideal para se identificar, "no calor do momento", situações em que campeões ou campeãs de função primária Suporte ou Tanque são associados(as), respectivamente, às jogadoras ou jogadores homossexuais e à figura masculina. No geral, a comunidade do LoL tende a fazer tais associações nos fóruns e no *chat* das partidas, onde acontecem conversas informais sobre o jogo ou quando jogadoras e jogadores se comunicam ao mesmo tempo em que estão jogando.

3.2 Hora de jogar!

Ao iniciar uma partida *PvP* Clássico Ranqueado ou Normal (Escolha Alternada), o(a) invocador(a) deve, primeiro, escolher em qual posição deseja jogar. As alternativas são: "Topo", "Selva", "Meio", "Suporte", "Atirador" e "Escolher", em que o próprio sistema do jogo definirá a posição aleatoriamente. No LoL, existem 132 personagens *playables* (disponíveis para jogar), de aparência humana e não-humana (criaturas, bestas, robôs, humanóides etc.), ordenados por funções ("Assassino", "Lutador", "Mago", "Suporte", "Tanque" e "Atirador"²⁴). A posição de jogo e a função dos(as) campeões(ãs) serão explicadas mais adiante.

Após decidir em qual posição irá jogar, o(a) jogador(a) aguarda o início da partida numa fila gerenciada pelo sistema do jogo. Ao se conectar à partida, os(as) jogadores(as) são alocados e divididos aleatoriamente na "Tela de Seleção" entre os times azul e vermelho. É nessa etapa que as equipes devem, a princípio, banir três personagens de cada lado para que nenhum membro de ambas as equipes não possa escolhê-los durante a partida em questão. Depois, cada invocador(a) precisa

²⁴Para saber mais sobre as funções dos(as) campeões(ãs), consultar: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>>. Acesso em 03 de agosto de 2016.

escolher apenas um personagem para conquistar o objetivo final: destruir o *Nexus*. As escolhas são alternadas entre os times, e o(a) mesmo(a) campeão(ã) não pode ser escolhido por mais de um(a) jogador(a). O sujeito (ou invocador), pois, controlará o campeão ou a campeã escolhido(a) pelo mapa durante toda partida, até que uma das equipes saia vitoriosa.

Na Tela de Seleção, cada equipe pode se comunicar através do seu próprio *chat* - sem que ambas tenham acesso ao *chat* uma da outra -, localizado no canto inferior esquerdo da tela, para bolar estratégias de jogo, dar sugestões etc. Aqui, é o primeiro momento do formador de equipes em que os(as) jogadores(as) podem dialogar entre si. A Tela de Seleção e o *chat* podem ser vistos na figura 3.



Figura 3 – Print Screen da Tela de Seleção (2016)

Após finalizar a etapa de banimento e escolha, o próximo passo é a "Tela de Carregamento" (figura 4), onde os(as) invocadores(as) aguardam a partida carregar, enquanto estão aptos, em primeira mão, a visualizar o *nickname* (apelido) dos seus adversários com suas respectivas escolhas de campeão(ã).

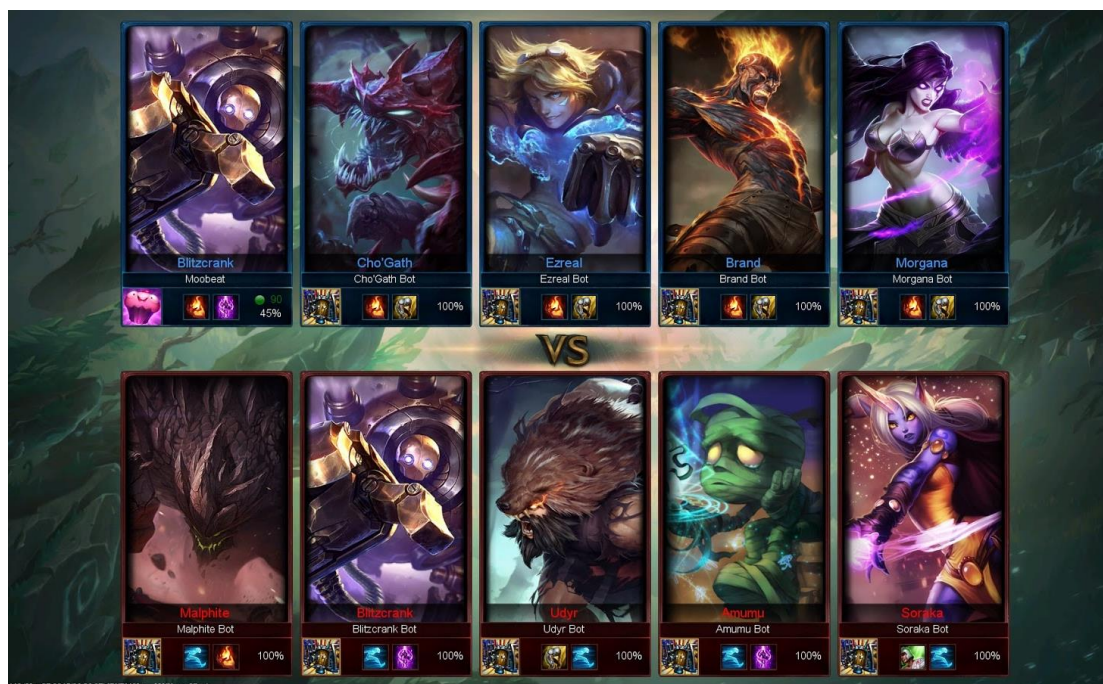


Figura 4 – Tela de Carregamento. Fonte: Pwn3ed (2016)

3.3 Enfim, *Summoner's Rift*

De acordo com o site oficial do jogo, *Summoner's Rift* é o maior mapa de *League of Legends*. Segundo a descrição, este campo de batalha

é espelhado diagonalmente e dispõe de três rotas que vão em direção à base inimiga. Cada rota é defendida por três torres e um inibidor enquanto o *Nexus* é protegido por um par de torres. Ambos os lados do mapa têm uma selva grande que proporciona efeitos poderosos. O rio central é o lar de dois monstros-chefe e do Aronguejo, que dá benefícios a ambas as equipes²⁵.

²⁵Descrição disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/>>. Acesso em 03 de agosto de 2016.



Figura 5 - Mapa de *Summoner's Rift*. Fonte: Omelete (2016)

Na figura 5, nota-se que *Summoner's Rift* está dividido em três caminhos – conhecidos como “rotas” –, que conectam os(as) jogadores(as) às bases inimigas: "Inferior", "Meio" e "Superior". Através delas, as tropas, soldados controlados pela IA, surgem do *Nexus* e marcham até a base rival constantemente. Quando um(a) campeão(ã) dá o golpe final em uma tropa, ele/ela ganha, automaticamente, certa quantidade de ouro - recurso necessário para comprar itens na loja, localizada na base de ambas as equipes.

Nas rotas, existem também estruturas chamadas de "Torre" e "Inibidor". As Torres são estruturas defensivas que guardam as rotas, atacando os inimigos que se aproximam com rajadas de energia. Já os Inibidores são estruturas importantes, localizadas onde as rotas se ligam à base nos dois lados do mapa. É uma condição necessária que, ao menos, um dos Inibidores caia para que o *Nexus* seja focado. Em suma, ambos (Torres e Inibidores) precisam ser destruídos, pelo menos em uma das rotas, para se alcançar o *Nexus* inimigo.

No mapa, Torres e Inibidores estão dispostos igualmente para os dois times, a fim de dificultar o caminho até a base do adversário, onde o *Nexus* se encontra. Os(as) campeões(ãs) podem circular livremente, desde que destruam as Torres para não serem atacados. Por fim, a Selva pode ser considerada como uma expansão entre as rotas. É uma espécie de caminho alternativo, pelo qual os(as) campeões(ãs) transitam para ir de uma rota a outra. Na Selva, não há estruturas

semelhantes às Torres ou Inibidores, mas, dentro dela, existem monstros especiais que, quando abatidos, oferecem poderes únicos aos campeões²⁶.

Em *Summoner's Rift*, a duração média das partidas é de 30 a 45 minutos, mas não há limite de tempo. Como em todo jogo, existem regras e convenções que precisam ser seguidas, para que a jogabilidade, ou seja, os artifícios físicos ou psicológicos e as técnicas de ação específicas de cada jogo (GULARTE, 2010, p. 18), seja plena. Quando a partida começa, os cinco componentes de cada time iniciam em suas respectivas bases com certa quantia em ouro, para adquirir os itens iniciais na loja. Nos primeiros minutos de jogo, os(as) invocadores(as) assumem suas posições nas rotas. Como mostra a figura 6, cabe a dois jogadores protegerem a rota Inferior, enquanto as rotas restantes e a Selva são defendidas por um(a) único(a) campeão(ã).

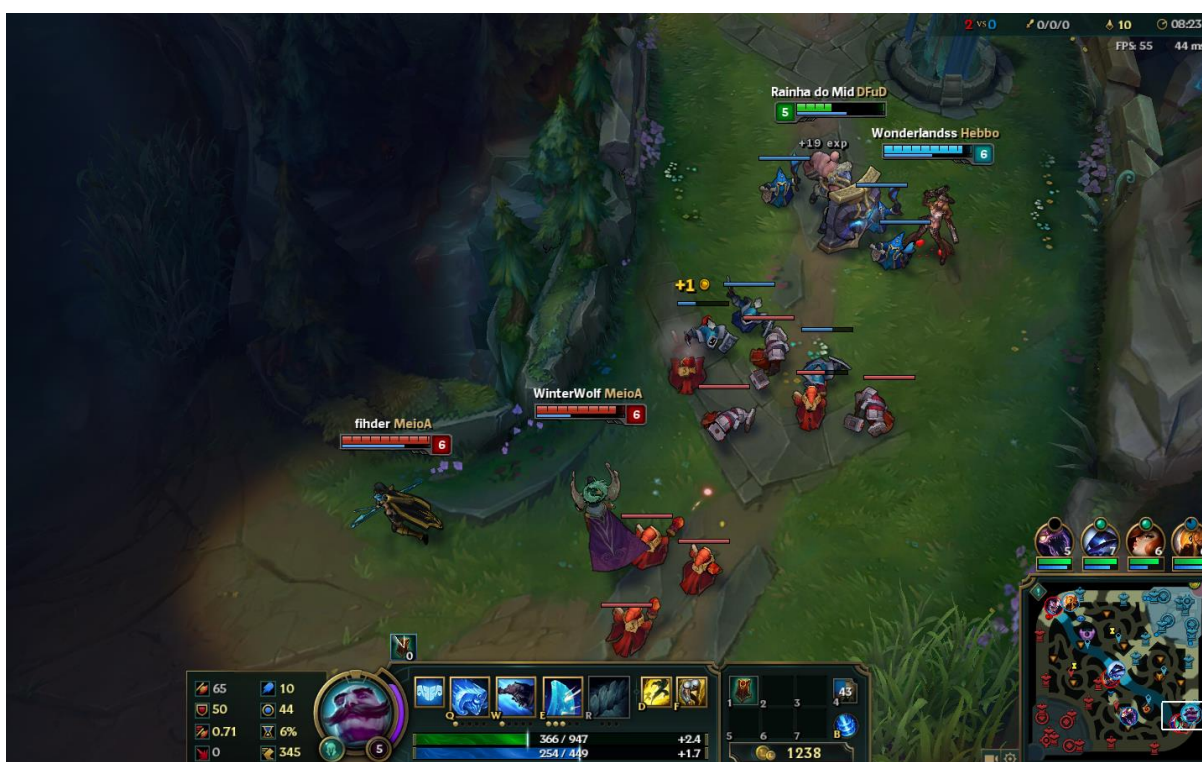


Figura 6 - Início de jogo: posições nas rotas (2016)

A comunicação entre os(as) invocadores(as) através do *chat* acontece simultaneamente à partida. Além do diálogo com os(as) companheiros(as) de time, é possível conversar com os(as) adversários(as) utilizando o comando */all* do *chat*.

²⁶Informações disponíveis em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/new-player-guide/>>. Acesso em 03 de agosto de 2016.

Caso se sintam incomodados(as), jogadores(as) podem silenciar uns/umas aos(às) outros(as) através do botão “Mudo” – opção disponível durante toda a partida -, que impede qualquer possibilidade de diálogo com o(a) jogador(a) silenciado(a). Para desbloqueá-los(as) depois, basta recorrer ao mesmo botão. O procedimento pode ser conferido na figura 7.

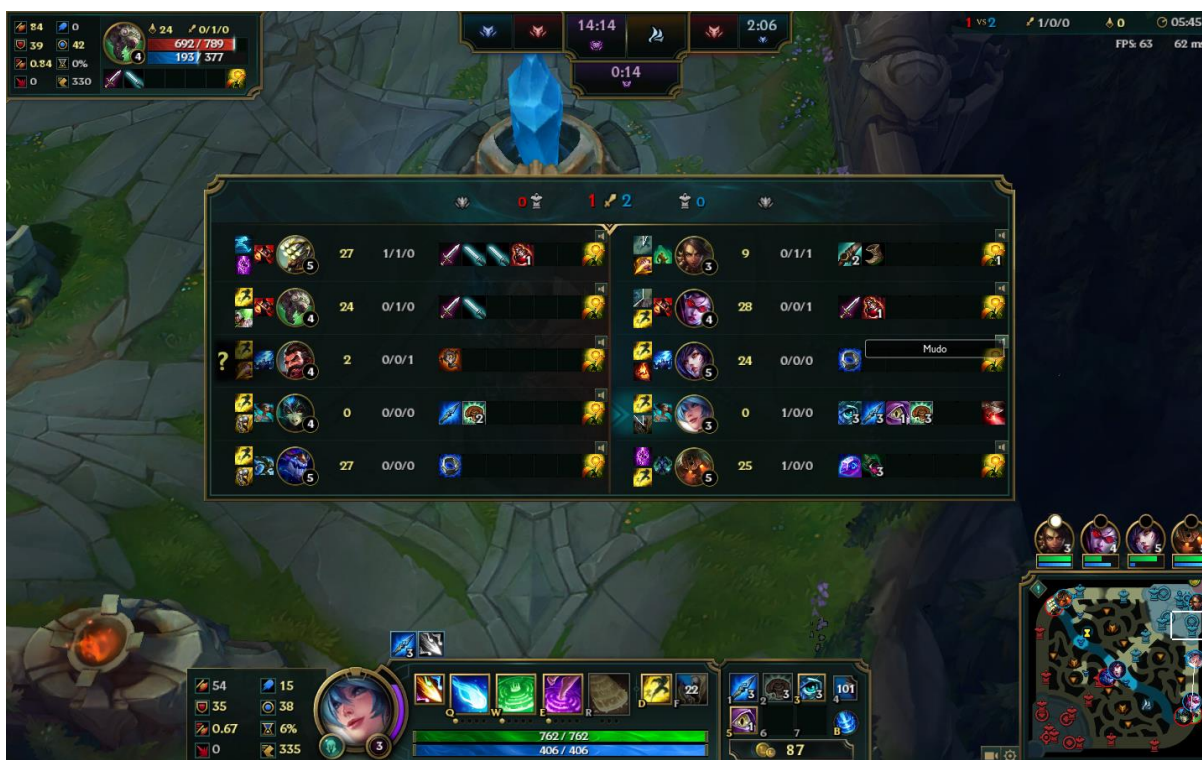


Figura 7 – É possível silenciar um(a) jogador(a) que esteja incomodando (2016)

Ao decorrer do jogo, os(as) jogadores(as) devem coletar o máximo possível de recursos em ouro, para que o(a) campeão(ã) se fortaleça. Também, é preciso conquistar objetivos no mapa (destruir Torres, Inibidores e abater os monstros especiais da Selva), pois, dessa forma, é mais fácil percorrer o caminho até o *Nexus*. Durante à partida, a inflexibilidade inicial das rotas não se torna mais tão imprescindível, pois, à medida que as Torres são destruídas, há mais liberdade para circular pelo mapa. Nessa etapa do jogo, ocorrem as chamadas *teamfights* (TF), situações em que os times se enfrentam com todos (ou parte) de seus componentes.

Para cada rota e para a Selva, são designados certos tipos de campeões(ãs), que desempenham melhor suas funções ("Assassino", "Lutador", "Mago", "Suporte", "Tanque" e "Atirador") em determinadas posições. Para este estudo, foram

aprofundados apenas os(as) campeões(as) Suportes e Tanques, já que são as funções escolhidas para análise.

Quando uma das equipes destrói o *Nexus*, e o jogo termina, jogadores e jogadoras são transferidos para a tela de balanço geral da partida (figura 8), onde podem comentar o resultado do jogo, visualizar o seu desempenho, o ouro conquistado, entre outras informações.

The screenshot displays the post-game summary interface for a League of Legends match. At the top, it indicates a 'VITÓRIA' (Victory) for the blue team. Key statistics shown are IP +260 and Gold +1379. The match was played on Summoner's Rift, Clássico Normal, V 759 D 766, lasting 40:55. The blue team score is 39/26/52 and the red team score is 26/39/31. A list of players with their stats and item builds is shown. On the right, there is a chat window with messages and a 'Denunciar jogador' (Report player) button.

Player	Level	Champion	K/D/A	CS	Gold	Items
Rainha do Mid DFuD	15	Sona	4/4/17	13.5k	7	
ASG Phoenix	18	Vayne	8/4/8	18k	311	
KillTime	17	Nidalee	10/6/9	15.3k	105	
RuneGenks	18	Ahri	7/5/11	16.6k	241	
sr Luukas	18	Nautilus	10/7/7	16.2k	237	
Knac	15	Nami	1/9/10	10.3k	18	
Smooth Hulk	17	Graves	4/5/6	12.9k	166	
SniperAngel	18	Master Yi	11/8/0	14.6k	211	
Doomsday Jesus	15	Twitch	5/13/11	12.6k	136	
Mals Zahar	17	Aurelion Sol	5/4/4	13.2k	232	

Figura 8 - Tela de balanço geral da partida (2016)

Nessa tela, também é possível denunciar invocadores(as) que, ao longo da partida, tiveram posturas negativas ou ofenderam algum/alguma jogador(a). Ao clicar na exclamação de cor vermelha, ao lado do nome de um/uma invocador(a), localizada no canto superior direito da tela, o(a) jogador(a) se depara com uma série de opções (figura 9) a serem escolhidas para justificar os motivos que o(a) levaram a denunciar o(a) outro(a) invocador(a).



Figura 9 - Tela para denunciar um(a) jogador(a) (2016)

As opções de denúncia disponíveis abarcam diversos tipos de condutas, entre elas, a alternativa “Discurso de ódio: racismo, sexismo, homofobia etc...”, que inclui demandas referentes às diferenças de gênero. Após o reporte, o(a) jogador(a) recebe uma confirmação de que sua denúncia foi feita (figura 10), mas não há um *feedback* específico para saber se houve ou não algum tipo de punição.



Figura 10 - Feedback de denúncia (2016)

Apesar de ter um sistema de denúncia para combater posturas negativas, *League of Legends* também investe em outros métodos para moldar o comportamento de jogadores e jogadoras. No site oficial do jogo, está disponível o “Código dos Invocadores”²⁷, que contém nove condutas positivas para melhorar o ambiente do LoL e a comunicação entre os sujeitos. O código número 7, “Seja Firme, não Revoltado”, por exemplo, trata de situações em que o(a) invocador(a) adota uma postura agressiva e ofende outros(as) jogadores(as) - postura bastante recorrente em *League*. Contudo, não há menção às questões de gênero no manual.

Além do Código dos Invocadores, a *Riot Games* lançou a iniciativa “Detetive LoL” (2015), para promover discussões no fórum do jogo sobre comportamento e ocorrências de “rage” – como são conhecidos os abusos e agressões verbais no LoL – nas partidas, além de mostrar aos(às) jogadores(as) o melhor caminho para denunciar adequadamente casos de comportamento negativo. Há, também, a ação conhecida como “GGWP” (2015) – junção das siglas de “Good Game”, que significa “bom jogo” e de “Well Played”, ou seja, “bem jogado” -, que, ao invés de se

²⁷Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/summoners-code/>>. Acesso em 26 de agosto de 2016.

concentrar nas atitudes negativas dos(as) jogadores(as), se propõe em valorizar posturas positivas no ambiente do jogo.

Neste capítulo, foram abordados aspectos sobre a dinâmica, as mecânicas, as regras, posturas e formas de comunicação do LoL. No próximo, antes de explicar sobre as funções Tanque e Suporte - escolhidas para análise -, será realizada uma espécie de panorama para constatar números e representações estereotipadas das personagens de sexo feminino.

Capítulo 4: Tanques, Suportes e percepções em *League of Legends*

4.1 Primeiras impressões em *League*

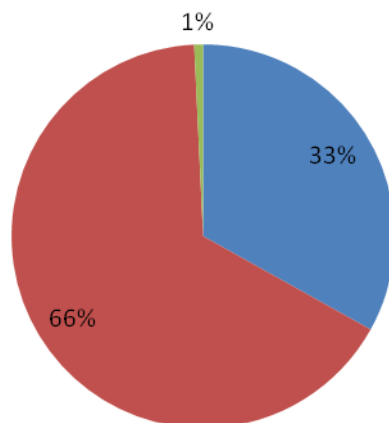
Em uma primeira instância, alguns dados foram coletados e reunidos a partir de uma análise quantitativa e descritiva, realizada com recursos disponíveis no próprio site do jogo. Em seguida, foram mapeados quantos personagens são do sexo feminino e masculino, a partir de suas características visuais e narrativas; comparou-se também a variedade visual dos personagens femininos e masculinos; o modo em que ambos os personagens são apresentados em suas *splash arts*, e a etnia das personagens de sexo feminino. A análise foi necessária para constatar de que forma as personagens de sexo feminino são retratadas em *League*.

No LoL, existem 132 campeões disponíveis, dentre os quais apenas 44 (aproximadamente 33%) são do sexo feminino, 87 (66%) são do sexo masculino e somente um campeão é a junção entre dois personagens (1%): um de sexo feminino e outro masculino. Os dados podem ser conferidos no gráfico 1.

Gráfico 1: Sexo dos personagens de *League of Legends*

Sexo dos personagens

■ Femininos ■ Masculino ■ Outros

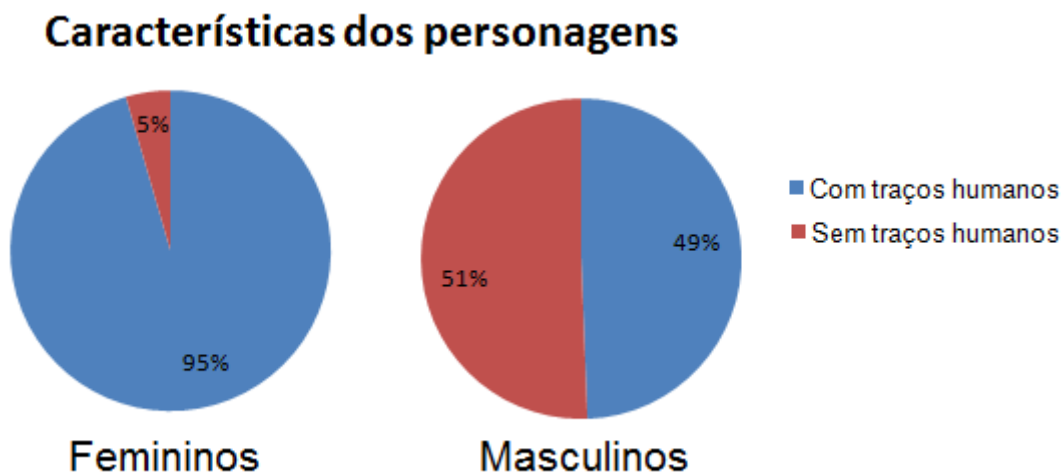


Fonte: elaboração própria (2016)

Uma reflexão acerca dos números mostra que há uma diferença expressiva na quantidade de personagens femininas em comparação com à masculina. Essa diferença é o estopim necessário para que esta pesquisa analise *League of Legends*

sob um olhar crítico. Das 44 campeãs, apenas duas (4,5%) não possuem características humanas (seios, plegar etc.), enquanto 44 (50,6%) dos 87 campeões são criaturas, não-humanas, com traços animais (garras, asas, presas etc.), como mostra o gráfico abaixo.

Gráfico 2: Apresentação dos personagens de *League of Legends* quanto às suas características humanas e não-humanas



Tais dados são interessantes para se pensar por qual motivo há pouca (ou nenhuma) diversificação das características visuais das personagens femininas em *League* se comparadas às masculinas. Sejam robôs, seres de outro mundo ou criaturas fantásticas, a aparência e corpo dessas personagens nos remetem, quase sempre, a uma mulher, humana, fruto de um padrão estético imposto por um olhar de apreciação masculina hegemônico - presença constante de seios, cinturas, nádegas e pernas bem definidas. Discursos como esse reforçam "verdades cristalizadas", únicas, em relação à representação das mulheres, uma vez que "as imagens dizem muito, nos produzem, nos significam, nos sonham" (LOPONTE, 2002, p. 284).

Na figura 11, por exemplo, percebe-se que Tristana, embora não seja perceptivelmente humana, apresenta características humanóides. Já Kha'Zix assemelha-se a uma espécie de besouro, sem qualquer relação estética com traços humanos. Esse e outros padrões se repetem diversas vezes nos personagens de *League*.



Figura 11 - Da esquerda para a direita: Tristana (Atirador) e Kha'Zix (Assassino/Lutador).
Fonte: *League of Legends* (2016)

Na imagem abaixo (figura 12), nota-se que, diferente de Ahri, Darius aparece em posição de batalha, trajando uma armadura de combate que reveste, praticamente, todo o seu corpo. Já Ahri apresenta uma postura graciosa e convidativa, ao vestir roupas de tecido leve que deixam boa parte do corpo a mostra.

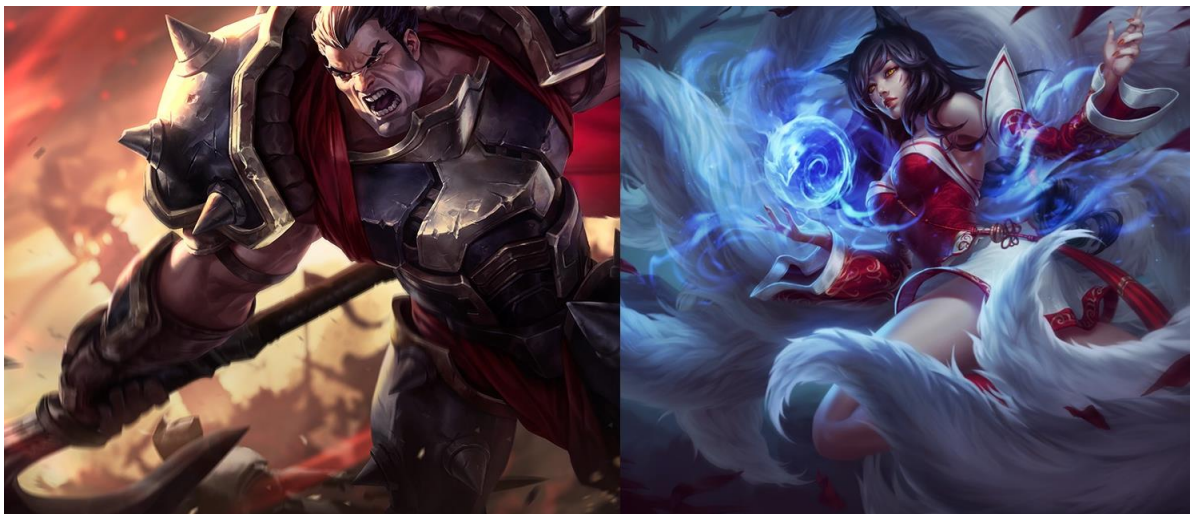
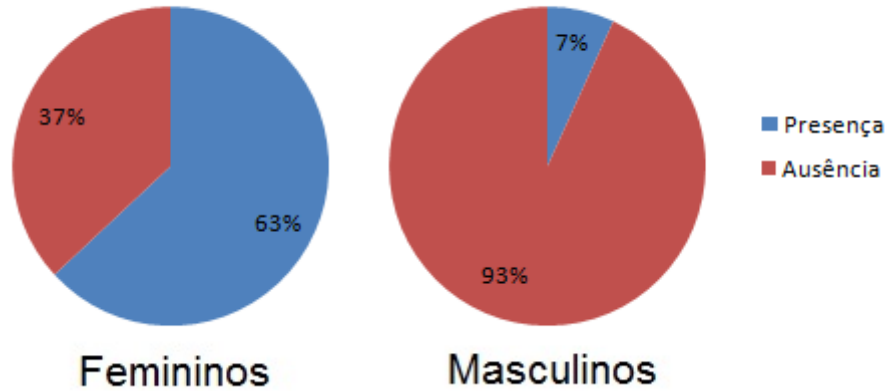


Figura 12 - Da esquerda para a direita: Darius (Lutador/Tanque) e Ahri (Mago). Fonte: *League of Legends* (2016)

Ambas as ilustrações refletem outro padrão observado no LoL: dentre as campeãs, 28 (63,7%) apresentam sensualidade, nudez ou hipersexualização do corpo feminino, ao passo que 6 (6,8%) dos campeões demonstram nudez ou sensualidade evidentes em suas *splash arts*.

Gráfico 3: Sensualidade, nudez ou hipersexualização dos personagens femininos e masculinos de *League of Legends*

Sensualidade, nudez ou hipersexualização



Fonte: elaboração própria (2016)

Em relação à etnia, as campeãs - exceto as de tons de pele exóticos e irreais (azul, roxo, vermelho etc.) - são majoritariamente caucasianas (em torno de 75%). No caso das exceções, podem-se destacar, respectivamente, as personagens Anivia, Illaoi, Kayle e Rek'Sai (figura 13), por não apresentarem características hipersexualizadas ou traços humanos retratados de maneira estereotipada. Embora, como em qualquer fenômeno, os desvios estejam presentes, percebe-se que, em *League of Legends*, as *splash arts* da maioria das campeãs continuam a reafirmar o modo como as mulheres são retratadas, a partir de um olhar masculino muito específico, exaltando características como sensualidade, nudez e hipersexualização na maioria das personagens femininas. Trata-se, pois, de um padrão - recorrente não só no contexto virtual - que busca valorizar um corpo feminino ideal.



Figura 13 – De cima para baixo: à esquerda - Anivia (Mago/Suporte) e Kayle (Mago/Suporte); à direita – Illaoi (Lutador/Tanque) e Rek'Sai (Lutador/Tanque). Fonte: *League of Legends* (2016)

As autoras Fortim e Monteiro (2013) citam Sara Grimes (2003) para ressaltar que tais padrões de satisfação e apreciação masculina são originados a partir da mesma visão androcêntrica.

Em sua análise sobre três personagens mulheres protagonistas de videogames, a autora diz que, na maior parte deles, o jogo é feito para a escopofilia masculina, ao invés de propiciar uma identificação feminina (especialmente se jogados em modo de terceira pessoa). A autora ainda aponta que as personagens são vistas como atrativas para o sexo masculino: são caucasianas, têm formas curvilíneas e as roupas deixam o corpo a mostra, em conformidade com os ideais de beleza do mundo ocidental. (GRIMES *apud* FORTIM e MONTEIRO, 2013, p. 15)

Em consonância, a pesquisadora Elaine Oliveira (2004) chama atenção para a representatividade das mulheres na mídia. Oliveira (2004) argumenta que, se elas são representadas como objetos de apreciação em diferentes mídias, não seria diferente nos games. O mesmo pensamento também é proposto pelo pesquisador Artur Mungoli (2011), quando, ao comparar a construção das personagens de videogames com as de cinema, ele leva em consideração que, "por se tratarem de

duas mídias audiovisuais, os jogos de videogame e o cinema compartilham de muitas estruturas parecidas" (MUNGIOLI, 2011, p. 1).

Porém, um dos problemas, para o autor Cláudio Lúcio Mendes (2008), é a generalização que se faz em torno do tal "olhar masculino". Na verdade, a forma como essas personagens femininas são elaboradas parte de uma visão não apenas masculina, como um todo, mas sim de um ponto de vista estritamente heterossexual.

Tais construções estão orientadas para um sujeito de gênero masculino, que se pressupõe ser heterossexual. Não se leva em conta que "sujeitos masculinos ou femininos podem ser heterossexuais, homossexuais, bissexuais" ou mesmo inventar outras sexualidades. (LOURO *apud* MENDES, 2003, p. 27)

Todavia, não são apenas os componentes visuais que denotam estereótipos de gênero em *League*. As funções dos(as) campeões(ãs) e suas histórias no jogo seguem pela mesma lógica.

4.2 Conhecendo os "Supps"

Os Suportes (ou "Supps") são "campeões que são especialistas em dar efeitos positivos para o resto do time"²⁸. Eles têm como função proteger os aliados, em especial, o Atirador - personagem que possui grande quantidade de dano físico. Ambos iniciam o jogo juntos na rota Inferior, mas apenas o Atirador deve coletar os recursos em ouro concedidos pelas tropas. Resta aos Suportes protegê-lo com magias e curas, pois, apesar de proferir bastante dano, o Atirador é o campeão mais vulnerável entre todos. Em *League of Legends*, 12 personagens têm função primária de Suporte, dentre os quais cinco são do sexo feminino (Janna, Lulu, Nami, Sona e Soraka²⁹).

Os Suportes são analisados nesta pesquisa graças às associações feitas pela própria comunidade do LoL, que, geralmente, atribui a função às mulheres jogadoras e aos homossexuais. No fórum do jogo, na categoria "Comportamento do Jogador",

²⁸Descrição disponível em: <<http://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/glossario/suporte>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

²⁹Para visualização completa, acessar: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.

diversos tópicos comprovam a pertinência dessa associação. Podemos observar um exemplo na figura 14³⁰.

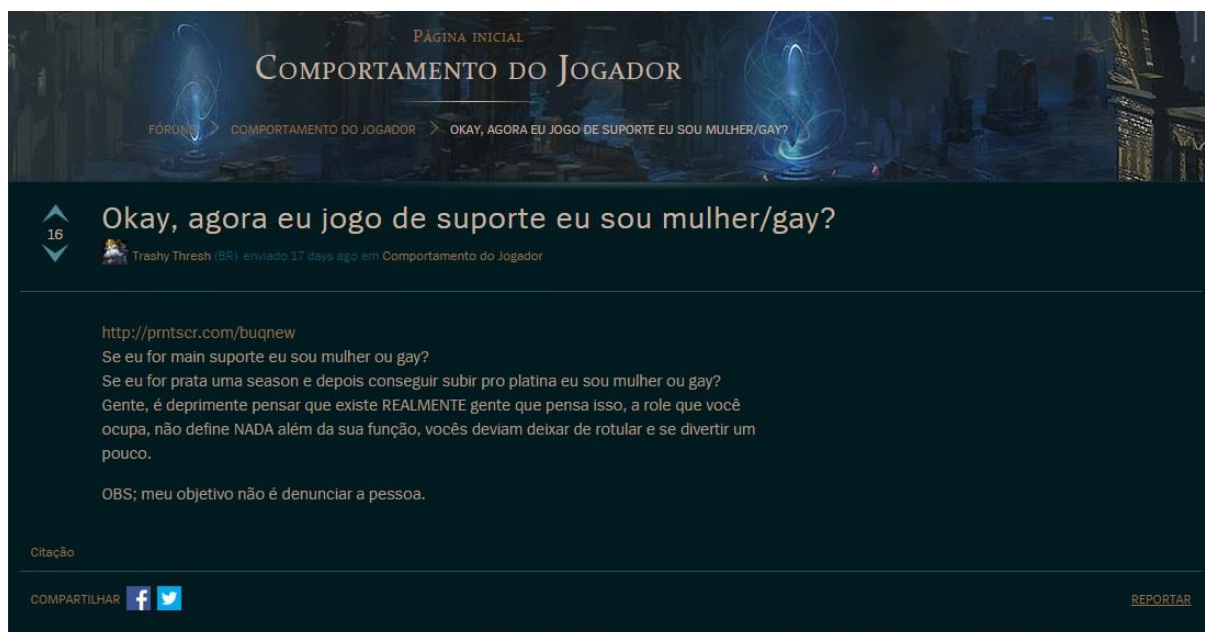


Figura 14 – Print Screen da seção “Comportamento do Jogador” sobre Suportes, do fórum de *League of Legends* (2016)

Embora estejam em menor número em *League*, as Suportes são representadas, tanto em suas ilustrações quanto em suas histórias de origem, como mulheres frágeis e indefesas (MUNGIOLI, 2011), ligadas ao mito da maternidade, do cuidar, nutrir e proteger.

O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes 'clássicas' da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e outras, num ser que é histórico. Justamente aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e seu contexto, que a transforma em um ser à parte, independente de circunstâncias concretas. (BUIIONI *apud* MUNGIOLI, 2011, p. 4)

³⁰Disponível em: <<http://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/comportamento-do-jogador/8hfY7tpf-okay-agora-eu-jogo-de-suporte-eu-sou-mulhergay>>. Acesso em 05 de agosto de 2016.



Figura 15 - Da esquerda para a direita: os Suportes Braum e Soraka. Fonte: *League of Legends* (2016)

Na imagem acima (figura 15), nota-se que Braum tem uma aparência totalmente oposta à de Soraka, como um tipo de contraste entre força e delicadeza. Nos demais Suportes, o mesmo padrão se repete. Também, assim como em outros campeões do LoL, os Suportes de sexo masculino apresentam aparências físicas variadas, enquanto às de sexo feminino sempre possuem características, de uma forma ou de outra, de um corpo feminino.

Em relação às histórias de cada personagem, as campeãs apresentam, em suas narrativas, maior incidência de atos de devoção e cuidados, ao passo que os personagens masculinos possuem, com mais frequência, histórias gloriosas, baseadas em força e atitudes destemidas. As diferentes perspectivas podem ser comparadas abaixo, a partir de trechos das histórias de Braum e Soraka.

E então, assim como o sol nascente do quinto dia, seu rosto reluziu de felicidade. "Se eu não posso atravessar a porta", ele disse, "então terei de atravessar...". A garota pensa, seus olhos brilham. — A montanha! — "... a montanha." Braum foi até o topo e começou a abrir caminho para baixo, esmurrando a rocha, soco após soco. Pedras menores deixadas em seu rastro, até que desapareceu nas profundezas da montanha. (História de BRAUM, disponível no site do jogo)³¹

Ao observar a narrativa de Braum, percebe-se que o campeão é retratado como uma espécie de herói, daqueles que realizam feitos memoráveis. Por outro lado, a trajetória de Soraka não é contada com a mesma intensidade e heroísmo do companheiro de função.

Soraka, uma curandeira abençoada com a magia das estrelas, tem todas as criaturas vivas bem próximas ao coração. Outrora um ser celestial, ela

³¹Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/braum/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

sacrificou sua imortalidade e adentrou o mundo dos mortais. Enquanto o mal ameaçar a vida de Valoran, Soraka não permitirá paz a si mesma. (História de SORAKA, disponível no site do jogo)³²

O autor George Popescu (2004), em seu estudo sobre personagens femininas nos games, divide o papel da mulher nos jogos nas seguintes categorias: 1) "inexistência de personagens femininas"; 2) "objetos sexuais ou prêmio" - a partir da aparência física, na mulher como recompensa do herói pela vitória ou com roupas e corpo provocantes; 3) "vítimas" - mulheres sequestradas ou agredidas durante o enredo do jogo; 4) "heroínas" - personagens protagonistas ou centrais na história e 5) "mulheres em papéis 'femininos'" - baseado na aparência, excesso de roupas cor de rosa ou em papéis de suporte ao homem.

Popescu (2004) se apropria de nomes estereotipados (provenientes de outras mídias, como TV e cinema) para classificar as personagens. Ele chama de "Barbie" personagens que aparecem como mera decoração, prêmios ou que são hipersexualizadas; "Mágicas", aquelas que estão associadas à magia, em especial nos jogos de RPG³³; "Lucy", as personagens relacionadas às funções de boa esposa e "Xena", representando as guerreiras que praticam combates corporais. Ao final, Popescu salienta que as personagens não pertencem a uma só classificação, mas podem resultar de uma mistura delas.

Baseando-se nas categorias do autor, pode-se enquadrar as Suportes de *League of Legends* às classificações de 'objetos sexuais ou prêmios' (as chamadas "Barbie"), por seu apelo sexual ou por estarem em 'papéis femininos', já que exercem a função primária de Suporte e têm aparência tida como 'feminina' (delicadeza, suavidade etc.). É curioso notar que elas também se assemelham à categoria "Mágicas", pois todas possuem magia como forma de ataque, diferente dos personagens masculinos.

³²Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/soraka/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

³³*Role-Playing Game* (RPG) é uma modalidade de jogo em que os(as) jogadores(as) assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

4.3 Quem são os(as) Tanques?

Os Tanques são "campeões com muitos pontos de vida e, provavelmente, armadura ou resistência mágica. Sua função é atrair o dano para si durante batalhas, dando oportunidade para o seu time causar ainda mais dano"³⁴. Por terem grande defesa, eles servem de 'escudo' para os aliados e protegem todos numa *teamfight*. Geralmente, iniciam a partida na rota Superior e demoram de sair da "fase de rotas" - momento em que os(as) jogadores(as) ainda não derrubaram a primeira Torre (chamada de "Torre Tier 1" - T1) de suas respectivas rotas - , pois se deslocam em alguns momentos para ajudar os companheiros. Os Tanques podem ter habilidades físicas ou mágicas, e devem usá-las para defender os aliados, já que são os campeões mais resistentes entre todos. Em *League of Legends*, 17 personagens possuem a função primária de Tanque, dentre os quais três são do sexo feminino (Leona, Poppy e Sejuani³⁵).

Os Tanques também são estudados nesta pesquisa graças às associações feitas pela comunidade do jogo, que, constantemente, atribui a função aos homens jogadores. No fórum de *League of Legends*, também na categoria "Comportamento do Jogador", podemos observar um exemplo (figura 16) das discussões em torno do tema.

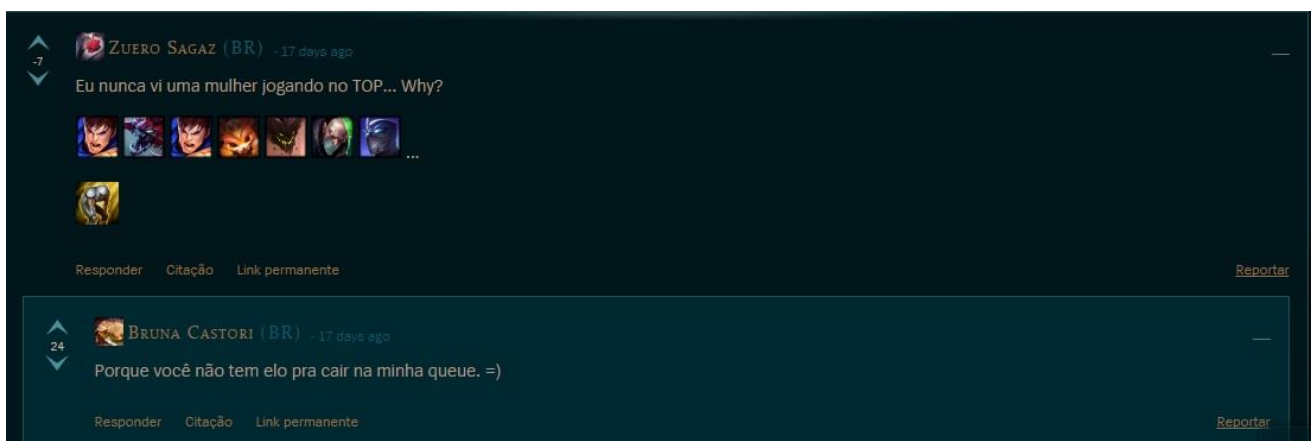


Figura 16 - Print Screen da seção "Comportamento do Jogador" sobre Tanques, do fórum de *League of Legends* (2016)

³⁴Descrição disponível em: <<http://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/glossario/tanque>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

³⁵Para visualização completa, acessar: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>>.

Nota-se que, ao usar a palavra "Top" (termo em inglês referente à rota Superior), o usuário do fórum se refere - também se levando em consideração as imagens publicadas no comentário - aos personagens que desempenham sua função na respectiva rota: os Tanques. Uma das explicações para essa atribuição por parte da comunidade pode ser vista em Fortim (2008), citando Grimes (2003), ao pontuar que

as heroínas costumam estar engajadas em combates armados e que assumem atividades convencionadas como masculinas (violência e agressão). Diz ainda que as protagonistas femininas devem conciliar os ideais de beleza tradicionais com os novos papéis de gênero, sendo que as personagens são um mix de atratividade e comportamentos masculinos. (GRIMES *apud* FORTIM, 2008, p. 35)

É importante enfatizar que os "comportamentos masculinos" citados acima pela autora não pretendem reafirmar características oriundas de estereótipos de gênero, mas sim mencionar o pensamento adotado por essa convenção.



Figura 17 - Leona, uma das três Tanques. Fonte: *League of Legends* (2016)

Na figura 17, Leona poderia, a princípio, ser encarada como uma personagem transgressora por sua aparência "Xena" (POPESCU, 2004), adepta aos combates corporais. A referência para a nomenclatura da categoria é a série neozelandesa de televisão "Xena: A Princesa Guerreira" (1995), cuja protagonista, a princesa Xena, era uma poderosa guerreira que, na época dos deuses antigos, lutava para enterrar o passado e redimir os seus pecados.



Figura 18 - Jarvan IV, um dos 17 Tanques. Fonte: *League of Legends* (2016)

Todavia, se comparada ao Tanque Jarvan IV (figura 18), percebe-se que, mesmo de armadura ou portando uma espada e escudo, Leona também é representada com apelo sexual graças ao *boob plate*, armaduras que, embora sejam aparentemente feitas com metais pesados, ainda assim ressaltam os seios das personagens. Podemos encontrar a mesma característica em Sejuani. Entretanto, Caetano (2014) questiona a abordagem de estudos sobre erotismo nas personagens femininas nos jogos digitais, ao dizer que "desvinculam/desnaturalizam o erótico do feminino" e "o erótico deve ser revalorizado como uma característica positiva do feminino, pois nem sempre ele é indicativo de objetificação" (CAETANO, 2014, p. 374). De fato, o erotismo não pode ser visto como uma espécie de 'pecado feminino'. Porém, tudo depende do modo como esse elemento aparece na construção das personagens. No caso do LoL, comparações entre personagens femininos e masculinos demonstram que a concepção do que é erótico está mais vinculada à ideia de sexualização. Em outras palavras, a nudez e a sensualidade, mais explícitas nas campeãs, se mostram como vertentes de representação para satisfazer desejos de um público bastante específico.

Em relação às narrativas, as Tanques, ainda que na posição de "Xena", continuam com a trajetória marcada por devoção, entrega ou cuidados, enquanto os campeões apresentam enredos mais diversificados. Ao compará-los às tramas das campeãs, percebe-se que, no caso delas, não há referências que as vincule como seres violentos, assustadores ou impiedosos, como mostra abaixo a história de Leona.

Ela [Leona] era capaz de lutar tão ferozmente como qualquer outro - inclusive seu amigo de infância, Pantheon - mas ela não compartilhava de seu zelo por matar. Acreditava que o verdadeiro valor de um soldado jazia em sua capacidade de defender e proteger. (História de LEONA, disponível no site do jogo)³⁶

Entretanto, na narrativa do campeão Cho'Gath, percebe-se que o caráter violento do personagem é um componente essencial na construção de sua personalidade.

Ele é uma criatura maligna e violenta, um ser que provoca medo até nos mais corajosos guerreiros. Cho'Gath aparentemente se alimenta de suas presas, crescendo e inchando enquanto come. (História de CHO'GATH, disponível no site do jogo)³⁷

Em outros casos, nota-se que, embora cada campeã tenha uma narrativa própria, esta, muitas vezes, retrata a dependência por uma figura masculina para completar missões ou objetivos pessoais.

Runeterra não está em falta de campeões valentes, mas poucos são tão tenazes quanto Poppy. Portando um martelo duas vezes maior que seu corpo, essa *yordle* determinada passou incontáveis anos buscando pelo "Herói de Demacia", um guerreiro fabuloso dito ser o único digno de ter sua arma. (História de POPPY, disponível no site do jogo)³⁸

Nesse trecho, referente à história da personagem Poppy, pode-se constatar um dos papéis mais comuns desempenhados pelas mulheres nos jogos eletrônicos: a posição de coadjuvantes em suas próprias narrativas (SARKEESIAN, 2013, online). Portanto, constatou-se que, assim como em outros jogos, a hipersexualização do corpo feminino e as características passivas e não violentas das personagens também estão presentes nas campeãs de *League of Legends*.

Neste capítulo, foi realizada uma análise das personagens femininas no LoL, que constatou a presença de estereótipos de gênero em suas construções visuais, assim como a recorrência de embates gerados em torno das funções Suporte e Tanque. No capítulo seguinte, serão apresentados os resultados das filmagens e as discussões em torno do que foi obtido.

³⁶Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/leona/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

³⁷Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/chogath/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

³⁸Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/poppy/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

Capítulo 5: O que acontece em *Summoner's Rift*: resultados e discussão

Ao observar o comportamento de jogadoras e jogadores no LoL sobre a presença feminina no jogo e, sobretudo, suas percepções acerca das diferenças de gênero, constatou-se que as interpretações em relação aos temas permeiam por caminhos muito diversificados. Se, por um lado, elas/eles utilizaram discursos já convencionados pela comunidade do jogo para falar das Suportes e Tanques, por outro, a discussão se expandiu para questionar as habilidades das jogadoras ou até insultá-las. Houve também manifestações que se mostraram contrárias às ofensas e convenções, e outras que, ao tentarem fazê-lo, acabaram reproduzindo discursos rígidos sobre as questões de gênero.

Como dito anteriormente, esta pesquisa recorreu às contas "Rainha do Mid" e "Luuuh Ice" para captar as reações verbais e escritas dos(as) jogadores(as) através do *chat* do jogo. Com a finalidade de abarcar todas as experiências vivenciadas nos 13 vídeos utilizados para análise, optou-se por distribuir e comentar os resultados em categorias, baseadas no estudo de Popescu (2004) sobre os estereótipos femininos nos jogos eletrônicos. As classificações "Barbie", "Mágica", "Lucy" e "Xena" (POPESCU, 2004) serviram de referência para a criação das categorias "Vadia", "Incapaz", "*Shemale*" e "Norma", a partir do que foi constatado nas partidas de *League of Legends*. É importante ressaltar que as atribuições não são fixas, e que uma única reação pode apresentar aspectos de mais de uma categoria.

Antes de abordar cada uma delas, é importante esclarecer alguns pontos sobre as provocações e as repostas dos/as envolvidos/as. As indagações e os argumentos feitos para a obtenção dos resultados foram aplicados de maneiras diferentes. Em alguns casos, o comando de chat */all* foi empregado para que jogadores(as) de ambas as equipes pudessem participar das discussões. Em outros, as manifestações aconteceram logo na Tela de Seleção, pois o momento de escolha dos(as) campeões(ãs) era propício para o questionamento das convenções.

As abordagens buscaram contemplar diferentes perspectivas, como associação entre mulheres e Suportes, mulheres e Tanques, a identificação jogadora-personagem, a presença feminina no LoL e no cenário competitivo do jogo e carência na diversificação das campeãs. No que diz respeito às respostas obtidas, um dos possíveis motivos para que as discussões não se desenvolvessem tanto é que, no LoL, quando o *chat* está ativado, não é possível usar as habilidades dos/as

personagens nem os feitiços de invocador (magias que não são próprias dos campeões, mas sim do/a invocador/a), o que atrapalha a jogabilidade e o eventual desempenho na partida.

5.1 Das vezes que fui "Vadia"

Uma das formas de desqualificar mulheres, jogadoras ou personagens de sexo feminino é chamando-as de “vadias”. O termo é utilizado para além do contexto dos jogos eletrônicos, com o intuito de classificar as mulheres “de vida devassa ou amoral”³⁹ (MICHAELIS, 2016, on-line), ou seja, mulheres que não se enquadram em construções sociais e culturais que defendem a restrição sexual para mulheres e enaltecem a liberdade sexual dos homens. Nessa lógica, as “invenções sociais” (FOUCAULT *apud* LOURO, 1997, p. 26), moldadas sobre as noções de honra e pureza, estão atreladas à sexualidade das mulheres, a partir de uma perspectiva conservadora e machista.

Um dos casos mais ilustrativos para falar da categoria aconteceu no Vídeo 2. Utilizando a invocadora “Rainha do Mid”, optou-se por jogar na rota do Topo, com o campeão Rumble, de função primária Lutador. As ofensas começaram por volta dos 11min12seg de jogo, quando o invocador GanBiTh, jogando com o personagem Tryndamere (Lutador), começou a proferir discursos negativos na partida sobre o desempenho da própria equipe. Após a pesquisadora perder uma disputa contra o adversário no Topo, o jogador continuou a caçoá-la, que, por sua vez, se justificou através de uma fala no gênero feminino. Em seguida, foi sugerido ao jogador que ajudasse mais o time com os *ganks* (fazer um ataque surpresa ao adversário) e deixasse as conversas agressivas de lado.

[17:04] Rainha do Mid (Rumble): ganka mais e fala menos

[17:13] GanBiTh (Tryndamere): vo gankar minha rola na sua boca

[17:16] GanBiTh (Tryndamere): vadia⁴⁰

Na mesma partida, outro invocador de apelido The Best of All BYG, jogando com o campeão Thresh (Suporte), pediu anteriormente para que GanBiTh fizesse o

³⁹Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=Vadia>>.

⁴⁰Optou-se por preservar os diálogos obtidos, sem quaisquer correções ortográficas.

mesmo. A resposta do jogador, embora agressiva, não foi feita através de xingamentos.

[12:07] The Best of All (Thresh): trynda para de dar rage e começa a gankar

[12:11] The Best of All (Thresh): as vezes resolbe

[12:14] GanBiTh (Tryndamere): aprender a jogar

[12:19] GanBiTh (Tryndamere): assim so o basico

[12:24] GanBiTh (Tryndamere): tem como?

Na maioria das situações gravadas, o termo "vadia" foi utilizado para provocar ou insultar um/a jogador/a. Percebeu-se que, mesmo não havendo uma menção direta que revelasse o sexo da invocadora, jogadores ou jogadoras empregavam a palavra para se referir também à personagem que este/estas estavam jogando no momento. No Vídeo 1, embora o(a) invocador(a) SilentCoffin, ao jogar com a personagem Morgana (Mago), não tenha se pronunciado durante a partida, ainda assim ele/ela é chamado(a) de vadia.

[15:25] TePegoNaEsquina6 (Twitch): essa vadia ta fazendo ap

Em seu artigo sobre as construções de sentido em torno das mulheres nos jogos de luta, o autor Rafael Krambeck (2012) conclui que, "antes de serem personagens 'lutadoras', elas são objetos sexuais apresentados em roupas mínimas e seios fartos" (KRAMBECK, 2012, p. 128), o que reforçaria a associação dos jogos eletrônicos com o machismo. De fato, é curioso notar que em todas as filmagens desta pesquisa, em que o insulto se dirigiu às personagens, estas apresentavam características erotizadas, como corpo esbelto e nudez em destaque. Todavia, a reflexão aqui proposta não se restringe à ideia da erotização feminina como a causa da ofensa feita por jogadoras/jogadores, mas o que há por trás dessa erotização. Mulheres eróticas, que esbanjam a sua sexualidade são contrárias à imagem de mulheres puritanas, ou seja, são as "vadias" da história. No momento em que apresentam esse perfil, elas estão sujeitas a tal julgamento.

Outro ponto de reflexão está no Vídeo 9, cujo questionamento gira em torno justamente da nudez recorrente das campeãs. Ao se deparar com o comentário, o/a invocador/a PxY JeeD, aos 7min30seg de jogo, não buscou problematizá-lo de alguma maneira, mas sim suscitar a ideia de mulher enquanto objeto de apreciação masculina.

[06:50] [Todos] Rainha do Mid (Thresh): n sei qual a necessidade da nudez da servir

[07:03] [Todos] Rainha do Mid (Thresh): isso n é roupa n

[07:30] [Todos] PxY JeeD (Sivir): vai começar a bater punheta agr so o q me falta

A pesquisadora Luciana Loponte (2002) salienta a recorrência de uma "pedagogia visual do feminino", ou seja, a naturalização e legitimação frequentes do corpo feminino como objeto de contemplação nas imagens produzidas pela arte ocidental. Para Loponte,

Através das imagens pictóricas da arte ocidental, as mulheres constituíram-se como objetos de um discurso que produz a sexualidade feminina a partir de um olhar masculino, um olhar daqueles autorizados em uma determinada prática discursiva a ver e representar. (LOPONTE, 2002, p. 282)

Outra situação relativa à sexualidade feminina pode ser constatada no comentário do invocador VingadorDavi, no Vídeo 8, que reage à fala da pesquisadora sobre preferir desempenhar a função de Tanque do que curar sendo Suporte.

[10:10] Rainha do Mid (Nami): n gosto de curar

[10:15] Rainha do Mid (Nami): gosto de tankar a porra toda

[10:16] Rainha do Mid (Nami): =D

[11:36] VingadorDavi (Teemo): de um ponto de vista diferente

[11:36] VingadorDavi (Teemo): foi bem engraçado

[11:47] VingadorDavi (Teemo): vc dizer q gosta de tankar "a porra toda"

[12:00] VingadorDavi (Teemo): Sem ofensas

[12:41] Rainha do Mid (Nami): hahahaha pq?

[12:51] VingadorDavi (Teemo): gente com mente suja

Portanto, constatou-se que "Vadia", em *League of Legends*, é uma expressão pejorativa utilizada para desdenhar, desqualificar e expor a abordagens de cunho sexual não apenas jogadoras - quando estas falham de alguma forma no jogo -, mas também campeãs que apresentam sensualidade e partes do corpo à mostra. Constatou-se também que, a mesma hipersexualização presente nas campeãs, por vezes exaltada por um público masculino e heterossexual, é, em contrapartida, motivo de ofensas desse mesmo público, a partir do momento em que esses invocadores estão sendo derrotados por uma campeã.

5.2 Das vezes que fui "Incapaz"

Subestimar a habilidade de mulheres nos jogos eletrônicos não é uma atitude que se restringe ao LoL. Em algumas pesquisas acadêmicas, autores/as chegaram a afirmar que o baixo desempenho delas nos jogos está relacionado às características biológicas, como a menor capacidade viso-espacial, coordenação motora inferior à dos homens e menos desenvoltura com o *joystick* (FORTIM, 2008). De acordo com os resultados obtidos, jogadores/jogadoras parecem sustentar o mesmo pensamento.

No Vídeo 5, a pesquisadora (Rainha do Mid) está jogando com Poppy (Tanque) contra o jogador Epidemiic, que escolheu o personagem Ekko (Assassino) para a disputa na rota do Topo. Durante a partida, Epidemiic tenta várias vezes derrotar Rainha do Mid, mas é surpreendido pelos companheiros de time da pesquisadora, que, a todo momento, aparecem na rota para ajudá-la. Até que, em uma dessas emboscadas, Epidemiic é abatido.

[15:46] [Todos] Rainha do Mid (Poppy): girl power aqui, rapá
 [15:55] [Todos] Epidemiic (Ekko): no x1 n guenta
 [16:08] [Todos] Epidemiic (Ekko): tem que chama os macho

Percebe-se, portanto, que o jogador destitui qualquer mérito próprio da pesquisadora na jogada, associando o ocorrido exclusivamente à ajuda dos "machos", dos outros membros da equipe. Mas o caso que mais chamou atenção nesta categoria foi a partida do Vídeo 8. As provocações tiveram início na Tela de Seção, portanto, só foram registradas através de capturas de tela. O diálogo se estruturou a partir da ausência de apoio que as mulheres têm no LoL quando desejam se profissionalizarem.

Rainha do Mid: é, velho, acho muito bizarro isso de não ter quase nenhuma mulher no cenário competitivo. É muita falta de incentivo/apoio
 Artemisate: fodase
 SisTiODeMoLiDoR: nem é. é que mulher é ruim mesmo. me diz uma que joga bem
 Snowkins: mas já rolou algumas, elas tentam, mas são mal recebidas pela comunidade
 Artemisate: eu
 Snowkins: ai desistem
 SisTiODeMoLiDoR: ME DIZ UMA QUE JOGA BEM
 Artemisate: presunto. mentira sou horrivel
 Rainha do Mid: Blz, e ruim pq?

Artemisate: a mina é rainha do mid ela deve jogar bem no mid
 SisTiODeMoLiDoR: ou não né
 Artemisate: cada jogo é cada jogo minha gente. tem jogo que eu sou mó batatona, outro eu jogo bem pra caralho
 SisTiODeMoLiDoR: "todo jogo"
 Rainha do Mid: Migo, eu sou mulher, sim. não preciso fingir que não sou
 Artemisate: AMIGA NINGUÉM TA FALANDO QUE VC NAO É MULHER
 Artemisate: odeio mina nesse lol
 Artemisate: mds
 Artemisate: coisa chata

Um dos aspectos mais interessantes nesse caso é que a invocadora Artemisate, mesmo se reconhecendo enquanto mulher e jogando na função de Suporte, reproduz o mesmo discurso agressivo que o invocador SisTiODeMoLiDoR. Quando a partida começa, ela continua com os comentários.

[00:05] SisTiODeMoLiDoR (Ahri): É BRIGA
 [00:08] SisTiODeMoLiDoR (Ahri): É BRIGA
 [00:11] SisTiODeMoLiDoR (Ahri): QUERO VER SANGUE
 [00:41] Artemisate: amiga
 [00:53] Artemisate: nao precisa ficar falando q é mulher so p ter atencao no jogo
 [00:57] [Todos] SisTiODeMoLiDoR (Ahri): eu quero ver sangueeeeeeeeeee
 [01:40] Artemisate: miga n seja essa pessoa
 [01:45] Artemisate: de miga pra miga

Louro (1997) lembra que a manutenção da lógica dicotômica entre masculino e feminino se constitui numa oposição entre "dominador" e "dominado". Logo, há de se atentar para os discursos proferidos por ambos, feminina e masculino, que tanto podem ser passivos quanto opressores - como no caso do Vídeo 8.

A afirmação de incapacidade das jogadoras é o segundo maior resultado obtido nas gravações. No Vídeo 10, invocadoras ou invocadores envolvidas(os) também fazem menção ao desempenho feminino no LoL. O jogador Leozinholhw argumenta que o tema não se trata de "preconceito", mas sim da realidade. Ao final, ele reconhece que podem existir motivos para isto acontecer, mas não diz quais justificativas seriam essas.

[06:42] [Todos] Rainha do Mid (Zac): pq? as mulheres jogam também
 [07:00] [Todos] Leozinholhw (Garen): de 10 2 joga bem
 [07:23] [Todos] Rainha do Mid (Zac): preconceito...
 [07:28] [Todos] Leozinholhw (Garen): n é
 [07:33] [Todos] Leozinholhw (Garen): so verdades
 [07:46] [Todos] Leozinholhw (Garen): tem varias q jogam bem
 [07:50] [Todos] Leozinholhw (Garen): mas muito mais q jogam mal
 [08:31] [Todos] Rainha do Mid (Zac): mas vc n acha que tem todo um conetxtto contra?

[08:44] [Todos] Leozinholhw (Garen): talvez

Em outra situação (Vídeo 11), o invocador TCale questiona por que os canais de vídeo na internet, protagonizados por jogadoras mulheres, têm mais visualizações do que os de homens. A resposta, dada pelo jogador Samired através do neologismo "escravocetas" (a união das palavras "escravo" e "buceta"), demonstra que a causa por disto seria a atração sexual que homens sentem ao ver mulheres nesse contexto.

[06:34] TCale (Karma): canal de mulher da mto mais view do que canal de homem

[06:35] TCale (Karma): misplica

[06:48] Samired (Ezreal): Escravocetas

Falas como a dos jogadores Leozinholhw, SisTiODeMoLiDoR e Samired despertam reflexões sobre as razões pelas quais argumentos do gênero são usados na condição de “verdades”. Os motivos parecem ser muito mais complexos do que atestam alguns estudos acadêmicos sobre como as características biológicas afetam a habilidade das mulheres nos jogos. Nos primórdios da era dos *consoles*, quando produção de jogos se concentrou no público masculino como consumidor ideal, a cultura *geek*⁴¹ passou a estar atrelada à imagem masculina. Desde então, muitas mulheres não se sentem à vontade para participar de um ambiente pouco receptivo para elas e, às vezes, acreditam que jogar as vincula automaticamente a figura do *nerd* que ainda vive com os pais (PERRY *apud* GRANDO, FORTIM E GALLINA, 2013). Não é por acaso que toda a construção em torno desse estereótipo acabou não só consolidando os *videogames* como artefatos para meninos, como também induziu esses mesmos meninos a acharem que são os únicos a pertencerem a essa cultura, sem qualquer possibilidade de inclusão para as mulheres. Em outras palavras, desqualificar a competência das jogadoras acaba sendo um modo de distanciá-las desse universo.

⁴¹Para uma leitura completar, ver: <http://www.vice.com/pt_br/read/star-wars-nerds-sexistas?utm_source=vicefbbr>. Acesso em 15 de setembro de 2016.

5.3 Das vezes que fui "*Shemale*"

Na cultura dos jogos eletrônicos, a expressão "*shemale*" é utilizada para designar jogadores homens que se apropriam de um avatar feminino com o intuito de receber benefícios de outros jogadores. Uma vez que a prática "*gender swapping*" (troca de gênero) é possível nos jogos, a presença feminina nesse espaço acaba sendo cada vez mais questionada (GRANDO, GALLINA e FORTIM, 2013). Para tentar comprovar que se trata de uma mulher por de trás do avatar (ou, no caso, do LoL, de um invocador), muitos jogadores propõem medidas invasivas, que compreendem desde pedidos de fotografias íntimas até aparições em *webcams*.

Dentre os resultados deste estudo, houve situações em que invocadores(as) duvidaram do sexo da pesquisadora e propuseram um dos procedimentos descritos acima. É o caso do Vídeo 10, em que o diálogo começa com o invocador Leozinholhw comentando uma boa jogada feita pela pesquisadora (Rainha do Mid). À medida que a conversa vai acontecendo, o jogador JambeteBr pontua que só acredita no que foi dito se Rainha do Mid mandar fotos íntimas para provar.

[05:34] [Todos] Leozinholhw (Garen): mt ousado vc
 [05:56] [Todos] Rainha do Mid (Zac): ousada*
 [06:01] [Todos] Leozinholhw (Garen): ó vdd me desculpe
 [06:16] [Todos] JambeteBr (Kennen): só acredito se mandar nuds...
 [06:23] [Todos] Leozinholhw (Garen): heauhuhea

No caso abaixo (Vídeo 13), a condição de *shemale* é atribuída indiretamente à pesquisadora (Luu Ice), pois, apenas por realizar um bom movimento no jogo, o invocador Loveecraft se mostra mais surpreso com quem realizou a ação do que com a ação si. Percebe-se, portanto, que há traços da categoria Incapaz no exemplo citado, visto que ser hábil no jogo é considerada uma característica típica do sexo masculino.

[17:06] Loveecraft (Soraka): jogou bem amumu
 [17:11] Loveecraft (Soraka): vc é menina msm?
 [17:19] RXKeep (Annie): jogou 10
 [17:21] Luuh Ice (Amumu): sim rs
 [17:51] Loveecraft (Soraka): jogou bem

Em seus estudos sobre a presença feminina nos jogos, Grando, Gallina e Fortim (2013) constataram que os jogadores parecem se incomodar quando

descobrem que perderam uma disputa para uma jogadora mulher. Segundo os autores, eles imaginam que jogadores habilidosos pertencem ao clássico estereótipo do *nerd* (um homem obeso, corcunda e cheio de espinhas) e, ao saberem que se trata de uma mulher, se sentem com raiva ou frustrados. A explicação pode estar na manutenção de posturas machistas no universo dos jogos eletrônicos, que reafirmam a suposta superioridade masculina sobre esses artefatos.

5.4 Das vezes que pertenci à "Norma"

Pertencer à norma significa pertencer ao que se considera “padrão”. Trata-se de regras, procedimentos que servem de base para instituir comportamentos aceitos socialmente. Através de certas perspectivas, a palavra em si pode trazer conotações negativas. Mas, para esta categoria, ela deve ser compreendida como uma forma de demonstrar as construções sociais e culturais em torno das mulheres, especificamente nos jogos eletrônicos. Comparações entre jogadoras e Suportes, e a rejeição sofrida por elas ao desempenhar a função de Tanque estão entre os resultados das filmagens. Houve também diálogos pautados em estereótipos de gênero, e a identificação entre jogadoras e personagens de sexo feminino.

No Vídeo 3, a pesquisadora, jogando com a invocadora Luuh Ice, enviou uma mensagem para o comando de *chat* [Todos] como se fosse por engano. A intenção era captar qual seria a reação dos(as) jogadores(as) ao lerem a sua indignação em ser sempre associada à posição de Suporte.

[01:33] [Todos] Luuh Ice (Twitch): pois é, miga. só pq sou mulher acham que tenho que jogar de supp ㄴㄴ'

[01:38] [Todos] Luuh Ice (Twitch): eita! msg errada

[01:46] [Todos] Jeong Yeon (Malphite): lugar de mulher e no sup

[03:20] [Todos] Luuh Ice (Twitch): posso sabe rpq?

[03:56] [Todos] Jeong Yeon (Malphite): brincadeira <3

[04:46] [Todos] Luuh Ice (Twitch): sei

Em muitos casos, jogadores(as) fazem uso do humor para minimizar a participação feminina nos jogos ou reafirmar discursos preconceituosos. De forma geral, há o entendimento de que se pronunciar em tom de brincadeira isenta a responsabilidade do interlocutor. Mas “[...] essa reação fundamentalmente não entende como o humor funciona como um dos principais meios que a cultura machista é mantida e perpetuada” (SARKEESIAN, 2013, on-line). É também através

do humor que jogadores e jogadoras reproduzem "verdades cristalizadas" (LOPONTE, 2002) sobre as campeãs Suportes. No Vídeo 8, a pesquisadora está jogando com a suporte Nami e questiona a falta de campeãs femininas nesta função que sejam mais resistentes aos danos físicos, ou seja, sejam mais tanques.

[07:12] Rainha do Mid (Nami): tipo, sup boy tem brau, tresh, alistar,tahm kench

[07:22] Rainha do Mid (Nami): isso de tank

[07:45] Rainha do Mid (Nami): mulher só leona

[07:50] Rainha do Mid (Nami): quando tem mulher

[07:56] Rainha do Mid (Nami): é só com roupa apelativa

[07:59] Rainha do Mid (Nami): quanse nua kkkkk

[08:06] Rainha do Mid (Nami): n gosto de jogar com champ assim

[08:21] VingadorDavi (Teemo): para curar os coracoes cansados dos adc

Percebe-se que o invocador VingadorDavi faz uma referência direta à nudez das campeãs como forma de recompensa e satisfação para os campeões Atiradores, ignorando totalmente as necessidades representativas das campeãs do sexo feminino de mesma função. Acima de tudo, a fala do jogador parece ser pautada num discurso heteronormativo, excluindo-se o fato de que "sujeitos masculinos ou femininos podem ser heterossexuais, homossexuais, bissexuais" (LOURO, 1997, p. 27). O exemplo é importante para refletir sobre como a sexualidade feminina das personagens nos jogos eletrônicos é elaborada por e para um olhar masculino heterossexual, que busca, sobretudo, apreciar o que está a sua frente.

Por outro lado, atribuir às campeãs características como força e resistência - opostas à ideia de sensualidade e fragilidade da maioria das Suportes - não são bem aceitas por certos(as) jogadores(as). É o que acontece no Vídeo 7, quando, através da invocadora Luuh Ice, a pesquisadora comenta na Tela de Seleção que gostaria de ter mais opções de campeãs Tanques para jogar na Selva e é repreendida pelo jogador SaciLok0.

Luuh Ice: poxa, eu queria que tivesse mais jgs tanks pra poder jogar

Luuh Ice: só tem shyvana e sejuani

PoluxYTB: q q tem a haver

Luuh Ice: eu n gosto de jogar com quem n me identifico

PoluxYTB: ah

SaciLok0: champ feminino tank

SaciLok0: nem combina

SaciLok0: n tem nada a ver

O mesmo jogador reage às provocações de Luuh Ice ao longo da partida, em relação à afirmação de que mulheres não estão aptas a jogar. Nota-se que, nas duas situações, SaciLok0 não apresenta argumentos para sustentar o que diz, apenas o faz de forma "automática".

[12:32] Luuh Ice (Shyvana): depois dizem q mlher n sabe jogar
 [12:35] Luuh Ice (Shyvana): me poupem
 [13:16] SaciLok0 (Fiora): so de sup mesmo

Portanto, entende-se que essas crenças (PEREIRA, 2002), compartilhadas e perpetuadas pela comunidade do LoL em torno das jogadoras e personagens femininas, parecem estar tão naturalizadas pelos/as jogadores/as que são reproduzidas na primeira oportunidade que aparece, como forma de desqualificar instantaneamente a presença feminina em *League*. Além disso, constatou-se que, em diversas situações, as discussões sobre o tema são ignoradas ou minimizadas, como acontece no comentário do jogador zBaconator (Vídeo 6).

[01:15] Rainha do Mid (Thresh): vc tá me sacaneando só, mas pior que ainda acham que mulher tem que ser supp mesmo. Tosco zzz
 [01:15] zBaconator (Lee Sin): wtf
 [01:23] zBaconator (Lee Sin): mano
 [01:25] zBaconator (Lee Sin): cala boca
 [01:29] zBaconator (Lee Sin): joga doq vc quiser
 [01:33] zBaconator (Lee Sin): ngm ta te impedindo
 [01:35] Yo soy Batman (Katarina): sem rage
 [01:37] Yo soy Batman (Katarina): cara
 [03:00] Yo soy Batman (Katarina): mulher é um player como qualquer outro
 [03:08] zBaconator ACBrX (Lee Sin): mano
 [03:09] TCale (Caitlyn): só que pior
 [03:10] zBaconator (Lee Sin): para

No mesmo vídeo, o invocador TCale acusa zBaconator de ser uma mulher por adotar uma postura mais defensiva no jogo, e o invocador reage. Através da fala de TCale, percebe-se como a imagem feminina está relacionada a atitudes mais passivas, de cuidado e proteção (MUNGIOLI, 2011).

[10:00] TCale (Caitlyn): esse jg deve ser mulher
 [10:04] TCale (Caitlyn): so fica defendendo
 [10:18] zBaconator (Lee Sin): cala boca mano
 [10:19] zBaconator (Lee Sin): vc nunca
 [10:20] zBaconator (Lee Sin): comeu
 [10:23] zBaconator (Lee Sin): pra
 [10:23] zBaconator (Lee Sin): ta
 [10:27] zBaconator (Lee Sin): bostejando

Conforme o diálogo acima, nota-se que, para zBaconator, o que motiva o jogador TCale a desqualificar jogadoras mulheres é por ele ser "virgem". Segundo esta lógica, é preciso ter relações sexuais com mulheres para, assim, poder julgá-las. Tal argumento apenas reforça traços de uma cultura machista, que retrata as mulheres como objetos e reprime homens que tiveram pouca ou nenhuma experiência sexual.

Apesar do que foi constatado nas filmagens, houve casos em que os discursos contrários à "Norma" prevaleceram. Aos 3 minutos do Vídeo 6, por exemplo, o invocador Yo soy Batman afirma que "mulher é um *player* como qualquer outro". No Vídeo 10 (abaixo), o(a) jogador(a) shadow of coloss parece reconhecer que há hipersexualização nas *splash arts* das campeãs.

[01:20] Rainha do Mid (Zac): so eu acho um exagero algumas skins de campeãs?

[01:28] shadow of coloss (Ahri): TIPO OQ AMOR?

[01:31] Rainha do Mid (Zac): Katarina mesmo... muito apelativa

[02:02] shadow of coloss (Ahri): usando o corpo da mulher como produto...

[02:16] Rainha do Mid (Zac): justamente, miga

No diálogo do Vídeo 12, a pesquisadora (Luuu Ice) questiona se os(as) companheiros(as) de equipe concordam com o pensamento de que as mulheres não sabem jogar na rota do Topo, ou seja, não sabem agir como tanques. A resposta dada pelo invocador SoloQ Hero Shuk é que elas podem jogar na função que desejarem.

[07:34] Luuu Ice (Annie): vem cá

[07:39] Luuu Ice (Annie): só por curiosidade

[08:11] Luuu Ice (Annie): vcs concordam com a ideia de que menina não sabe jogar top?

[08:29] SoloQ Hero Shuk (Twich): menina serve para ser adc <3

[08:47] Luuu Ice (Annie): pq?

[09:08] SoloQ Hero Shuk (Twich): se encaixa mais doq suporte na minha opinião

[09:38] Luuu Ice (Annie): perguntei pq sempre jogo partidas em que ficam zuando mandando eu ir de supp

[09:45] Luuu Ice (Annie): aí a última largaram essa do top

[10:17] SoloQ Hero Shuk (Twich): naa

[10:22] SoloQ Hero Shuk (Twich): garota joga a lane que quise

Contudo, embora SoloQ Hero Shuk reconheça, ao final, que jogadoras podem escolher qualquer função ou rota para jogarem, o invocador, aos 9min08seg de vídeo, faz referência à associação entre jogadoras e a função Suporte antes mesmo

de desconsiderá-la. Compreendeu-se, portanto, que os estereótipos de gênero demonstraram, em diferentes contextos, ter grande influência na reação verbal e escrita de jogadores(as) em *League of Legends*, inclusive nas atribuições negativas feitas à presença feminina, mesmo quando tais discursos pretenderam ser contrários/as às crenças perpetuadas pela comunidade do LoL. Logo, as concepções construídas sobre os aspectos relativos às campeãs e suas funções no jogo contribuíram para estruturar a fala e as atitudes dos(as) invocadores(as) observados(as).

Neste capítulo, foram apresentados e discutidos os resultados das filmagens, realizadas através do programa *Plays.tv*. Eles foram classificados, de acordo com o conteúdo que apresentaram, nas categorias "Vadia", "Incapaz", "*Shemale*" e "Norma". No próximo e último capítulo, serão feitas as conclusões deste estudo.

Considerações finais

Através da análise dos aspectos visuais, funcionais e narrativos das campeãs de *League of Legends*, pôde-se perceber que há uma relação no modo como as personagens femininas são construídas com a percepção dos(as) jogadores(as) sobre as diferenças de gênero. Ao realizar uma reflexão sobre os resultados obtidos durante as partidas, percebe-se, por exemplo, que na categoria Vadia, as campeãs que apresentaram corpos com curvas e silhuetas exageradas foram desqualificadas enquanto "vadias", especialmente no momento em que os invocadores se sentiram "ameaçados" por essas campeãs - inclusive ignorando quem estava jogando com as personagens para focar a atenção sobre elas. Também, as atitudes de entrega e cuidado ao próximo, presentes nas histórias de origem das Tanques e Suportes, tornaram-se combustíveis para formular concepções que vinculam tais características como sendo aptidões naturais das mulheres, relegadas à posição de jogadoras passivas e, através de outra perspectiva, personagens frágeis.

Toda essa configuração é muito mais complexa do que aparenta ser. Na verdade, a naturalização da tecnologia e dos jogos eletrônicos como "práticas masculinas e heterossexuais" influencia diretamente na carência de diversificação das campeãs do LoL ou de qualquer outro jogo, uma vez que as personagens parecem ser elaboradas para apreciação desse público específico. Ainda que a presença feminina nesse universo seja crescente, o estranhamento e até o preconceito de que os jogos eletrônicos são artefatos "para meninos" prevalecem em muitos casos (CASSEL e JENKINS, 1999). Por se distanciarem precocemente das TICs, as mulheres acabam tendo menos contato com os *videogames* na infância. Portanto, quando as *designers* se deparam com um mercado/ambiente excludente, muitas acabam desistindo no meio do caminho, o que compromete o desenvolvimento de personagens cada vez mais contrárias aos padrões.

A influência dos gostos e idealizações masculinas e heterossexuais na construção dessas personagens vai gerar ainda mais exclusão, falta de identificação das jogadoras com as personagens e a propagação de estereótipos nos jogos eletrônicos. São representações que estimulam, mantêm e reforçam padrões socioculturais em torno do corpo feminino idealizado e de como as mulheres devem se portar, e que não se restringem ao contexto virtual, pois atuam e têm origem no chamado "mundo real". A princípio, tais concepções parecem se originar a partir de

cada indivíduo, formuladas exclusivamente por estes. Porém, embora partam de um sujeito, único e distinto de outros, essas concepções são, na verdade, reflexos de construções sociais e históricas previamente instituídas.

Para além do caráter de entretenimento, ao jogar, admiradores(as) ou consumidores(as) de jogos continuam a absorver, naturalizar e expor esses saberes e discursos, produzidos em uma cultura cada vez mais influente (PRAZERES e ALVES, 2009), como é a dos jogos. Tais discursos e saberes contribuem para constituir um indivíduo, influenciando o seu modo de agir, pensar e perceber o mundo. A partir do momento que jogadoras e jogadores reproduzem discursos pautados em padrões do gênero, estas ou estes tendem a resistir e retaliar qualquer forma de incluir mais pluralidade na representação de personagens femininas nos jogos. Desta forma, a situação continua se repetindo.

Apesar de *League of Legends* apresentar mecanismos de denúncia contra casos de sexismo ou machismo e iniciativas para reduzir atitudes negativas dos(as) usuários(as) do jogo, a *Riot Games* acaba reforçando crenças as quais pretende combater, uma vez que a maioria das campeãs continuam a ser moldadas por estereótipos. Uma das alternativas para gerar possibilidades de mudança no LoL e em outros jogos é investir na criação de personagens femininas mais plurais, ultrapassando os limites da 'zona de conforto'. É preciso que as empresas e companhias de jogos arrisquem, desenvolvam um trabalho de educação em cima disto, dando oportunidades a mais mulheres *designers*, ao mesmo tempo em que promovem a conscientização - através de eventos, discussões nos fóruns ou iniciativas dentro do próprio jogo - de seus/suas jogadores/jogadoras, para mostrar que a mudança é bem-vinda e necessária.

Para finalizar, reitera-se que este estudo se propôs a analisar apenas a relação existente entre a presença de estereótipos na construção das campeãs Tanque e Suporte de *League of Legends* e as concepções estereotipadas proferidas por jogadores(as) durante as partidas. As próximas pesquisas buscarão contemplar aspectos que não foram tão aprofundados, como o processo de identificação entre jogador-personagem e a realidade de cada jogador(a).

Referências

CAETANO, Mayara Araújo. **Desafios ao Erotismo Feminino**. XIII SBGames. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Desafios%20ao%20Erotismo%20Feminino.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

CASELL, Justine & JENKINS, Henry. Chess for Girls?: Feminism and Computer Games. In: CASELL, Justine & JENKINS, Henry (Eds.). **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games**. Cambridge, MA: Mit Press. 1998.

BEZERRA, Amilcar e RIBAS, José Augusto. **A influência do feminismo nos games**: Um estudo de caso com a personagem Lara Croft. In: COLÓQUIO DE MODA, X, 2010, UCS, Caxias do Sul. UCS, p. 10. Disponível em: <http://colociomodacom.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

COSTA, Cláudia Lima. **O sujeito no feminismo**: revisitando os debates. Cadernos Pagu (19). 2002: p. 59-90.

Época, O machismo cordial dos videogames brasileiros. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/o-bmachismo-cordialb-dos-videogames-brasileiros.html>>. Acesso em 08 de agosto de 2016.

FALCÃO, Thiago Pereira. **Uma Incursão sobre as Estruturas Comunicacionais em Mundos Virtuais**: Estudo sobre a Mediação dos Diálogos pela Figura do Jogo. Salvador: dissertação de doutorado. UFBA, 2014. Disponível em: <http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/03/thiagofalcao_dissertacao_final.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

Folha de S. Paulo, Cansadas de estereótipos negativos, mulheres querem tratamento mais justo nos games. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/09/1334778-cansadas-de-estereotipos-negativos-mulheres-querem-tratamento-mais-justo-nos-games.shtml>>. Acesso em 08 de agosto de 2016.

FORTIM, Ivelise e COSENTINO, Leonardo. **Mulheres e Games**: Diferenças intersexuais no uso e preferência de jogos eletrônicos. In: III Jornada do NPPI, 2008, São Paulo. Anais da Jornada do Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática, 2008. Disponível em: <http://www.academia.edu/3718233/MULHERES_E_GAMES_DIFEREN%C3%87AS_INTERSEXUAIS_NO_USO_E_PREFER%C3%8ANCIA_DE_JOGOS_ELETR%C3%94NICOS>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

FORTIM, Ivelise e GRANDO, Carolina M. **Attention whore!** A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. XI SBGames. Brasília, DF, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

FORTIM, Ivelise e MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos Videogames:** A visão das jogadoras. XII SBGames. São Paulo, SP, 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

FORTIM, Ivelise e MONTEIRO, Louise F. **Choose your character:** Mulheres e Personagens femininos nos videogames. XII SBGames. São Paulo, SP, 2013. Disponível: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-3_full.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games:** Uma revisão do tema. São paulo: PUC-SP, 2008. 8 p. Disponível em: <http://www.academia.edu/3403506/Mulheres_e_Games_uma_revis%C3%A3o_do_tema>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar.** 6ª edição. Rio de Janeiro: Record 2002. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/labesc/files/2012/03/A-Arte-de-Pesquisar-Mirian-Goldenberg.pdf>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore Pride:** Potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Porto Alegre: dissertação de mestrado. UFRGS, 2012. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/66649/000870041.pdf?sequence=1>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

GOULART, Lucas Aguiar e HENNIGEN, Inês. **Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade.** Estudos Feministas, Florianópolis, 22(1): 416, janeiro-abril/2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/viewFile/S0104-026X2014000100012/26808>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

GRANDO, Carolina M., GALLINA, Luiz Melo e FORTIM, Ivelise. **No Clube do Bolinha:** Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. XII SBGames. São Paulo, SP, 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-20_full.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos.** 50 anos de interação e diversão. Editora Novas Idéias. 2010.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: HUIZINGA, Johan (Coord.). **Homo Ludens**. Editora Perspectiva S.A. Ed. 4: São Paulo, 2000.

KRAMBECK, Rafael Soares. Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia. V, 2012. Nova Hamburgo. **Santas, sexys e fatais**: Um mapeamento das construções de sentido sobre as mulheres em jogos de luta. Universidade Feevale, 2012. 11 p. Disponível em: <<http://es.slideshare.net/RafaelKrambeck/56687>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

League of Legends (2009). Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

LÉVY, Pierre. O universal sem totalidade, essência da cibercultura. In: LÉVY, Pierre (Coord.). **Cibercultura**. 1. Edição brasileira. Ed. 34: São Paulo, 1999. v. 1. 264p.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. **Sexualidades, artes visuais e poder**: pedagogias visuais do feminino. Revista Estudos Feministas. 2002, vol.10 (2), p. 283-300. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v10n2/14958.pdf>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LUCHESE, Fabiano e RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos**. Diversão, Poder e Subjetivação. Editora Papirus, 2006.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Quem pode resistir a Lara Croft? Você?** Revista Estudos Feministas. Florianópolis. 2008, p. 288. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2008000100004/5514>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

Motherboard, O Machismo da Vida Real Persegue Mulheres em Mundos Virtuais. Disponível em: <http://motherboard.vice.com/pt_br/read/o-machismo-da-vida-real-persegue-mulheres-em-mundos-virtuais>. Acesso em 08 de agosto de 2016.

MUNGIOLI, Artur Palma. **A personagem feminina nos games do século XXI**: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011. 2011. Disponível: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/comtempo/article/view/8813>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

OLIVEIRA, Elaine Zancanela de. **O feminino e as novas tecnologias de comunicação e informação**. X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPE, Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2004.

PEREIRA, Marcos Emanuel. Um problema de definição: estereótipos e estereotipização. In: PEREIRA, Marcos Emanuel (Coord.). **Psicologia social dos estereótipos**. São Paulo, SP: EPU, 2002.

POPESCU, George. **Women in videogames. From Barbie to Xena**. Gender and the (post). East/West divide, T. E. M. Frunzã Ed., ed. Vacarescu, Romania: Limes Publishing House, 2004.

PRAZERES JÚNIOR, Jaime de O. e ALVES, Lynn. **Jogos Eletrônicos e a nova face da diversão, contando e produzindo histórias, construindo e veiculando saberes**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment (2009). Rio de Janeiro, RJ.

Riot Games (2006). Disponível em: <<http://www.riotgames.com/pt-br>>. Acesso em 07 de agosto de 2016.

RODRIGUES, Letícia. **Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidades em League of Legends**. Curitiba: trabalho de conclusão de curso. UTFPR, 2014. Disponível em: <<https://generoevideogames.files.wordpress.com/2014/08/trabalho-de-diplomac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gênero em Jogo: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos**. 2012. 58f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2994/1/CT_CODEG_2012_1_08.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

SAKERSIAN, Anita. **Damsel in distress: Part 3 – Tropes vs Women in Video Games**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LjlmnqH_KwM>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

Seattle Times, Women and the evolution of the video-game world. Disponível em: <<http://www.seattletimes.com/photo-video/video/women-and-the-evolution-of-the-video-game-world/>>. Acesso em 08 de agosto de 2016.

SELAIMEN, Graciela Baroni. Mulheres desenvolvedoras de tecnologias – o desafio

das histórias invisíveis que moram entre zeros e uns. In: NATANSOHN, L. Graciela (Org.). **Internet em código feminino**. Teorias e práticas. E-book. Ed. em português revista e ampliada. 1. Ed. Buenos Aires: La Crujía, 2013. v. 1. 192p.

SOUZA, Alessandra de; CAMURUGY, Laiza; ALVES, Lynn. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos**. Salvador: Uneb, 2009. 5 p. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf>. Acesso em 09 de setembro de 2016.

Vice, Por que nerds são tão sexistas?. Disponível em: <http://www.vice.com/pt_br/read/star-wars-nerds-sexistas?utm_source=vicefbbr>. Acesso em 11 de agosto de 2016.

GLOSSÁRIO

ADC: Abreviação da expressão em inglês “*AD Carry*”. São campeões(ãs) de função Atirador.

AP: Sigla do termo em inglês “*Ability Power*”. O poder de habilidade é o atributo que melhora as habilidades mágicas.

Champ: Abreviação da palavra em inglês “*Champion*”, que significa “campeão”.

Gankar/Gank: Fazer um ataque surpresa a um adversário. A ação está mais relacionada com os(as) campeões(ãs) Caçadores(as), que atuam na Selva.

Jg/Jgs: Abreviação da palavra em inglês “*Junglers*”. São os(as) campeões(ãs) Caçadores(as).

Lane: Significa “rota” em inglês. Faz referência às rotas de *Summoner's Rift*.

Mid: Referência à rota do “Meio” de *Summoner's Rift*.

Player: “Jogador/jogadora” em inglês.

Rage: Como são conhecidos os abusos e agressões verbais em *League of Legends*.

Splash art: Versão clássica das ilustrações que representam os(as) campeões(ãs) do LoL.

Skins: Ilustrações e visuais específicos dos(as) campeões(ãs), com base na arte de suas versões clássicas. As *skins* estão disponíveis apenas para compra.

Supp: Abreviação da palavra em inglês “*Support*”, campeões(ãs) que desempenham a função Suporte.

Tank: Abreviação da palavra em inglês “*Tanker*”, campeões(ãs) que desempenham a função Tanque.

Tankar: Desempenhar o papel de Tanque. Resistir aos danos físicos e mágicos em um confronto de equipes.

Top: Referência à rota superior ou “Topo” de *Summoner's Rift*.

View: Significa “visualizações” em inglês.

x1: Equivalente a um duelo. Disputa de um contra um.

WTF: Abreviação para a expressão em inglês “*what the fuck*”, utilizada como gíria para demonstrar incredulidade.

ANEXO

Para demonstrar o que é e como funciona uma partida em *League of Legends*, no mapa *Summoner's Rift*, um vídeo foi gravado em uma mídia digital (DVD) e anexado junto a este trabalho.