

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-graduação em Psicologia

Luiz Paulo Rocha Vinhal

Disputas de gênero no ambiente virtual do jogo
League of Legends

Belo Horizonte
2019

Luiz Paulo Rocha Vinhal

Disputas de gênero no ambiente virtual do jogo

League of Legends

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito para obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Orientadora: Profa. Dra. Ingrid Faria Gianordoli Nascimento

Área de concentração: Psicologia Social

Linha de pesquisa: Cultura, Modernidade e Subjetividade

Belo Horizonte

2019

150 V784d 2019	<p>Vinhal, Luiz Paulo Rocha.</p> <p>Disputas de gênero no ambiente virtual do jogo League of Legends [manuscrito] / Luiz Paulo Rocha Vinhal. - 2019.</p> <p>119 f. : il.</p> <p>Orientadora: Ingrid Faria Gianordoli Nascimento.</p> <p>Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.</p> <p>Inclui bibliografia.</p> <p>1. Psicologia – Teses. 2. Cibercultura – Teses. 3. Relações de gênero - Teses. 4. Jogos – Teses. 4. IRAMUTEQ (Programa de computador) – Teses. I. Gianordoli -Nascimento, Ingrid Faria. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. <u>III. Título.</u></p>
----------------------	---



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA




FOLHA DE APROVAÇÃO

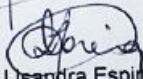
Disputas de gênero no ambiente virtual do jogo League of Legends

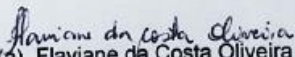
LUIZ PAULO ROCHA VINHAL

Dissertação submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em PSICOLOGIA, como requisito para obtenção do grau de Mestre em PSICOLOGIA, área de concentração PSICOLOGIA SOCIAL, linha de pesquisa Cultura, Modernidade e Processos de Subjetivação.

Aprovada em 29 de julho de 2019, pela banca constituída pelos membros:


Prof(a). Ingrid Faria Gianordoli Nascimento - Orientador
UFMG


Prof(a). Lisandra Espindula Moreira
UFMG


Prof(a). Flaviane da Costa Oliveira
UFES

Belo Horizonte, 29 de julho de 2019.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de deixar registrado aqui minha gratidão a todos que contribuíram comigo durante toda essa jornada. Uma jornada, tais quais os personagens de jogos, conheci pessoas boas, alegres, sábias, inteligentes, amorosas, fiéis, leais, curiosas, e de muitas outras qualidades, dispostas a compartilhar um pouquinho do melhor de si, para que eu pudesse aprender com seus ensinamentos.

Agradeço minha orientadora Ingrid Faria Gianordoli-Nascimento pela oportunidade de participar de um núcleo de pesquisa Memórias, Práticas e Representações Sociais, e assim aprender o quão rico é trabalhar com outros pesquisadores no processo de construção de conhecimento. Agradeço também por me incentivar a pesquisar temas do meu interesse, me desafiando a ser cada vez mais ousado e, finalmente, abrindo meu leque de possibilidades, despertando um processo mais autônomo enquanto pesquisador. Agradeço em especial aos trabalhos produzidos pelas pesquisadoras Faleiro (2018) e Oliveira (2019), sob a orientação da Prof. Dra. Ingrid, que trabalhavam, de alguma forma, a temática a Cibercultura, visto que contribuíram com discussões enriquecedoras e produtivas a respeito da temática.

Ao meu companheiro Gabriel Fernandes Rodrigues pelo apoio durante todo o processo, constantemente lembrando-me da importância de minha escolha, auxiliando nos momentos em que fraquejava, desanimava ou até mesmo desistia. Sua boa vontade em me ajudar, as discussões acadêmicas, sua curiosidade e jeito inocente de agir, contribuíram muito para meu amadurecimento pessoal e profissional. Seu carinho, presença e escuta foram essenciais para que eu continuasse nessa jornada.

Agradeço, especialmente, à minha querida e estimada Flaviane Oliveira. Você não só é uma das melhores pessoas que já conheci, como também uma das mulheres mais inteligentes, fortes, guerreiras, bondosas, acolhedoras, companheiras que tive o prazer de conhecer. A lista de qualidades se estenderia infinitamente, pois não há palavras suficientes para exprimir minha admiração pela sua pessoa. Você me ensinou muito do que é pesquisar sem, em momento algum, perder a ternura ou exigir algo em troca. Agradecimento e admiração resumem meus sentimentos pela sua pessoa.

Estendo meus agradecimentos também à uma grande amiga que fiz nessa jornada, Gislaine Motti. Em toda minha trajetória conheci poucas pessoas tão prestativas e solícitas como você. Sua empolgação foi contagiante em todos os nossos contatos e sua presença e ajuda foram inigualáveis no processo de produção desta dissertação. Obrigado de coração por todo o auxílio e pela amizade.

Você é um dos grandes tesouros deste mestrado, e espero poder acompanhá-la em sua jornada também!

À minha querida amiga colombiana Katherine Soto, por todos os momentos que passamos juntos nestes dois anos. Você me ensinou a ser forte e independente com seu exemplo de mulher guerreira, determinada e aventureira. Você é muito querida, e pretendo levar seu exemplo comigo para os anos que virão. Nossa história se estende para além do mestrado, para os muitos anos que virão e que iremos nos encontrar, independente da distância que exista entre nós.

À minha querida amiga Jaíza Cruz, agradeço por estar sempre disposta a contribuir com minhas discussões e ficar ao meu lado em momentos de solidão. Seu jeito intenso e cuidadoso inspiram aqueles ao seu redor a dar o melhor de si

Agradeço também à banca examinadora, Flaviane da Costa Oliveira e Lisandra Espíndula Moreira, por aceitarem participar deste momento tão especial, compartilhando ideias e oferecendo contribuições não apenas ao trabalho mas também ao meu crescimento como pesquisador. Agradeço o tempo dedicado à leitura e espero que as trocas que aconteçam sejam ricas de saberes e conhecimentos múltiplos.

Aos meus companheiros do núcleo de pesquisa, agradeço pelas trocas intensas e potentes que tivemos. Que nossos laços transcendam à academia, e continuemos com nossas trocas que são sempre ricas e cheia de afetos. Muito obrigado Letícia Faleiro, Pablo Ferreira, Sara Angélica, Andréa Chamon, Márcia Oliveira, Walter Ramirez, Luciano Starling, Francisco Ximenes, Rodolfo Leal, Lucas Henrique, Aline Moreira, Míria Moraes.

Agradeço também aos docentes do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFMG por todo o conhecimento e ensinamentos compartilhados. Foram passos importantes em meu crescimento e contribuiu para uma mudança de pensamento e posicionamentos em vários aspectos, além de desenvolver um movimento auto-reflexivo voltado para o conhecimento.

À Minha turma de mestrado pelas amizades e discussões construídas. Vocês me encheram de inquietações que me motivaram a crescer. Em especial, às minhas grandes amigas Karina Gea, Milla Rodrigues e Vivane Martins. A cumplicidade que construímos não pode ser definida aqui como algo apenas de academia. Vocês me ensinaram sobre diversas lutas e causas sociais, me ensinaram o que é estar para o outro e também sobre lutar pelo que se acredita e deixar nossa marca na história daqueles que encontramos. Além disso, foram indispensáveis nos momentos de solidão e sofrimento, a partir do acolhimento e cuidado, aliviando esta carga emocional tão pesada.. Amo vocês!

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa durante meu segundo ano do mestrado, o que me permitiu uma dedicação mais intensa à pesquisa, auxiliando em uma melhor qualidade do produto elaborado.

Agradeço também à minha família, por todo o apoio oferecido nestes dois anos. Foi um período turbulento e cheio de descobertas e desafios, mas acalenta o coração saber que pude contar com sua presença e carinho durante esta caminhada.

E, finalmente, agradeço a todos meus amigos, pelas trocas e momentos de parceria. Deixo registrado aqui, em especial, ao meu caro Daodz. Fazem mais de 17 anos que estamos juntos construindo esta amizade e espero que esse número estenda-se ainda muito mais. Eu confio em nossa amizade integralmente e não cesso em me orgulhar disso. Você é meu grande companheiro e, sem dúvidas, uma das melhores pessoas que encontrei nessa vida. Obrigado por estar sempre ao meu lado, independente das distâncias físicas que existam entre nós.

Resumo

A sofisticação tecnológica possibilitou a expansão e criação de novos espaços relacionais, não mais limitados pelas fronteiras geográficas, a exemplo, podemos citar os jogos *online*. O ambiente online, como parte importante do contexto cultural atual, revela práticas sociais performadas por jogadores e jogadoras que parecem reproduzir aspectos relacionais mais amplos. Neste sentido, tais questões podem ser exploradas pela Psicologia Social, considerando, também, noções das teorias da Cibercultura. Essa sociabilidade não é isenta de aspectos violentos, uma vez que jogadores e jogadoras podem reproduzir estereótipos e preconceitos naturalizados em nossa sociedade que, conseqüentemente, podem tornar a experiência do jogar aversiva e danosa para determinados grupos participantes. É neste contexto que a pesquisa se desenvolve, identificando de que maneira os estereótipos de gênero se fazem presentes no cotidiano dos jogos. Assim, o estudo apresentado tem como objetivo compreender as dinâmicas de gênero a partir da participação de mulheres no jogo *League of Legends* (LoL). A pesquisa é de caráter documental, uma vez que se vale de registros textuais provenientes de grupos de Facebook relacionados ao jogo. Foram selecionadas duas publicações que emergiram de maneira espontânea, ou seja, sem qualquer influência do pesquisador, e foram analisados os comentários realizados pelos membros dos grupos a partir destes disparadores. No total, foram submetidos à análise 886 comentários, que compuseram dois *corpora*: o primeiro composto por 647 comentários e o segundo composto por 239 comentários. Estes *corpora* foram submetidos à análise lexical e ao procedimento de análise de similitude, com o auxílio do *software* IRAMUTEQ. Cada *corpus* resultou em um dendrograma que apresentou quatro classes cada, posteriormente classificadas em três categorias para orientar a discussão dos dados. Os nomes das categorias são : 1) Sexo, Gênero e Habilidade; 2) Violência; e 3) Resistência. A análise de similitude gerou, para a primeira publicação, um grafo com dois núcleos (“mulher” e “jogar”), enquanto para a segunda publicação o grafo gerado apresentou três núcleos (“mulher”, “jogar” e “rage”). Os elementos textuais evidenciam uma cultura permeada por práticas violentas e pautada em estereótipos de gênero, associando a habilidade dentro do jogo ao gênero do jogador ou da jogadora, sendo as últimas associadas a baixo ou negativo desempenho. A violência é tida como prática comum e aceitável em determinadas circunstâncias. Finalmente, os dados revelam que a existência desse comportamento violento encontra resistência dentre os participantes do jogo, que utilizam de discursos de igualdade, ironia ou ações sociais para combater posturas e comportamentos preconceituosas dentro do jogo.

Palavras-Chave: Cibercultura. Gênero. League of Legends. IRAMUTEQ.

Abstract

Technological sophistication enabled the expansion and creation of new relational spaces, no longer limited by geographic borders, as an example, we can mention online games. The online environment, as an important part of the current cultural context, reveals social practices performed by players who seem to reproduce broader relational aspects. In this sense, such issues can be explored by Social Psychology, also considering notions of Cyberculture theories. This sociability is not exempt from violent aspects, since players can reproduce stereotypes and prejudices naturalized in our society which, consequently, can make the experience of playing aversive and harmful for certain participating groups. It is in this context that the research is developed, identifying how gender stereotypes are present in the daily life of games. Thus, the study presented aims to understand the dynamics of gender from the participation of women in the game League of Legends (LoL). The research is of documental character, since it uses textual records from Facebook groups related to the game. The two publications that were selected emerged spontaneously, that is, without any influence from the researcher, and the comments made by the group members from these triggers were analyzed. In total, 886 comments were submitted to analysis, which comprised two corpora: the first composed of 647 comments and the second composed of 239 comments. These corpora were submitted to lexical analysis and similarity analysis procedure, with the aid of the IRAMUTEQ software. Each corpus resulted in a dendrogram that presented four classes each, later classified into three categories to guide the discussion of the data. The category names are: 1) Sex, Gender and Skill; 2) Violence; and 3) Resistance. The similarity analysis generated, for the first publication, a graph with two cores (“woman” and “play”), while for the second publication the generated graph presented three cores (“woman”, “play” and “rage”). The textual elements show a culture permeated by violent practices and based on gender stereotypes, associating the ability within the game to the gender of the player, in which female being associated with low or negative performance. Violence is seen as a common and acceptable practice in certain circumstances. Finally, the data reveal that the existence of this violent behavior finds resistance among the participants of the game, who use speeches of equality, irony or social actions to combat prejudiced postures and negative behaviors within the game

Keywords: Cyberculture. Gender. League of Legends. IRAMUTEQ.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Número total de textos	52
Tabela 2. Características da Interação da Publicação 1	54
Tabela 3. Características da Interação da Publicação 2	56
Tabela 4. Categorização temática das classes dos dendrogramas 1 e 2	85

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Partida de Xadrex.	17
Figura 2. Partida de Senet.	18
Figura 3. Mapa Summoner's Rift, do jogo League of Legends.	30
Figura 4. Opções para reportar jogadores por conduta negativa.	33
Figura 5. Disparador #1: Confessionário.	47
Figura 6. Disparador #2: Você é mulher?	47
Figura 7. Disparador da publicação 1.	53
Figura 8. Disparador da publicação 2.	55
Figura 9. Embates mobilizados a partir da presença de mulheres no LoL (Publicação 1).	59
Figura 10. Grafo de similitude (Publicação 1)	68
Figura 11. Reivindicando lugares no jogo (Publicação 2)	70
Figura 12. Grafo de similitude (Publicação 2)	78
Figura 13. Perfil dos Gamers.	83
Figura 14. Você só é boa para sexo.	104
Figura 15. Lute como uma garota.	106

LISTA DE SIGLAS

Adc – Attack damage. Carrier - (Atirador)

AFK - Away from keyboard

LoL – League of Legends

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena

ONG – Organização não Governamental

PGB - Pesquisa Game Brasil

RPG – Role Playing Game

TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação

RTS – Real-Time Strategy

Sup – Suporte

WWW - World Wide Web

SUMÁRIO

FASE 1 - APRESENTAÇÃO	14
FASE 2 - QUADRO TEÓRICO	17
2.1 Situando os jogos na Psicologia Social: compreensões acerca das práticas do jogar	17
2.2 Compreendendo a Tecnologia, Cibercultura e os Jogos Digitais	22
2.3 Jogando com o Masculino e Feminino	34
2.4 Teoria da Identidade Social de Tajfel	39
FASE 3 - OBJETIVOS	44
3.1 Objetivo geral	44
3.2 Objetivos específicos	44
FASE 4 - MÉTODO	45
4.1 Fonte de dados	46
4.2 Procedimento de Coleta	46
4.3 Procedimentos de Análise	49
FASE 5 - RESULTADOS	52
5.1 Caracterização dos dados	52
5.2 Classificação hierárquica descendente e análise de similitude	57
CHEFE FINAL - 6 DISCUSSÃO	80
6.1 Jogando com os sexos	85
6.2 Do cotidiano aos “Campos da Justiça”: a desigualdade de gênero marcada pela violência	90
6.3 Quando a partida acaba, a luta continua	101
FIM DO JOGO 7 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
CRÉDITOS FINAIS - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	109
APÊNDICE A	121

FASE 1 - APRESENTAÇÃO

Viver em um mundo atravessado por tecnologias digitais significa repensar estruturas e formas de organização instituídas socialmente e historicamente. As diversas esferas que permeiam a vida do sujeito - trabalho, educação, lazer, afetividade, por exemplo - são influenciadas e demandam adaptações frente ao incessante processo de atualização às quais são constantemente submetidas. Paralelamente, verdades tidas como universais são frequentemente questionadas, prática que não se limita apenas à academia, o que nos convida a repensar novos caminhos para compreender, por exemplo, as dinâmicas de gênero e a sua relação com os processos identitários. Neste sentido, este trabalho se propõe a estudar as relações de gênero no ambiente virtual do jogo online *League of Legends*, a partir de registros textuais em grupos de *Facebook*.

Como constatado por Menti & Araújo (2017); Arantes (2016); Goulart (2015); Senna et al (2017) e Caetano (2016) a dimensão de gênero é constantemente evocada por jogadores e jogadoras em suas discussões. Fica evidente diálogos nos quais pressupõe-se que o gênero influencia – de alguma forma - a habilidade e o desempenho, destacando uma superioridade nos atributos para o sexo masculino. Além das pesquisas listadas, (Lamoglia & Minayo, 2009) denunciam também a presença do machismo em jogos, demonstrando que a violência - fenômeno marcante em nossa sociedade - também surge como um objeto relevante nesse meio, ressaltando a importância deste estudo.

Como jogador, parto do pressuposto de que os jogos são detentores de potencial ilimitado, semelhante aos escritos de Lévy (1999/2010) sobre Cibercultura, reservando a eles um espaço de afeto em minha vida. A identificação com as histórias e personagens carismáticos impactaram profundamente minha postura frente aos jogos. As construções das narrativas, ao acontecerem de forma a promoverem a sensibilização com os sofrimentos apresentados, convida quem está atrás da tela a sentir-se feliz frente a uma conquista de algum personagem ou até mesmo se identificar com alguns aspectos de sua personalidade, processo que se mistura à própria felicidade de quem está jogando, ao superar algum desafio e coletar sua recompensa. Para além do processo lúdico, existe o processo de imersão em mundos distintos com problemáticas únicas, que desafiam jogadores e jogadoras ao redor do mundo a compartilhar a jornada do herói. Dessa forma, considerando toda essa experiência, uma reflexão em contextos acadêmicos e científicos se faz presente e viável em minha trajetória, no qual passo a considerar os jogos como campos possíveis de retratar a cultura de um povo, refletindo em suas narrativas,

elementos subjetivos e estruturas sociais também presentes em nossa sociedade. Além disso, as aventuras vivenciadas nestes mundos instigavam – e ainda instigam – a busca por novas histórias e novas experiências.

A escolha por desenvolver uma pesquisa relacionando temáticas de Cibercultura se deu, principalmente, pelo meu percurso na academia até então. Já na graduação, me aproximei de temáticas da teoria, desenvolvendo trabalhos na educação à distância e no Trabalho de Conclusão de Curso, onde busquei compreender um pouco das relações sociais mediadas pela tecnologia. A escolha pelo *League of Legends*, por sua vez, se deu tanto pela minha inserção no jogo, ao qual venho acompanhando desde 2012, mas também pelo incentivo durante a orientação a buscar temáticas que despertassem minha curiosidade e interesse. Finalmente, outro fator que contribuiu para a escolha do jogo foi o fato de participar da lista de jogos mais jogados no mundo.

Considerando todos estes elementos, proponho uma construção do texto que se assemelhe ao avanço de um jogo, ou seja, que passe por fases, de forma a orientar e fortalecer o leitor, com o objetivo de superar um desafio final. Partindo desta lógica, esta breve apresentação, compõe a Fase 1 de nossa aventura. Ao avançarmos para a Fase 2, apresentaremos o quadro teórico pelo qual se orienta a construção deste trabalho. Nesse ponto, nos aventuramos em retomar um pouco das compreensões acerca dos jogos em diferentes culturas e como a Psicologia se apropriou destas práticas. Partimos então para elaborações teóricas a respeito da Tecnologia e da Cibercultura, considerando sua influência em como compreendemos nossa sociedade, atentando-se para uma visão que não se sustenta pela oposição do real ao virtual, considerando estes dois aspectos da realidade como complementares. É nessa fase que apresentamos também o jogo que mobilizou este estudo, o *League of Legends*, de onde foram retiradas as dinâmicas de gênero que serão posteriormente analisadas. Finalmente, separamos um momento para situar o leitor(a) de onde partimos ao falar de gênero, com o intuito de orientar a leitura posterior dos dados para, só então, encerrar esta seção com discussões a respeito da identidade social.

Ao alcançarmos a fase 3, nos deparamos com os objetivos elaborados para nortear construção deste estudo. Prosseguindo para a 4ª fase, percebemos como o processo de desenvolvimento da pesquisa aconteceu, chegando assim, na penúltima fase dessa jornada (5ª fase), na qual apresentamos os resultados encontrados. Munidos dos aprendizados reunidos até então, enfrentamos o último desafio, também conhecido nos jogos como Chefe Final, representado aqui pela discussão dos resultados, onde apresento a relação entre as elaborações teóricas e os resultados obtidos anteriormente. As considerações finais, representadas aqui pelo

“fim do jogo”, é o momento que reservo para retomar os aprendizados e refletir sobre a trajetória percorrida até então, assim como explorar as possibilidades de desenvolvimentos futuros desta proposta de trabalho.

Convido a todas e todos a terem um ótimo jogo, ou leitura se assim preferirem, tendo em mente uma famosa frase, presente no universo dos jogos, que vai ao encontro da compreensão de Lévy (1996/2011) sobre a relação entre real e o virtual: “Ser um *gamer* não é rejeitar a realidade, mas sim ter a possibilidade de viver várias delas”.

FASE 2 - QUADRO TEÓRICO

2.1 Situando os jogos na Psicologia Social: compreensões acerca das práticas do jogar

Apesar da associação corriqueira entre “o jogar” e o universo dos jogos eletrônicos, fato que é uma das expressões da cibercultura (Lemos, 2015), é importante lembrar que “o jogar” precede os artefatos tecnológicos digitais. Antes da criação dos primeiros consoles¹, computadores e máquinas, muitos jogos – que ainda são diariamente jogados – existiam e já trabalhavam diversos aspectos da psique humana. É o que Carnero (2014) destaca, ao resgatar uma imagem do rei espanhol Alfonso X, jogando uma partida de xadrez.

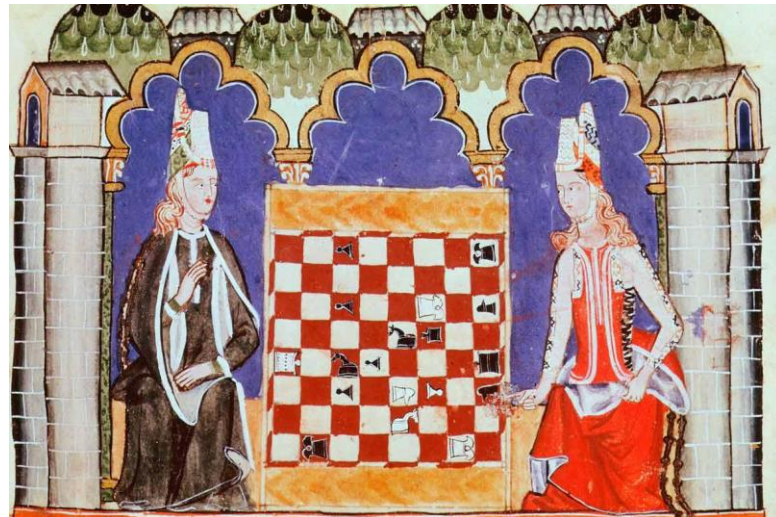


Figura 1. Partida de Xadrez.

Fonte: Recuperado de M. A. B. Carnero, 2014, *A magnífica história dos jogos* em março de 2019 em <http://www.cartaeducao.com.br/aulas/a-magnifica-historia-dos-jogos>.

Quando pensados considerando sua inserção em contextos culturais, os jogos podem reafirmar e propagar aspectos subjetivos dos povos e dos costumes ali existentes. Neste sentido, funcionam também como importante marca de uma sociedade. Exemplo disso é o Senet, um jogo egípcio, que tem em sua concepção toda a simbologia da passagem do mundo dos vivos

¹ Os Consoles representam uma importante categoria para a indústria de Jogo Eletrônico, sendo em sua grande maioria reconhecidos como aparelhos de médio porte, de uso doméstico, que conectados a um aparelho de televisão dão realização aos jogos contidos em cartuchos ou CDs. Muitas vezes, é atribuído o termo genérico "videogame" aos consoles, que, em verdade, diria respeito a qualquer dos suportes, uma vez que todos se realizam e exteriorizam através de um vídeo, quer seja a tela de *arcade*, o aparelho de televisão ou o monitor de microcomputador. Nos consoles, tem-se a concentrada atuação de grandes empresas como a Nintendo, a Sony, a Apple, a Microsoft, dentre outras (Aranha, 2004)

para o mundo dos mortos. Pode-se, portanto, constatar que a prática do jogar é comum em diferentes grupos e tempos históricos.



Figura 2. Partida de Senet.

Fonte: Recuperado de M. A. B. Carnero, 2014, *A magnífica história dos jogos* em março de 2019 em <http://www.cartaeducacao.com.br/aulas/a-magnifica-historia-dos-jogos>.

Neste sentido, percebe-se que a ideia que se tem de “jogo” não é estática, assumindo diferentes significados e simbolizações ao longo da história. Tal discussão é sustentada por Vasconcellos (2006), ao ressaltar como atribuímos um grau de similaridade entre as palavras “jogo” e “brincadeira”, atribuindo, conseqüentemente, um caráter despreocupado e dificilmente associado a algo sério ou de grande importância. Com o passar do tempo, a expansão do significado etimológico foi ganhando forma, que se reflete já em sua definição pelo dicionário da língua portuguesa *online* Dicio:

1. atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho; 2. passatempo; 3. jogo de azar, i.e., aquele em que a perda ou o ganho dependem mais da sorte que do cálculo; 4. o vício de jogar; 5. série de coisas que forma um todo, ou coleção; 6. conjugação harmoniosa de peças mecânicas com o fim de movimentar um maquinismo; 7. balanço, oscilação; 8. manha, astúcia.

Constata-se que a definição engloba significados que vão desde o engajamento em atividades compostas por regras e objetivos, passando por associações relacionadas a vício, até apontamentos sobre a maneira pela qual um indivíduo se relaciona com outrem. Como Dallabona & Mendes (2004, p.3) evidenciam, Huizinga (1990) é um dos autores que tenta elaborar uma definição para jogo que consiga ser mais abrangente, o tratando como:

uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Apesar do esforço para elaborar uma definição que consiga abarcar toda a experiência do jogar, Ramos (2013) aponta que isso não é possível, pois a prática do jogar vai muito além de um sistema básico de regras, envolvendo aí aspectos subjetivos, culturais, práticos e sociais. Em momentos históricos variados e em diferentes culturas, o jogar foi tido ora como via de transmissão de conhecimento e cultura, ora como método de ensino, ou ainda como uma atividade profana e imoral (Baranita, 2012).

Ramos (2013) ao realizar uma revisão da literatura citando diversos jogos lúdicos que eram transmitidos de geração para geração, destaca algumas das finalidades para as quais foram criados. Neste espectro temos os caracterizados como os “de faz de conta”, que potencializam processos criativos e imaginativos e também os jogos como “pique-pega”, nos quais são trabalhados elementos motores e aspectos corporais.

O historiador Phillipe Ariès, por sua vez, aponta a presença de algumas formas de jogar inseridas nas comunidades que remontam aos séculos XVI e XVII. São citados “jogos de cartas e de raquetes, xadrez e muitos outros jogos de salão” (Ariès, 1981, p. 86). Ressalta ainda que jogos não eram prática exclusiva de crianças, ao destacar a existência de jogos praticados também entre adultos, como os de mímica, rimas e de jogos de azar (Ariès, 1981). O autor ressalta que não parecia haver uma distinção clara no que diz respeito à atribuição dos jogos à idade, ou seja, não havia uma demarcação a respeito do que eram jogos de crianças e o que eram jogos de adultos. Como aponta Vasconcellos (2006), a consolidação dessa distinção contribuiu, posteriormente, para a associação de jogos a atividades de baixa seriedade e com caráter lúdico, à medida que se distanciaram de práticas adultas e se aproximavam de práticas infantis juvenis.

Para além das modalidades de jogos apresentadas, há aqueles desenvolvidos para favorecer o estímulo do raciocínio lógico, exigindo não só habilidade como adaptabilidade à situação apresentada que, conseqüentemente, inauguram cenários inusitados que desafiam participantes a buscarem novas respostas e soluções, o que por sua vez incentiva processos de adaptação e plasticidade cerebral. Jogos de tabuleiro são bons exemplos dessa modalidade. Ramos (2013) destaca ainda outros dois tipos de jogos que se associam a esta categoria de jogos cognitivos: os jogos de desafios e jogos cognitivos eletrônicos.

Baranita (2012) ressalta que a valorização desta temática foi traçada já em produções de autores clássicos, como Platão, ao associar aos jogos grande valor moral e educativo. O filósofo considerava que a educação da alma deveria ser lúdica e permeada por jogos (Kohan, 2003). Ao longo da história, vários estudiosos refletiram a respeito dos tipos de influência do jogar no desenvolvimento do ser humano, levando em consideração algumas variáveis como tempo investido, a frequência e o tipo de jogo jogado, o que culminou em um vasto campo de estudos relacionado à prática do jogar, objeto que, por sua vez, conquistou bastante interesse entre psicólogos (Baranita, 2012; Falkembach, 2008; Ramos 2013).

No campo da Psicologia do Desenvolvimento, estudos como os de Baranita (2012) e Dallabona & Mendes (2004) ganharam espaço no meio científico, discutindo maneiras pelas quais os jogos podem ser aproveitados tanto como forma de estímulo para o desenvolvimento sociocognitivo de crianças, quanto como método educacional formal de ensino. No campo da saúde, o jogar pode ser utilizado como ferramenta para intervenção em diferentes áreas, como, por exemplo, na enfermagem, utilizando de brinquedos e brincadeiras como mecanismos lúdicos no processo de adaptação terapêutica e adesão a tratamentos, visando a recuperação de pacientes (Gurgel et, al, 2017). A fisioterapia, por sua vez, pode utilizar de seus benefícios visando recuperar o equilíbrio corporal (Rodrigues & Molz, 2014). Araújo et. Al (2014) apresenta estudos com jogos de realidade virtual para o tratamento de pacientes que sofreram acidente vascular cerebral. Destacamos ainda as contribuições de dois pesquisadores e psicólogos, frequentemente resgatados em disciplinas e envolvem o desenvolvimento humano: Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vygotsky (1896-1934). Tanto no campo da Educação quanto na Psicologia, estes autores mostram a ligação direta entre a ludicidade e o brincar com o desenvolvimento e socialização de crianças.

Em relação ao desenvolvimento infantil os autores divergem quanto à qual etapa os jogos se iniciam ou ganham maior importância. Entretanto, ambos reconhecem que é no brincar e na elaboração das práticas lúdicas que acontecem processos importantes para o desenvolvimento psicomotor e para o agenciamento de elementos relacionados à inteligência emocional. Piaget (1990) cria um esquema de categorização dos jogos que têm início logo no nascimento da criança, abrangendo os jogos de exercício, simbólicos e de regra - cada qual atribuindo elementos específicos à fase do desenvolvimento. Por sua vez, Vigotsky (1989) defende a teoria da zona de desenvolvimento proximal, na qual os jogos surgiriam por volta dos três anos de idade - momento da etapa de desenvolvimento em que a criança teria, então, capacidade de atribuir significado ao real a partir do imaginário.

Falkembach (2008, p.13) reitera estes agenciamentos ao dizer que “a atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal, que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos”. Ramos (2013) complementa, ao dizer que da relevância dos jogos para que a criança compreenda a dinâmica dos diferentes papéis sociais e contextos nos quais ela está inserida.

Uma das associações muito recorrentes feitas ao jogar é sua relação com o termo brincar. Apesar de significados diferentes, são frequentemente colocadas como sinônimos, visto que o jogar engloba as funções lúdicas que estão relacionadas ao brincar (Baranita, 2012). Vale destacar que o brincar assumiu diferentes significados sociais, que extrapolam a prática infantil, como posto por Carnero (2014):

Embora, atualmente, a ação de brincar seja considerada natural da criança e um de seus principais direitos, ela parece ter se constituído em uma atividade própria da infância a partir do Concílio de Trento (1545-1563), conselho de bispos que tornou os jogos pecaminosos, banindo-os da sociedade. (“A magnífica história dos jogos”)

Como apontado anteriormente, o contato com o outro, proporcionado pela interação do jogar, mostra-se como uma forma efetiva e potente para a inserção social. Ao dizer que os jogos são a melhor forma de conduzir a criança à auto-expressão, conhecimento e socialização, Falkembach (2008) destaca como a participação em um grupo têm potencial transformador na vida de crianças. Ao encontrar pares e compartilhar com eles experiências, descobertas e construir aprendizados, a criança vai então criando autonomia para agenciar suas próprias questões. Embora as autoras (Falkembach, 2008; Carnero, 2014) mantenham seu foco na fase infantil, o processo de inserção cultural propiciado pelo engajamento de grupos sociais nos jogos é aparente em outros períodos da vida, o que por sua vez, formam comunidades e redes de interação.

Ao se tornar participante de um grupo, surgem situações nas quais as limitações pessoais tendem a ficar mais evidentes, uma vez que os participantes estarão sujeitos tanto às regras de grupo quanto às regras do jogo – caso seja o contexto - em que estão envolvidos. É por meio desse contato grupal que podem surgir, e serem agenciados, episódios frustrantes, que incentivam a busca por soluções - seja por vias criativas ou por meio de conflitos e que irão extrapolar as regras do jogo, podendo desencadear, inclusive, respostas violentas. É importante destacar que as experiências e vivências não necessariamente se encerram ao fim do jogo: elas podem transcender os espaços nos quais a interação aconteceu, tornando-se elementos recorrentes na vida do sujeito.

A partir dos diversos elementos do jogar expostos ao longo da história, é importante considerar a constante sofisticação tecnológica que, na contemporaneidade, influencia diversos campos da vida - inclusive os jogos e as maneiras como se dão as relações sociais dentro e fora deles. Dessa forma, apresentaremos elaborações fundamentais a respeito da tecnologia, Cibercultura e dos jogos eletrônicos. Finalmente, apresentaremos também o jogo escolhido para o desenvolvimento da pesquisa, o *League of Legends*, considerando as interações que acontecem nele e a partir dele são oriundas do ambiente *online*.

2.2 Compreendendo a Tecnologia, Cibercultura e os Jogos Digitais

A cibercultura é comumente relacionada às tecnologias digitais contemporâneas e/ou ao uso de maquinário avançado, mas é importante destacar que o termo "tecnologia" abrange as várias técnicas criadas e utilizadas ao longo da história do ser humano. Segundo Lemos (2015, p.30), a tecnologia “é algo que data da própria existência do ser humano”. O autor ainda demonstra como o avanço técnico acompanhou a tecnologia, à medida que a história avançou. Dessa forma, artefatos tecnológicos são criados e reinventados, a partir do conhecimento disposto a cada época.

Dentre os importantes marcos na história da tecnologia de comunicação, podemos citar a criação da imprensa, por Gutenberg, no final do século XIV (Moreira 2010), que possibilitou a primeira grande explosão de informação à população. Com o acesso ao material impresso, as pessoas não mais estariam sujeitas à palavra dos poucos que eram letrados. Isso significou uma horizontalização no acesso à informação e, conseqüentemente, mudanças na forma de relacionamento interpessoal e com instituições, criando novas formas de interação e comunicação.

As conseqüências destes processos resultaram no que denominamos hoje como tecnologias de informação e comunicação (TICs), de forma que, a partir dos anos 1970, uma nova constituição se estabelece no processamento da comunicação. Segundo Lemos, a combinação entre surgimento da microinformática, a convergência tecnológica e o estabelecimento dos computadores pessoais (Lemos, 2005) viabilizou a popularização da internet na década seguinte.

De acordo com Miranda (2007), as TICs são definidas pela articulação entre as tecnologias digitais da computação e as tecnologias da comunicação – surgindo com maior força em fenômenos como a Internet e a *World Wide Web* (WWW). As interações provenientes

da internet proporcionaram novas condições e formas de socialização em tempo e espaços digitais, abrindo o escopo de possibilidades nesse campo. A partir dessas considerações, partiremos então para uma demarcação do que se compreende por cibercultura, exposta por Lévy (1999/2010):

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (Lévy, 1999/2010, p.17).

Falar de cibercultura implica em sua associação com um campo vasto e novo, munido de potencial a ser conhecido. Os desdobramentos que envolvem as práticas nesse campo podem encontrar-se tanto em ambientes online quanto *offline*. Assim, buscamos nos aproximar do conceito apresentado ao considerar a cibercultura como detentora de um potencial insondável, produtora de novos meios de interação e de novas formas de subjetivação. Tais características intrínsecas ao ciberespaço possibilitam interações grupais de diferentes qualidades e em espaços outros, sem deixar de levar em conta a presença do sujeito nela inserido.

Lemos (2015) apresenta, por sua vez, uma leitura de cibercultura de forma mais “vitalista”, o que implica considerar a cibercultura para além de aspectos bons ou ruins, tratando-a como parte da cultura - reconhecendo, dessa forma, as novas atribuições advindas deste contexto. Nesta perspectiva, a cibercultura é, em poucas palavras, uma sinergia entre o tecnológico e o social. Assim, o autor convida a pensá-la no cotidiano, sem a limitação estética de definições acadêmicas, aliando a compreensão teórica à prática diária. É a partir desse movimento sutil, dessa inserção da tecnologia nos diversos campos culturais, “que aproximamos a tecnologia contemporânea do prazer estético e do compartilhamento social” (Lemos, 2015, p. 17).

Logo, fazemos uso do pressuposto elaborado por Lemos (2005) para nos orientarmos ao longo do texto, considerando a cibercultura como parte da sociedade e não como fenômeno que acontece para além dela. Tal postura implica considerar as limitações advindas de sua inserção no cotidiano, bem como as consequentes mudanças na forma de se relacionar que foram se desenvolvendo na internet. Em um primeiro momento, essas relações se dão em fóruns, onde a comunicação ainda era limitada a um número específico de mensagens. Posteriormente, com a ampliação das plataformas virtuais, a socialização *online* foi

potencializada, inserindo na dinâmica relacional mensagens de voz e imagens com movimentos. A criação das redes sociais, contribuiu diretamente para popularização dos meios de comunicação online, que se expandiram até mesmo aos jogos online, que passam a apresentar funções de *chat*² e áudio chamada (Santaella, 2007).

É importante reconhecer que os novos campos inaugurados demandam certo tempo e prática para serem dominados. Tal condição nos leva a considerá-los como potências, que podem ser utilizadas para diferentes fins – seja para a criação de aparelhos para espaços de saúde, por exemplo, ou ferramentas e interfaces que sirvam como meio de controle e monitoramento da população (Lemos 2007; Castells, 2007). Estes campos são consequências da evolução humana e seus usos e aplicações devem ser as reais fontes de debate.

Ao nos orientar por esse pensamento, é necessário reconhecer uma série de conceitos que se relacionam às práticas de uma sociedade cuja expressão cultural também se relaciona à cibercultura. Não é o objetivo deste texto fazer um estudo exaustivo a respeito de todos os conceitos que envolvem a teoria, mas destacar alguns que são importantes para a compreensão do que atravessa a prática do jogar online. Para isso, consideramos, principalmente, discussões a respeito do processo de desterritorialização e de reterritorialização; reflexões envolvendo o real, virtual e o atual; e, finalmente, temáticas que permeiam a sociabilidade em rede.

2.2.3 Processos de Sociabilidade em rede

A possibilidade de se relacionar com pessoas ao redor do mundo de forma instantânea, a velocidade na qual as informações podem ser disseminadas e o próprio acesso a documentos e conteúdos presentes em espaços antes inacessíveis, reflete um pouco de como nossas barreiras geográficas têm pouco significado no mundo virtual. Lemos (2007, p. 279) reitera essa colocação ao pontuar como o “ciberespaço é desterritorializante, da forma como a mídia nos permite driblar os constrangimentos do espaço e do tempo [...] criando novos agenciamentos em níveis político, econômico, social, cultural e subjetivo”.

É importante compreender que a noção de território aqui abordada, extrapola a compreensão de um espaço físico delimitado, associando-se ao conceito de virtualidade (Lévy, 1996/2011). Neste momento o território assume características mais fluidas, que permitem

² O bate-papo (ou Chat) é um dos serviços acessados que podem ser utilizados por meio da Internet. Existem dois tipos de chat: o IRC (Internet Relay Chat) e o chat na Web. O IRC é o mais antigo e necessita de um software especial, já o chat na Web tem a facilidade de ser acessado pelo navegador (Prador, et. al, 2009, p. 595).

englobar diversos significados. Assim, definimos o território “através da ideia de controle sobre as fronteiras, podendo estas serem físicas, sociais, simbólicas, culturais ou subjetivas” (Lemos 2007, p. 208). A partir desta compreensão, desterritorializar seria a capacidade do indivíduo de criar linhas de fuga que o permita viajar através das fronteiras demarcadas em seus espaços de convivência presencial, alcançando, assim, novas realidades.

Entretanto, como Lemos (2007) aponta, o processo de desterritorializar é acompanhado de um processo de territorialização, visto que o ser humano se orienta a partir dessa ocupação e apropriação do espaço. Dessa forma, os campos inaugurados pelo ciberespaço (Castells, 2007) e até mesmo o próprio espaço físico, agora permeados pelos elementos da cibercultura, assumem novas formas de domínio e demandam diferentes posturas frente ao desconhecido. O processo de dominá-los em níveis materiais e simbólicos, atribuindo significado, mas sem se prender a eles, pode ser compreendido como a reterritorialização. Estes dois processos acontecem a todo momento, de forma simultânea e muitas vezes inconsciente, caracterizando a cibercultura como uma cultura da desterritorialização (Lemos, 2007, p. 282).

Os jogos *online* são apenas mais um exemplo de espaços que passam por constantes e dinâmicos processos de desterritorialização e territorialização, a partir dos múltiplos usuários ao redor do mundo. Ao se apropriarem das práticas e normas dos jogos, os usuários inauguram para si campos de interação nos quais passam a agir por meio da produção ou reprodução de suas ideias, crenças e expectativas. Simultaneamente, estes jogadores não restringem suas práticas elaboradas nos jogos apenas a este espaço, transpondo os limites tecnológicos, levando suas experiências adquiridas para outros campos – estabelecendo movimentos fluidos e constantes entre o *online* e o *offline*.

Esse movimento evidencia como estão integradas as relações vividas em meio *online* e *offline*, reforçando a ideia de que estes espaços estão diretamente entrelaçados. É comum referenciar o ambiente *online* como um espaço virtual e associá-lo a um sentido de ausência de existência –, considerando seu oposto direto o real, localizado no plano da existência, a algo concreto e palpável. Entretanto, para alguns autores, esta afirmação se configura como um equívoco teórico. Lévy (1996/2011), na busca por uma definição do que seria o virtual, recorre à etimologia da palavra:

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis* derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras (Lévy, 1996/2011, p. 15).

Podemos perceber como o conceito do virtual aproxima-se das definições previamente resgatas do conceito de cibercultura. O potencial mencionado se encontra principalmente na virtualidade do espaço, uma vez que o processo é contínuo e mutável. Além disso, essa característica corrobora para a ideia de um espaço em constante crescimento, constantemente alimentado de informações e códigos pelos seus usuários (Lemos, 2007).

Castells (2007) aponta que as primeiras discussões a respeito da influência do ciberespaço e da internet nas relações eram muito polarizadas. Muito se questionava a respeito da internet, se era um agente que terminaria por promover um afastamento das relações face a face, levando o sujeito a viver seus sonhos e vontades no mundo *online*. Entretanto o próprio autor e outros pesquisadores, como Lévy (1999/2010) e Santaella (2007), destacam que essa discussão com teor dicotômico a respeito da tecnologia – bom e mau – já se encontra ultrapassada, o que permite aos estudiosos se concentrarem em questões mais importantes como as particularidades da sociabilidade no meio digital.

Nesse contexto do ambiente *online*, Castells (2007) recupera estudos de outros pesquisadores que convergem para a ideia de que esse novo espaço aparece como complementar das formas de comunicação e interação presentes, aumentando o grau de exposição a outras fontes de informação e possibilitando o estabelecimento de vínculos de amizade e interações sociais *online*. Os estudos também revelam que variáveis como classe e geração são importantes para se pensar no acesso e no uso dos artefatos tecnológicos, principalmente quando se considera o tipo de material acessado *online*.

A diversidade de plataformas virtuais ou aplicativos que oferecem interação social cresceram exponencialmente a partir dos anos 2000. Dentre elas podemos citar fóruns de discussão, redes sociais, plataformas de jogos, plataformas de *stream*, *blogs* e sites que dispõem de sessões de comentários, sendo estes apenas alguns exemplos dentro de uma infinidade de possibilidades. De forma geral, tais plataformas possibilitam ao usuário criar seu perfil e, posteriormente, oferecem a escolha de compartilhar, instantaneamente, suas informações, em diferentes formatos de comunicação, com outros usuários ao redor do mundo (Ramos, 2013).

A ferramenta de *chat* já acompanha os primórdios desses jogos, possibilitando aos jogadores a comunicação entre si, estabelecendo estratégias e realizando planejamentos ou compartilhando assuntos que não se relacionam ao jogo (Sarmet, 2012). De forma semelhante à destacada anteriormente, ferramentas que possibilitam a interação por áudio têm sido implementadas com o passar do tempo, assegurando o imediatismo e a imersão na comunicação

proporcionando, assim, o compartilhamento em tempo real de sinais de identificação social nas interações (Machado, 2002).

Além das opções de *chat* tradicional, que usam da escrita para a socialização, a sofisticação tecnológica tem viabilizado alternativas para a comunicação e a conectividade, adicionando ao leque de recursos o uso de funções audiovisuais. Compartilhar vídeos sobre a rotina e estabelecer ligações de vídeo em tempo real passam a ser práticas comuns e simples utilizadas no cotidiano (Moreira, 2010).

No espectro dos jogos online a interação é tradicionalmente mediada por um avatar. Apesar da palavra “avatar” ter um longo percurso histórico de significações, nos referimos aqui ao significado que se relaciona às representações gráficas dentro do espaço virtual, sem comprometimento com forma, gênero ou idade do usuário no *offline* (Stephenson, 1992; Silva, 2010). A partir dessa representação gráfica, participantes dos jogos adentram no contexto do mundo criado e buscam a realização de seus objetivos em tempo simultâneo.

A sofisticação tecnológica e a popularização de meios digitais possibilitaram formas de explorar o universo dos jogos, seja por parte de jogadores, seja por parte de desenvolvedores. A prática do jogar, mediada por algum artefato tecnológico digital, passa a proporcionar um maior nível de imersão no universo do jogo, dada a possibilidade de combinar elementos audiovisuais com narrativas envolventes em diferentes níveis relacionais. Isso significa considerar que, desde a escolha de avatares até a construção das narrativas, os jogadores se relacionam com ideais socialmente construídas e presentes em nossa sociedade (Ramos, 2013; Silva, 2010; Mendes & Medrado, 2018).

Desde o seu desenvolvimento, os códigos e variáveis da programação funcionam como regras implícitas e essenciais para o funcionamento do jogo: detalhes da movimentação do avatar, cálculos de direção e alcance de habilidades ou as probabilidades envolvidas na criação de uma estratégia da inteligência artificial. Entretanto, nem mesmo estas regras envolvendo a programação, estejam elas explícitas ou implícitas, restringem a singularidade da experiência do jogar, visto que, ainda assim, possibilitam aos jogadores a liberdade para significar sua própria experiência de forma única (Gavillon & Maraschin, 2016). Neste sentido, elaboram-se regras construídas socialmente na dinâmica das interações nos jogos *online*, que vão além daquelas explicitamente estabelecidas, a fim de definir um modo de jogar e um objetivo dos que estão em interação.

A influência que jogos podem causar à psique dos jogadores é um questionamento constantemente evocado em nossa sociedade, em especial quando os jogos em questão apresentam elementos associados a comportamentos violentos. Entretanto, esse

questionamento tende a relevar ou até mesmo desconsiderar a subjetividade da pessoa que o consome, pois, como aponta Santaella (2009), a subjetividade é um elemento fundamental quando se considera qualquer tipo de análise nos jogos. Além disso, as próprias desenvolvedoras têm utilizado como estratégia para esta crítica, a apresentação da classificação indicativa de idade ao iniciar o jogo, deixando a caso do consumidor, ou de seu responsável, o consumo ou não daquele material.

As experiências construídas e compartilhadas nos jogos elaboram significados para o ato de jogar e proporcionam a possibilidade de compartilhamento em comunidades, muitas vezes na forma de relatos de experiência. Como exemplo, podemos considerar um mediador para essa experiência, o *Facebook*, que proporciona a criação de grupos que, por sua vez, ampliam espaços de interação, auxiliando na quebra de barreiras entre a experiência do jogar e a assimilação da experiência após o jogo. Outros exemplos que viabilizam tal experiência de compartilhamento são plataformas como *YouTube*, *Twitter*, *softwares de Stream* e, de forma mais direta, fóruns oficiais dos próprios jogos, que estabelecem um contato mais direto entre desenvolvedores e jogadores (Gomes et. al, 2014; Golart et. al, 2017).

Finalmente, para Rodrigues (2001), "o jogo é uma atividade rica e de grande efeito, que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem", o que vai ao encontro da proposta de escolha do jogo *League of Legends*. Considerando o LoL como um jogo mundialmente famoso e que já se enquadra na categoria de *E-sports*³ - apresentando regras pré-definidas, premiação de campeonatos, transmissão em tempo real de partidas - podemos identificar que os elementos que circulam a popularização do jogo culminaram na estruturação de uma comunidade que vivencia dinâmicas relacionais para além do jogo e que, mesmo indiretamente, tem papel na elaboração de sua subjetividade.

2.2.4 Conhecendo o jogo *League of Legends* (LoL)

O *League of Legends* (LoL) é um jogo gratuito desenvolvido e publicado pela empresa *Riot Games*. Lançado no dia 27 de outubro de 2009, é classificado como um jogo do tipo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA),⁴ onde jogadores e jogadoras assumem a posição de

³ forma de esporte na qual os principais aspectos deste são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada e saída de jogadores e equipes do sistema de e-Sports são mediadas por interfaces homem-máquina (Jensen, 2017, p.19)

⁴ O site de consulta "significados.com.br" define MOBA como um gênero de jogos eletrônicos que mistura elementos de ação, estratégia e RPG. A sigla MOBA vem do inglês "*Multiplayer Online Battle Arena*" que

“invocadores” ao escolherem um personagem, dentro de uma lista com mais de 100 nomes, para representá-los dentro dos “campos de justiça” – nome de um dos mapas onde ocorrem as partidas do jogo. De acordo com o site oficial, “*League of Legends* é um jogo *online* competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um *Real-Time Strategy* (RTS)⁵, com elementos de *role-playing game* (RPG)⁶. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo”.

O jogo conta com a presença de um cenário competitivo elevado, com competições locais, nacionais e internacionais, com premiações que superam US\$2 milhões. Consequentemente, existe uma grande base de fãs que se valem de redes sociais para interagir a respeito do material produzido pela empresa o que, por sua vez, resulta em um número elevado de páginas e grupos não oficiais voltados para discussões acerca da temática do jogo.

A empresa, *RIOT Games*, promove diversos eventos para o público, nos quais contam com partidas que acontecem presencialmente e são transmitidas mundialmente, tanto por emissoras de tv quanto por serviços de *streaming*⁷. Estes eventos podem acontecer em hotéis, cinemas, estádios de futebol ou parques. A existência de um cenário competitivo ativo, com campeonatos a nível nacional e internacional, mobiliza membros das comunidades ao redor do mundo.

O levantamento mais recente de base de usuários de LoL, em setembro de 2016, disponibilizado por dois executivos da empresa *Riot Games*, revela que 100 milhões de usuários jogam o jogo todo o mês. Com o aumento da popularidade dos *e-sports*, é seguro dizer que nos dois anos seguintes a popularidade do jogo também aumentou – visto que a premiação dos campeonatos subiu consideravelmente. Entretanto, atualmente, não há uma estatística que divulgue estes números exatos. Além disso, o jogo conta com a maior comunidade de discussão dentre os de jogos online.

Atualmente existem três modalidades de jogo fixas dentro do *League of Legends*, que são: *Summoner's Rift*, *Teamfight Tactics* e *Aram*. Dentro de suas especificidades, cada modo de

significa “arena de batalha *online* para vários jogadores”, nas quais os jogadores dividem-se em times e disputam partidas que duram em média entre 30 minutos à 1 hora.

⁵ RTS – Real-Time Strategy. Sigla utilizada para jogos que, de maneira diferente de outros jogos de estratégia, não funcionam em turnos, mas sim ao mesmo tempo para todos os jogadores. <http://www.significado-definicao.com/RTS>

⁶ RPG – é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

⁷ *Streaming* é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, e foi criada para tornar as conexões mais rápidas.

jogo envolve a escolha de personagens e a destruição da base inimiga, chamada no jogo de *nexus*.

O *Summoner's Rift* ou “Campos da Justiça”, é o cenário mais jogado e onde ocorrem as partidas competitivas. É descrito pelo *site* oficial como um mapa “espelhado diagonalmente dispendo 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 que proporciona efeitos poderosos. O rio central é o lar de dois monstros-chefe e do Aronguejo, que dá benefícios a ambas as equipes”.



Figura 3. Mapa Summoner's Rift, do jogo *League of Legends*.

Fonte: Recuperado de League of Legends Wiki, *Summoner's Rift Update Map*, em dezembro de 2018 em https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/File:Summoner%27s_Rift_Update_Map.png.

Cada time é composto por cinco jogadores que ocupam as quatro rotas estabelecidas no jogo, sendo elas “Rota superior, Rota inferior, Rota do meio e Selva”. A rota superior e do meio são ocupadas pelos “*top laner*” e “*mid laner*” – forma como são nomeados os jogadores que ocupam estas posições nas partidas - respectivamente. A selva é ocupada pelo caçador e a rota inferior é, geralmente, ocupada por dois jogadores de cada time, nas funções de Atirador e Suporte. Através da eliminação de tropas, que são constantemente liberadas pelo sistema, e dos abates de campeões inimigos, cada time precisa encontrar formas de alcançar a base inimiga e destruir seu *Nexus*, o que sinaliza o término da partida.

No que diz respeito à esfera social, existem duas formas com as quais os membros da plataforma podem adicionar outros jogadores à sua lista de contatos. A primeira, de forma facilitada, permite que os usuários adicionem outros membros com os quais jogaram partidas recentes, estejam eles no mesmo time ou no time adversário. A segunda remete a métodos mais

tradicionais presentes em diversas plataformas virtuais, que utilizam do sistema de busca por nome, semelhante à busca realizada em redes sociais como *Facebook* ou *Instagram*. Nessa plataforma existe também a possibilidade de criar grupos para que os jogadores combinem partidas e interajam livremente entre si. Através do *Pvp.net*, o sistema interno desenvolvido pela empresa e presente no jogo, jogadores podem montar grupos para jogarem juntos ao mesmo tempo que se comunicam. Além disso, usuários do jogo também tem acesso ao código dos invocadores (que funciona como um código de ética para o jogador de LoL), bem como reportar jogadores com condutas negativas.

No que diz respeito à comunicação, a plataforma viabiliza mensagem de texto, porém com filtros aplicados - que podem ser desabilitados pelo jogador - que censura palavras e expressões consideradas ofensivas ou de baixo calão. Durante as partidas, que também possuem a ferramenta de *chat* disponível, é possível desabilitar mensagem de todos os outros jogadores ou de algum membro específico, quando quiser. Foi implantado também um sistema de voz, no qual integrantes de um mesmo time que iniciaram a partida em conjunto, podem se comunicar livremente utilizando a voz, no lugar de mensagens. Essa opção pode ser desativada a qualquer momento, reservando aos usuários da plataforma a escolha de participar ou não de chamadas de voz.

Existe, no *League of Legends*, um código elaborado e disponibilizado pela empresa que orienta jogadores para que tenham uma boa conduta social dentro do espaço virtual relacionado ao jogo, que funciona como um código de ética, denominado Código dos Invocadores. O documento pode ser acessado no site oficial do jogo e por meio de hiperlinks que se encontram na plataforma do mesmo. O Código dos Invocadores se baseia em nove princípios:

1. Ajude sua equipe – diz respeito à postura dos jogadores frente a escolha de campeões e da importância de se comunicarem e trabalharem juntos;
2. Dê um *feedback* construtivo – Orienta os membros da comunidade a darem “feedbacks holísticos” à empresa, não focando apenas nos aspectos negativos;
3. Facilite discussões civilizadas – Orienta aos jogadores colocarem suas opiniões de forma educada e estarem abertos para receber críticas e dialogá-las, evitando brigas;
4. Divirta-se, mas não à custa dos outros – orienta a não implicar ou perturbar jogadores constantemente durante a partida, tornando, para eles, desagradável a experiência do jogo;
5. Construa Relacionamentos – Destaca o fato de que LoL é um jogo em equipe e que todos precisam uns dos outros para atingirem a vitória, e incentiva para que esses laços extrapolem apenas uma partida e se transformem em amizade;

6. Mostre Humildade na Vitória e Elegância – Este ponto destaca para que os jogadores não abusem do sistema de *chat*, seja na vitória ou na derrota, como forma de perturbarem outros jogadores;
7. Seja firme, não revoltado – Orienta os jogadores a não retaliarem os outros membros da partida quando estão jogando mal, destacando para o fato de que quando o orgulho está em jogo, emoções tendem a ser fortes;
8. Não deixe nenhum novato para trás – Fala da importância da paciência com jogadores inexperientes e de ter abertura e iniciativa para orientá-los e guiá-los, construindo uma comunidade companheira;
9. Dê o exemplo – este último tópico fala da importância de ser exemplo para a comunidade, refletindo em suas ações dentro e fora do jogo, elementos e comportamentos que cada um admira ou deseja que a comunidade tenha.

Há um sistema de comunicação desenvolvido exclusivamente para reportar a jogabilidade negativa de participantes, criada pelos desenvolvedores para desestimular comportamentos negativos e anti-jogo. Este sistema tem como objetivo criar um ambiente agradável e saudável para os usuários da plataforma, por meio de um controle social exercido pelo próprio grupo de participantes, num sistema de autogestão. A primeira versão deste modelo era conhecida como Tribunal de *League of Legends*, no qual os próprios jogadores avaliavam os casos e votavam se a denúncia realizada se sustentava ou não. Este modelo foi atualizado e instalou-se uma nova forma de avaliação, na qual jogadores realizam a denúncia, e as mesmas são avaliadas e julgadas pela equipe do jogo.

Figura 4. Opções para reportar jogadores por conduta negativa.

Fonte: Recuperado de Fórum League of Legends, *Denúncias no Fórum*, em dezembro de 2018 em <https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/comportamento-do-jogador/yaRXEPAT-denancias-no-farum>.

Neste novo modelo, existem sete caixas de seleção que podem ser marcadas conforme o intuito da denúncia. As opções selecionáveis são: Atitude Negativa; Abuso Verbal; Abandono de Partida/AFK⁸; *Feeding*⁹ Intencional; Discurso de Ódio; Trapaça; Nome Ofensivo ou Inadequado. Além disso, há uma caixa de texto de uso não obrigatório, em que usuários da plataforma podem discorrer a respeito da transgressão feita. A punição para membros que são

⁸ AFK – *Away from the Keyboard* é uma expressão em inglês que significa que a pessoa não se longe do teclado, logo não pode realizar ações dentro dos espaços virtuais. É associado a inatividade.

⁹ A palavra *feeding* apresenta uma tradução literal de “alimentando”. No contexto do jogo, diz respeito à situação em que um jogador se deixa eliminar constantemente, de maneira a fortalecer o time inimigo, visto que ao ser eliminado o time inimigo recebe como recompensa experiência (XP) e ouro.

frequentemente reportados varia de atrasos para encontrar partidas (fila de baixa prioridade), suspensões com períodos variáveis e até exclusão de sua conta pessoal, sem reembolso no caso de qualquer gasto prévio.

2.3 Jogando com o Masculino e Feminino

Os estudos envolvendo gênero estão em processo constante de expansão, sendo investigados a partir de diferentes perspectivas. Linhas teóricas propõem interpretações analíticas distintas a respeito dos fenômenos presentes ao longo da história, que culminaram na forma como nos organizamos hoje em sociedade. Nogueira (2012), apresenta como exemplo a perspectiva feminista, explicando, de forma didática, as ondas do feminismo e suas respectivas características.

No presente trabalho, consideramos que as concepções de gênero estão inseridas em uma perspectiva sócio-histórica, ou seja, as representações, práticas e imagens relacionadas a gênero são frutos de processos que aconteceram ao longo da história e continuam acontecendo, que se reinventam a todo momento, atribuindo uma característica de constante devir ao fenômeno (Carson, 1995; Nascimento & Gianordoli-Nascimento, 2012). Dessa forma, o primeiro passo para compreender como se apresentam as disputas de gênero no LoL, é compreender como os papéis de gênero fundamentam pensamentos e relações na sociedade e influenciando práticas sociais reproduzidas hoje.

Como aponta Guedes (1995), a palavra gênero apresenta diferentes significados com uma variedade de utilizações. Até mesmo na área acadêmica, é preciso reconhecer de que forma a utilização deste termo não acaba por corroborar para a perpetuação de desigualdade. Buscando este cuidado, o gênero como utilizado neste trabalho, busca conversar com a sistematização de Scott, que define “gênero como um elemento constitutivo das relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos [...] o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder” (Scott, 1995, p. 86).

Neste sentido, compreendemos que a relação do termo sexo e gênero vai além de um discurso simplista que se limita à biologização, mas que considera a utilização do primeiro como um discurso de cunho científico, utilizado como marcador e justificativa para as formas de subordinação feminina, a partir de uma cisão entre masculino e feminino como forma de hierarquizá-lo (Scott, 1995; Araújo, 2005).

O gênero, por sua vez, se situa em uma esfera social, que integra as experiências do masculino e feminino, apontando de que maneira se legitima e se constroem relações sociais

e, conseqüentemente, as desigualdades e opressões (Araújo, 2005). Dessa forma, é importante sinalizar alguns pontos e práticas ao longo do tempo que corroboraram para a construção de uma história androcêntrica, que buscou assegurar um protagonismo masculino, às custas da inferiorização e invisibilização da mulher, tanto no campo privado quanto público (Rago, 2001).

Silva (2010) sinaliza que já no século XVIII, a comparação entre homem e mulher era sustentada pelo monismo sexual, ou seja, a compreensão de que mulheres eram, anatomicamente, homens invertidos - ao passo que o modelo anatomicamente perfeito estava representado na anatomia masculina. Foi a partir da passagem de século que se compreende um novo modelo, o *two sex model*, “concebendo a mulher agora como inverso de homem, sua forma complementar, atribuindo diferenças morais aos comportamentos masculinos e femininos” (Silva, 2010, p. 4).

A partir desta compreensão, estabeleceram-se práticas sociais ao longo da história que culminaram por atribuir aos homens espaços e atividades que envolviam o ambiente público, e às mulheres, por sua vez, foi reservado o espaço privado, associando a elas o cuidado doméstico e a criação e educação dos filhos (Silva, 2000; Carson, 1995; Nascimento & Gianordoli-Nascimento, 2012). Além disso, a divisão a partir da diferença sexual assegura direitos, visibilidade e acesso a espaços sociais a homens, que foram comumente negados, limitados ou de difícil acesso às mulheres. Esse processo contribuiu para uma hierarquização entre os gêneros, que acabou por colocar, novamente, o homem em papel de destaque e protagonismo.

Já no início do século XX, como consequência destes processos, Nogueira (2012) aponta para a condução de pesquisas que culminaram em associações de “características típicas” aos homens e às mulheres, sendo elas, respectivamente, a instrumentalidade e a expressividade. Esse pensamento significou, para o meio acadêmico a partir de 1955, a criação de pesquisas que tinham como foco a diferença sexual, baseado na dualidade de papéis (Nogueira, 2012, p. 51). Dessa forma, associou-se o espírito aventureiro e competitivo aos homens, enquanto as mulheres se diferenciavam “pela emocionalidade mais rica e variada, sendo igualmente tímida, dócil, vaidosa e sem espírito de aventura” (Nogueira, 2012, p. 53). Tais concepções naturalizam, por exemplo, a idealização de mulheres como aptas à maternidade e dotadas do que se chama de instinto materno, enquanto a posição digna do homem, nessa configuração, seria a de provedor e de uma figura que garante a segurança dos pares (Trindade, Nascimento, Gianordoli-Nascimento, 2006; p. 188).

As situações de opressão dirigidas às mulheres culminaram na organização de movimentos que buscavam desconstruir este lugar naturalizado de inferioridade sendo um desses o movimento feminista. Nogueira (2012) destaca três ondas no movimento feminista: “a primeira, se situa no meio do século XIX e vai até cerca dos anos 1960; a segunda, até cerca dos anos 1980; e a terceira onda, atual, que muitos designam como pós-feminismo” (Nogueira, 2012, p. 44). Esta representação de ondas é uma forma didática de discorrer a respeito da temática, visto que elas não surgiram de forma sequencial e pontual, mas coexistiram ao longo do processo histórico. É também uma forma de elaborar as principais reivindicações e lutas de cada um destes períodos, que serão posteriormente tratadas neste texto.

As lutas do movimento feminista permitem uma reflexão a respeito da construção da própria história. De acordo com Canuto (2016, p.14), o “feminismo, ao longo de sua história, dedicou-se a problematizar a categoria ‘mulher’ e toda sua gama de naturalizações e generalizações a serviço das lógicas patriarcais”. Apesar da variedade de correntes feministas existentes, é possível perceber, a partir das reivindicações por direitos e pela igualdade, a denúncia de uma estrutura desigual que, até hoje, sustenta estereótipos e preconceitos de gênero. Posteriormente, discutiremos o impacto destes estereótipos nas relações interpessoais, de maneira que, nesta seção, cabe entender como se agenciaram alguns destes estereótipos de gênero.

No que diz respeito à nomeação “movimento feminista”, Canuto (2016) ressalta que

essa denominação, “movimento feminista”, torna-se problemática na medida em que ela incorre no risco de “datar” o ideário feminista e as lutas das mulheres em um contexto e momento histórico muito específico, perdendo de vista, muitas vezes, outras atrizes que compuseram e compõem essa história. Neste estudo, parto da compreensão do movimento feminista como um movimento não datado, não homogêneo, controverso, não linear, polifônico, longe de ser esgotado (Canuto, 2016, p. 30).

Neste sentido, é importante ter consciência da luta de mulheres ao longo do tempo, como por exemplo, mulheres negras, lésbicas e do sul global, de forma a evitar corroborar para um processo histórico de invisibilização e desvalorização de grupos sociais.

Retomando as discussões a respeito das ondas do feminismo, é importante destacar as principais características associadas a cada uma delas. As temáticas que ganharam reconhecimento na primeira onda (metade do século XIX até meados dos anos 1960), dizem respeito à luta pela emancipação das mulheres de um estatuto civil dependente e subordinado, buscando igualdade política e jurídica (Nogueira, 2012). O movimento sufragista,

protagonizado por mulheres, é um dos grandes marcos históricos dessa luta por igualdade de direitos

A segunda onda compreende o período por volta dos anos 60, apesar de algumas autoras considerarem seu início já com a publicação do livro *O segundo sexo*, de Simone Beauvoir, de 1949 (Nogueira, 2012). Foi nesse período que as mulheres começaram a adentrar no mercado de trabalho, não como substitutas provisórias de homens, mas como participantes desse mercado. Emergiram discussões a respeito da opressão feminina tanto em uma visão macropolítica quanto na micropolítica. As relações de desigualdade dentro das famílias são também questionadas e problematizadas, caracterizando o pessoal como político.

Refletir a respeito de questões que envolvem a situação de mulheres do âmbito público e privado implica em discutir temáticas como contracepção, aborto, sexualidade, abusos sexuais e domésticos, dentre outras que estão ligadas diretamente aos estereótipos femininos elaborados ao longo da história. São estes questionamentos que impulsionam as mudanças de posicionamento e práticas a respeito de questões tidas como essenciais (Nogueira, 2012; Rago, 2001). Questionam-se os papéis considerados naturais, buscando desvinculá-los de uma ideia normatizante, que considerava homens como indivíduos viris, destemidos, ativos e mulheres como educadas, passivas e detentoras do lar (Andrêo et. al, 2016). Todas estas problematizações acontecem mediante a configuração de uma sociedade que tem em sua organização central uma estrutura fundamentada na desigualdade. Essas desigualdades se articulam também em sistemas como os de classe, raça, gênero e geração. (Carson, 1995).

A terceira onda, de acordo com Nogueira (2012), não apresenta um consenso a respeito de suas características, de forma que a autora se detém a elaborar postulados a respeito do pós-feminismo, que assume uma visão crítica da segunda onda, “apresentando a desconstrução, a diversidade e a fragmentação identitária como posições possíveis na atualidade” (Nogueira, 2012, p. 47). Entretanto, existem articulações neste momento que buscam contemplar uma visão que abarque tanto as convergências quanto as divergências das diferentes opressões, partindo do conceito de interseccionalidade.

Apesar de não existir um consenso a respeito da origem do termo, Kimberlé Crenshaw é considerada uma das figuras que propulsionaram o conceito de interseccionalidade. De acordo com Pacheco & Nogueira (2016), “é um conceito e uma abordagem metodológica que possibilita aos sujeitos cognoscentes analisarem as várias realidades existentes entre os grupos sociais historicamente excluídos” (Pacheco & Nogueira, 2016, p. 90).

A partir de um enfoque integrado, a interseccionalidade busca compreender a complexidade das identidades e das desigualdades que operam em nossa sociedade e reafirmam

relações de poder, em um processo que não submete as categorias a uma lógica hierárquica. Neste sentido, Hirata (2014) aponta que o enfoque interseccional vai além do simples reconhecimento da multiplicidade dos sistemas de opressão que operam a partir dessas categorias e postula sua interação na produção e na reprodução das desigualdades sociais.

É importante também localizar de que formas as violências e situações explicitadas anteriormente estão relacionadas ao comportamento social e como se sustentam nas dinâmicas do cotidiano. Nascimento e Gianordoli-Nascimento (2012), partem deste ponto para discutir de que formas as questões de gênero repercutem no processo de socialização, no âmbito escolar, familiar, do trabalho, na saúde e na violência, identificando como estas estruturas sociais contribuem para a consolidação de uma sociedade machista e patriarcal.

Finalmente, é importante realizar uma breve reflexão a respeito de como a masculinidade hegemônica orienta processos de socialização que reproduzem práticas violentas contra homens e mulheres. De acordo com Trindade & Nascimento (2004), podemos compreender masculinidade hegemônica como a “forma de masculinidade predominante, tradicional, mais valorizada e idealizada em um determinado contexto histórico e cultural” (Trindade e Nascimento, 2004, p. 146). Isso significa que as práticas sociais tendem a alimentar e, conseqüentemente, sustentar esta masculinidade hegemônica na sociedade e estão presentes na dinâmica das interações de gênero desde as primeiras relações dentro do núcleo familiar.

Apesar de existirem uma série de atributos ligados à masculinidade hegemônica, alguns dos mais destacados são a virilidade, a independência, a capacidade provedora, assumir uma postura reservada em relação às emoções e a heteronormatividade compulsória (Trindade e Nascimento, 2004; André et al., 2016). Durante a socialização, estes norteadores demandam constantemente posturas dominantes e por vezes agressivas, sendo a transgressão um sinal de fraqueza ou de não pertencimento ao masculino.

Outro elemento deste modo de funcionamento é o cuidado à honra. A honra de um homem é construída na socialização como um bem precioso e de grande importância, constantemente associada à dominância. Sua integridade não pode ser colocada em risco e torna-se justificável comportamentos diversos, mesmo que violentos, quando ela é ameaçada (Trindade & Nascimento, 2004; Nascimento & Gianordoli-Nascimento, 2012).

Posteriormente, partindo dos conceitos explicitados de gênero, das repercussões das lutas históricas do feminismo e da compreensão dos aspectos da masculinidade hegemônica, proponho uma articulação com a teoria da identidade social, de forma a compreender como se dão as relações entre grupos de jogadores e de jogadoras de League of Legends. Para a discussão de identidade, retomo os postulados de Henri Tajfel (1982-1989) sobre identidade social.

2.4 Teoria da Identidade Social de Tajfel

Uma das perspectivas teóricas que este trabalho pretende contemplar é a Teoria da Identidade Social de Henri Tajfel, compreendendo jogadores e jogadoras como grupos sociais que se relacionam e dividem um espaço, seja no jogo, seja nos ambientes de interação como *Facebook*.

De acordo com Álvaro e Garrido (2007, p. 276), “Henri Tajfel nasceu em 1919, em uma família judia de origem polonesa. Sua juventude, e toda sua vida, esteve marcada pela Segunda Guerra Mundial e o antissemitismo do nacional-socialismo”. Estudou nas universidades de Durham e Oxford, dedicando-se a temas com foco em acentuação perceptiva. Conduziu uma série de experimentos a respeito do preconceito, comportamentos intergrupais e interpessoais e desenvolveu uma teoria que visa compreender como surge a discriminação entre grupos.

Para assimilar a teoria da identidade social grupal de Tajfel, é necessário ter uma compreensão a respeito de seus postulados que envolvem os estereótipos e seus estudos acerca da categorização social. Dessa forma, a construção desta seção se apoia, principalmente, nos escritos do próprio autor (Tajfel, 1982; 1983) e no manual de Psicologia Social de Álvaro e Garrido (2007).

Os estudos sobre os aspectos cognitivos do preconceito (Tajfel, 1982) culminaram no questionamento de como funcionam os estereótipos quando pensados em uma esfera de grupos sociais e interações em conflito. Razões como o porquê de um grupo se mostrar coeso ou como a integridade do grupo é colocada em risco frente a situações conflituosas; ou de que forma a reafirmação dos grupos acontece, se tornaram palco de análise e discussão. Dessa forma, estudos sobre a categorização, assimilação e coerência, constituem-se como uma base para compreender processos cognitivos e sociais (Tajfel, 1982).

A categorização é um processo que tem como finalidade proporcionar economias psíquicas ao sujeito. Como apresentado por Álvaro & Garrido (2007), compreender o mundo em sua totalidade e unicidade, geraria um acúmulo alto de estímulos cognitivos que não poderiam ser processados e, devido a isso, atribuímos categorias aos objetos que percebemos a partir de categorias com as quais os relacionamos. Ao categorizar um objeto estamos também o diferenciando de todas às outras categorias às quais ele não pertence.

Tajfel (1982) aponta que estudos a respeito de estereótipos demonstram relação com os processos de categorização, que visam simplificar a complexidade que envolve indivíduos e

grupos. A categorização também acontece a partir de comparações, não necessariamente em detrimento de um grupo em relação a outro, ou de uma característica em relação a outra, mas como marcador de um aspecto que os diferencia do que é referenciado.

Álvaro e Garrido (2007) destacam ainda que os processos de categorizações estão relacionados diretamente a outros dois: o indutivo e dedutivo. O primeiro responsável por tornar “possível a identificação de um objeto a partir de uma informação insuficiente”; e o segundo por atribuir “ao objeto ou acontecimento as propriedades da categoria a que pertence” (p. 273). O campo subjetivo daquele que realiza a categorização ganha protagonismo, pois a atribuição de um objeto a determinada classe vai ocorrer a partir da experiência individual acumulada – ou seja, das significações que o sujeito fez do mundo. Tajfel destaca ainda que, quando ocorre a simplificação da realidade, que culmina em uma categorização, existe a tendência de acentuar as diferenças entre membros de classes diferentes, ao passo que se minimiza as diferenças dentro de membros de uma mesma classe (Tajfel, 1982; Álvaro e Garrido, 2007).

O segundo processo mencionado por Tajfel, que se relaciona com a criação de estereótipos, é a assimilação. A assimilação está relacionada à cultura em que o sujeito está inserido, mais especificamente a forma como ele se apropria das normas sociais e valores dessa cultura. “Ela não é autogerativa e muito menos um processo universal” (Álvaro e Garrido, 2007, p.273), acontecendo ao longo da vida, com início já na infância.

Finalmente, o último dos processos listados é o da busca pela coerência, que diz respeito às justificativas atribuídas às mudanças de perspectivas e posicionamentos que acontecem ao longo da vida do sujeito. Desta forma, as razões que o movimentam de um grupo a outro precisam ser fortes o suficiente para que sua integridade pessoal se preserve (Álvaro e Garrido, 2007). É importante destacar que estes processos – categorização, assimilação e coerência – acontecem de forma simultânea, intensa e indissociável.

No âmbito grupal, estes processos acontecem frente a conflitos nos quais são atribuídas características e ideologias aos grupos, justificando atitudes do endogrupo e questionando ideologias diferentes de um exogrupo. Dessa forma, a visão estereotipada acaba por gerar preconceitos e estereótipos sociais que são compartilhados e perpetuados.

Uma vez compreendidos os processos que fundamentam a criação de uma visão estereotipada, cabe pensar também a que serve essa função, ou seja, qual a finalidade de um estereótipo. Para isso, Tajfel listou quatro funções dos estereótipos (Tajfel, 1982) que são: 1) função cognitiva, 2) função de preservação do sistema de valores, 3) função ideológica e 4) diferenciação com relação a outros grupos (Álvaro e Garrido, 2007).

De forma geral, a função cognitiva é semelhante ao processo de categorização, proporcionando ao indivíduo uma economia psíquica a partir da simplificação da realidade. Além disso, a força de um estereótipo se dá a partir do seu consenso social – gerado pelo compartilhamento – e das possíveis consequências, para a pessoa, de caracterizar algo errado (Álvaro e Garrido, 2007; Tajfel, 1982). Nesse sentido, outra função do estereótipo é “manter um sistema de categorias sociais” (Álvaro e Garrido, 2007, p.276), buscando assegurar aos indivíduos segurança e coerência no momento de suas categorizações. Um erro poderia gerar um conflito no sistema de valores, o que potencialmente comprometeria até mesmo o funcionamento dentro dos grupos nos quais o sujeito encontra-se inserido.

Como destacado acima, um erro no momento da categorização poderia levar um grande sofrimento ao sujeito, suscitando questionamentos sobre o que o grupo representa. Esta representação pode ser lida como ideologia, indicando, inclusive, outra função dos estereótipos: a de apontar aos membros de cada grupo formas de agir e de se posicionar frente a outros grupos, reproduzindo seus aspectos ideológicos (Álvaro e Garrido, 2007; Tajfel, 1982). Neste sentido, a função de causalidade se relaciona diretamente com a ideológica, pois é na causalidade que se encontram justificativas para tomada das atitudes frente aos outros grupos.

Finalmente, a última função dos estereótipos – a diferenciação – assegura aos grupos fronteiras perante outros grupos. A partir do destaque de qualidades diferentes, o endogrupo (nós) busca assegurar a identidade frente ao exogrupo (eles). Diante da relação entre todas estas funções dos estereótipos, Tajfel apresenta então sua teoria da identidade social, que combina aspectos cognitivos e sociais em uma perspectiva grupal.

O elo que Tajfel utiliza para analisar as relações entre as funções individuais dos estereótipos (economia cognitiva e preservação de valores) e suas funções sociais (causalidade, justificação e diferenciação) é a identidade social (Álvaro & Garrido, 2007, p. 277).

Sem perder de vista a perspectiva do grupo e dos processos gerados a partir da interação com outros grupos, Tajfel parte da elaboração realizada até então – envolvendo os diversos aspectos dos estereótipos – para discutir a identidade social. Em linhas gerais, a teoria da identidade social busca “explicar a tendência de as pessoas favorecerem sistematicamente membros de seu grupo, até em situações em que não exista conflito com outros grupos” (Álvaro & Garrido, 2007, p. 281)

Cada sociedade abarca uma imensidão de identidades que estabelecem realidades objetivas para seus membros. Considerando que o indivíduo é um ser social, ele se apropria de

determinadas identidades à medida que se afasta de outras, estabelecendo pertença a alguns grupos ao passo que delimita fronteiras a outros grupos. A partir dessa relação, a identidade social é compreendida por Tajfel não apenas como o resultado de pertencer a grupos sociais, mas também a partir da comparação estabelecida pela pessoa a respeito de seus grupos e dos grupos alheios (Álvaro & Garrido, 2007; Tajfel, 1983).

Neste sentido, a avaliação que o indivíduo faz de seu grupo influencia na avaliação que faz dos outros e, conseqüentemente, se relaciona com a forma com a qual irão interagir. É uma avaliação com foco nas diferenças, que tendem a ser categorizadas e estereotipadas, enaltecendo aspectos positivos de seu próprio grupo em detrimento dos outros, como aponta Álvaro e Garrido:

Tanto o favoritismo do próprio grupo como a discriminação dos membros de outros grupos são uma expressão da necessidade da pessoa de reforçar sua própria identidade. Esta tendência a reforçar a identidade valendo-se da ênfase nas diferenças com outros grupos é um dos mecanismos que determinam as relações grupais (Álvaro e Garrido, 2007, p. 278):

É importante ressaltar que pertencer a um grupo em determinado período não impede que o indivíduo o abandone em algum outro momento. Essa negociação se dá a partir de considerações já apontadas anteriormente nesta discussão, ressaltando que a pertença se dá mediante a uma contribuição positiva, por parte do grupo, à sua identidade social (Tajfel, 1983). Se abandonar o grupo for uma tarefa que apresente dificuldades para o sujeito, Tajfel (1983) destaca alternativas às quais o mesmo poderia recorrer, sugerindo que o sujeito altere a interpretação que faz do grupo, minimizando os caracteres que geram conflito; ou aceitar a situação, engajando-se em ações sociais que promovam mudanças no cenário.

Ainda sobre as relações entre os grupos, é necessário ressaltar que “para que exista uma discriminação intergrupar, não é necessária a existência de um conflito de interesses entre os grupos” (Álvaro & Garrido, 2007, p.279). Dessa forma, Tajfel (1983) apresenta que apenas a filiação a determinado grupo é suficiente para que haja uma valorização a membros semelhantes e discriminação com outros grupos, ou seja, esse processo pode acontecer da necessidade que a pessoa tenha de dar significado à relação intergrupar, fortalecendo a identidade social (Álvaro e Garrido, 2007).

Como mencionado, os processos de categorização buscam agir como forma de economia psíquica para os sujeitos resultando em visões estereotipadas de grupos. Entretanto essa visão pode levar a uma percepção despersonalizada do exogrupo, descaracterizando os indivíduos e podendo gerar a despersonalização de outros grupos (Álvaro & Garrido, 2007).

Este movimento é preocupante, uma vez que permite que atitudes violentas ganhem legitimidade e justificativa para acontecerem.

Finalmente, Tajfel (1983) elucida três situações nas quais identifica que a necessidade de reforçar a identidade social pode gerar situações de mudança social objetiva. São elas:

- 1) Aquelas em que um grupo se encontra em uma posição ambígua ou marginal, o que faz com que as pessoas tenham dificuldades para definir seu lugar no sistema social;
- 2) aquelas que a posição de um grupo que foi definido por consenso como superior se vê ameaçada por uma mudança que se está produzindo ou pelo conflito de valores inerentes à sua superioridade;
- 3) aquelas em que os grupos que foram definidos por consenso como inferiores tomam consciência de que sua situação não é legítima ou pensam que é possível tentar mudá-la. (Álvaro & Garrido, 2007, p. 282)

Os demarcadores da teoria aqui apresentados, uma vez articulados aos outros aspectos teóricos apresentados, objetivam dar coerência ao fenômeno estudado, viabilizando análises a partir das disputas entre os grupos de jogadores e jogadoras considerados para esta pesquisa.

FASE 3 – OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Compreender as dinâmicas de gênero a partir da participação de mulheres no jogo *League of Legends* (LoL) por meio dos registros textuais de membros de grupos de *Facebook* relacionados ao jogo.

3.2 Objetivos específicos

- A) Identificar como se caracterizam as interações de gênero no ambiente online estudado;
- B) Identificar as dinâmicas identitárias presentes nas interações grupais de jogadores e jogadoras construídas na Cibercultura;
- C) Identificar e analisar nos registros textuais a relação entre gênero e desempenho nas partidas;
- D) Compreender como as interações de gênero se constituem entre jogadores e jogadoras do ambiente online na Cibercultura;

FASE 4 - MÉTODO

Com o intuito de compreender as relações de gênero entre jogadores e jogadoras do jogo *League of Legends*, foram acessados grupos que se relacionavam com a temática do jogo, na plataforma *Facebook*, nos quais integrantes têm liberdade para publicarem e interagirem. A análise de dados foi feita com o auxílio do *software* Iramuteq, um *software* de contagem de palavras e co-ocorrência a fim de, posteriormente, valer-se do método de análise lexical para interpretação dos dados.

Trata-se de um estudo exploratório, uma vez que cenários que envolvem ambientes virtuais são ainda relativamente pouco estudados no campo da Psicologia Social. Esta pesquisa parte de registros textuais com intuito de contribuir para o avanço de estudos na área ao apresentar elementos para discussão dos processos psicossociais que se desenvolvem em novos espaços de interação social. Nesse sentido a pesquisa têm caráter documental, ao considerar registros textuais de publicações dos usuários de grupos de *Facebook*, reunidas no período de julho a dezembro de 2018.

A pesquisa documental é um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados, mas que não receberam nenhum tratamento científico (Sá-Silva et. al, 2009; Oliveira, 2007). Portanto, os registros feitos a partir das publicações e comentários no *Facebook* serão os documentos que irão compor o corpus a ser analisado.

Um dos motivos pela escolha deste desenho metodológico é, como destaca Oliveira (2013, p. 46), que os “dados não são resultados de indução direta do pesquisador, sendo estáveis e, portanto, reexamináveis”. Além disso, a pesquisa documental permite a observação do processo de maturação ou de evolução de indivíduos, grupos, conceitos, comportamentos, mentalidades, práticas, dentre outros, como aponta Cellard (2008). Considerando estes aspectos e o contexto histórico-cultural em que os sujeitos estão inseridos, pretende-se acessar de que formas os sujeitos se posicionam frente às questões das quais são confrontados, ao passo que os preserva de qualquer influência, em relação à coleta, que poderia ser causada pela interação com o pesquisador.

4.1 Fonte de dados

Apesar das partidas acontecerem na plataforma do jogo *League of Legends*, o qual, como já mencionado, possui um sistema de *chat* de interação e comandos de vozes, fez-se a opção por uma busca no *Facebook*, visto que esta plataforma concentra muitas publicações e usuários sobre a temática desta pesquisa. A constância de indagações e denúncia de episódios envolvendo discriminação de gênero, ao extrapolar o espaço do jogo, alcança outros territórios virtuais, como os *websites* de redes sociais, *Youtube*, *Twitter*, *Instagram* e *Facebook*. São nestes espaços que grupos são criados, sem vinculação direta com os desenvolvedores do jogo, onde as experiências são compartilhadas e discutidas. Neste sentido, além dos grupos refletirem a opinião individual de cada usuário, também revelam os elementos compartilhados nos seus processos de identidades sociais em interação.

O *Facebook* é uma rede social online mundialmente conhecida, criada por Mark Zuckerberg, Chris Hughes, Eduardo Saverin e Dustin Moskovitz, que define sua missão como “proporcionar às pessoas o poder de criar comunidades e aproximar o mundo¹⁰”. A partir da criação de seu perfil, o internauta pode criar conteúdo e disponibilizá-lo para compartilhamento, interagir com outras pessoas, criar comunidades e participar de grupos relacionados aos seus interesses. A partir da ferramenta de busca disponível na plataforma, o usuário tem a possibilidade de inserir termos de seu interesse e, a partir da busca, encontrar páginas, pessoas, grupos ou discussões relacionadas à palavra-chave utilizada.

4.2 Procedimento de Coleta

Ciente das repercussões envolvendo relações de gênero – dentro da empresa e dos casos de discriminação no cenário competitivo, bem como das reações de parte da comunidade que mobilizaram estas discussões – foram realizadas pesquisas na ferramenta de busca presente no *website Facebook*, a partir do descritor “*League of Legends*”, nos meses de novembro e dezembro de 2017, no qual se identificou publicações que foram utilizadas em um pré-teste. Posteriormente, uma nova busca foi realizada, entre o período de Março de 2018 à Novembro do mesmo ano e, os dados encontrados nestas buscas foram utilizados para compor o *corpus* desta pesquisa. A ferramenta de busca procura referências do tema em Publicações, Pessoas, Fotos, Vídeos, Mercados, Páginas, Locais, Grupos, Aplicativos e Eventos. A partir dessa busca,

¹⁰ https://www.facebook.com/pg/FacebookBrasil/about/?ref=page_internal

foram identificados páginas públicas e grupos que viriam a compor a fonte de dados. Neste primeiro momento, foram selecionadas as três primeiras páginas listadas, excluindo a página oficial do jogo: “*League of Girls BR*”; “*League of Legends Fail*” e “*League of Divas*”.

Ao realizar uma leitura exploratória do conteúdo produzido e divulgado pelas páginas selecionadas e foram identificadas publicações incluindo “memes”¹¹, vídeos, conteúdos informativos ou conteúdos relacionados à mecânica do jogo. Dentre estes materiais, foram selecionadas duas publicações para compor o *corpus* do pré-teste. Estas publicações foram escolhidas devido ao seu conteúdo, que ressaltavam espontaneamente situações de discriminação de gênero e mobilizaram discussões a respeito dessa temática.

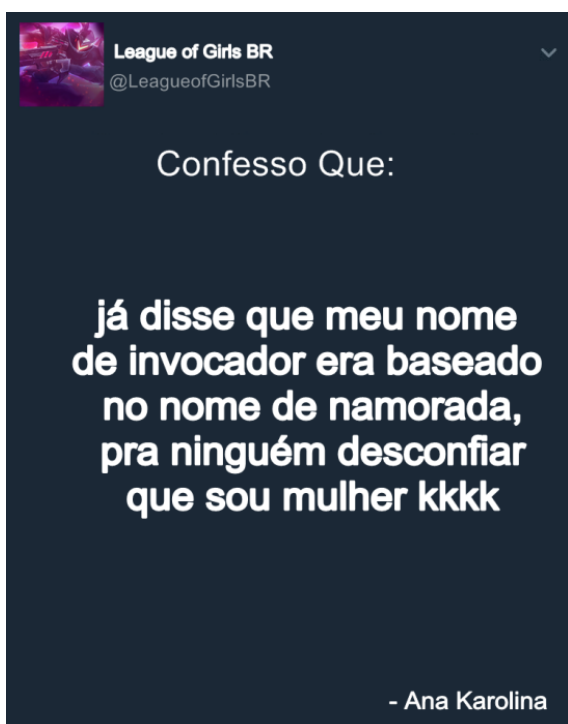


Figura 5. Disparador #1: Confessionário.
Fonte: Recuperado em League of Girls BR [Facebook], em agosto de 2017 em <https://www.facebook.com/LeagueofGirlsBR/>.



Figura 6. Disparador #2: Você é mulher?
Fonte: Recuperado em League of Girls BR [Facebook], em agosto de 2017 em <https://www.facebook.com/LeagueofGirlsBR/>.

¹¹ No contexto da internet, meme é uma mensagem quase sempre de tom jocoso ou irônico que pode ou não ser acompanhada por uma imagem ou vídeo e que é intensamente compartilhada por usuários nas mídias sociais (Torres, 2016, p. 60).

A partir de publicações espontâneas pelos moderadores da página, participantes da comunidade interagiram, contando situações nas quais sofreram algum tipo de preconceito (Figura 5) ou alguma discriminação de gênero (Figura 6) dentro do jogo. As interações textuais registradas nos comentários foram submetidas ao tratamento e análise de dados no software IRAMUTEQ, identificando-se um campo a ser explorado.

Entretanto, como é uma página pública e as postagens são feitas mediante a vontade dos moderadores, o número de publicações que colocava “gênero” em pauta mostrou-se muito limitado, experiência semelhante à de Fragoso et. al (2017), quando utilizaram também de páginas de *Facebook* para sua coleta de dados. Além disso, por ser um ambiente público e aberto, de livre consulta a qualquer usuário da internet, alguns membros poderiam preferir abster-se de realizar algum tipo de comentário sobre a experiência pessoal vivenciada, limitando então a liberdade de expressão dessas pessoas que poderiam sentir alguma identificação com o conteúdo exposto. Finalmente, levando em consideração principalmente as questões de privacidade e exposição – ou seja, a fim de acessar um ambiente em que membros sentissem segurança para se manifestarem – optou-se por fazer uma nova busca, mas, dessa vez, selecionando grupos relacionados ao jogo.

Os grupos do *Facebook* são uma ferramenta acessível a todos os usuários da plataforma. Através da ferramenta de pesquisa do *website* é possível buscá-los a partir de palavras chaves que remetem aos interesses específicos de quem faz a busca. Além disso, o próprio *Facebook* têm um algoritmo que indica grupos já existentes para cada usuário, a partir de pesquisas realizadas anteriormente e de suas páginas curtidas.

Foram selecionados os seguintes grupos “*League of Divas*”, “*Ilha de Freljord – IDF*”, “*League of Girls BR*”, “*Runeterra Gurls Group*” e, em seguida, foi solicitado a participação neles. A pesquisa na internet assume diferentes perspectivas, que varia de acordo com a posição do pesquisador. De acordo com o desenho metodológico para esta pesquisa, optou-se por realizar uma participação silenciosa (Fragoso et. al, 2009) – *lurking* – ou seja, os dados reunidos foram coletados de registros feitos pelos participantes sem a indução do pesquisador. Segundo a linha metodológica desses autores, ao explorarmos a forma como estes usuários se apropriam da ferramenta e a assimilam com o contexto no qual estão inseridos, o estudo apresentado passa a carregar em si uma inspiração etnográfica (Fragoso et. al, 2009).

Os critérios de seleção utilizados foram: 1) O disparador (publicação) precisava envolver questionamentos a respeito da presença feminina nos jogos; 2) engajamento do grupo na discussão deveria gerar, no mínimo, 100 comentários. É importante ressaltar que a identidade

de quem redigia os comentários foi preservada e mantida em sigilo durante todo o processo de tratamento dos dados.

Uma vez que membros do grupo tem autonomia para criar suas próprias publicações e discutir os assuntos que consideravam relevantes – respeitando as regras de cada grupo – foi possível uma identificação mais precisa das problemáticas que tangiam os objetivos da pesquisa. As publicações que retratavam ou problematizavam questões de discriminação de gênero sofrida pela comunidade, e que geraram um volume relevante de comentários, foram separadas e preparadas para o tratamento a partir do software IRAMUTEQ. Foram selecionadas seis publicações no total, das quais duas foram excluídas da análise final por compor o material de pré-teste e duas foram descartadas por baixo aproveitamento do corpo lexical após o uso do *software* Iramuteq.

É importante ressaltar que, apesar de existirem regras estabelecidas pela moderação de cada grupo, que funcionam como norteadoras para comportamentos permitidos, nenhuma delas têm poder de privar a exposição livre de opinião, mesmo que essa forma de expressão venha a transgredir essas regras. Assim, participantes dos grupos podem comentar em quaisquer publicações que desejarem e quantas vezes quiserem.

A liberdade de interação nesses grupos é um dos elementos levado em consideração no momento da escolha da fonte dos dados. Além disso, no que diz respeito à linguagem, a internet é conhecida por criar formas diferentes de expressão, não se limitando ao uso de palavras escritas nem à lei ortográfica vigente. Os jogos podem ser considerados um intensificador desse processo, visto que criam um linguajar específico entre os jogadores e jogadoras, sendo necessário um esforço inicial para imersão nesse ambiente, a fim de compreender o que é dito entre membros da comunidade. Nesse sentido, foi organizado um glossário de termos relativos ao universo virtual estudado, que pode ser encontrado na seção “Padronizações Realizadas e Glossário”.

4.3 Procedimentos de Análise

Para análise dos dados adotou-se o método de análise lexical com o auxílio do *software* Iramuteq (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*). O Iramuteq é um *software* “que permite fazer análises estatísticas sobre *corpus* textuais e sobre tabelas indivíduos/palavras. Ele ancora-se no *software* R e na linguagem *python*” (Camargo & Justo, n.d). Para a realização da análise lexical, primeiro se construíram

dois *corpora* textuais independentes, originários de dois posts retirados da plataforma social *Facebook*.

O procedimento de Classificação Hierárquica Descendente visa “obter classes de segmentos de texto que, ao mesmo tempo, apresentam vocabulário semelhante entre si, e vocabulário diferente dos segmentos das outras classes” (Camargo & Justo, n.d). O *software* então utiliza das semelhanças e das diferenças para criação de dendrogramas, ilustrando as relações entre as classes.

O material somou 886 comentários, sejam eles comentários isolados ou respostas a comentários, sendo 647 no Post 1 e 239 no Post 2. Cada um dos *corpora* foi tratado e submetido aos procedimentos de Classificação Hierárquica Descendente e Análise de Similitude, cujos resultados foram interpretados de forma complementar. O *corpus* utilizado no programa é resultado de registros escritos de pensamentos, crenças e opiniões de um determinado grupo, tornando-se um material viável para elaboração de inferências por parte do pesquisador (Camargo & Justo 2014).

Visto a forma única de construção do diálogo no ambiente virtual, composto por gírias e expressões de linguagens específicas, foi realizada uma padronização ortográfica do *corpus* do texto, estabelecendo o uso do Português formal e sem abreviações, salvo terminologias próprias do jogo. Precedeu-se a este processo uma padronização de palavras sinônimas. As padronizações utilizadas nos *corpora* encontram-se na seção “Padronizações Realizadas e Glossário”. Foram realizadas combinações de padronizações diferentes antes de adotar uma definitiva pois, apesar dos pesquisadores reconhecerem a perda em padronizações amplas, o melhor aproveitamento do *software* deu-se desta maneira. O código elaborado para as linhas de comando foi construído a partir da publicação em questão (Post 1 ou Post 2), seguida do número do comentário (iniciado em Coment_01) e a variável de gênero¹² (gen_1 e gen_2). Dessa forma, foram elaboradas quatro variações de linhas de comando listadas a seguir, com suas devidas especificações:

****** *Post_1 *coment_01 *gen_1**

Relativo a comentários realizados por alguém do gênero masculino, que não houve respostas ou que as respostas se deram apenas por pessoas do mesmo gênero.

¹² Gênero é considerado uma construção histórica e compreendido como uma performance. Tendo essas informações em vista, levou-se em consideração a autodeclaração em exibição no perfil dos usuários respondentes.

****** *Post_1 *coment_01 *gen_2**

Relativo a comentários realizados por alguém do gênero feminino, que não houve respostas ou que as respostas se deram apenas por pessoas do gênero feminino.

****** *Post_1 *coment_01 *gen_1 *gen_2**

Relativo a comentários realizados por alguém do gênero masculino e em que nas respostas seguintes ao comentário, apresentou participação do gênero feminino.

****** *Post_1 *coment_01 *gen_2 *gen_1**

Relativo a comentários realizados por alguém do gênero feminino e em que nas respostas seguintes ao comentário, apresentou participação do gênero masculino.

O procedimento de Análise de Similitude, também realizado com o auxílio do *software* Iramuteq, consiste na elaboração de grafos a partir das formas selecionadas previamente no *software*. Dessa maneira, ele possibilita a identificação de co-ocorrência entre as palavras, auxiliando o pesquisador a visualizar o fenômeno a partir das partes comuns e especificidades do *corpus* (Camargo & Justo, n.d).

A análise de Similitude é uma possibilidade diferente de tratamento de dados a partir do *software* Iramuteq, com base na teoria dos grafos, que apresenta a ligação das palavras a partir de um grafo (Salviati, 2017). De acordo com a autora, o grafo elaborado permite “inferir a estrutura de construção do texto e os temas de relativa importância, a partir da co-ocorrência de palavras”. Desta forma, “esta análise produz gráficos a partir da biblioteca Igraph do R. A tabela de entrada é uma tabela de presença/ausência. A matriz de similitude é calculada a partir de um dos escores escolhidos” (Salviati, 2017, p. 69).

A análise final do material resultou em uma combinação dos dois métodos apresentados, o que permite uma aproximação acerca de como este grupo respondente lida com as questões da presença feminina no ambiente virtual dos jogos. Além disso, possibilita compreender, à luz da teoria da identidade social de Tajfel, de que forma se organizam os processos de diferenciação entre os grupos.

FASE 5 - RESULTADOS

5.1 Caracterização dos dados

Os resultados apresentados nessa seção são provenientes do processo metodológico apresentado na seção quatro deste trabalho. Uma vez submetidos ao tratamento do *software* Iramuteq, cada um dos *corpora* das publicações escolhidas deu origem a seus respectivos dendrogramas, partindo do método analítico de classificação hierárquica descendente. Foram utilizados também seus respectivos grafos, tendo como base a análise de similitude. É importante ressaltar, como apresentado no tutorial de uso do Iramuteq, por Camargo e Justo (n.d), que a classificação hierárquica descendente e a análise de similitude são apenas duas formas de análise dentre várias opções disponibilizadas pelo programa, logo, seu uso vem das escolhas metodológicas do pesquisador.

Para o desenvolvimento da pesquisa, os dados de cada publicação foram tratados de forma independente, gerando dois *corpora*, um contendo 647 textos e o outro 239 textos, como discriminado na Tabela 1.

Tabela 1
Número total de textos

Número de Textos	N.
Primeiro <i>corpus</i>	647
Segundo <i>corpus</i>	239
Total de Textos	886

Fonte: Elaborado pelo autor.

O primeiro *corpus* resultou do tratamento dos textos da “publicação 1”, e envolveu uma série de perguntas disparadoras de um usuário do grupo, do gênero masculino. As perguntas são:

“Vocês acham que o LoL seria melhor sem mulheres ou que são de alguma forma superiores a elas?”, seguido de “Vocês acham que mulheres só serve pra jogar suporte?”, e por último “Mulher no mid ou em qualquer outra lane só sabe feedar e não merece jogar outra lane além de suporte? Nenhuma dessas perguntas representa minha opinião. Boa Noite. (Imagem de uma mina que eu achei no google)

É importante ressaltar que as perguntas disparadoras surgiram de participantes do grupo e de forma espontânea, sem qualquer influência do pesquisador, para ambas as publicações. No momento da coleta havia até então 631 reações do *Facebook* a esta publicação, sendo predominante a reação “curtir”. Em ambas as publicações havia um número superior de comentários feitos em relação ao número de comentários analisados, isso porque, como é característico da forma de interação do meio, muitas das respostas à publicação e aos comentários realizados eram compostos por imagens e imagens com texto – como, por exemplo, “memes” – ou *gifs*. Apesar da importância das respostas com imagens e/ou *gifs*, a forma de tratamento dos dados não conseguia contemplar suas particularidades, visto que demandam um amplo estudo por si só, que leva em consideração o contexto nos quais estão inseridos, a intenção do usuário, o momento cultural no qual o “meme” é produzido e os significados atribuídos a ele. Dessa forma, foram reservados todos os comentários que dispunham destas particularidades para outro momento, atentando-se aqui apenas para comentários compostos de textos.



Figura 7. Disparador da publicação 1.

Fonte: Recuperado em Grupo League of Divas [Facebook], em maio de 2018 em <https://www.facebook.com/groups/DivasOficial/>

A Tabela 2 indica a reunião dos comentários utilizados e suas particularidades. Do total de 647 (100%) comentários utilizados para análise, 522 (80,68%) foram iniciados por homens e 125 (19,32%) foram iniciados por mulheres. Foram considerados para esta caracterização (homem e mulher) o gênero auto-declarado de cada usuário, encontrado em exibição em seus próprios perfis de Facebook.

Tabela 2
Características da Interação da Publicação 1 (n=647)

Repercussão	Frequência	Percentual
Comentário iniciado por mulheres sem repercussão	64	9,89
Comentário iniciado por homens sem repercussão	386	59,65
Comentário iniciado por mulheres com resposta de homens	53	8,1
Comentário iniciado por homens com resposta de mulheres	63	9,7
Comentário iniciado por mulheres com resposta apenas de mulheres	8	1,2
Comentário iniciado por homens e com resposta apenas de homens	73	11,2
Total de comentários iniciados por mulheres	125	19,32
Total de comentários iniciados por homens	522	80,68
Total de Textos	647	100

Fonte: Elaborado pelo autor.

Dos 125 comentários iniciados por mulheres, 64 (9,89%) não houve qualquer tipo de repercussão (resposta ao comentário), enquanto 53 (8,1%) desses comentários foram respondidos por homens e mulheres e apenas 8 (1,2%) comentários iniciados por mulheres foram respondidos apenas por mulheres. Paralelamente, dos 522 comentários iniciados por homens, 386 (59,85%) comentários não geraram qualquer tipo de repercussão, enquanto 63 (9,7%) destes comentários foram respondidos por mulheres e homens, e 73 (11,2%) dos comentários presentes na publicação foram respondidos apenas por homens. Como evidenciado na tabela 2, a participação de homens nesta publicação é superior à de mulheres, visto que 80,68% destes comentários são iniciados por homens, além de se encontrarem presentes e em números relevantes em comentários iniciados por mulheres 8,1% de 19,32%.

O segundo *corpus*, resultante do tratamento dos elementos da “Publicação 2”, teve um disparador feito por um usuário do gênero masculino, a partir de uma publicação realizada previamente, de uma usuária do gênero feminino, cujo resgate não foi possível no momento da coleta, uma vez que a usuária excluiu a publicação devido a um alto número de comentários agressivos e ofensivos.

Dessa forma, a publicação 2, envolve duas imagens relacionadas ao seu disparador: a primeira imagem é um *print* do desabafo (que foi excluído) da usuária, e a segunda imagem o histórico de partida dela. Logo, os dizeres do disparador são:

“Então galera... Hoje mais cedo vi uma publicação aqui no grupo dessa menina de rage contra ela e etc. Agora na opinião de vocês, dentro do jogo sexo define a habilidade de alguém ou isso é só uma justificativa por ser ruim?”.

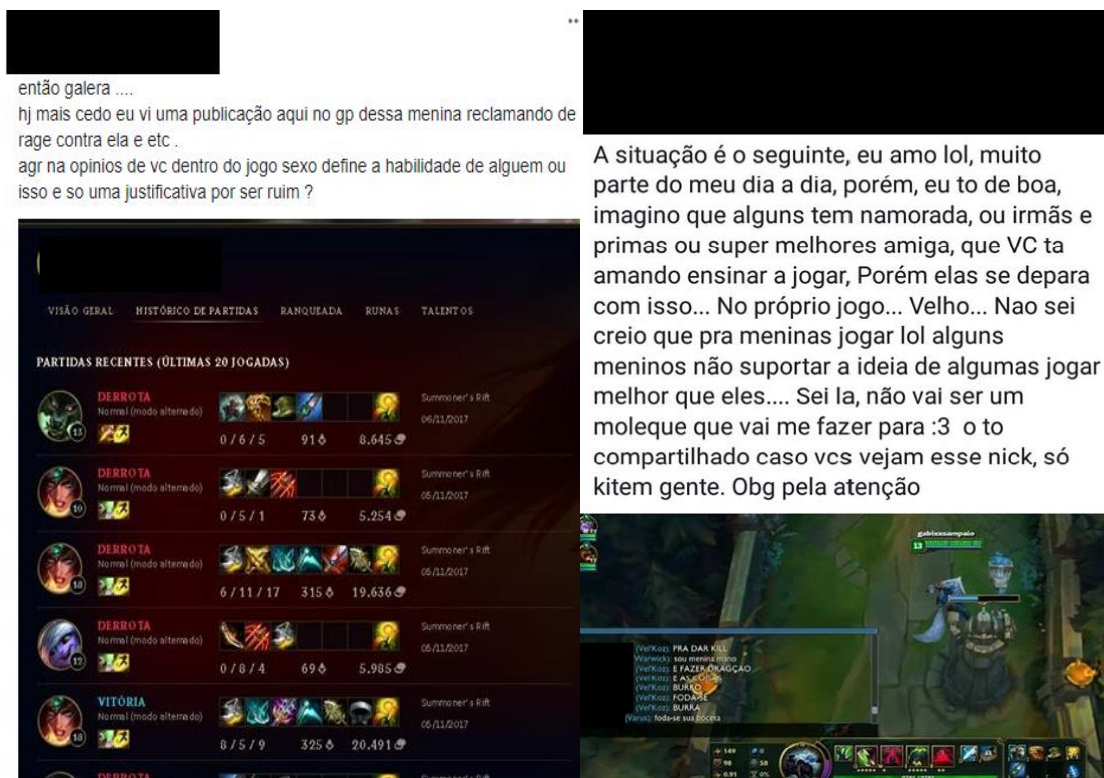


Figura 8. Disparador da publicação 2.

Fonte: Recuperado em Grupo Ilha de Freljord - IDF [Facebook], em agosto de 2018 em <https://www.facebook.com/groups/IDFOficial/>

A imagem à esquerda da figura 8 se refere à publicação disparadora. Nesta imagem é evidenciado, juntamente com a pergunta, o histórico de partida desta jogadora. A publicação excluída pela jogadora, que serviu como motivador para sua pergunta encontra-se logo em seguida, representada no lado direito da figura 8. A publicação da usuária foi realizada momentos antes e evidencia seu desabafo

“A situação é o seguinte, eu amo LoL, muito parte do meu dia a dia, porém eu estou de boa – e imagino que alguns tenham namorada, ou irmãs, ou primas, ou super melhores amigas que você está amando ensinar a jogar – porém elas se deparam com isso... no próprio jogo... velho... Não sei, creio que para meninas, jogar LoL alguns meninos não suportam a ideia de algumas jogar melhor que eles... sei lá, não vai ser um moleque que vai me fazer parar de jogar :3 e estou compartilhando caso vocês vejam esse nick, só kitem gente. Obrigada pela atenção”.

No momento da coleta havia 256 reações a esta publicação, sendo a maioria relativa à reação “curtir”. Da mesma forma que a primeira publicação, houve um número maior de

comentários (289) que foram filtrados a partir da exclusão de comentários compostos por imagens, “memes” ou *gifs*, resultando em um total de 239 comentários textuais discriminados na Tabela 3

Tabela 3

Características da Interação da Publicação 2 (n=239)

Repercussão	Frequência	Percentual
Comentário iniciado por mulheres sem repercussão	33	13,8
Comentário iniciado por homens sem repercussão	126	52,7
Comentário iniciado por mulheres com resposta de homens	26	10,87
Comentário iniciado por homens com resposta de mulheres	23	9,62
Comentário iniciado por mulheres com resposta apenas de mulheres	4	1,67
Comentário iniciado por homens e com resposta apenas de homens	24	11,34
Total de comentários iniciados por mulheres	63	26,36
Total de comentários iniciados por homens	176	73,64
Total de Textos	239	100

Fonte: Elaborado pelo autor.

Como representado acima, do total de 239 (100%) comentários, 63 (26,36%) foram iniciados por mulheres. Deste montante, 4 (1,67%) comentários tiveram respostas apenas de outras mulheres, ao passo que 26 (10,87%) dos comentários iniciados por mulheres obtiveram respostas que envolviam tanto homens quanto mulheres. O número correspondente aos comentários iniciados por mulheres que não geraram qualquer tipo de repercussão foi de 33 (13,8%).

Os comentários iniciados por homens correspondem a 73,64% (176) do total de comentários. Desse valor, 52,7% (126) dos comentários não teve nenhum tipo de repercussão. A análise dos dados também revelou que 9,62% (23) dos comentários iniciados por homens apresentaram interação entre homens e mulheres e que em 11,34% (24) dos comentários, houve resposta apenas masculina, ou seja, apenas homens participaram daquela interação.

Os dados das publicações em análise, de forma geral, evidenciam um maior número da presença masculina nas discussões propostas pelos disparadores, tendo baixa variação de uma publicação para outra, mesmo com uma significativa diferença do número total de comentários.

5.2 Classificação hierárquica descendente e análise de similitude

Esta seção visa contemplar a apresentação dos dendrogramas gerados com o auxílio do *software* Iramuteq, para as publicações 1 e 2, assim como os grafos gerados a partir da análise de similitude. Serão apresentadas as classes que compõem cada dendrograma, bem como suas relações e nomeações, palavras plenas¹³ e, finalmente, os segmentos de textos mais representativos de cada classe.

Para nomeação das classes considerou-se a disposição que cada uma ocupava frente às outras, bem como a temática destacada a partir da análise da relação entre as palavras plenas e os segmentos de texto que a compunham. De forma auxiliar, utilizou-se o grafo gerado pela análise de similitude para complementar e orientar a escolha da nomeação das classes. Oliveira (2013) ressalta elementos importantes a serem considerados nesta etapa: o conhecimento do pesquisador sobre o fenômeno estudado e o campo teórico norteador da análise, uma vez que possibilitam ao pesquisador a capacidade de inferência e interpretação frente aos dados.

Na composição do primeiro *corpus*, o Iramuteq indicou um total de 1165 segmentos de textos (número de formas ativas a frequência ≥ 3 ; 662). Deste total, 1123 segmentos de textos foram analisados (96.39%), que se organizaram em quatro classes. Já o segundo *corpus*, teve um aproveitamento de análise de 88.21%, e é composto por um total de 458 (404 aproveitados) sendo utilizado o número de formas ativas a frequência ≥ 3 ; 327.

Seguindo as orientações descritas nos manuais de Salvati (2017) e Carmago & Justo (n.d) a escolha do número de formas (palavras) para compor a análise de similitude, a partir do *software* Iramuteq, se deu a partir de uma série tentativas, para ambas as publicações. A cada tentativa um número diferente de formas era selecionado, buscando um grafo que transmitisse mais clareza a respeito das estruturas sem que o grafo fosse comprometido pelas palavras excluídas. Dessa forma, foram selecionadas as palavras que apresentaram um número de co-ocorrência até 34 na publicação 1 e co-ocorrência 20 na publicação 2.

Além disso, optou-se por evidenciar no grafo a força da conexidade entre as palavras, com o intuito de orientar a compreensão e a condução da análise. Dessa forma, pretendemos utilizar da combinação destes dois procedimentos, a classificação hierárquica descendente e a análise de similitude, para a discussão dos dados submetidos à análise.

¹³ As palavras plenas são as palavras que constituem as classes apresentadas nos dendrogramas. De acordo com Oliveira (2013), compreendem substantivos, verbos, adjetivos e advérbios.

5.2.1 Classificação hierárquica descendente (publicação 1)

O Dendrograma resultante da primeira publicação apresentou quatro classes, organizadas em um grande grupo composto por três classes (Classe 2; Classe 1; Classe 3) e uma classe isolada (Classe 4) que se relacionam e se opõem. Dentro do grupo há ainda um *subcorpus* em que duas classes (Classe 1 e Classe 2) se relacionam e se opõem à outra que se encontra isolada (Classe3).

No que diz respeito à nomeação, temos: Classe 2 - Pelo direito de ser violento; Classe 1 – “ninguém é superior a ninguém”; Classe 3 – Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser; Classe 4 – Sexo (não) define habilidade? As quatro classes dizem de uma disputa presente no jogo que é constantemente elaborada pelos usuários do meio, de forma mais evidente no grupo composto pelas classes 1, 2 e 3. Assim, a relação que se apresenta a partir do *sub-corpus* formado pelas Classes 2 e 1 foi denominado “Disputa pela ordem [nos Campos da Justiça]”. A nomeação “Campos da Justiça” faz referência ao nome do mapa no qual as partidas acontecem. A relação presente entre este *sub-corpus* e a Classe 3 foi nomeada “Luta por espaço no jogo”. Por fim, relação entre as quatro Classes foi nomeada “Embates mobilizados a partir da presença de mulheres no LoL”, em um esforço de demonstrar todo o movimento gerado quando questionada a presença dessas mulheres no jogo.

A figura 9 representa o dendrograma da Classificação Hierárquica Descendente, sendo apresentada logo em seguida a descrição de cada uma das Classes, segundo sua disposição no gráfico. No texto, as palavras plenas serão destacadas em negrito, seguidas do seu qui-quadrado¹⁴ (X^2), explicitados entre parênteses.

¹⁴ O Qui-Quadrado é uma das distribuições mais utilizadas em estatística inferencial, principalmente para realizar testes de χ^2 . Este teste serve para avaliar quantitativamente a relação entre o resultado de um experimento e a distribuição esperada para o fenômeno. (Salviati, 2017, p. 15)

Classe 2		Classe 1		Classe 3		Classe 4	
22.97%		40.61%		21.19%		15.23%	
Formas	X ²	Formas	X ²	Formas	X ²	Formas	X ²
foda_Se	50.21	mulher	47.83	adc	136.48	sexo	173.02
tomar	44.92	homem	22.38	jungle	109.04	definir	128.28
to	37.66	melhor	21.1	main	93.34	gênero	99.48
nick	35.58	opinião	20.8	diamante	89.67	pau	86.22
free_rage	34.83	direito	18.06	top	82.9	buceta	72.28
querer	33.72	maior	16.24	pegar	69.36	jogabilidade	60.11
cagar	28.97	ler	15.24	lanes	58.77	importar	53.54
mimimi	28.39	sério	14.44	platina	57.06	mudo	49.29
dar	26.89	pergunta	14.27	yasuo	53.95	capacidade	46.04
chamar	24.97	cara	13.51	carregar	53.27	independente	44.07
vei	23.62	servir	13.28	amigo	40.39	dedo	38.14
boca	22.28	league_of_legends	12.6	mestre	39.8	físico	33.58
mudar	21.74	achar	11.78	suporte	39.82	esforço	33.58
simples	21.63	perguntar	11.66	subir	39.02	humano	27.96
cu	20.32	existir	10.77	solo	36.07	trolls	27.96
calar	20.22	igual	10.34	duo	35.02	ridículo	27.96
bando	20.22	mundo	9.93	mono	32.33	mão	27.96
partida	19.58	dizer	9.91	namorado	31.88	cor	27.96
graça	18.96	único	9.78	prata	31.58	wtf	27.5
baixo	18.96	levar	9.73	campeão	31.12	inteligência	22.35
atenção	18.81	mesmo	9.3	elo	28.75	exigir	22.35
pes soal	18.55	motivo	9.18	lane	26.95	estratégia	22.35
Antiperfil*	X ²	Antiperfil	X ²	Antiperfil	X ²	Antiperfil	X ²
melhor	-27,30	mid	-33,83	homem	-23,53	mulher	-30,17
mid	-13,65	adc	-30,11	free_rage	-16,52	ver	-12,4
adc	-12,05	main	-21,8	pergunta	-12,9	suporte	-12,35
diamante	-10,77	top	-21,8	merda	-12,49	só	-11,61
habilidade	-10,46	jungle	-21,8	sexo	-10,96	ficar	-8,44
Pelo direiro de ser violento		Ninguém é superior a ninguém		Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser		Sexo (não) define habilidade	
Disputa pela ordem [nos campos da Justiça]							
Lutas por espaço no jogo							
Embates mobilizados a partir da presença de mulheres no LoL							

Figura 9. Embates mobilizados a partir da presença de mulheres no LoL (Publicação 1).

Fonte: Elaborado pelo autor, com base no procedimento de CHD a partir do *software* Iramuteq.

CLASSE 2 – Pelo direito de ser violento

A Classe 2 é composta de 258 segmentos de texto, que correspondem a 22.97% do *corpus*, o que a caracteriza como a segunda maior classe. Esta classe revela uma constante reivindicação por parte de jogadores pela permanência de aspectos relacionais de caráter violentos, já naturalizados, dentro do jogo.

A leitura das palavras plenas que compõem esta classe permite perceber aspectos relacionados às formas de interação entre jogadores e jogadoras, quando identificado a presença de mulheres no jogo. Ficam evidentes também nesta classe, aspectos violentos das interações no ambiente do jogo, como o linguajar frequentemente composto por ofensas e críticas ao desempenho nas partidas, identificados em: **foda_se** ($X^2 = 50.21$), **cagar** ($X^2 = 28.97$) e **cu** ($X^2 = 20.32$).

A articulação entre discursos de homens e mulheres nesta classe é equilibrada, evidenciando uma competitividade legitimada pela verbalização violenta no ato de jogar (**free_rage** $X^2 = 34.83$). Além disso, revelam-se também algumas formas de desqualificação por parte dos jogadores (**mimimi** $X^2 = 28.39$; **calar** $X^2 = 20.22$) a respeito da forma como mulheres jogam ou se pronunciam dentro do jogo. Revelam também uma desqualificação dos questionamentos que tangem sua presença no jogo, frequentemente acessando estereótipos de gênero no momento da interação.

Como indicado, apresentaremos a seguir os seis primeiros segmentos de textos destacados pelo Iramuteq, juntamente com seus *scores*.

**** *Post_1 *coment_521 *gen_2 *gen_1

Score: 202.14

sou xingado e não **fico** de **mimimi** _ só **fico** puto quando **tomo free_rage** de **nego** 0 17 _ a vontade de sair se **matando** em **baixo** das torre é grande _ nunca precisei de **incentivo** querida sempre melhorei porque **gosto** de joga

**** *Post_1 *coment_309 *gen_1 *gen_2

Score: 193.00

esperando ela **querer** me **comer** porque eu **adoraria** _ **esperando** otário **dar skin** para elas você sabe do tipo de gente que eu **to** falando meu **deus** para de se fazer de desentendida _ então fala para um **bando** de cara otário **parar** de **dar skin** de presente para mulher

**** *Post_1 *coment_309 *gen_1 *gen_2

Score: 184.57

se eu tivesse um amigo **babaca** **gostaria** de saber e me desligar dele na hora _ é possuir o **mínimo** de bom senso saber que tão te **dando skin** porque **querem** te **comer** e não vão ter a menor **chance** para isso _ então tipo **foda_se acabou** de **provar** meu ponto _ ok

**** *Post_1 *coment_608 *gen_1 *gen_2

Score: 180.09

você vai **tomar free_rage** _ eu também jogo league_of_legends a muito tempo desde 2010 eu vi o jogo crescer **põe** um **nick feminino** para você ver _ por **nick feminino** para **ganhar skin**

**** *Post_1 *coment_26 *gen_1

Score: 177.50

cara estou pouco me **fudendo** se meu time tem uma mulher ou não **só quero ganhar** a desgraça da **partida** se fizer merda vou **dar free_rage** sendo mulher ou homem estou **cagando** desgraça

**** *Post_1 *coment_119 *gen_1

Score: 170.76

_ muito **papo** pouca **gameplay** está **pior** que fã clube de overwatch qualquer merda é desculpa para feminista peluda escrever textão _ **foda_se to cagando** para seu gênero **quero** que você não **foda** meu jogo

CLASSE 1 – “Ninguém é superior a ninguém”

A Classe 1 possui 456 segmentos de texto, o que corresponde a 40.61% do total de segmentos classificados. Desta forma, ela se configura como a maior classe deste dendrograma, e com um grande nível de importância, visto que ela centraliza as principais questões elaboradas na publicação. Esta classe demonstra um esforço por parte dos respondentes de estabelecerem espaços de discussão construtivos e não violentos, que viabilizem a discussão saudável de questões como as do disparador da publicação.

O corpo semântico que constitui a classe demonstra preocupações a respeito da permanência de mulheres no jogo e de habilidades niveladas a partir do gênero, expressas nas palavras **mulher** ($X^2 = 41.83$), **homem** ($X^2 = 22.38$), **direito** ($X^2 = 18.06$), **existir** ($X^2 = 10.77$), **igual** ($X^2 = 10.34$). Além disso, delimitam o campo dos questionamentos, ao recorrerem ao nome do jogo (**league of legends** $X^2 = 12.06$), que aparece como uma das palavras constituintes da classe.

Percebe-se também uma ausência do linguajar ofensivo, que é característico à Classe 2 que se encontra em relação direta com a Classe 1. Nesta última há uma tentativa de estabelecer um diálogo entre os pontos de vista diferentes relativos às Classes 1 e 2. Neste sentido, a relação entre elas foram nomeadas como Disputa pela ordem [nos Campos da Justiça], pois refletem o esforço de estabelecer, por vias diferentes, um certo código de como agir dentro dos jogos. Serão apresentadas a seguir, os seus principais segmentos de texto da classe.

**** *Post_1 *coment_510 *gen_1

Score: 164.28

não **cara** que burrice **cara** não consigo **ler direito** porque você **escreve** de um jeito burro **cara** jeito burro e ninguém **pergunta** isso do nada mas enfim tá aí para qualquer um jogar e tem muita **mulher melhor** que **homem é normal**

**** *Post_1 *coment_77 *gen_2 *gen_1

Score: 160.27

_ vou **responder** suas **perguntar** e dar a minha **opinião** se preparem para o textão o **league_of_legends** não seria **melhor** nem pior sem as **mulheres** seria a **mesma** coisa mas de **fato homens** não são **superiores**

**** *Post_1 *coment_265 *gen_1

Score: 154.21

velho quem **diz** sim para qualquer uma destas **perguntas** é **doente** mental vou **dizer** o que eu **acho** os **homens levam** o jogo mais a **sério** e a maioria joga mais que as **mulheres** automaticamente jogam **melhor**

**** *Post_1 *coment_377 *gen_1

Score: 153.28

acho que **league_of_legends** é só um jogo e assim como um **homem mulher** tem os **mesmos direitos** tinha uma amiga no **desafiante** e espero ver muitas **mulheres** no **competitivo machismo** tá demais

**** *Post_1 *coment_71 *gen_2 *gen_1

Score: 148.19

_ agora uma **opinião** seria no assunto **acho** que ninguém é **melhor** que ninguém não tem **mulher** no **competitivo** ou muita garota jogando por falta de interesse em jogar **sério mesmo**

**** *Post_1 *coment_63 *gen_1

Score: 144.53

_ eu **acho** que **mulheres** tem **direito** de fazer o que quiser e **existe mulher** muito **melhor** que alguns **homens** no **league_of_legends** e etc

CLASSE 3 – Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser

A Classe 3 possui um total de 238 segmentos de texto, o que corresponde a 21.19% do *corpus*, configurando-a como a terceira maior classe. Apesar de haver diálogo entre discursos dos respondentes, os segmentos de textos mostraram uma predominância de comentários iniciados por homens. A discussão que norteia essa classe, tendo por base os segmentos de texto e as palavras plenas, são os diferentes tipos e qualidades do jogar LoL. Além disso, a Classe 3 apresenta-se como aparente resposta à segunda pergunta do disparador “Vocês acham que o LoL seria melhor sem mulheres ou que são de alguma forma superiores a elas?”.

É possível visualizar nas palavras de maior X^2 termos técnicos e diretamente relacionados à dinâmica do jogo (**Adc** $X^2= 136.48$, **jungle** $X^2= 109.04$, **main** $X^2= 93.34$, **top** $X^2= 82.9$). A discussão a respeito de mecânicas de jogo¹⁵ está presente e mobiliza os respondentes, guiando a discussão a partir dessa situação. Além disso, a habilidade de cada jogador e jogadora é discutida a partir de suas classificações dentro do jogo como evidenciado pelas palavras plenas (**diamante** $X^2= 89.67$, **platina** $X^2= 57.06$, **mestre** $X^2= 39.8$, **elo** $X^2= 28.75$). Finalmente, a partir dos segmentos de texto, é possível perceber um esforço, por parte das jogadoras, de qualificar positivamente sua habilidade no jogo, em uma tentativa de mostrarem que podem se equiparar ou superar o desempenho dos jogadores.

A Classe 3 se relaciona ao *sub-corpus* formado pelas Classes 1 e 2 na medida em que diz respeito ao ambiente onde as interações e as discussões analisadas tem origem. Como um conjunto, as três classes evidenciam a disputa por espaço dentro do jogo, em um embate de força entre a constância de uma forma de funcionamento compreendida como natural e a adequação frente a novas reivindicações. Dessa forma, a dinâmica relacional entre estas três classes apresentada pelo dendrograma foi nomeada como “Lutas por espaço no jogo”.

Há ainda, na classe 3, a presença de uma terceira vertente de discurso a respeito da qualidade do jogar de jogadoras. As palavras **subir** ($X^2 = 39.02$), **duo** ($X^2 = 35.02$) e **namorado** ($X^2 = 31,88$) remetem a discussões nas quais as habilidades positivas de jogadoras são colocadas em questão, partindo do argumento de que só ocuparão classificações altas no jogo com o auxílio de um namorado ou amigo. A seguir, encontram-se listadas os seis primeiros segmentos de texto:

**** *Post_1 *coment_631 *gen_1 *gen_2

Score: 764.30

¹⁵ O termo faz parte do dialeto do jogo e compreende as diversas formas de jogar. Compreender a mecânica do jogo é compreender como ele funciona e está associado a uma habilidade que pode ser desenvolvida por jogadores e jogadoras.

_ tem aquela **menina** de 13 **anos** que é **platina main adc** _ eu ia falar que é a **sasá** mas seria muito **tóxico** _ **jogo mid adc e suporte** e sou **platina 3** _ eventualmente **jogo top e jungle** também e **carrego** ou dou coro em muito homem por ai

**** *Post_1 *coment_428 *gen_2

Score: 620.24

cansei de **pegar** homem na **soloq** feedando para **caralho** **cansei** de **carregar** homem na **soloq** sou **main jungle e mid** porque eu escolhi **tem** muito homem em elo_baixo **jogando** com **campeão** bravo que tem que ter jogabilidade como **yasuo**

**** *Post_1 *coment_50 *gen_2 *gen_1

Score: 619.24

_ sou mulher **jogo mid** ou **adc** ou **suporte** ou **top** vasta escolha de **campeões** sou **platina 3** e confesso que fiquei com **preguiça** de evoluir tenho grande chances de evoluir para **diamante** tranquilamente pois meu e eu ter buceta não me diferencia de ninguém

**** *Post_1 *coment_529 *gen_2

Score: 617.88

peguei diamante jogando mid top adc vou **tentar mestre** esse ano

**** *Post_1 *coment_637 *gen_2

Score: 581.29

tenho um **time** feminino as duas **top** a **jungle** a **mid** e as duas **adc** **jogam** para porra **jogam** muito mesmo então eu acho que todo mundo é igual e as **lanes** são feitas para onde você se sentir bem

**** *Post_1 *coment_383 *gen_1

Score: 559.11

_ não sei porque mas as mulheres curtem mais **jogar** de **suporte** mas elas **jogam** de **suporte** porque querem se elas quiserem **jogar top adc mid jungle** elas tem a mesma condições dos homens _ ta **certo** gostei

CLASSE 4 – Sexo (não) define habilidade

A Classe 4 possui 171 segmentos de texto, o que corresponde à 15.23% do total do *corpus* e caracteriza-se como a menor classe analisada. A Classe 4 apresenta a maneira pela qual a temática é recebida pelo grupo respondente, bem como algumas primeiras aproximações com as temáticas discutidas.

A palavra plena que apresenta maior X^2 dessa classe, e de todo o dendrograma, é **Sexo** ($X^2 = 173.02$), o que é bastante significativo para a análise, pois como é reiterado pelos segmentos de texto, sinaliza uma tendência de associação de sexo e gênero como sinônimos. Já o **Gênero** ($X^2 = 99.48$), também uma palavra plena de grande importância para a classe que, quando utilizada, apresenta-se como uma tentativa inicial de descolar os conceitos de gênero e sexo.

A temática principal que caracteriza a classe 4 é se o gênero, apresentado na nomeação da classe como sexo, respeitando a maior presença evidenciada pelos segmentos de texto, é um fator que serviria ou não como nivelador de habilidades. Entretanto da forma como foi apresentado nos segmentos de texto, o assunto é discutido tendo por orientação o sentido socialmente compartilhado do politicamente correto, reservando às outras classes a discussão efetiva e mais assertiva sobre a opinião do grupo respondente. Neste sentido, há uma prevalência no discurso de jogadores e jogadoras de que há uma igualdade de habilidade, sendo o **esforço** ($X^2 = 33.58$), **inteligência** ($X^2 = 22.35$) e **estratégia** ($X^2 = 22.35$) os verdadeiros balizadores desta competência.

A seguir estão listadas as seis primeiras palavras de textos relacionados à classe:

**** *Post_1 *coment_520 *gen_1

Score: 548.27

wtf que pergunta é essa velho sexo não define habilidade nem capacidade de ninguém não

**** *Post_1 *coment_492 *gen_2

Score: 520.13

bom vamos começar com o fato que sexo não define jogabilidade a não ser que homens usem o pau como um dedo extra em questão de ser um jogo de estratégia é como tudo na vida

**** *Post_1 *coment_236 *gen_1

Score: 517.90

_ todo mundo pode jogar bem porque **sexo** não **define habilidade** entenda uma coisa league_of_legends é um jogo naturalmente competitivo onde você cai com quatro caras aleatórios e vai tentar coordenar seus **esforços** com eles e tentar levar a **equipe adversária**

**** *Post_1 *coment_429 *gen_1

Score: 478.80

cara uma coisa que não entendo é os caras querer pegar no pé da **pessoa** pelo **sexo habilidade** não é **definida** por **sexo** ser ruim não é porque você é criança homem mulher etc

**** *Post_1 *coment_192 *gen_2 *gen_1

Score: 477.90

_ nada ver **sexo** não **define habilidade** _ me diz então porque você é prata _ cara sempre **defendia** as mulheres no league_of_legends depois que perdi 5 md5 porque as meninas afundaram minha ranqueada quando vejo uma na ranqueada já fico

**** *Post_1 *coment_591 *gen_1

Score: 470.35

sexo não define habilidade

5.2.2 *Análise de similitude (publicação 1)*

A análise de similitude foi acionada como alternativa para explorar mais os dados a partir de representações diferentes. A seguir é apresentado o grafo gerado para a primeira publicação (Figura 10) e a conexidade entre as palavras que o compõe, que serão explicitadas no texto entre parênteses. O grafo elaborado se organiza a partir de dois núcleos centrais, sinalizados pelas palavras **Mulher** e **Jogar**, que se conectam (316) e se relacionam. Visto os disparadores da publicação, já era esperada a emergência destas palavras como núcleos do grafo visto que são o mote principal da discussão.

A periferia do núcleo **jogar**, apresenta aspectos que fazem parte da dinâmica do jogo, envolvendo termos e elementos técnicos, como **adc**, **mid**, **suporte**, **lane**, **diamante**. A palavra **gênero** também está presente nesta periferia relacionada às palavras **jogar** e **suporte**, que apresentam o maior grau de conexidade (103) relativo a este núcleo, o que remete às discussões sobre lugares ocupados por mulheres no jogo, já identificadas nos dendrogramas.

Partindo do núcleo **mulher**, as maiores palavras com grau de conexão são **mulher** e **homem** (199); **mulher** e **só** (152). A força de ligação entre essas palavras com o núcleo **jogar**, traz a ideia de que a presença destas mulheres está diretamente associada à presença de homens.

Já a periferia do núcleo **mulher** indica aspectos mobilizados pela presença dessa mulher no **league_of_legends** (94), na dinâmica de jogadores, sinalizados por palavras como **opinião** (22), **igual** (25), **habilidade** (16), **perder** (16), **diferença** (24), **ruim** (42), **merda** (41), **problema** (21).

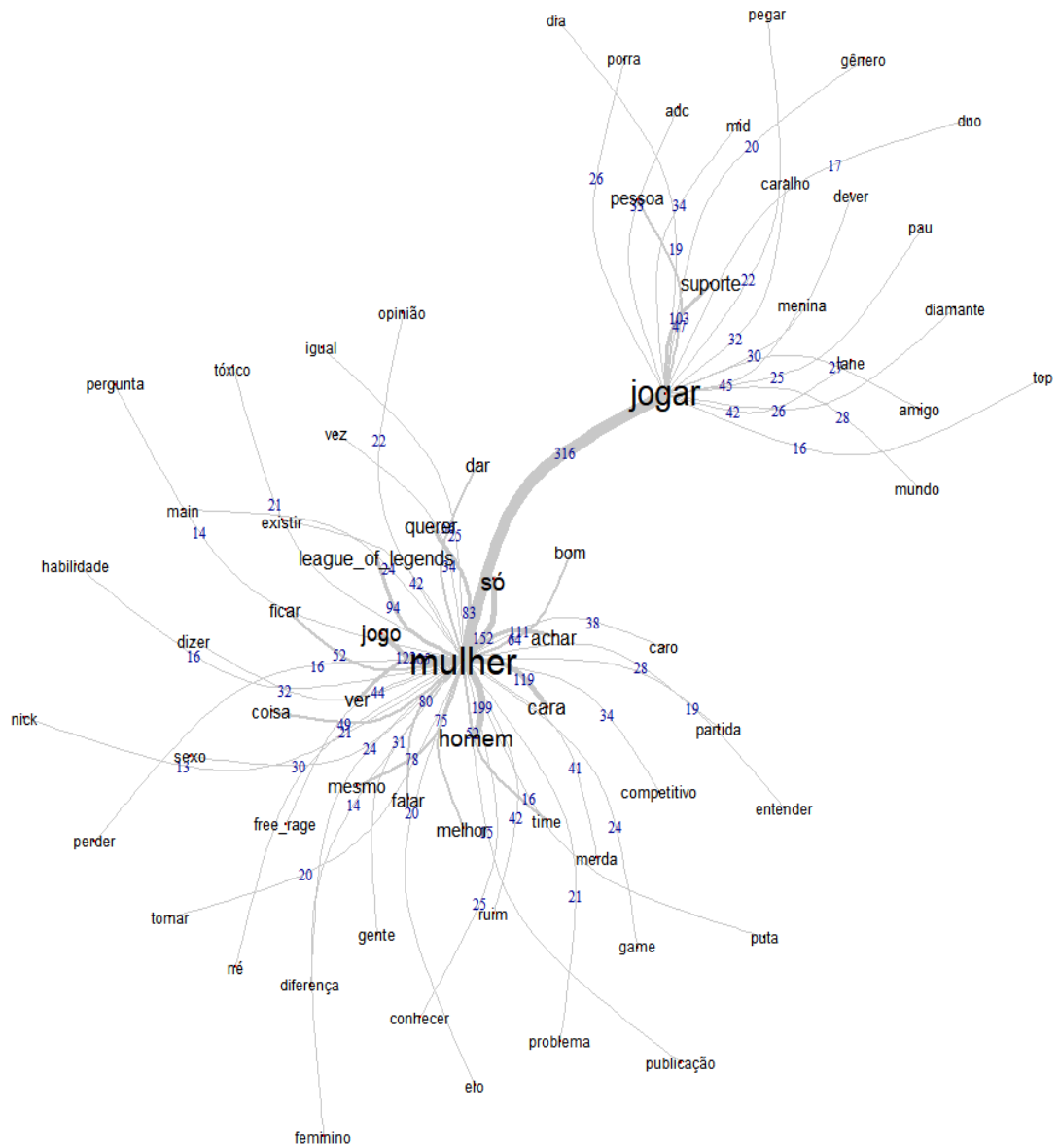


Figura 10. Grafo de similitude (Publicação 1)

5.2.3 Classificação hierárquica descendente (publicação 2)

O Dendrograma resultante da segunda publicação apresentou quatro classes, organizadas em um grande grupo composto por três classes (Classe 1; Classe 2; Classe 3) e uma classe isolada (Classe 4) que se relacionam e se opõem. Dentro do grupo, há ainda um *sub-corpus* em que duas classes (Classe 1 e Classe 2) se relacionam e se opõem à outra que se encontra isolada (Classe 3).

A nomeação das Classes se deu da seguinte forma: Classe 1 – Descrédito (violento) de mulheres; Classe 2 – “Machismo fantasiado de opinião”; Classe 3 – Sexo não define habilidade, mas... ; Classe 4 – *Normal Game* é para se divertir. A relação entre as Classes 1 e 2 remete às lutas históricas enfrentadas por mulheres, sendo assim denominada como Luta diária de Mulheres. A relação deste *sub-corpus* (Classe 1 e 2) com a Classe 3 denuncia um aparente movimento de não inclusão dessas mulheres, por parte de jogadores, no ambiente do jogo. Dessa forma, a nomenclatura “Processos de exclusão no jogo”, busca abarcar os desdobramentos decorrentes dessas exclusões. Finalmente, a relação das Classes 1, 2 e 3 com a Classe 4 foi nomeada como “Reivindicando lugares no jogo”, visto que a dinâmica apresentada se refere a uma busca de afirmação e reconhecimento, por parte das mulheres, da identidade de jogadora.

A figura 11 representa o dendrograma da Classificação Hierárquica Descendente, sendo apresentada logo em seguida a descrição de cada uma das Classes, segundo sua disposição no gráfico.

Classe 1		Classe 2		Classe 3		Classe 4	
46.29%		11.39%		18.07%		24.26%	
Formas	X ²	Formas	X ²	Formas	X ²	Formas	X ²
mulher	57.12	puta	40.21	sexo	102.04	normal_game	40.11
rage	45.78	ajuda	31.25	habilidade	88.31	suporte	36.27
dar	29.83	mundo	28.09	justificativo	26.56	campeão	35.79
publicação	25.71	ban	25.45	buceta	22.17	ranqueada	29.75
falar	18.59	chegar	24.02	ruim	18.63	main	28.74
pessoa	17.4	vida	23.62	mudo	18.32	elo	28.74
xingar	13.85	acontecer	20.88	jogador	13.54	bronze	26.35
tomar	11.08	focar	18.45	jeito	13.12	testar	24.12
caro	10.68	opinião	18.28	usar	8.84	subir	24.12
mute_all	10.24	ligar	17.8	cu	8.84	diamante	23.29
reclamar	10.22	reflexo	16.2	melhorar	8.74	duo	20.93
mimimi	9.47	filho	16.2	ajudar	5.62	adc	20.39
foda-se	9.06	chorar	15.15	desempenho	4.82	jogada	19.02
levar	8.99	conseguir	14.78	bastar	4.82	prata	18.44
partida	8.99	dia	12.18	existir	4.33	season	17.77
diferença	8.27	esperar	9.15	desculpa	2.96	deus	14.64
fossar	7.94	doente	9.15	esforçar	2.78	concordar	14.64
vez	7.49	crítica	9.15	troll	2.08	pensar	14.35
iniciante	7.07	justificar	9.0			leona	12.61
motivo	7.07	league_of_legends	8.77			virar	12.61
chamar	6.72	reportar	8.32			top	12.61
chato	5.87	feedar	6.99			namorado	12.61
Antiperfil*	X ²	Antiperfil	X ²	Antiperfil	X ²	Antiperfil	X ²
definir	-29,91	mesmo	-6,93	cara	-16,98	rage	-25,35
habilidade	-26,92	mulher	-6,51	dar	-14,76	mulher	-18,6
sexo	-16,00	melhor	-4,31	normal_game	-9,79	tomar	-11,89
bronze	-13,42	habilidade	-4,01	mulher	-8,31	sexo	-9,27
campeão	-9,38	homem	-3,92	rage	-7,73	ruim	-7,82
Descrédito (violento) de mulheres		"Machis mo fantasiado de opinião"		Sexo não define habilidade, mas...		Normal Game é pra se divertir	
Luta diária de Mulheres							
Processos de exclusão no jogo				Reinvindicando lugares no jogo			

* Antiperfil: forma significativamente ausente da classe (Salviañ, 2017, p.62)

Figura 11. Reinvindicando lugares no jogo (Publicação 2)

Fonte: Elaborado pelo autor, com base no procedimento de CHD a partir do *software* Iramuteq.

CLASSE 1 – Descrédito (violento) de mulheres

A Classe 1 apresenta 187 segmentos de texto o que corresponde a 46.29 % do total do *corpus* analisado, constituindo-se como a maior classe do dendrograma e de grande importância para sua análise. Ela apresenta como as relações de desmerecimento e deslegitimação das demandas e colocações das jogadoras são feitas durante a discussão. A palavra violência se encontra entre parênteses representando uma violência presente, mas velada, que se apresenta, muitas vezes, de formas sutis.

As palavras de maior X² são **mulher** (X² = 57.12), **rage** (X² = 45.78), **dar** (X² = 29.83) **xingar** (X² = 13.85), o que remete a ideia da presença de situações violentas envolvendo mulheres ao jogar. O aspecto verbal também é sinalizado nessa classe, caracterizando essa

desqualificação posta pelas palavras plenas anteriores (**publicação** $X^2 = 25.71$; **falar** $X^2 = 18.59$; **reclamar** $X^2 = 10.22$ e **chamar** $X^2 = 6.72$).

Os segmentos de texto demonstram que as denúncias, por parte das jogadoras, ou as reclamações, por parte dos jogadores, realizadas durante as partidas ou em relação a acontecimentos posteriores a ela, de alguma forma, trazem à tona a temática da desigualdade de gênero sendo tratadas como de pouca importância ou podendo ser ignoradas (**mute_all** $X^2 = 10.24$; **mimimi** $X^2 = 9.47$; **foda_se** $X^2 = 9.06$). Além disso, uma constatação importante revelada pelo antiperfil é que questões que se relacionam com a mensuração de habilidade a partir do gênero (**definir** $X^2 = -29.91$; **habilidade** $X^2 = -26.92$; **sexo** $X^2 = -16.00$), não têm papel de destaque na constituição do mundo lexical dessa classe.

A seguir são listados os principais segmentos de texto que se relacionam com a Classe 1:

**** *Post_2 *coment_118 *gen_2 *gen_1

Score: 239.77

não adianta **dar rage** na **mulher cara** _ ela já é prata 5 _ ah não é nem fodendo _ deve ter colocado a irmã de 10 anos para jogar no lugar ou estava em um péssimo dia _ **print** da **publicação** dela _ se fosse ela só **falando** que **dão rage** em **iniciante**

**** *Post_2 *coment_83 *gen_1 *gen_2

Score: 222.53

ela que **publicou** se **vitimizando falando** que **tomou rage** por ser **mulher** e que jogava melhor que o time o povo só **pegou** histórico dela e **viu** que os **cara davam rage** por ela ser ruim **mesmo** _ e daí

**** *Post_2 *coment_43 *gen_1

Score: 216.65

cara não define nada mas tem **pessoa** que **fala** sou **mulher** desculpa estar jogando mal eu **falo** isso porque já **vi** isso acontecer e como sou uma **pessoa normal** fui **dar rage** nela e adivinha geral do time defendeu ela porque ela era uma **mulher** isso me **dá** uma **raiva** do caralho

**** *Post_2 *coment_98 *gen_2

Score: 215.86

que tem babaca que **dá rage** do nada tem **mesmo só** que em **vez** de **chamar** de lixo como todo mundo faz **acha** o pretexto pra **xingar** que o famoso **mulher** não joga eu mando chupar meu pau **cara fica** em dúvida do sexo aí cala a boca

**** *Post_2 *coment_125 *gen_2 *gen_1

Score: 213.25

eu só ri _ quanto **mimimi cara** ui só porque era **mulher** _ como se **homem** não **levasse rage** _ **suave** _ **mulheres** às **vezes ganham free_rage** já teve **partidas** que nas escolhas e bans o **cara falou** você é **mulher**

**** *Post_2 *coment_108 *gen_1

Score: 208.74

_ você **toma rage** por ser ruim não por ser **mulher** carai _ se o **cara** não for machista não vai usar o fato da **pessoa** ser **mulher** pra **dar rage** vai usar o fato dele ser ruim **mesmo** particularmente nunca **vi** mas em fim

CLASSE 2 – “Machismo fantasiado de opinião”

A Classe 2 corresponde a 11.39% do *corpus* analisado, sendo composta por 46 segmentos de texto, o que a configura como a menor classe do dendrograma. O nome da classe se deu a partir de um comentário de uma das jogadoras respondentes e sinaliza a ocorrência de comportamentos e posicionamentos machistas presente, de forma velada, nos comentários emitidos pelos respondentes do disparador.

A palavra plena de maior qui-quadrado da Classe é **puta** ($X^2 = 40.21$), seguido de **ajuda** ($X^2 = 31.25$) e **mundo** ($X^2 = 28.09$). O conjunto lexical que compõe a classe demonstra o embate de **opinião** ($X^2 = 18.28$) entre respondentes a respeito das insatisfações que envolvem jogar **League_of_Legends** ($X^2 = 8.22$). Além disso, os segmentos de texto demonstram que há desqualificação (**chorar** $X^2 = 15.15$), por parte dos jogadores, da fala de jogadoras, quando estas sinalizam seu cansaço de serem consideradas, de alguma forma, inferiores devido ao gênero.

A relação entre a Classe 1 e 2 foi nomeada como Luta diária de Mulheres. Essa nomeação remete a uma luta histórica, e busca abarcar as dinâmicas relacionais presentes nas duas classes, visto que tanto episódios de violência e de denúncia não são situações pontuais na vida dessas mulheres, sendo necessário um esforço diário de afirmação e reafirmação no meio.

Os seis primeiros segmentos de texto de maior *score* encontram-se listados abaixo. Além disso, há inserção de um sétimo, que motivou a nomenclatura da classe.

**** *Post_2 *coment_111 *gen_2

Score: 133.93

_ a minha **única** reclamação no cenário dos **jogos** é esses **doentes** que ficam de palhaçada falando vai **lavar_louça etc única coisa** mas de resto **puta** que **pariu** hein levar rage todo **mundoleva** não quer levar

**** *Post_2 *coment_74 *gen_1

Score: 111.94

_ **exato** mulher veio **chorar** outro **dia** mas eu sou mulher pau no seu cú sua desgraçada fica na torre e para de **feedar** essa leblanc _ sou mulher vai procurar escravoceta na **puta** que **pariu**

**** *Post_2 *coment_58 *gen_1

Score: 94.81

_ se estivesse na minha partida eu nem ia xingar tomar **ban** por xingar uma bosta dessa é burrice _ você está em todo lugar **puta** merda bicho _ tem que ser ativo poxa _ ser ativo é uma **coisa** não ter **vida** social é outra _ não ter **vida** social é outra

**** *Post_2 *coment_106 *gen_2 *gen_1

Score: 89.91

e que nem **noção** do que estão falando tem que dizem por que é modinha só estão implorando por atenção então é só não **ligar reportar** e deixar o **ban** rolar talvez com o **ban** não aprendam nada mas já **ajuda** _ eu sei

**** *Post_2 *coment_198 *gen_1 *gen_2

Score: 84.82

não importa se alguns não **ligam** para rage ou se outros não se afetam quando **acontece** ou se a pessoa está muito **puta** e quer dar rage rage não é em parte alguma de um **jogo** algo bom

**** *Post_2 *coment_230 *gen_2 *gen_1

Score: 76.06

_ tomar xingamento por ser mulher **acontece conseguiu** stompar um **jogo** de nidaLee esses **dias** e a **única coisa** que os **doentes** puderam fazer foi me mandar **lavar_louça** e que eu não deveria estar jogando naquele horário

**** *Post_2 *coment_133 *gen_2 *gen_1

Score: 47.93

_ e eu aqui apenas observando o machismo fantasiado de **opinião** _ não pode negar que **acontece** muito no **league_of_legends** isso que o cara falou né _ mas se ela é ruim fazer o que

CLASSE 3 – Sexo não define habilidade, mas...

A Classe 3 é composta por 73 segmentos de texto, e representa 18.07% do *corpus* analisado. Configura-se como a terceira maior classe. Sua nomeação – Sexo não define habilidade, mas... – é um reflexo do movimento ambivalente percebido a partir da leitura dos segmentos de textos, nos quais após uma afirmativa de que o sexo não se relaciona com a habilidade, segue-se uma afirmação que transmite o sentido contrário.

Essa classe apresenta-se como resposta direta ao disparador da publicação. Dessa forma, as palavras plenas com maior qui-quadrado presentes nas respostas dos respondentes são **sexo** ($X^2 = 102.04$) e **habilidade** ($X^2 = 88.31\%$). Como apresentado nos segmentos do texto, sexo e gênero são tidos como sinônimos, sendo este último inexistente no corpo lexical da classe. As associações ao **desempenho** ($X^2 = 4.82$) como **ruim** ($X^2 = 18.63$), **melhorar** ($X^2 = 8.74$) e **esforçar** ($X^2 = 2.72$) são acompanhadas de elaborações e justificativas das possíveis razões pelas quais mulheres não jogariam bem.

A Classe 3 se relaciona com o *sub-corpus* formados pelas Classes 1 e 2. Esta relação explicitada no dendrograma foi nomeada como Processos de exclusão no jogo, com intuito de contemplar as lutas das mulheres identificadas nas Classes 1 e 2, assim como formas de exclusão dentro do jogo, que se baseiam na justificativa da [falta de] habilidade.

A seguir serão reproduzidos os primeiros segmentos de texto da Classe 3:

**** *Post_2 *coment_06 *gen_1

Score: 333.07

sexo não **define habilidade** de ninguém em jogo isso é só uma **desculpa** que muitas pessoas **usam** pra falar que são **ruins** _ por isso que nem gosto de jogar com mulheres ou são tóxicas ou se fazem de vítimas

**** *Post_2 *coment_79 *gen_2

Score: 330.01

sexo não **define habilidade** eu sou **ruim** porque não quero **melhorar** mesmo

**** *Post_2 *coment_138 *gen_2

Score: 324.81

_ ela só não tem **habilidade** com o jogo **sexo** não **define habilidade** em algo o que ter **buceta** influencia em mexer no teclado e mouse _ a mulher ai embaixo disse que **define** _ disney ela está louca

**** *Post_2 *coment_219 *gen_1 *gen_2

Score: 321.27

_ **sexo** não **define habilidade** _ **define** sim _ no league_of_legends agora na cama e outra história _ está se auto chamando de **ruim** _ acho que ela entendeu errado o contexto espero _ onde que **sexo define habilidade**

**** *Post_2 *coment_164 *gen_1 *gen_2

Score: 321.27

_ **sexo** não **define habilidade** ela é **ruim** porque é **ruim** mesmo _ é no **sexo** não **define habilidade** eu concordo mesmo porque eu já vi muitas mulheres que jogam melhor que homens dão call dão mia são cautelosas e focam objetivo

**** *Post_2 *coment_91 *gen_1

Score: 321.27

sexo não **define habilidades** ser for bom merece parabéns se for **ruim** rage na veia

CLASSE 4 – *Normal Game* é pra se divertir

A Classe 4 é a segunda maior classe do dendrograma e é composta por 98 segmentos de texto, o que representa 24.26% do total do *corpus* analisado. Sua nomeação, *Normal Game* é pra se divertir, se deu a partir de sua localização no dendrograma e a leitura das palavras plenas e dos segmentos de texto.

Esta classe revela uma preocupação por parte dos respondentes em qualificar os modos de jogo, categorizando-os a partir da presença do sistema de ranqueamento (**elo** $X^2 = 28.74$;

bronze $X^2 = 26.35$; **diamante** $X^2 = 23.29$, **prata** $X^2 = 18.44$; **ranqueada** $X^2 = 29.75$), reservando à modalidade **normal_game** ($X^2 = 40.11$) a possibilidade de um baixo desempenho sem que haja uma retaliação por parte dos outros membros da partida. Os segmentos de texto revelam que a posição ocupada no *ranking* também é utilizada como legitimador das ideias expostas pelos respondentes, ou seja, quanto maior seu ranking, mais válido é seu comentário.

A palavra plena **suporte** ($X^2 = 36.27$) é a segunda palavra com qui-quadrado mais elevado desse mundo lexical. A partir dos segmentos de texto é possível perceber que ela surge como um marcador de duas funções: quando utilizado por jogadoras, estas tendem a se distanciar desta posição; quando utilizado por jogadores, existe uma tendência de associar a posição às mulheres que jogam.

A seguir, encontram-se listados os seis segmentos de textos mais significativos para a Classe 4:

**** *Post_2 *coment_19 *gen_1

Score: 188.65

_ **normal_game** está aí para isso **treinar feedar** e perder querem alguém **jogando** com seus **main** vai **ranqueada caso** contrário nem reclama _ **pensei** que tinha **modo** treino para isso _ **modo** treino é pra **treinar** cairar farmar e **jogadas** com tal **campeão**

**** *Post_2 *coment_33 *gen_2 *gen_1

Score: 177.74

_ publica no idf alguém para **jogar** comigo _ brota uns 100 cara _ sem zoar mesmo _ eu testo **campeão** em **ranqueada** mesmo **normal_game** serve no máximo pra **testar** ping e jogo assim desde a **season 3** porque na **season 2** eu era **bronze**

**** *Post_2 *coment_161 *gen_2 *gen_1

Score: 171.96

né e para isso está lá o **modo normal_game** _ **normal_game** geralmente da **season 4** pra **frente** ficou ruim cara entra só para trollar ou **testar campeão** já foi **melhor** sou mais **jogarminha ranqueada**

**** *Post_2 *coment_155 *gen_2 *gen_1

Score: 170.95

ao invés de me **divertir** só estava me irritando com **ranqueada** _ e essa **conta** ia **virar** a **season** sem fazer a **md10** logo fui brincar _ eu só **normal_game** por enquanto que fui **ranqueadacaio** com **platina** e **diamante** _ eu tenho duas graduações em andamento técnico e superior

**** *Post_2 *coment_225 *gen_1

Score:160.98

normal_game é para se **divertir** zoar mais descontrair no **geral ranqueada** é algo mais **sério** que você **joga** com a intenção de fazer o seu **melhor** e **subir** de **elo** _ não **concorda**

**** *Post_2 *coment_127 *gen_1 *gen_2

Score: 140.82

se em 50 jogos você vence 35 e perde 25 você vai **subir** de **elo** _ em compensação **upei** uma **smurf** minha nesse final de **season** do **bronze** 4 pro **platina** 5 em 3 semanas

5.2.4 Análise de similitude (publicação 2)

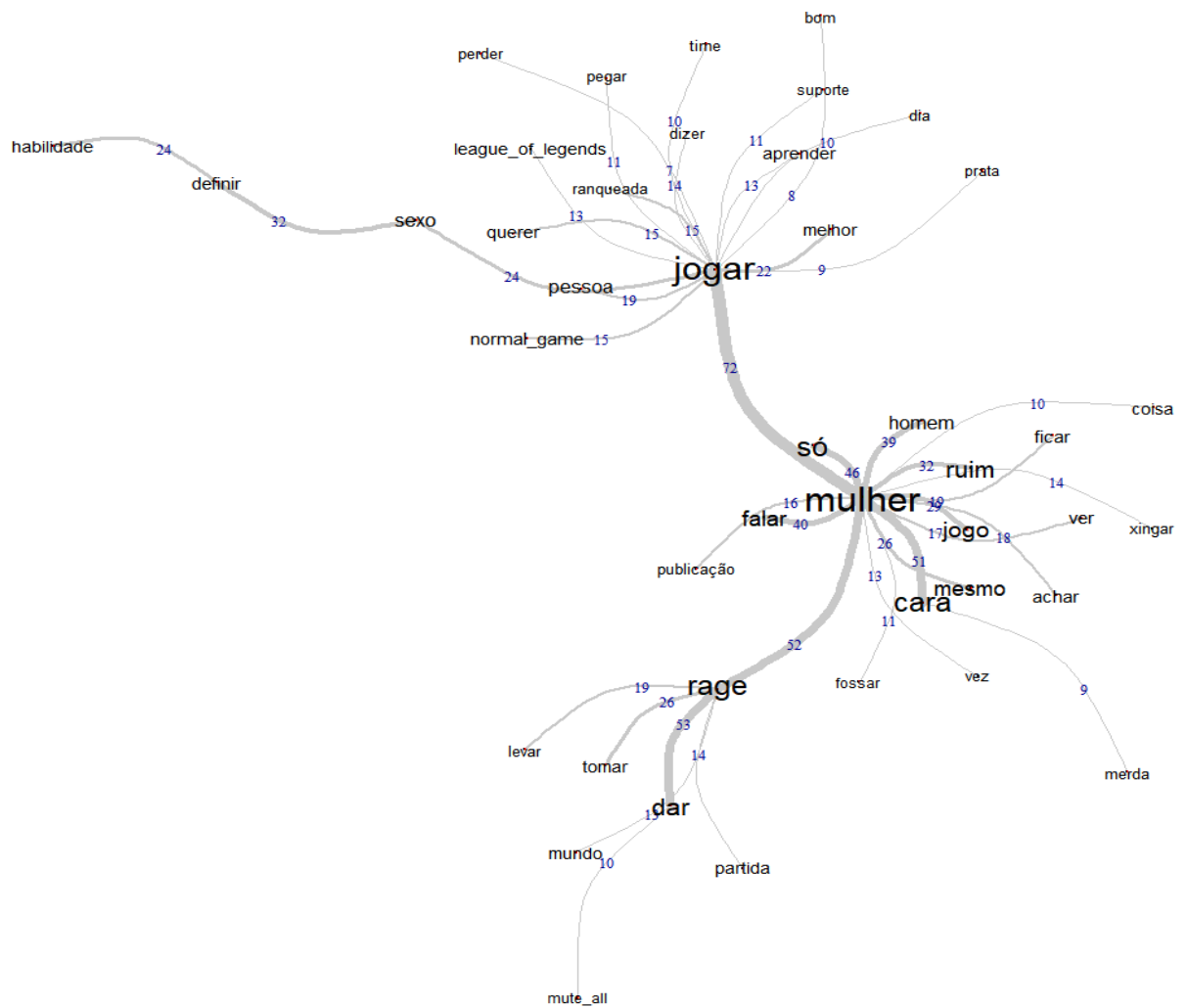


Figura 12. Grafo de similitude (Publicação 2)

A árvore de co-ocorrência (Figura 12) foi gerada a partir do tratamento dos dados da segunda publicação. Este grafo se organiza a partir de três eixos, sinalizados pelos núcleos **rage**, **mulher** e **jogar**.

O núcleo **jogar** orienta discussões a respeito da habilidade de jogadoras. Ele compreende terminologias técnicas do jogo como **ranqueada** (15), **normal_game** (15), **suporte** (11), questionando se é possível **definir** (24) a **habilidade** (24) a partir do **sexo** (32). A palavra gênero, presente no grafo da Publicação 1 não se apresentou nesse mundo lexical.

O núcleo sinalizado pela palavra **rage**, orienta a discussão a respeito de alguns desdobramentos que envolvem esta prática. A forte conexão com **dar** (53) indica a presença constante desta prática neste ambiente dos jogos. O núcleo **mulher** apresenta forte ligação com os núcleos **rage** (52) e **jogar** (72), o que reitera a violência presente nesse meio, direcionada ao público feminino, já identificada na análise dos dendrogramas. Além disso, é possível perceber as tentativas de desqualificar jogadoras, expressas nas palavras **jogo** (29) e **ruim** (32). A mesma relação que tange a presença da mulher mediada por um homem, identificada no grafo anterior, também se encontra presente neste com as palavras **homem** (39), **só** (46) e **cara** (51)

CHEFE FINAL - 6 DISCUSSÃO

A proposta de análise apresentada neste trabalho busca compreender, em uma esfera relacional, as características das interações de gênero no ambiente virtual do jogo online *League of Legends*. Entretanto, um olhar para estas relações revelou a presença de elaborações ligadas às questões identitárias, que associamos aos processos de identidade social de Henri Tajfel (Tajfel, 1982; 1983).

Este cenário nos convida a adentrar em discussões que contemplam a produção de estereótipos na sociedade e como eles são reproduzidos dentro de uma cultura dos jogos online. Num primeiro momento consideraremos um recorte dentro do campo da cultura, a “cultura *pop*”. Compreende-se por “cultura *pop*” um conjunto de práticas e experiências que estão inseridos em uma cultura midiática na qual o entretenimento produz sentimentos como senso de comunidade e pertencimento a partir da identificação de outros sujeitos com afinidades similares, considerando este processo como global (Soares, 2014). Dessa forma, os conteúdos inscritos nesta cultura não são criados de forma alheia aos contextos históricos e nem estão isolados de interpretações, sendo também produtoras e reprodutoras de pensamentos e comportamentos.

Partindo deste contexto, é importante considerar a contribuição de materiais provenientes deste meio para auxiliar na compreensão e interpretação dos fenômenos da “cultura *pop*”. Neste sentido, utilizaremos de uma síntese, realizada pela ativista feminista Anita Sarkeesian, autora do livro “*The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture*” e fundadora do canal “*Feminist Frequency*”, na plataforma do *Youtube*. Em sua revisão a autora considera uma tendência pautada em estereótipos para retratar personagens femininas nos jogos e ressalta como este movimento reforça modelos sociais relacionados às mulheres. Algumas das sistematizações a respeito da forma como mulheres são representadas nos jogos são:

1) da Donzela em perigo (*Damsel in Distress*) - é uma tradução do francês “*demoiselle en détresse*”. “*Demoiselle*” significa ‘jovem moça enquanto ‘*détresse*’ significa, ansiedade ou desespero causado pelo senso de abandono, impotência ou perigo. Como metáfora tira o poder de personagens femininos e as priva da oportunidade de serem heroínas em suas próprias histórias, e então precisam ser resgatadas por um personagem masculino, geralmente servindo como incentivo ou motivação para a jornada do protagonista. 2) Mulheres no Refrigerador (*Women in refrigerator*): Termo cunhado em 1990, pela escritora de quadrinhos Gail Simone, e demonstra a tendência de personagens femininos de quadrinhos serem constantemente brutalizadas ou mortas como elemento de narrativa, com o intuito de fazer progredir a história do personagem principal masculino; 3) Mulheres como decoração de fundo (*Women as background decoration*): subconjunto de personagens femininas não-jogáveis, geralmente insignificantes, cuja sexualidade ou vitimização é explorada para trazer

tensão, ousadia e vigor aos jogos. Estes corpos femininos sexualmente objetificados são desenhados para serem texturas ambientais, que estimulam jogadores presumidamente héteros. 4) Mulheres como prêmio (*Women as Reward*): quando mulheres (ou mais comumente corpos de mulheres) são utilizados como recompensas para ações de jogadores nos jogos (Sarkeesian, 2012; 2015, tradução nossa).

Logo, os elementos presentes nas classificações de Sarkeesian possibilitam a compreensão de alguns padrões identificados como próprios dos estereótipos de gênero tradicionais relacionados ao masculino e feminino. Pretende-se, também, refletir sobre como essa categorização contribui para identificação de disputas identitárias de grupos sociais, que culmina em uma desvalorização do gênero feminino (Nascimento e Gianordoli-Nascimento, 2012; Tajfel 1982), para os respondentes das publicações anteriormente apresentadas.

Considerando o ambiente virtual como um potencializador das relações sociais (Lévy, 1999/2010), os dados contribuem também para uma reflexão que contempla o tipo de relação que jogadores e jogadoras compartilham no ambiente virtual. A velocidade do compartilhamento de informações e o imediatismo característico das redes sociais (Santaella, 2007), viabilizam constantes problematizações provenientes de campos que atravessam a vida dos sujeitos. A representação que circula no senso comum sobre um sujeito estático e que termina em si é questionada, abrindo espaço para pensar em um sujeito em constante desconstrução e construção, mobilizado por indagações de diferentes perspectivas, como apresenta Santaella:

a desconstrução do sujeito está hoje vazando por todos os lados: nos discursos das feministas, nos discursos culturais sobre raça e etnia, nas análises pós-colonialistas, todos eles evidenciando que não existe sujeito ou subjetividade fora da história e da linguagem, fora da cultura e das relações de poder (Santaella, 2004, p. 47).

O ciberespaço se reafirma então como um ambiente que se caracteriza pela fluidez, dissolvendo fronteiras, ampliando possibilidades que auxiliam na elaboração de subjetividades múltiplas o que se alinha ao conceito de uma cibercultura mais vitalista, apresentado por Lemos (2015). Ao considerar os dados apresentados, enfatiza-se a importância de uma análise embasada nas construções sócio-históricas dos espaços dos jogos, considerando também as questões referentes aos lugares sociais de gênero (Sarnet, 2012; Arantes, 2016; Menti & Araújo, 2017). Apesar de existir um crescimento de estudos que envolvem a temática dos jogos, como apresenta Caetano (2016), acreditamos que a particularidade emergente, que se relaciona à identidade social, possa contribuir, de forma positiva, para a compreensão deste fenômeno.

Além disso, é importante considerar que, apesar dos dados se referirem a um recorte de uma parcela de jogadores e jogadoras do jogo *League of Legends*, o grupo “gamer” é vasto e

com diversas particularidades. Dentre elas, podemos exemplificar a forma na qual os próprios jogadores e jogadoras identificam a si e a outros membros da comunidade. Dentre uma gama de possibilidades de classificação, Poels (2012) evidencia que jogadores e jogadoras podem utilizar como critério de classificação a preferência de estilo do jogo jogado, o conteúdo exposto pelo jogo e a frequência e tempo investidos na prática do jogar.

Pensando o cenário brasileiro, uma das classificações realizadas pela Pesquisa Game Brasil (PGB)¹⁶ se refere ao perfil de *gamers* a partir das classificações *casual gamer* e *hardcore gamer*. A pesquisa revelou, dentre uma série de informações, uma maior presença de mulheres quando considerado o perfil de gamers casuais (58.8%), enquanto a relação para gamers hardcore apresentava uma maioria masculina (58.9%), como explicitado na figura 13.

¹⁶ Pesquisa Game Brasil. Esta é uma pesquisa realizada pela agência de tecnologia interativa Sioux, pela empresa de pesquisa Blend New Research e pelo núcleo de Estudos e Negócios em Marketing Digital da ESPM, que tem como objetivo identificar o perfil de gamers do Brasil e da América Latina.

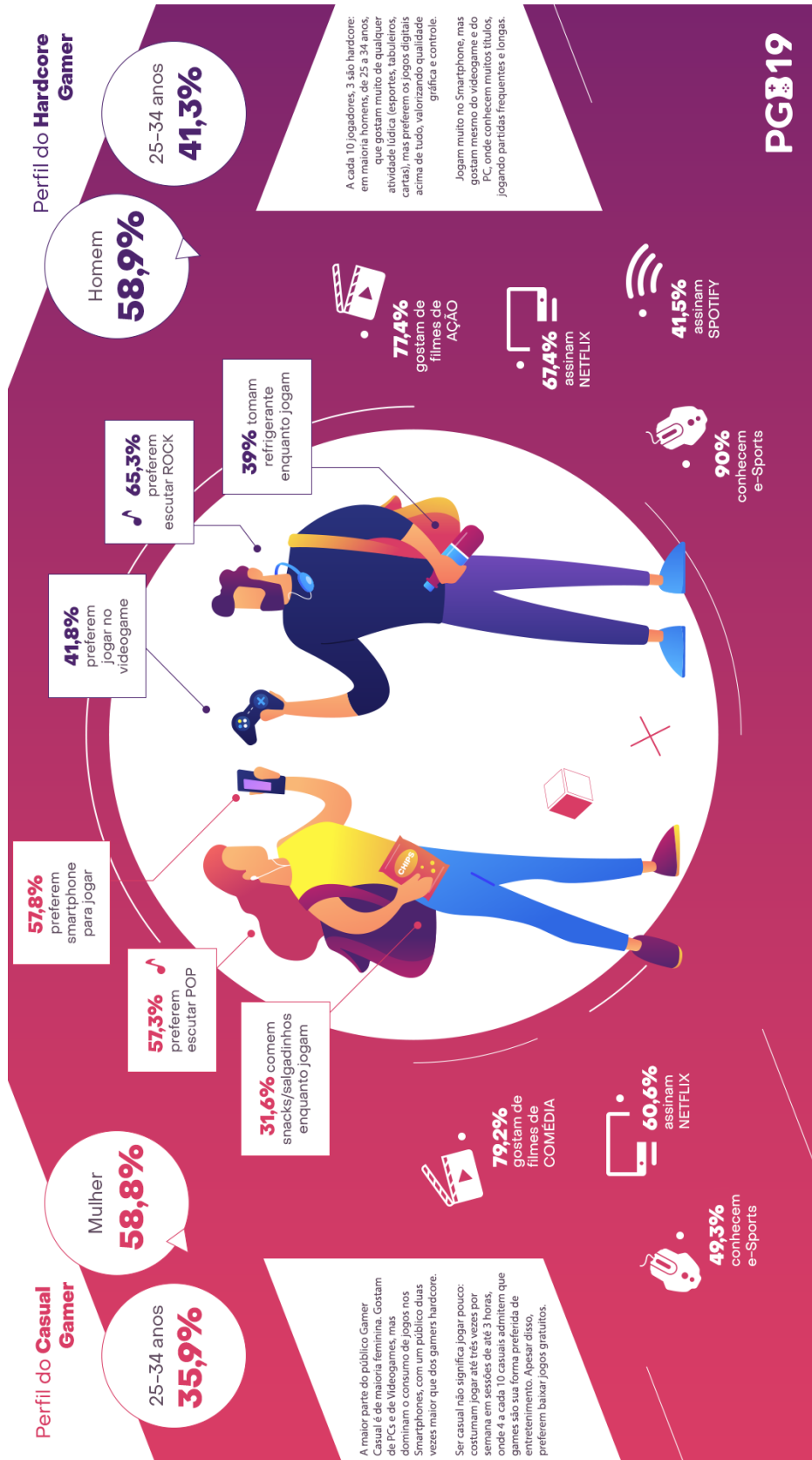


Figura 13. Perfil dos Gamers.

Fonte: Recuperado de Pesquisa Game Brasil, *Material gratuito PGB 2019*, em junho de 2019 em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>.

No que diz respeito ao artefato tecnológico para mediar essa prática do jogar, *Casuals gamer* apresentam uma preferência pelos celulares, enquanto *hardcore gamers* preferem consoles. Apesar de ambos os dispositivos contarem com acesso à internet, existem alguns pontos a serem considerados. Os consoles e computadores, de forma geral, apresentam um sistema de comunicação mais elaborado, contando com interface para comunicação escrita, verbal e até visual, o que proporciona maiores possibilidades de experiência no momento da interação. Os jogos mediados por celulares, geralmente se limitam a uma comunicação via escrita, dadas as limitações de grande parte dos jogos destas plataformas.

Como Arantes (2016) pontua, o ambiente dos jogos é caracterizado por ser reprodutor de práticas e comportamentos sexistas, nos quais acentuam as diferenças entre jogadores e jogadoras, destacando uma desigualdade de gênero. Neste sentido, a preferência de mulheres *casual gamers* por celulares pode estar relacionada a sensação de maior segurança, visto que estão menos expostas do que *hardcore gamers*, que contam com uma infinidade de funcionalidades tecnológicas que, conseqüentemente, podem aumentar sua exposição no ambiente virtual.

Para a discussão dos dados foi elaborada uma categorização das classes dos dendrogramas apresentados em torno de três eixos centrais, nomeados de: 1) Sexo, Gênero e Habilidade; 2) Violência; 3) Resistência. As oito classes resultantes da análise dos dados foram classificadas nesses três eixos, a partir de suas temáticas principais. As classificações estão discriminadas no quadro abaixo.

Tabela 4

Categorização temática das classes dos dendrogramas 1 e 2

Dendrograma	Classes (CHD)	Temáticas
Dendrograma 1: Embates mobilizados a partir da presença de mulheres no LoL	<i>Classe 2</i> – Pelo direito de ser violento	Violência
	<i>Classe 1</i> – Ninguém é superior a ninguém	Resistência
	<i>Classe 3</i> – Lugar de mulher (no jogo também) é onde ela quiser	Resistência
	<i>Classe 4</i> – Sexo (não) define habilidade	Sexo, Gênero e Habilidade
Dendrograma 2: Reivindicando lugares no jogo	<i>Classe 1</i> – Descrédito (violento) de mulheres	Violência
	<i>Classe 2</i> – “Machismo fantasiado de opinião”	Resistência
	<i>Classe 3</i> – Sexo não define habilidade, mas...	Sexo, Gênero e Habilidade
	<i>Classe 4</i> – Normal game é para se divertir	Violência

Fonte: Elaborado pelo autor.

6.1 Jogando com os sexos

Ao demonstrar o interesse por algum jogo digital *online*, é natural passar pela etapa do registro de sua conta de usuário e, se necessário, de um avatar. A partir destas criações, os jogadores e as jogadoras podem desbravar o mundo em questão, a partir da imersão em suas regras e narrativas. (Silva, 2010).

Percebe-se que os desenvolvedores de jogos utilizam, cada vez mais, o termo "gênero" em detrimento de "sexo" neste momento inicial de registro e criação de avatares. A partir das interações entre jogadores e jogadoras de LoL, foi percebido que o uso do termo “sexo” aparece em seu discurso frequentemente utilizado como sinônimo de “gênero”. Ambos os termos, embora tenham conceitos diferentes, cumprem uma função de categorização dos sujeitos que considera apenas a dimensão biologicista do sistema genital e dos sistemas reprodutores

(Mendes & Medrado, 2018), colando essa imagem à de “gênero”, como pode ser percebido pelos disparadores da figura 6:

Disparador 2: “Então galera... Hoje mais cedo vi uma publicação aqui no grupo dessa menina de rage contra ela e etc. Agora na opinião de vocês, dentro do jogo sexo define a habilidade de alguém ou isso é só uma justificativa por ser ruim”

As respostas que se enunciam a partir desse disparador, reafirmam uma dimensão de classificação e diferenciação a partir de um discurso categórico de cunho biologizante. Os comentários seguintes buscam evidenciar este entendimento.

Classe 3 (Sexo não define habilidade, mas...) Score = 333.07 *Post_2 *coment_06 *gen_1
sexo não define habilidade de ninguém em jogo isso é só uma **desculpa** que muitas pessoas **usam** pra falar que são **ruins** _ por isso que nem gosto de jogar com mulheres ou são tóxicas ou se fazem de vítimas

Classe 3 (Sexo não define habilidade, mas...) Score = 324.81 *Post_2*coment_138 *gen_2
 _ ela só não tem **habilidade** com o jogo **sexo não define habilidade** em algo o que ter **buceta** influencia em mexer no teclado e mouse _ a mulher ai embaixo disse que **define** _ disney ela está louca

Os trechos mostram a relação direta entre habilidade - ou no caso, a falta dela - e a figura de mulheres. Entretanto podemos perceber que existem respostas que marcam a presença de alguma compreensão do conceito de gênero, apesar da frequência da palavra ser inferior à da palavra sexo. É importante ressaltar que não é possível identificar com precisão de onde essas pessoas elaboram sua fala, ou sua compreensão de gênero, entretanto consideramos importante evidenciar esse movimento, pois sinaliza uma aparente separação no campo simbólico para os respondentes, como apresentado nos seguintes comentários.

Classe 4 (Sexo [não] define habilidade) Score: 362.91 *Post_4 *coment_632 *gen_1
 cara essa discussão não deveria nem existir cada **pessoa independente** do **sexo gênero cor** classe **social** pode jogar sem ser discriminado por isso mas você pode **perceber** que o brasil está totalmente errado quando alguém tenta inferiorizar uma mulher no jogo simplesmente por ela ser menina

Classe 4 (Sexo [não] define habilidade) Score = 296.15 *Post_1 *coment_591 *gen_1
gênero não define capacidade de raciocínio nem **capacidade** de seguir uma **estratégia**

Os comentários evidenciam uma quebra na lógica de uma naturalização biológica em relação ao desempenho no jogo, evidenciando ainda que tais habilidades não estão relacionadas a outras esferas sociais. A problematização a respeito de questões envolvendo sexo e gênero extrapola uma diferenciação simplista de ordem biológica, e convida a reflexões carregadas de conceitos que partem de uma perspectiva de construção histórico-cultural e identitária.

Como argumenta Kurtz (2017), quando “um ser do sexo feminino nasce, imediatamente lhe é designado o gênero e todas as implicações de ser mulher” (p. 94). Este processo culmina em uma permissão e atribuição de comportamentos a serem praticados e vivenciados ao longo da vida daquele ser, resultantes de uma história que se construiu a partir de uma visão androcêntrica, que reservavam às mulheres práticas e espaços coadjuvantes (Souza, 2009). Dessa forma, ao questionar se “o sexo define habilidade de alguém, ou isso é só uma justificativa para ser ruim” não se coloca em questão o desempenho masculino, dado que o ambiente dos jogos e a ação do jogar são considerados, historicamente, como pertencentes a este universo, portanto, questiona-se a habilidade e desempenho de mulheres que participam destes espaços. A configuração de ambos os grafos de similitude ilustra esta compreensão ao apresentarem em sua constituição os núcleos **jogar** e **mulher**, demonstrando que estas duas dimensões se relacionam *a partir* de uma oposição, que culmina na elaboração de discussões a respeito de espaços nos jogos.

Neste sentido, a relação entre jogadores e jogadoras pode ser percebida a partir das formas de desqualificação presentes nas interações. Ao entrar em embates com jogadores do gênero masculino, busca-se, por meio de uma linguagem carregada de insultos, atacar, principalmente, elementos que remetem à constituição de uma masculinidade hegemônica. Assim, a ofensa busca-se ofender, por exemplo, a virilidade, valendo-se de termos como “virgem” e “não sabe transar”. Além disso, é percebido uma desqualificação da própria falta de habilidade no jogo, sinalizadas em expressões como “cotoco” e “sem dedo”; e na baixa classificação de *ranking*, identificadas em “bronze”, “prata”. Finalmente, questiona-se a orientação sexual, questionando sua sexualidade e o afastando do ideal heterossexual de masculinidade (Trindade e Nascimento, 2004), percebido nos termos “viado”, “gay”, “viadinho”. Estas são apenas algumas das formas mais comuns, sendo perceptíveis também ataques que perpassam outros campos, inclusive o de questões raciais. Tais insultos e agressões

favorecem a identificação de disputas intergrupais, que visam a valorização da identidade do próprio grupo por meio da desvalorização de um outro grupo.

Classe 2 (Ninguém é superior a ninguém) Score = 139.84 *Post_1 *coment_80 *gen_1

virgem e **boca** virgem para **aprender** esses **babacas** de merda elas joga quão bem quanto os homens e ate melhor tem muita mulher que **bota** homem para **dar free_rage** esses **filhos** da **puta** podiam **respeitar** mais as **meninas** nessa **porra** desse

No exemplo acima, podemos perceber o desmerecimento de questionamentos que ligam o desempenho nas partidas ao gênero feminino, associando este tipo de comportamento à virgindade ou a falta de virilidade. No caso da interação com jogadoras, uma das formas mais comuns de desqualificação passa pelo escopo que remete aos lugares atribuídos historicamente ao gênero feminino, que reservou às mulheres o espaço privado. Podemos identificar esta desqualificação a partir de colocações como “vai lavar louça”, “não tem prato pra lavar?” e “não devia estar jogando a essa hora”. É importante destacar que os dados revelam que este tipo de desqualificação pelo gênero, que assume certa inabilidade essencial de jogadoras, não é prática exclusiva de jogadores, sendo também reproduzido por jogadoras.

A desqualificação feminina passa também pela generalização da categoria “mulher”. Pode-se perceber pelas respostas que, apesar curtas, são carregadas de significado e expressões violentas, como “mulher lixo”, “mulher é tudo ruim” ou “ por isso não gosto de jogar com mulher”. Esses elementos podem ser identificados em ambas as publicações.

Classe 4 (Sexo [não] define habilidade) Score = 477.90 *Post_1 *coment_192 *gen_2 *gen_1

_ nada ver **sexo** não **define habilidade** _ me diz então porque você é prata _ cara sempre **defendia** as mulheres no league_of_legends depois que perdi 5 md5 porque as meninas afundaram minha ranqueada quando vejo uma na ranqueada já fico

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score = 213.25 *Post_2 *coment_125 *gen_2 *gen_1

eu só ri _ quanto **mimimi cara** ui só porque era **mulher** _ como se **homem** não **levasse rage** _ **suave** _ **mulheres** às **vezes ganham free_rage** já teve **partidas** que nas escolhas e bans o **cara falou** você é **mulher**

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score = 202.34 *Post_2 *coment_113 *gen_1
cara quantas **vezes** já **tomei rage** e não **reclamei** a única **diferença** é que os **homens falam**
 vão lavar_louça etc porque sabem que são **mulheres** que isso afeta mais o psicológico delas
falar vai lavar_louça para um **homem** não vai mudar nada

É perceptível que a simples identificação de uma jogadora mobiliza comportamentos e comentários que não aconteceriam se ela não estivesse presente. Tal momento fica explícito já na escolhas de personagens, onde determinado participante sinaliza uma mudanças na forma de interação, que assume um tom mais violento, identificado pelo uso do termo “free_rage”.

Outra forma de desqualificação da habilidade de jogadoras pode ser identificada ao assumir que seu desempenho está relacionado diretamente à presença de uma figura masculina. Neste caso, o homem em questão, detentor da habilidade, a “carrega” para o topo dos *rankings* de classificação – reafirmando assim a habilidade da figura masculina e a impossibilidade, por parte de figuras femininas, de atingir colocações altas sozinhas. Esse tipo de posicionamento pode ser associado à elaboração de Sarkeesian (2012) a respeito da metáfora da donzela em perigo, ao passo que figuras femininas são entendidas como desprovidas de poder (no caso, habilidade) e sua salvação (ou ascensão *do ranking*) gira em torno de uma figura masculina. A ativista vai além, explicitando que, mesmo que carreguem poder suficiente dentro de si, este nunca é suficiente para que elas conquistem sua liberdade ou alcancem seus objetivos sozinhas, sendo necessário um resgate proveniente de alguma figura masculina que compreende o que significa ter poder e como utilizá-lo.

Esse contexto pode ser identificado em expressões como “duo do amor” e pelo termo “carregada” acompanhado de “namorado”. A partir desta compreensão, ao passo que se reafirma características estereotipadas atribuídas ao gênero feminino, como a fragilidade, se relaciona ao gênero masculino a técnica e força à capazes de proteger e resolver situações adversas (Nascimento & Giarnodoli-Nascimento, 2012). É importante salientar que em diferentes contextos históricos e configurações sociais, a entrada de mulheres para atuação em espaços públicos e políticos esteve relacionada a uma mediação ou condução por parte de um homem, que legitimava sua participação pela sua presença.

Essa dimensão se apresenta visível no grafo de similitude, ao observarmos as palavras com maior grau de conectividade associadas ao núcleo **mulher: cara, jogo, homem e ruim**. Estas associações permitem inferir um baixo desempenho relacionado à mulher nas partidas (expresso nas palavras **jogo e ruim**), e a forma como é constantemente relacionada à figura

masculina (a partir das palavras: **cara, homem**), o que reafirma o contexto apresentado pela Classificação Hierárquica Descendente.

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score = 166.79 *Post_2 *coment_226 *gen_2 *gen_1

publicação está **dando** polêmica **só** porque é **mulher** cheio de **cara** jogando mal para caralho e vocês não **vê** né a maioria das **mulheres** jogam mal ou é carregada por duo porra **cara li** isso aqui nesses comentario que isso **gente**

Os exemplos citados demonstram, de maneira prática, como a cultura pode contribuir para a perpetuação de violências e opressões, mesmo nos espaços dos jogos digitais, que são geralmente considerados espaços lúdicos e voltados para o lazer. O gênero se apresenta como um parâmetro para medir habilidades, porém de forma bem seletiva: ao questionar apenas a habilidade feminina, naturaliza-se a habilidade masculina como inata e levantam-se questionamentos sobre a pertença de jogadoras nestes espaços.

Finalmente, podemos perceber movimentos de elaboração, dos jogadores e jogadoras respondentes, a respeito da habilidade técnica dentro do jogo. A partir da leitura dos segmentos de texto da Classe 4 “Sexo (não) define habilidade”, da publicação 1, e da Classe 3 “Sexo não define habilidade, mas...” podemos identificar que existe certo consenso de que a habilidade não se relaciona ao sexo/gênero de quem joga. Entretanto, cabe ressaltar que um número significativo de respostas carregou em si certa contradição, visto que, por vezes, eram acompanhadas de elaborações textuais que contradiziam a primeira afirmação de que “sexo não define habilidade” – o que nos leva a perceber a disputa pelo campo subjetivo e de saber que circula esta temática.

6.2 Do cotidiano aos “Campos da Justiça”: a desigualdade de gênero marcada pela violência

Souza (2004), ao fazer um estudo das diferentes elaborações teóricas a respeito da violência ao longo do tempo, demonstra posicionamentos importantes a serem considerados. O primeiro é que a violência não se resume a uma agressão de ordem física, e nem se restringe a práticas que infringem a lei de algum modo, mas articulam-se de forma silenciosa e institucionalizam-se na sociedade, apresentando-se contra o existir social de indivíduos ou grupos. O segundo é que, apesar da história da humanidade ser marcada por movimentos

violentos, a violência “não pode ser concebida como parte da ordem natural das coisas, como característica inscrita no ser humano” (Souza, 2004, p. 58).

Ao falar em jogos digitais em nossa sociedade, não é estranha a associação com a violência e a preocupação com o tipo de influência que os jogos podem apresentar para aqueles que os consomem (Alves, 2002). Essa preocupação se acentua mediante a tragédias envolvendo tiroteios em escolas ou espaços públicos, especialmente quando são protagonizadas por adolescentes que investem parte do seu tempo nos jogos. Essa preocupação desencadeou uma variedade de estudos que buscavam relacionar o comportamento violento ao consumo de jogos que explicitam conteúdo violento. Tais estudos, entretanto, indicam que grande parte dos autores relacionam o desenvolvimento de comportamentos violentos a outros fatores, que atravessam as esferas de classe, raça, geração, gênero, cultura, dentre outros, o que nos faz pensar na aproximação com perspectivas interseccionais (Alves, 2002; Almeida et. al, 2013; Souza et. al, 2009; Retondar et. al, 2016; Arantes, 2016; Carvalho et. al, 2015).

Dessa forma, o fenômeno “violência”, quando pensado neste contexto, também demanda cuidado e análise delicada. Apesar de existirem embates que visam qualificar os jogos a partir da dicotomia bom ou mau, de influência negativa ou positiva, nesta pesquisa propõe-se superar posições maniqueístas a partir de uma reflexão que considera os aspectos culturais e sociais do sujeito com os da criação dos jogos (Retondar, 2016). Para isso, é preciso considerar que o conceito de violência se relaciona a diferentes significados, em contextos e períodos históricos distintos (Souza, 2004).

Enquanto por um lado não se pode afirmar que tipo de influência a violência presente nos jogos se relaciona com a produção de comportamentos violentos naqueles que os consomem, é possível pensar a respeito de como essa violência apresentada é um reflexo das desigualdades sociais e visões estereotipadas presentes em nossa sociedade. Como destaca a ativista Sarkeesian (2012), “os jogos não existem em um vácuo, eles são uma parte crescente, importante e de grande influência no ecossistema social e cultural de nossa sociedade”. É preciso considerar as dinâmicas apresentadas e vividas por jogadores nos ambientes *online* e *offline*, relacionados aos jogos. Como aponta Golart et. al (2017) o jogo por si não é determinante ou influencia de forma compulsiva os comportamentos violentos em jogadores ou jogadoras.

Tendo isso em mente, consideremos o recorte de gênero dentro do fenômeno da violência, de forma mais específica na forma como tem sido retratada em pesquisas que abordam estas questões relacionadas aos jogos (Menti & Araújo, 2017; Carvalho et. al, 2015; Arantes, 2016; Goulart, 2015; Souza et. al, 2009; Caetano, 2016). Como mostra Caetano (2016),

tem-se percebido um aumento de pesquisas que relacionam o gênero aos jogos, sejam *online* ou *offline*, destacando também um aumento no número de mulheres que jogam. De acordo com a sexta edição da Pesquisa *Game Brasil*, publicada em 2019, as mulheres estão, pelo quarto ano consecutivo, como a maioria entre *gamers* no cenário brasileiro (PGB, 2019, p. 6). Esse dado questiona o discurso presente na sociedade de que jogos eletrônicos, de modo geral, são atividades masculinas, ao demarcar a presença contínua e proporcional de mulheres no cenário. Para além de demarcar esse espaço, tal discurso representa uma forma de violência simbólica, como colocado por Fragoso

Por exemplo, se alguém critica a forma de um garoto jogar videogame dizendo que ele joga "como uma garota", a intenção é claramente derogatória, implicando no "fato" de que garotas não são capazes de jogar bem. Assim, a qualificação de que um menino, ou um homem, assim, possa fazer algo "como mulher" é implicada como ruim e ofensiva. Obviamente, tal expressão constitui também a visão social do que é uma mulher. (Fragoso, et. al, 2017, p. 4)

Essa forma simbólica de associar a mulher a uma falta de conhecimento, ou habilidade ou ainda uma incapacidade frente a atividades associadas ao universo masculino pode ser encontrada também em universos como o do futebol, como colocado por Mendes (2015), ao demonstrar como a opinião de mulheres no futebol é considerada por homens como superficial, a ponto de não contemplar a complexidade do que a partida representa.

Ao retomar os dados tratados pelo *software* Iramuteq (Tabelas 2 e 3), percebemos que, pelo menos no que diz respeito à interação nos grupos de *League of Legends*, temos um maior engajamento masculino nas publicações estudadas, com 80.68% de comentários iniciados por homens na primeira publicação e 73.64 % na segunda publicação. Isso nos leva a refletir a composição do grupo como um todo, bem como que tipo de questões mobilizam a participação de seus integrantes. É importante considerar também que ambas as publicações disparadoras questionavam a habilidade de mulheres dentro do jogo, sua permanência dentro dele e ainda que lugares poderiam ocupar. Retomemos, então, o primeiro disparador (Figura 7):

“Ai carinhas eu vi uns bang no TT e queria saber a opinião de vcs. Vcs acham que o lol seria melhor sem mulheres, ou que são de alguma forma superior a elas? Vcs acham que mulheres só server para jogar sup? Mulher no mid ou em qualquer outra lane só sabe feedar e n merece jogar outra lane alem de sup?”

Como retratado anteriormente, a violência passa por campos físicos, simbólicos e semânticos. Dessa forma, podemos pensar em como o convite presente no disparador não parece se estender às mulheres, convidando apenas outros homens a discutirem a respeito das

habilidades, permanência e espaços que podem ou não ser ocupados por outras jogadoras. A forma de violência presente neste discurso aponta para uma já explicitada lógica androcêntrica na construção de saberes sobre as mulheres.

Essa forma de violência e exclusão, datada de séculos atrás, articula-se de maneira a invisibilizar e até mesmo silenciar o discurso de mulheres sobre diferentes temáticas. As reivindicações sobre o direito ao voto (Nogueira, 2012), domínio do corpo e da sexualidade (Rago, 2001), reconhecimento da contribuição de mulheres na ciência (Costa, 2006), dentre uma série de outros exemplos, configuram-se como movimentos ao longo da história por visibilidade, reconhecimento e igualdade.

A continuidade das desigualdades nos dias de hoje é denunciada pela luta diária de movimentos sociais, grupos ativistas, elaborações acadêmicas dentre outras formas de resistência. Estes, por sua vez, evidenciam a desvalorização do discurso que busca a igualdade de direitos, deixando evidente expressões de violências de gênero, que podem ocorrer de maneiras sutis devido à sua presença em níveis estruturais e institucionais. Como exemplo, percebemos estas violências no campo da saúde (Kind et. al, 2013; Albuquerque et. al, 2013), quando analisamos o despreparo de profissionais para atender demandas específicas de mulheres e no mercado de trabalho (Andrade, 2016; Amaral, 2013), situando a desigualdade salarial e o difícil acesso a emprego por parte de pessoas trans. A desigualdade no campo do trabalho, em especial no desenvolvimento de jogos, pode ser apontada em processos judiciais enfrentados pela empresa desenvolvedora do jogo *League of Legends* e em casos como os explicitados por Caetano (2016):

No entanto, encontramos nos últimos quatro anos dois acontecimentos que mostram a reatividade e a resistência por parte de jogadores acomodados em seus privilégios e dispostos a articular-se para confrontar e humilhar, especificamente mulheres, que contestam as normas reiteradas do universo dos jogos eletrônicos. Os acontecimentos são o assédio à crítica de mídia Anita Sarkeesian, que propôs em 2012, a produção da série *Tropes vs Women*, que questiona os padrões de representatividade nos jogos eletrônicos; e em 2014, o Gamergate, no qual uma desenvolvedora foi acusada por seu ex-namorado de ter relações sexuais com um jornalista, de um site especializado em jogos, a fim de receber uma boa review do jogo que havia desenvolvido. (Caetano, 2016, p. 905)

Paralelamente, estes processos - de invisibilização, silenciamento e desvalorização de certos discursos - também se mostram presentes nas interações entre jogadores e jogadoras. As palavras plenas **mute_all** ($X^2 = 10.24$), **reclamar**, ($X^2 = 10.22$) e **mimimi** ($X^2 = 9.47$), presentes na Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) e também **ban** ($X^2 = 25.45$), **chorar** ($X^2 =$

15.15) e **reportar** ($X^2 = 8.32$) da Classe 2 (“Machismo fantasiado de opinião”), ambas pertencentes à segunda publicação, são exemplos desse processo.

Considerando o contexto do jogo, os discursos relacionados à presença de jogadoras, à diminuição de comportamentos violentos ou que remetem, de alguma forma, às lutas por igualdade são considerados por parte desse grupo amostral como algo saturado e inútil, também classificado com o “mimimi¹⁷”. As palavras “chorar”, “reclamar” e o “mimimi”, também presentes na Classe 2 (Pelo direito de ser violento), da primeira publicação, são estratégias para ridicularizar o discurso no ambiente online, enquadrando-o como dramático e não merecedor de atenção ou credibilidade.

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score: 213.25 *Post_2 *coment_125 *gen_2 *gen_1

eu só ri _ quanto **mimimi cara** ui só porque era **mulher** _ como se **homem** não **levasse rage** _ **suave** _ **mulheres** às **vezes ganham free_rage** já teve **partidas** que nas escolhas e bans o **cara falou** você é **mulher**

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score: 16.92 *Post_2 *coment_50 *gen_1

fazendo **publicação** para **reclamar** dos outros para **ganhar** curtida e **aparecer** _ como se você não **fosse reclamar** se uma **mulher** dessas cai na sua queue _ todo dia cai **gente** assim no meu time em ranqueada e nem por isso eu **fico criando publicação** para ridicularizar o **cara** em **facebook**

Na dimensão de um discurso emitido por jogadoras, remete-se à associação ao estereótipo de gênero construído historicamente, que considera mulheres como figuras que constantemente reclamam, que são instáveis emocionalmente e que se valem do drama para socializar suas percepções ou pensamentos (Nogueira, 2012; Nascimento & Gianordoli-Nascimento, 2012).

Por sua vez, os termos “**mute_all**”, “**ban**” e “**reportar**”, apesar de serem consideradas estratégias a ser utilizadas para lidar com a prática anti-esportiva da violência nos jogos (*rage*), aqui é empregada como um recurso silenciador, com intuito de apresentar uma solução prática

¹⁷ A expressão “mimimi” é frequentemente utilizada nos ambientes *online* como forma de desmerecer algum discurso a partir da ironia e ridicularização que, conseqüentemente, gera uma diminuição da importância do que é dito.

e pontual para que o assunto em questão se extinga, como pode ser observado no seguinte segmento de texto:

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score: 190.91 *Post_2 *coment_84 *gen_2 *gen_1

_ ela estava **reclamando** de não poder aprender a jogar sem ser **xingada** _ para isso existe **mute_all** _ então mas ele distorceu a **publicação** dela _ para isso é **só falar** sou **iniciante** e não sou **mulher cara** _ **gente**

Quando pensamos os processos violentos dentro do jogo *League of Legends*, temos sua representação mais comum, e frequente, na forma do *rage*. O *rage*, também conhecido como comportamento tóxico ou de ódio, configura-se como uma postura violenta que usa da linguagem para atingir e desestabilizar outro participante da partida, baseado em uma série de desqualificações à pessoa. Surge, geralmente, mediante um erro de algum jogador ou jogadora que resulta em consequências negativas, ou até mesmo a derrota, para o time. Também pode ser utilizado de forma estratégica, visando desestabilizar a moral do time inimigo. Entretanto mesmo quando utilizado como estratégia, se caracteriza como uma forma de desqualificação violenta e, muitas vezes, preconceituosa. Uma forma de categorizar, dentro do universo de *League of Legends*, os usuários que prejudicam a experiência do jogar de outros participantes da partida é nomeá-los de *trolls*, fazendo alusão à criatura mitológica escandinava que se caracteriza

por ser alta, de má aparência, vive em cavernas e é petrificado ao ser atingido pela luz do dia. A ligação entre este mito e a gíria está justamente no comportamento feio e mau com o objetivo de atingir pessoas a partir do lugar onde moram, sabendo que nada irá acontecer a eles e que estão completamente seguros [...] O artigo [Trolls just want to have fun, 2014] associa o tipo de comportamento a uma manifestação sádica do ser humano. Ou seja, sentir prazer ao ver outras pessoas sofrendo, acabando com a experiência de entretenimento de alguém dentro de um jogo. (Carvalho et al, 2015, p. 3)

Essa imagem de *troll* também se relaciona ao estereótipo de *gamer* tido socialmente como um indivíduo recluso e com baixas habilidades sociais, consequência da permanência no aposento em que se encontra seu console ou computador.

A partir do grafo de similitude da Publicação 2, podemos perceber que a palavra **rage** constitui um núcleo e que seu mundo lexical é composto pelas palavras **levar**, **tomar**, **mundo**, **dar** e **partida**. A análise do núcleo e seus elementos permite inferir quão naturalizada é esta

prática no ambiente, de forma que associa a totalidade de jogadoras e jogadores como praticantes e como receptores dessa violência. Ao analisar o grafo como um todo, considerando a relação entre o núcleo “*rage*” (compreendido como uma prática dentro do jogo) e sua ligação direta com o núcleo “mulher” ao invés de uma ligação direta com o núcleo “jogar”, indica que a violência, apesar de acontecer no ambiente dos jogos é, antes disso, direcionada à classe de mulheres. Este dado nos remete a estatísticas sobre feminicídio e faz lembrar da importância de suscitar discussões sobre violência contra a mulher em diferentes espaços (Machado & Elias, 2018).

A dinâmica representada pela Classe 2 (Pelo direito de ser violento) do dendrograma gerado pela primeira publicação, e pela Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres), do dendrograma fruto da segunda publicação, se constituem como classes que centralizam os aspectos violentos dos jogos, sinalizados pelas palavras plenas **rage** ($X^2 = 45.78$), **xingar** ($X^2 = 13.85$), **foda_se** ($X^2 = 50.21$), **free_rage** ($X^2 = 34.83$) e também ilustram alguns dos alvos aos quais essa violência é direcionada, representado por **mulher** ($X^2 = 57.12$) e **iniciante** ($X^2 = 7.07$). Os segmentos de texto revelam a quão naturalizada e aceita é a violência dentro do *League of Legends* e, conseqüentemente, a prevalência da prática do *rage* entre participantes. Exemplos dessa dinâmica pode ser encontrado nos segmentos de texto abaixo:

Classe 2 (Pelo direito de ser violento) Score = 135.85 *Post_1 *coment_616 *gen_1

não fedando pode jogar onde **quiser** da **forma** que **quiser** mas se feedar vai levar **free_rage** poder ser homem mulher gay hétero branco **negro** e **etc** mas vai **tomar free_rage**

Classe 2 (Pelo direito de ser violento) Score = 145.96 *Post_1 *coment_256 *gen_2

gente que preconceito com nós mulheres credo a gente joga aonde a gente **quiser** meu **deus** vão **toma** no **cu** já levei tanto **free_rage** por ser simplesmente mulher

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score = 222.53 *Post_2 *coment_83 *gen_1 *gen_2

ela que **publicou** se **vitimizando falando** que **tomou rage** por ser **mulher** e que jogava melhor que o time o povo **só pegou** histórico dela e **viu** que os **cara davam rage** por ela ser ruim **mesmo** _ e daí

Identifica-se, a partir das falas explicitadas acima, a constante presença de um comportamento de ódio (*rage*) justificado pelo erro do outro jogador. Um cenário que se

configura nesses termos e conecta grande pluralidade de sujeitos torna-se problemático na medida em que a constante prática da violência pode contribuir para uma dessensibilização do indivíduo em relação às consequências causadas a outrem por suas atitudes. Os exemplos explicitam a visão dessa violência como um comportamento que não apenas é natural como também esperado em certas situações de jogo.

Ainda sobre os espaços de violência dentro do jogo, cabe fazer uma distinção entre duas modalidades de partidas, referidas aqui como Partidas Ranqueadas e Partidas Normais. As partidas ranqueadas, como o nome indica, vão interferir no *ranking* do jogador ou da jogadora, ao passo que as partidas normais não envolvem pontuação, logo não interferem no *ranking*. Ao problematizar o *rage* dentro do *League of Legends*, os segmentos de textos presentes na Classe 4 (*Normal Game é pra se divertir*), referente à segunda publicação, revelam que esta prática, além de comum, torna-se justificável e até mesmo lógica quando se dá em um contexto de partidas ranqueadas. Nas partidas normais, entretanto, mostra-se uma aparente tolerância frente a erros cometidos, ilustrado a partir do seguinte comentário

Classe 4 (Normal Game é pra se divertir) Score: 160.98 *Post_3 *coment_225 *gen_1
normal_game é para se **divertir** zoar mais descontrair no **geral ranqueada** é algo mais **sério** que você **joga** com a intenção de fazer o seu **melhor** e **subir** de **elo** _ não **concorda**

Neste sentido, o caráter competitivo e de raqueamento desse modo de jogo tem um fator determinante na forma como os indivíduos se comportam durante as partidas. Apesar da empresa adicionar mensagens como “Não é fácil se manter calmo algumas vezes, mas se você conseguir, você ganhará mais partidas”¹⁸, como uma tentativa de diminuir comportamentos negativos no jogo, identificando que estes comportamentos se mostram algo característico do meio.

É importante estabelecer um paralelo entre a naturalização da violência considerando o cenário do jogo e fora dele. Em nossa sociedade temos práticas construídas ao longo da história que legitimam a violência em diferentes campos da vida. Como exemplo, podemos citar a violência conjugal contra mulheres, pauta “presente na agenda das políticas públicas de saúde desde os anos 1990” (Kind et al, 2013), na qual, tradicionalmente, um homem se sente autorizado, de alguma forma, a exercer sua força contra uma mulher com a qual se relaciona –

¹⁸ A lista das frases disponíveis a aparecer aleatoriamente durante a tela de carregamento do jogo se encontra disponível no link:
https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/6sm4lx/i_have_forged_a_list_of_all_the_loading_screen/

seja por meio de agressões físicas, morais ou psicológicas. Não negligenciamos aqui outras configurações para a violência doméstica, mas fazemos um recorte para situar a condução da análise, de forma que estes tipos de agressões configuram uma lógica de relação de poder dentro da relação conjugal, na qual um dos lados se sente autorizado a exercer sua soberania para com o outro.

Podemos considerar que uma das justificativas a respeito desse funcionamento encontra-se na forma como meninos são educados para serem “homens hegemônicos” (Trindade & Nascimento, 2004). Além disso, historicamente, mulheres foram negociadas, a partir do casamento, de modo a perpetuar o poder e controle de riquezas das famílias envolvidas, reduzindo essas esposas à ideia de pertence, concedendo assim, o direito do homem, no lugar de dono daquela mulher, tomar as medidas necessárias para o bom funcionamento da casa, mesmo que através da violência (Campos et. al, 2017). A representação histórica desses elementos prevalece na representação que evidencia um comportamento masculino de propriedade sobre a mulher.

Nos jogos, como evidenciado pelo disparador, essa violência se inicia pelo questionamento da presença de mulheres nesse ambiente, passa pelo questionamento da habilidade no jogo a partir do gênero e termina em uma concessão de permanência restrita, delimitando os espaços nos quais podem jogar. Arantes (2016) reafirma este fenômeno em seu estudo, evidenciado como o ambiente online do jogo *League of Legends* se configura como um ambiente sexista, tóxico, e reprodutor de práticas violentas entre jogadores e jogadoras.

Como defendido por Souza (2004), a exclusão é uma forma de violência que se articula de maneira a invisibilizar sujeitos e grupos, estabelecendo uma relação hierárquica entre eles. O autor ressalta ainda que o marco da diferença entre grupos é um dos processos descritos por Tajfel (1982) em sua Teoria da Identidade Social e que corrobora para essa dinâmica identitária. Dessa forma, proponho uma análise dos dados e das dinâmicas dos grupos descritas até então, à luz da identidade Social de Henri Tajfel e considerando dois grupos em interação e disputa social: de jogadores e de jogadoras.

Ao considerar estes grupos, partimos de algumas elaborações realizadas no decorrer deste trabalho. A primeira delas é a de que o universo dos *games*, apesar de ser quantitativamente composto por mais mulheres, é considerado como um ambiente de socialização e sociabilidade tido como masculino. Neste sentido, é concedido ao grupo, a condição de dominantes deste cenário e detentores de um poder social, no que diz respeito a ditar normas de conduta, de socialização e de organização.

A segunda elaboração a ser considerada é que o grupo composto majoritariamente por jogadoras presentes no universo do *League of Legends*, ainda constantemente negligenciadas, se articula com uma parcela de outros jogadores e se constituem como grupo emergente consciente da situação de invisibilidade e da falta de legitimidade de jogadoras, questionando a hegemonia masculina até então vigente e considerando a norma estabelecida como possível de ser alterada (Tajfel, 1983).

A partir desta elaboração inicial, os grupos entram em disputas no ambiente virtual, na qual “membros de uma categoria tenderão a estreitar os seus vínculos e reforçar a sua identidade como grupo social” (Álvaro & Garrido, 2007, p. 283), ao passo que vão buscar formas de atacar o grupo adversário, desqualificando-o e acentuando as diferenças entre eles. O processo no qual é acentuada as diferenças entre os grupos está diretamente relacionado à visão estereotipada da realidade.

Dessa forma, partindo da perspectiva do grupo dominante, o ataque aos membros do exogrupo, tendo por base os papéis de gênero socialmente construídos, se torna uma forma eficaz de assegurar a coerência do discurso do endogrupo, perpetuando e justificando atitudes violentas, visto que se apoiam em aprendizados de práticas históricas. Negligenciar, ignorar ou minimizar as questões e demandas do grupo externo é uma forma não só de economia psíquica para o endogrupo, como também um método de garantir a coerência das atitudes do endogrupo frente às novas adversidades, “pautado em valores e normas sociais daquela cultura da qual faz parte” (Álvaro & Garrido, 2007, p. 273).

Ao pensar na violência pautada em visões estereotipadas discutidas anteriormente, percebemos uma outra função dos estereótipos: a de justificar ações violentas contra membros de outros grupos, como aponta Tajfel (1982). Nesta lógica, flexibiliza-se e relativiza-se o que se entende por práticas violentas, criando cenários desagradáveis e que vão de encontro à proposta de caráter lúdico que é característica dos jogos. Neste sentido, os jogadores pertencentes ao grupo dominante encontram força em argumentos de naturalização do espaço do jogo como característico do convívio masculino para deslegitimar o grupo emergente da prática e participação social da disputa.

Os valores de jogadores e jogadoras passam a ser questionados a todo momento, tendo em vista o conflito diário nos ambientes virtuais. Como Álvaro e Garrido (2007) apontam “a avaliação que uma pessoa faz de si própria depende, em grande medida, da que faz de seu grupo” (p. 278) e, quando as práticas do grupo interno começam a entrar em conflito com os valores internos do sujeito, gera-se um sofrimento que pode levar a mobilidade social –

mudança de grupo – ou à adequação em relação às práticas do grupo, de forma a permanecer nele.

Os chamados “escravocetas”, uma junção das palavras “escravo” + “boceta”, são entendidos por ambos os grupos em questão como homens que não são dignos de respeito, visto que sua prática contempla a defesa de questões que tangem a figura feminina, podendo também serem considerados como “puxa-saco” baseando-se na ideia de que ao agradá-las serão recompensados sexualmente (também referidos neste ambiente como “gados”). Aqueles que são classificados dessa forma, geralmente apresentam uma fala que busca a igualdade na esfera de gênero, alinhando seu discurso ao grupo aqui chamado de emergente.

De forma semelhante, há membros no grupo dominante que são mulheres que se identificam com o discurso do gênero masculino enunciado pelos jogadores, e trazem em seu discurso práticas que perpetuam e justificam a presença de violência nos ambientes dos jogos contra mulheres. Nestes casos, ao concordarem com estes ideais, têm sua posição reafirmada por outros jogadores, distinguindo-as ao considerá-las como verdadeiras “jogadores”, que não se valem de “mimimi” na interação. Esse movimento torna-se preocupante na medida em que corrobora para a perpetuação de uma norma violenta no jogo, que se impõe aos jogadores e jogadoras para que façam parte do grupo ali presente.

Classe 1 (Descrédito [violento] de mulheres) Score = 162.94 *Post_2 *coment_236 *gen_2
cara a mulher é ruim horrível foda_se se é mulher é ruim toma rage de criança parem de ser escravocetas obrigada

Classe 1 (Ninguém é superior a ninguém) Score: 164.98 *Post_1 *coment_339 *gen_1
o quê **querem tirar** as mulheres dos jogos nem **fudendo deixa** elas ali **poxa** eu sou **gamer** antigo e **fiquei anos** torcendo para ter mulher **gamer** também e agora **vem** um **bando** de **filho** da **puta** falar merda **deixa** as **meninas** jogarem também suas bostas

Finalmente podemos compreender como o surgimento de uma identidade de jogadora simboliza um perigo à identidade de jogador, já construída nesse meio. O questionamento da hegemonia do que se entende como jogador por um novo grupo, configura-se em uma luta de poder dentro desse campo, muitas vezes sutil e imperceptível aos envolvidos, que denuncia situações de opressão e violência vividas na esfera relacional de gênero. Entretanto, apesar da configuração violenta do cenário apresentado, ele não é, de forma alguma, carente de ações afirmativas e que buscam a igualdade de gênero e o respeito dentro dos jogos. A próxima seção

busca trabalhar estas questões apresentando algumas iniciativas advindas de campanhas, posicionamentos dentro dos jogos e representatividade de jogadoras dentro do meio.

6.3 Quando a partida acaba, a luta continua

Como dito anteriormente, a existência de situações de violência provoca movimentos de resistência, e no contexto do *League of Legends* estas podem ser percebidas tanto dentro da própria dinâmica do jogo, quanto em ações externas a ele. Dessa forma, reservo este momento para destacar algumas ações criadas por jogadores e jogadoras para combater os comportamentos tóxicos dentro dos jogos, considerando também as formas de resistência que foram construídas ao longo da história para lidar com situações de opressão.

A primeira das elaborações que exponho aqui é referente ao engajamento em discussões *online* a respeito de temáticas que discutam sobre situações de opressão e violência contra grupos de jogadores e jogadoras. Alcântara (2015), ao elaborar uma revisão das diversas variações e apropriações do ciberativismo, aponta para a diferente compreensão por uma série de autores e períodos históricos. Entretanto, para este momento, julgo suficiente nos valer da definição de ativismo computadorizado, que considera o uso de aparelhos digitais como mediadores das relações de comunicação e, portanto, da elaboração em ambientes *online* de movimentos políticos (Alcântara, 2015).

Dessa forma, o surgimento de temáticas que contemplam a desigualdade em diferentes esferas sociais – seja em redes sociais, fóruns de discussão, *blogs* ou qualquer outra via que permita a interação –, podem ser discutidas e problematizadas, demarcando o incômodo de um grupo. Tendo em vista o alcance viabilizado pela internet, os debates elaborados carregam poder de mudança, alcançando grupos que antes não participavam desses debates. Um exemplo é a própria participação de mulheres nas discussões sobre os lugares a serem ocupados no *League of Legends*, mobilizadas pelo disparador da publicação 1 (Figura 7), mesmo quando subentende-se que o convite é feito apenas a outros jogadores.

Os dados analisados revelam esse movimento de resistência e enfrentamento de situações opressoras por parte dos respondentes. A Classe 1 (Ninguém é superior a Ninguém), da primeira publicação e a Classe 2 (“Machismo fantasiado de Opinião”) da segunda publicação, destacam o confronto desse grupo emergente que questiona a violência tida como natural nesse ambiente dos jogos. A partir das palavras plenas **mulher** ($X^2 = 47.83$), **homem** ($X^2 = 22.38$), **melhor** ($X^2 = 21.1$), **direito** ($X^2 = 18.06$), **igual** ($X^2 = 10.34$), da Classe 1, podemos perceber o embate a discursos que reproduzem práticas preconceituosas, por meio de falas que

contemplam a igualdade entre gêneros e de discursos que não relacionam o gênero ao desempenho dentro dos jogos.

Classe 1 (Ninguém é superior a ninguém) Score: 153.28 *Post_1 *coment_377 *gen_1
acho que **league_of_legends** é só um jogo e assim como um **homem mulher** tem os **mesmos direitos** tinha uma amiga no desafiante e espero ver muitas **mulheres** no **competitivo machismo** tá demais

Classe 1 (Ninguém é superior a ninguém) Score: 133.25 *Post_1 *coment_608 *gen_1
***gen_2**

inclusive tinham que ter mas **mulheres** no **league_of_legends** e **mulher** não **precisa** jogar só de suporte _ puta que pariu não **entende** esse tipo de **pergunta cara** tanto **homem** como a **mulher** no jogo é a **mesma** porra só não feedar a desgraça do time inimigo não importa a lane

Os segmentos evidenciam o esforço de articular opiniões tolerantes com o grupo agressivo. Entretanto também podemos perceber a partir do último comentário que já existe uma saturação do tema e, muitas vezes, leva a uma exposição de opinião carregada de agressividade.

A Classe 2 (“Machismo fantasiado de opinião”), por sua vez, busca demonstrar através de palavras plenas como **opinião** ($X^2 = 18.28$), **reflexo** ($X^2 = 16.2$) e **crítica** ($X^2 = 9.15$), argumentações por parte desse grupo que, em um primeiro momento, parece refletir um discurso de igualdade, mas são carregados de um discurso preconceituoso que se encontra no subtexto.

Classe 2 (“Machismo fantasiado de opinião”) Score: 47.93 *Post_2 *coment_133 *gen_1
***gen_2**

_e eu aqui apenas observando o machismo fantasiado de **opinião** _ não pode negar que **acontece** muito no **league_of_legends** isso que o cara falou né _ mas se ela é ruim fazer o que

O segmento anterior é relevante para análise no sentido de que há uma incoerência nas opiniões emitidas pelos respondentes do disparador. Ao passo que alguns dizem que “sexo” ou “gênero” não define habilidade, por vezes se contradizem ao justificar sua afirmação, atribuindo baixa habilidade e desempenho às experiências prévias com jogadoras.

É preciso considerar que as reivindicações por igualdade de gênero se conectam às relações de poder presentes em nossa sociedade (Scott, 1995) e se apresentam também na dinâmica relacional no ambiente dos jogos. O questionamento dessa naturalização se configura como uma das formas de resistência de jogadores e jogadoras. Exemplo disso é a forma como a posição de “suporte”, dentro do jogo, é significada em comparação às outras.

De forma geral, o “suporte” tem como função básica na partida providenciar proteção e cuidados aos outros membros da equipe, além de ser uma posição que é diretamente relacionada à função do “atirador”, visto que dividem a mesma rota no início do jogo. Já ao “atirador” é reservado o papel de eliminar os inimigos e os obstáculos no caminho até a base inimiga. Apesar de serem papéis pensados em uma lógica de composição de time, cabe nos questionar por que, então, a posição de “suporte” é tida pela comunidade como uma posição tipicamente associada ao gênero feminino: a relação remonta justamente às construções sociais estereotipadas a respeito dos papéis de gênero, que buscam instituir a todo momento formas únicas de compreender a realidade.

Ao conceber o “suporte” como posição do gênero feminino, detentora de uma essência relacionada ao cuidado (Araújo, 2005), cabe então ao gênero masculino assumir as outras quatro posições que se relacionam diretamente a uma maior atividade e tomada de decisão (Nascimento & Gianordoli-Nascimento, 2012), focadas no combate. Dessa forma, papéis de protagonismo são concedidos e estes são mais valorizadas pela comunidade dos jogos.

Dada essa configuração violenta dentro do universo dos jogos, temos também campanhas que buscam combater o machismo neste meio. A campanha *#MyGameMyName*¹⁹, lançada pela ONG *Wonder Woman Tech*, convida as jogadoras a marcarem presença nos jogos, a partir do seu nick, da forma de se posicionar, resistindo contra formas de silenciamento e invisibilização dentro dos jogos. Isso porque uma das estratégias utilizadas por muitas jogadoras no ambiente *online* para evitar o assédio sexual e o *bullying* é a utilização de *nicks* masculinos e a adaptação no modo de falar. A campanha teve adesão de diversas atletas de *e-sports* e de figuras públicas que compartilharam as ideias da campanha auxiliando em sua propagação. A seguinte imagem ilustra as lutas dessa campanha a partir de um comentário direcionado a uma jogadora

¹⁹O site oficial da campanha pode ser acessado em: <http://www.mygamemyname.com/en>

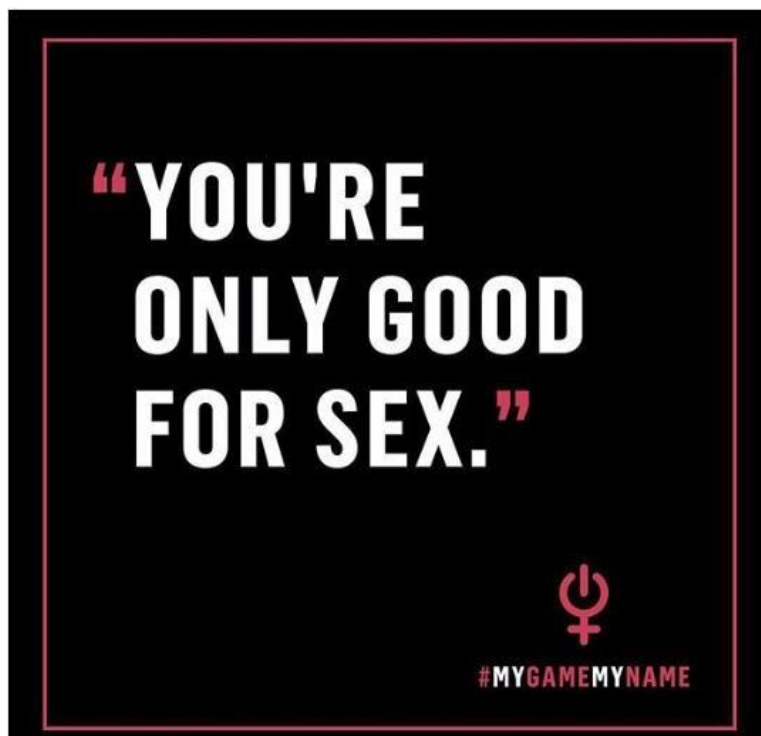


Figura 14. Você só é boa para sexo.

Fonte: Recuperado de @mygamemynome [Instagram], em setembro de 2018 em <https://www.instagram.com/p/BcdiUqRhqKA/>.

A Classe 3 (Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser), da primeira publicação, apresenta discussões a respeito da presença de jogadoras dentro do jogo, dissociando sua imagem à de posições tradicionalmente associadas a elas. Partindo das palavras plenas que se relacionam às posições presentes nos jogos (**adc** [$X^2 = 136.48$], **top** [$X^2 = 82.9$], **diamante** [$X^2 = 89.67$]) buscam demarcar sua presença e ocupar espaços distintos, reafirmando sua classe como jogadoras e sua presença em *rankings* altos dentro do jogo.

Classe 3 (Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser) Score: 764.30 *Post_1 *coment_631 *gen_1 *gen_2

_ tem aquela **menina** de 13 **anos** que é **platina main adc** _ eu ia falar que é a sasá mas seria muito tóxico _ **jogo mid adc** e **suporte** e sou **platina 3** _ eventualmente **jogo top** e **jungle** também e **carrego** ou dou coro em muito homem por ai

Classe 3 (Lugar de mulher [no jogo também] é onde ela quiser) Score: 619.24 *Post_1 *coment_50 *sex_2 *sex_1

_ sou mulher **jogo mid** ou **adc** ou **suporte** ou **top** vasta escolha de **campeões** sou **platina 3** e confesso que fiquei com **preguiça** de evoluir tenho grande chances de evoluir para **diamante** tranquilamente pois meu e eu ter buceta não me diferencia de ninguém

Os segmentos listados são bons exemplos para mostrar o enfrentamento de concepções equivocadas nesse meio. Eles se pautam na experiência e conhecimento dos próprios jogadores e jogadoras, demarcando a presença de mulheres no jogo, além de sinalizar que ocupam altos *rankings* dentro do jogo. Esta prática se mostrou comum em outros segmentos de texto da classe, na qual jogadores e jogadoras listaram Streamers ou jogadoras profissionais como forma de legitimar sua fala.

Para além destas considerações, como forma de expandir e aumentar a perspectiva de ações que contribuem para práticas de resistência, podemos ressaltar a função de legenda da plataforma *Youtube*, que aumenta a acessibilidade ao propiciar que certos conteúdos cheguem a espaços e pessoas que não compreendem outras línguas fluentemente (Colacique, 2013). O consumo de conteúdos pertinentes de canais estrangeiros e nacionais a respeito de debates atuais e em diversos idiomas é enriquecedor, como por exemplo, as produções de Anita Sarkeesian, que problematizam estereótipos e representações de mulheres na cultura *pop*.

Finalmente, no cenário brasileiro, temos como exemplo a campanha promovida pela desenvolvedora de *games* e ilustradora Kaol Porfírio, criado em 2015. A campanha busca apresentar, a partir de uma série de ilustrações, personagens femininas representativas do universo geek, além de mulheres importantes na história. Para além do resgate mencionado, esta estratégia, busca retirar de um anonimato muitas vezes imposto sobre elas, e funciona como enfrentamento a golpes diários de invisibilização, ao oferecer o destaque e protagonismo a figuras femininas.



Figura 15. Lute como uma garota.

Fonte: Recuperado de League of Legends BR, em abril de 2019 em <https://br.leagueoflegends.com/pt/media/art/dia-internacional-da-mulher-fight-girl>.

Como proposto anteriormente, esta subseção visa trazer à tona alguns movimentos que simbolizam resistência dentro do universo dos jogos. Estas lutas são contínuas e não se encerram com o término das partidas. As publicações estudadas são exemplos disso. Todavia, é importante reconhecer que existem ações, de diferentes origens, que buscam transmitir uma mensagem de igualdade e valorização em meio a um cenário tão violento, como constatado. Ao reconhecer que o jogo não termina em si, ampliamos nossa possibilidade de análise, criando alternativas de intervenção a partir desse ambiente.

Evidenciam-se, por meio desta discussão, as potencialidades da Cibercultura, principalmente no que diz respeito à viabilização de produção de espaços de discussão e socialização virtual. As rupturas e continuidades das desigualdades das dinâmicas de gênero ganham novos palcos e novos participantes, visto o potencial de conectividade viabilizado pela internet. É notória a capilarização que essas discussões e práticas podem ganhar por meio do ciberespaço que permitem que os debates aconteçam envolvendo segmentos sociais diversificados, contribuindo para formação de vínculos e grupos sociais diversificados, bem como o sentimento de pertença social. É neste sentido que Souza (2004) ressalta como a dinâmica identitária, em constantes conflitos, pode transformar processos de exclusão em laços de solidariedade, como apresentado anteriormente em comentários de vários jogadores, que revelam defender um ambiente de jogo saudável e permissível a todos e todas presentes.

FIM DO JOGO 7 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao problematizar como os ambientes dos jogos podem reproduzir práticas violentas presentes em nossa sociedade, nos deparamos com violências em níveis simbólicos que se instalaram na sociedade ao longo do tempo. Apesar da lente de análise deste trabalho passar pela categoria de gênero, identificamos situações violentas que atravessam as categorias de raça, classe e geração. Neste sentido podemos perceber como o ambiente *online* está diretamente relacionado com o ambiente *offline*, engendrando processos subjetivos a partir das relações entre os sujeitos.

Dizer que o ambiente deste jogo é violento, entretanto, não significa dizer que os jogadores e jogadoras serão influenciados de forma definitiva a serem violentos, em um processo unilateral e passivo, mas justamente denunciar que a violência presente no meio pode ser oriunda de processos historicamente construídos e externos a este meio. Os autores Golart et. al (2017), inclusive, demonstram que há possibilidade de elaboração de espaços saudáveis para a promoção de um crescimento coletivo e participativo, para além das experiências do jogo.

Considerar a categoria de gênero neste trabalho é também reconhecer a presença de fortes estereótipos em nossa sociedade, que funcionam como norteadoras de relações sociais. Significa também perceber a importância que a educação como via de quebra de padrões e preconceitos, a fim de combater estes estereótipos e produzir sujeitos pensantes e menos preconceituosos. Significa reconhecer que o lazer é lúdico, e que o lúdico também é político, ao passo que podemos identificar tanto em brincadeiras infantis quanto em jogos digitais representações de papéis de gênero, por exemplo, que orientam as práticas de brincar e de jogar.

O software IRAMUTEQ, ao traçar caminhos para uma análise que parte de perspectivas quantitativas, possibilita uma visão objetiva do objeto estudado e orienta nosso olhar sobre o fenômeno. Entretanto é preciso ressaltar a existência de outros caminhos, que podem contribuir de forma positiva para o estudo das relações de gênero no ambiente estudado. É importante destacar que, em função do tempo e também dos limites relacionados às escolhas metodológicas, os dados utilizados para a construção desta pesquisa não se esgotaram, podendo apresentar ainda aspectos únicos das relações não presentes nos segmentos de texto, porém significativos enquanto processos relacionais.

Finalmente, observar as disputas de gênero no ambiente do jogo de League of Legends considerando os agenciamentos a partir da identidade social, permitiu compreender mais a

fundo de que forma jogadores e jogadoras se mobilizam e agrupam-se para discutir temáticas distintas, porém presentes em seu cotidiano. Como mencionado anteriormente, os jogos não existem em um vácuo: eles fazem parte de aspectos culturais da população e precisam ser compreendidos como tal. Neste sentido, acreditamos ter contribuído, para o desenvolvimento de uma visão menos limitante e mais inclusiva dentro do campo da psicologia acerca deste fenômeno.

CRÉDITOS FINAIS - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albuquerque, G. A.; Garcia, C. M.; Alves, M. J. H.; Queiroz, C. M. H. T.; Adami, F. (2013). Homossexualidade e o Direito à Saúde: um desafio para as políticas públicas de saúde no Brasil. *Saúde em Debate*, 37(98), pp. 516-524. Recuperado em março de 2019 em <http://www.scielo.br/pdf/sdeb/v37n98/a15v37n98.pdf>.
- Alcântara, L. M. (2015). Ciberativismo e movimentos sociais: mapeando discussões. *Aurora: revista de arte, mídia e política*, 8(23), pp. 73-97. Recuperado em maio de 2019 em <https://revistas.pucsp.br/aurora/article/view/22474/18888>.
- Almeida, L. R.; Silva, A. T. M. C.; Machado, L. S. (2013). Jogos para Capacitação de Profissionais de Saúde na Atenção à Violência de Gênero. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 37(1), pp. 110-119. Recuperado em dezembro de 2018 em https://www.researchgate.net/publication/307674809_Games_for_the_training_of_health_professionals_in_attention_to_gender_violence.
- Álvaro, J. L.; Garrido, A. (2007). *Psicologia Social: perspectivas psicológicas e sociológicas*. Trad. Miguel Cabrera Fernandes. São Paulo: McGraw-Hill.
- Alves, L. R. G. (2002, jul/dez). Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, 11(18), pp. 437-446. Recuperado em fevereiro de 2019 em <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/issue/viewFile/239/138/>.
- Amaral, G. (2013). Os desafios da inserção da mulher no mercado de trabalho. *Itinerarius Reflectionis*, 8(2). <https://doi.org/10.5216/rir.v2i13.22336>. Recuperado em fevereiro de 2019 em <https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/22336>.
- Andrade, T. (2016). *Mulheres no mercado de trabalho: onde nasce a desigualdade?* [Estudo Técnico]. Consultoria Legislativa da Câmara dos Deputados. Recuperado em fevereiro de 2019 em https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/estudos-e-notas-tecnicas/publicacoes-da-consultoria-legislativa/areas-da-conle/tema7/2016_12416_mulheres-no-mercado-de-trabalho_tania-andrade.
- Andrêo, C.; Peres, W. S.; Tokuda, A. M. P.; Souza, L. L. (2016). Homofobia na construção das masculinidades hegemônicas: queerizando as hierarquias entre gêneros. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 16(1), pp. 46-67. Recuperado em abril de 2019 em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v16n1/v16n1a04.pdf>
- Aranha, G. (2004) O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. *Ciências & Cognição*, 1(3), pp. 21-62. Recuperado em maio de 2019 em <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/m34421.pdf>.
- Arantes, M. L. P. (2016). *Sexismo nos Campos de Justiça: o posicionamento de marca interferindo na jogabilidade de League of Legends* (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.

- Araújo, M. F. (2005). Diferença e igualdade nas relações de gênero: revisando o debate. *Psicologia Clínica*, 17(2), pp. 41-52. Recuperado em abril de 2019 em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pc/v17n2/v17n2a04.pdf>.
- Araújo, M.; Postól, M. K.; Bruckheimer, A. D.; Hounsell, M. S.; Woelner, S. S.; Soares, A. V. (2014, jan/mar). Realidade virtual: efeitos na recuperação do membro superior de pacientes hemiparéticos por acidente vascular cerebral. *Arquivos Catarinenses de Medicina*, 43(1), pp. 15-20. Recuperado em maio de 2019 em <http://www.acm.org.br/revista/pdf/artigos/1267.pdf>.
- Ariès, P. (1981). *História Social da Criança e da Família*. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC.
- Baranita, I. M. C. (2012). *A importância do jogo no desenvolvimento da criança* (Dissertação de Mestrado). Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa, Portugal. Recuperado em janeiro de 2019 em <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>.
- Caetano, M. A. (2016, set). Joguem como mulheres ou como garotas!. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157310.pdf>.
- Camargo, B. V.; Justo, A. M. (2013). *Tutorial para uso do software de análise textual IRAMUTEQ* [Manual]. Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição - LACCOS, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil. Recuperado em agosto de 2018 em <http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/tutoriel-en-portugais>.
- Campos, S. O.; Scorsolini-Comin, F.; Santos, M. A. (2017). Transformações da conjugalidade em casamentos de longa duração. *Psicologia Clínica*, 29(1), pp. 69-89. Recuperado em maio de 2019 em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652017000100006
- Canuto, A. A. A. (2016). *(Re)visitando personagens, cenários e vozes: nas tramas sobre o "sujeito" do feminismo no Blogueiras Feministas* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. Recuperado em janeiro de 2019 em http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/BUBD-ACWF52/dissertac_a_o_alice_canuto.pdf?sequence=1
- Carnero, M. A. B. (2014). *A magnífica história dos jogos*. Recuperado em março de 2019 em <http://www.cartaeducacao.com.br/aulas/a-magnifica-historia-dos-jogos>.
- Carson, A. C. (1995). Entrelaçando consensos: reflexões sobre a dimensão social da identidade de gênero da mulher. *Cadernos Pagu*, (4), pp. 187-218. Recuperado em janeiro de 2019 em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1768/1823>.
- Carvalho, V.; Teixeira, C.; Carvalho, B. (2015). Jogadores Tóxicos: uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147938.pdf>.
- Castells, M. (2007). *A galáxia Internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

- Cellard, A. (2008). A análise documental. Em: J. Poupart; J.-P. Deslauriers; L.-H. Groulx; A. Laperrière; R. Mayer; A. P. Pires. *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes.
- Colacique, R. (2013). *Acessibilidade para surdos na Cibercultura: os cotidianos nas redes e na educação superior online*. (Dissertação de Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.
- Costa, M. C. (2006, jul/dez). Ainda somos poucas - Exclusão e invisibilidade na ciência. *Cadernos Pagu*, (27), pp. 455-459. Recuperado em março de 2019 em <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332006000200018>.
- Dallabona, S. R.; Mendes, S. M. S. (2004). O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Rev. Divulg. Téc.-Cient. ICPG*, 1(4), pp. 107-12. Recuperado em abril de 2019 em <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>.
- D'Anastasio, C. (2018, junho 11). Current and Former Employees Sue Riot Games for Gender Discrimination [Site]. Recuperado em janeiro de 2019 em <https://kotaku.com/current-and-former-employees-sue-riot-games-for-gender-1830262786>.
- D'Anastasio, C. (2018, julho 8). Inside the culture of sexism at Riot Games [Site]. Recuperado em janeiro de 2019 em <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.
- Falkembach, G. A. M. (2008). *O lúdico e os jogos educacionais*. Recuperado em fevereiro de 2019 em http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf.
- Ferreira, P. A.; Esteves, F.; Monteiro, M. B. (2007). Violência em Jogos Eletrônicos e Reações Emocionais a Imagens da Vida Real: a hipótese da dessensibilização. *Percursos da Investigação em Psicologia Social e Organizacional*, 2, pp. 119-143. Recuperado em janeiro de 2019 em https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/3031/1/2007_Arriaga_Esteves_Monteiro_DessensibilizacaoEmocional.pdf.
- Fragoso, S.; Recuero, R.; Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina. Recuperado em outubro de 2018 em <https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2017/11/pesquisa-na-internet-fragoso-inteiro.pdf>
- Fragoso, S.; Recuero, R.; Caetano, M. (2017). Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Lumina*, 11(1), pp. 1-21. Recuperado em abril de 2019 em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/180148/001070659.pdf>.
- Gavillon, P. Q.; Maraschin, C. (2016). Políticas cognitivas e aprendizagem no desenvolvimento de um jogo locativo. *Barbarói*, (46), pp. 50-66. Recuperado em maio de 2019 em <https://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/5079/5979>.
- Golart, J. B.; Kroeff, R. F. S.; Gavillon, P. Q. (2017). Aprendizagem Colaborativa e Violência entre Jogadores de League of Legends. *Informática na Educação*, 20, pp. 103-116.

Recuperado em maio de 2019 em <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/67988>.

- Goulart, J. B. (2015). *Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends* (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.
- Gomes, D. N.; Maciel, G. A.; Araújo, L. F.; Martins, V. F. (2014). O aprendizado de Game Design no ensino médio através de projetos de jogos de Tabuleiro. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_O%20Aprendizado%20de%20Game%20Design.pdf.
- Guedes, M. E. F. (1995). Gênero, o que é isso?. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 15(1-3), pp. 4-11. Recuperado em janeiro de 2019 em <http://www.scielo.br/pdf/pcp/v15n1-3/02.pdf>.
- Gurgel, S. S.; Taveira, G. P.; Matias, E. O.; Pinheiro, P. N. C.; Vieira, N. F. C.; Lima, F. E T. (2017). Jogos Educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. *Rev. Min. Enferm.*, 21(1016), pp. 1-6. Recuperado em março de 2019 em <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/30152>.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens: o jogo como elemento cultural*. São Paulo: Perspectiva.
- Jensen, L. (2017). E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Brasil.
- Kind, L.; Orsini, M. L. P.; Nepomuceno, V.; Gonçalves, L.; Souza, G. A.; Ferreira, M. F. F. (2013). Subnotificação e (in)visibilidade da violência contra mulheres na atenção primária à saúde. *Cad. Saúde Pública*, 29(9), p.1805-1815. Recuperado em maio de 2019 em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X2013000900020.
- Kohan, W. O. (2003). Infância e educação em Platão. *Educação e Pesquisa*, 29 (1), pp. 11-26. Recuperado em março de 2019 em <http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n1/a02v29n1.pdf>.
- Kurtz, G. B. (2017). Manifestação de violência simbólica contra mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. *Revista Metamorfose*, 2(1), pp. 90-109. Recuperado em janeiro de 2019 em <https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312/14780>.
- Lamoglia, C. V. A.; Minayo, M. C. S. (2009). Violência conjugal, um problema social e de saúde pública: estudo em uma delegacia do interior do Estado do Rio de Janeiro. *Ciência & Saúde Coletiva*, 14(2), pp. 595-604. Recuperado em abril de 2019 em <https://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232009000200028>.
- Lemos, A. (2005). Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão. *XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Recuperado em abril de 2019 em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>.
- Lemos, A. (2007). Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. Em: A. S. Médola, D. Araújo & F. Bruno. (Orgs.). *Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática* (pp. 277-293). Porto Alegre: Editora Sulina.

- Lemos, A. (2015). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 7. ed. Porto Alegre: Sulina.
- Lévy, P. (2010). *Cibercultura*. 3. ed. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34. (Obra publicada originalmente em 1999).
- Lévy, P. (2011). *O que é virtual?*. 2. ed. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34. (Obra publicada originalmente em 1996).
- Machado, A. (2002). Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. *XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*, Salvador, Bahia, Brasil. Recuperado em maio de 2019 em <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9131a28436128d20687f11f8e2bf62e8.pdf>.
- Machado, E. (2002). O Ciberespaço como fonte para os Jornalistas. *Associação Latino-americana de pesquisadores em Comunicação*, Santa Cruz de La Sierra, Bolívia. Recuperado em janeiro de 2019 em https://facom.ufba.br/jol/pdf/2002_goncalves_ciberespacofonte.pdf.
- Machado, I. V.; Elias, M. L. G. G. R. (2018). Femicídio em cena - Da dimensão simbólica à política. *Tempo Social, revista de sociologia da USP*, 30(1), pp. 283-304. Recuperado em abril de 2019 em <http://www.scielo.br/pdf/ts/v30n1/1809-4554-ts-30-01-0283.pdf>.
- Mendes, B. G. (2015). *Flávias, Fernandas e Marias, sem chuteiras: a inserção de mulheres em Torcidas Organizadas de Futebol em Belo Horizonte/MG* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.
- Mendes, A. A. M.; Medrado, A. (2018). Mais que um jogo: a relação entre o League of Legends e o consumo de bens virtuais por mulheres gamers. *41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Joinville, Santa Catarina, Brasil. Recuperado em fevereiro de 2019 em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0413-1.pdf>.
- Menti, D. C.; Araújo, D. C. (2017, jan/jun). Violência de Gênero contra Mulheres no Cenário dos eSports. *Conexão - Comunicação e Cultura - UCS*, 16(31), pp. 73-88. Recuperado em março de 2019 em <http://www.ucs.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948/3029>.
- Miranda, G. L. (2007). Limites e possibilidades das TIC na educação. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*, 3, pp. 41-50. Acesso em maio de 2019 em <http://ticsproeja.pbworks.com/f/limites+e+possibilidades.pdf>.
- Moreira, J. O. (2010). Mídia e Psicologia: considerações sobre a influência da internet na subjetividade. *Psicologia para América Latina*, (20). Acesso em 22 de maio de 2019 em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X201000020000.
- Nascimento, A. R. A.; Gianordoli-Nascimento, I. F. (2012). Relações de Gênero. Em K. Deslandes, E. Lourenço (Orgs.). *Por uma cultura dos Direitos Humanos na Escola: princípios, meios e fins* pp. 91-102. Belo Horizonte: Fino Traço.
- Nogueira, C. (2012). O gênero na Psicologia Social e as Teorias Feministas. *Dois Caminhos Entrecruzados*. Em F. T. Portugal; A. M. Jacó-Vilela. (Orgs.). *Clio-psyché: gênero, psicologia, história*. Rio de Janeiro: NAU.

- Oliveira, M. M. (2007). *Como fazer pesquisa qualitativa*. Petrópolis: Vozes.
- Oliveira, F. C. (2013). "*Pau neles, não nos nossos*": As representações sociais do tráfico de drogas na revista *Veja* (1968-2010) e suas implicações nas dinâmicas identitárias (Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil).
- Pacheco, A. C. L.; Nogueira, M. M. B. (2016). Mulher negra: interseccionando gênero, raça, classe, cultura e educação. *Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, 25 (45), pp. 89-99. Recuperado em abril de 2019 em <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/2287/1593>
- Piaget, J. (1990). *A Formação do Símbolo na Criança*. Editora: Livros Técnicos e Científicos
- Poels, Y.; Annema, J. H.; Zaman, B.; De Grooff, D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *IADIS Internacional Journal*, 10(1), pp. 1-16. Recuperado em março de 2019 em <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>.
- Rago, M. (2001). Feminizar é preciso - por uma cultura filógina. *São Paulo em Perspectiva*, 15(3), pp. 58-66. Recuperado em outubro de 2018 em <http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n3/a09v15n3.pdf>.
- Ramos, D. K. (2013). Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. *Ciências & Cognição*, 18(1), pp. 19-32. Recuperado em março de 2019 em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v18n1/v18n1a02.pdf>.
- Retondar, J. J. M.; Bonnet, J. C.; Harris, E. R. A. (2016, jan/mar). Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, 38(1), pp. 3-10.
- Rodrigues, M. M. P.; Menandro, P. R. M. (2008, jun). Lógicas metodológicas: trajetos de pesquisa em psicologia. *Bol. psicol.*, 58(128), pp. 121-126. Recuperado em maio de 2019 em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bolpsi/v58n128/v58n128a09.pdf>.
- Rodrigues, E.; Molz, R. F. (2014). Physio-DRH: desenvolvimento de game inclusivo para aplicação na recuperação do equilíbrio corporal. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/computing/short/23_allcomputingshortpages.pdf.
- Sá-Silva, J. R.; Almeida, C. D.; Guindani, J. F. (2009, jul). *Pesquisa documental*: pistas teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira de História & Ciências Sociais*, 1(1), pp. 1-15. Recuperado em janeiro de 2019 em <https://www.rbhcs.com/rbhcs/article/view/6/pdf>.
- Salviati, M. E. (2017). *Manual do Aplicativo Iramuteq* (versão 0.7 Alpha 2 e R Versão 3.2.3) [Manual]. Planaltina. Recuperado em agosto de 2018 em <http://iramuteq.org/documentation/fichiers/manual-do-aplicativo-iramuteq-par-maria-elisabeth-salviati>.
- Sarkeesian, A. (2013, Março 7). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. [Arquivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&t=9s.

- Sarkeesian, A. (2013, Maio 28). *Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games*. [Arquivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs&t=1377s.
- Sarkeesian, A. (2013, Agosto 1). *Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games*. [Arquivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM&t=41s.
- Santaella, L. (2004). Sujeito, Subjetividade e Identidade no Ciberespaço. Em L. Leão (Org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, SENAC.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. Belo Horizonte: Paulus Editora.
- Santaella, L. (2009) *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage do Brasil.
- Sarmet, M. M. (2012). Contribuições da psicologia social no estudo da interação entre jogo e jogador. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S1.pdf.
- Scott, J. (1995). Gênero: uma Categoria Útil de Análise Histórica. *Educação e Realidade*, 20 (2), pp.71-99. Recuperado em abril de 2019 em <https://seer.ufrgs.br/educacaoe realidade/article/view/71721/40667>.
- Senna, S.; Ramos, F. D.; Lima, A.; Raguze, T.; Junior, C. S. (2017). A Participação de Mulheres no Universo dos Esportes Eletrônicos. *Gamepad - Seminário de Games e Tecnologia*, Novo Hamburgo, RS, Brasil. Recuperado em março de 2019 em <https://www.feevale.br/Comum/midias/fa9043c9-c9de-47d8-ae4d-02f75b795028/Gamepad%20v%20%2010%202017.pdf>.
- Silva, R. C. (2010). Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Contemporânea*, 8(2), pp. 120-131.
- Soares, T. (2014). Abordagens Teóricas para Estudos Sobre a Cultura Pop. *Logos* 41, 2(24), pp. 1-14. Recuperado em março de 2019 em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>.
- Souza, A.; Camurugy, L.; Alves, L. (2009). Games e gênero: a emergência dos personagens Femininos. *XV SBGames*, São Paulo, SP, Brasil. Recuperado em março de 2019 em http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf.
- Souza, L. (2004) Processos de categorização e identidade: solidariedade, exclusão e violência. Em: L. Souza & Z. Trindade (orgs.). *Violência e exclusão: convivendo com paradoxos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, pp. 54-74.
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Nova York: Bantam Spectra.
- Tajfel, H. (1982). *Grupos Humanos e Categorias Sociais - I*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Tajfel, H. (1983). *Grupos Humanos e Categorias Sociais - II*. Lisboa: Livros Horizonte.

- Torres, T. (2016). O fenômeno dos memes. *Ciência e Cultura*, 68(3), pp. 60-61. Recuperado em maio de 2019 em <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v68n3/v68n3a18.pdf>
- Trindade, Z. A. & Nascimento, A. R. A. (2004). O homossexual e a homofobia na construção da masculinidade hegemônica. Em L. Souza & Z. A. Trindade (Orgs.). *Violência e exclusão: convivendo com paradoxos*. (pp. 146-162). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Trindade, Z. A.; Nascimento, A. R. A.; Gianordoli-Nascimento, I. F. (2006). Resistência e mudança: representações sociais de homens e mulheres ideais. Em: A. M. O. Almeida; M. F. S. Santos; G. R. S. Diniz; Z. A. Trindade. (Orgs.). *Violência, exclusão social e desenvolvimento humano: estudos em representações sociais*, pp. 187-213. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- UOL Esportes. (2019, fevereiro 16). *Equipe de League of Legends é acusada de machismo em jogo contra mulheres*. Acesso em fevereiro de 2019 em <https://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/2019/02/16/equipe-de-league-of-legends-e-acusada-de-machismo-em-jogo-com-time-feminino.htm>.
- Vygotsky, L. S. (1989). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

APÊNDICE A

Padronizações Realizadas e Glossário

Linguagem formal

Algumas palavras foram alteradas a fim de alcançar uma padronização da linguagem coloquial das redes sociais para um nível mínimo de formalidade, preservando na medida do possível as características singulares das interações do grupo. A padronização foi necessária a fim de evitar prejuízos na etapa de CHD.

“Add” → adicionar	“Fodas” → Foda_se	“Macho” → homem	“Mina/Guria” → mulher
“Nego/Mago/Lek” → Cara	“Post/postar” → publicação/publicar	“Pra” → Para	“Puto” → Bravo
“Tá” → está	“Traveco” → travesti	“Tu” → Você	“Viado” → gay
Variações que se referiam às genitália feminina e masculinas foram substituídas pelo termo com mais ocorrência: “buceta” e “pau”, respectivamente.			
As ocorrências de “mas” e “mais” foram adaptadas para a norma vigente da Língua Portuguesa, assim como adaptações em concordância que não alterasse o sentido das frases.			

Quadro A- 1: Padronização de expressões coloquiais utilizadas nos comentários e correspondência em linguagem formal.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Gírias do grupo

Expressões cotidianas dos grupos de *Facebook* foram adaptadas para melhor corresponder ao seu sentido original a partir de tentativa-e-erro até alcançar o que mais preservaria o significado geral das interações. Nos casos em que não houve consenso sobre tal “tradução” optamos por manter a expressão, adaptando apenas para leitura do *software*. Palavras utilizadas em inglês também foram traduzidas e acrescidas à esta categoria por notarmos uma prevalência do uso deste em prol do termo em português.

“Autofill” → preenchimento automático	“Bang” → crítica	“Blá blá blá” → mimimi	“Cenário gamer” → cenário dos jogos
“Feed” → página	“Fino do fino” → fino_do_fino	“Game” → jogo	“Level” → nível
“Like” → curtida	“Se pá” → talvez	“Server” → servidor	“True da true” → verdade
<p>Variações que se referiam ao equipamento <i>hardware</i>, tais como “pc”, “note” e “notebook”, entre outras, foram padronizadas para “computador”.</p>			
<p>Expressões baseadas em conjugação do verbo informal “pistolar”, vindo da gíria “ficar pistola” ou se irritar em excesso com algo, foram padronizadas para “free_rage” a fim não perder de vista a temática central das discussões: a saber, as ocasiões em que jogadoras sofriam ataques compreendidos como gratuitos, desnecessários ou baseados em fatores outros que não seu desempenho em jogo.</p>			

Quadro A - 2: Padronização de expressões das redes sociais utilizadas nos comentários e correspondência utilizada no *corpus*.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Termos do jogo

Palavras e expressões que muitas vezes só fazem sentido para aquelas e aqueles inseridos no contexto do jogo foram padronizadas majoritariamente apenas em sua ortografia. Foi feita a decisão por explicar o que tais termos significam ao invés de buscar adaptá-los para a comunidade externa às mecânicas do *League of Legends* ou outros jogos do tipo.

“Champ” → campeão	“Cotoquisse” → inabilidade	“Champion pool” → variedade de campeões	“Cenário gamer” → cenário dos jogos
“Elo job” → elo_job	“FF” → desistência	“Free Rage” → free_rage	“GG” → vitória
“High elo” → elo_alto	“LoL”/“lolzinho” → League_of_Legends	“Matchups” → combinações	“Mute all” → mute_all
“Normal game” → normal_game	“Pick” → escolhas	“Pickoff” → pick_off	“PDL” → pontos_de_liga
“Rankeada”/“Ranked” → ranqueada	“Role” → função	“Tf” → team_fight	“Win rate” → taxa de vitória
A escrita dos termos que se referem às funções do jogo foram padronizadas para “top”, “jungle”, “mid”, “adc” e “suporte”.			
Palavras que se referiam a técnicas ou mecânicas do jogo foram padronizadas para a forma do infinitivo. Por exemplo: cait/caitando → caitar. Outras expressões que sofreram padronização semelhante foram: “abandonar” (originalmente exposto como “quit”, “quita” ou “quitar”), “farmar”, “feedar” e “gankar”.			

Quadro A - 3: Padronização de expressões utilizadas por *gamers*, utilizadas nos comentários e correspondência utilizada no *corpus*.

Fonte: Elaborado pelo autor.