

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS SOCIAIS

**Kethlyn Martinez Gomes**

**OS MUROS DE RUNETERRA:**  
OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADOS PELAS JOGADORAS DE  
*LEAGUE OF LEGENDS*

Santa Maria, RS  
2022

**Kethlyn Martinez Gomes**

**OS MUROS DE RUNETERRA:  
OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADOS PELAS JOGADORAS DE *LEAGUE  
OF LEGENDS***

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Licenciada em Ciências Sociais**.

Orientador: Prof. Dr. Francis Moraes de Almeida

Santa Maria, RS  
2022

**Kethlyn Martinez Gomes**

**OS MUROS DE RUNETERRA:  
OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADOS PELAS JOGADORAS DE *LEAGUE  
OF LEGENDS***

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Licenciada em Ciências Sociais**.

**Aprovado em \_\_\_\_\_ de fevereiro de 2022:**

---

**Francis Moraes de Almeida, Dr. (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

---

**Raíra Bohrer dos Santos, Dra. (NEMO/UFF)**  
(Avaliadora)

---

**Rodrigo Oliveira de Oliveira, Me. (UFSM)**  
(Avaliador)

Santa Maria, RS  
2022

## **AGRADECIMENTOS**

É um privilégio gigantesco contar com tantas pessoas que me apoiaram ao longo destes quatro anos de UFSM. Agradeço à minha família e aos meus amigos por estarem ao meu lado e por me fazerem acreditar que eu tinha a força e as ferramentas necessárias para realizar este curso. Agradeço especialmente à minha Vó, Eva, matriarca da família Martinez e grande incentivadora dos meus estudos. Aos meus pais, Nara e João, pelo apoio e carinho nesses quatro anos longe de casa, e à minha irmã, Kelly, por ser minha maior inspiração acadêmica. Ao meu melhor amigo, Jorge, que apesar dos mais de oito mil quilômetros que nos separam nunca deixou de estar ao meu lado.

Meu agradecimento a esta instituição, por ter me proporcionado a estrutura necessária para que eu pudesse crescer academicamente e, em especial, à Assistência Estudantil, que apesar dos seus problemas, sem ela eu não conseguiria permanecer na Universidade Federal de Santa Maria.

Toda a minha gratidão ao corpo docente e, em especial, ao meu orientador Francis, por todo incentivo e apoio tão importantes ao longo desta trajetória. Aos colegas do Núcleo de Estudos em Emoções e Realidades Digitais (NEERD) pelas trocas de saberes. Às “pesadelantes” Valentina, Monalisa e Milena, por fazerem parte do melhor grupo de trabalho possível.

Muito obrigada a todas as mulheres participantes do estudo, sem vocês essa pesquisa não seria possível!

Aos membros da banca, agradeço a disponibilidade em lerem a pesquisa e compartilharem suas impressões.

E, por fim, agradeço todas as pessoas que, de alguma forma, foram essenciais para que eu alcançasse este objetivo que sempre sonhei.

## RESUMO

### OS MUROS DE RUNETERRA: OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADOS PELAS JOGADORAS DE *LEAGUE OF LEGENDS*

AUTORA: Kethlyn Martinez Gomes  
ORIENTADOR: Francis Moraes de Almeida

A popularização dos jogos digitais tem contribuído para a ascensão desse tema em estudos acadêmicos e, durante a pandemia, observou-se um crescimento do mercado de *games*, em que o público feminino tem representado a maior porcentagem de jogadores no cenário brasileiro. Diante disso, esta pesquisa visa compreender as vivências de jogadoras de *League of Legends* (LoL) dentro da plataforma do jogo, além de discutir, de maneira teórica, a temática dos jogos a partir dos métodos etnográficos. Assim, a partir da inserção da pesquisadora no LoL, foi possível entender como desenvolvem-se as relações sociais no ambiente virtual do jogo e elaborar um formulário *online*, através do *Google Forms*, com perguntas sobre as experiências das jogadoras. Posteriormente, entrevistas semiestruturadas, sobre a presente temática, foram realizadas nos formatos *online* e presencial com as mulheres que se disponibilizaram para esta etapa. Como resultado, diante das respostas do formulário e dos relatos, as mulheres apontaram atitudes tóxicas vindas por parte dos jogadores homens, como: situações de assédio, machismo e violência de gênero. Tais situações, conseqüentemente, fizeram com que as jogadoras se afastassem e até mesmo desistissem de jogar LoL, enquanto outras descreveram estratégias adotadas diante de alguma situação desconfortável. Este estudo, portanto, aponta que o princípio básico de jogo foi corrompido devido ao empecilho à diversão das jogadoras. Ademais, para disseminar conhecimentos sobre esse tema, necessitou-se revisar bibliografias sobre *Game Studies*, estudos de gênero e masculinidades.

**Palavras-chaves:** *Game Studies*. *League of Legends*. Jogos digitais. Gênero.

## ABSTRACT

### THE WALLS OF RUNETERRA: THE GENDER-RELATED CHALLENGES FACED BY LEAGUE OF LEGENDS PLAYERS.

AUTORA: Kethlyn Martinez Gomes  
ORIENTADOR: Francis Moraes de Almeida

The popularization of digital games has contributed to the ascension of academic research on the subject and, during the pandemic, it has been noticed a rise in the gaming market, and the female public has shown the highest percentage of players in the Brazilian game scene. Therefore, this research aims to comprehend the experiences of female players of League of Legends (LoL) in addition to discussing, in a theoretical way, the theme of games based on ethnographic methods. Thus, with the insertion of the researcher in LoL, it was possible to understand how social relationships are developed in the virtual environment of the game and to elaborate an online form, through *Google Forms*, with questions about the experiences of the players. Later, semi-structured interviews on the present theme were carried out in online and face-to-face formats with the women who made themselves available for this stage. As a result, in view of the responses to the form and the reports, the women pointed out toxic attitudes from male players, such as: situations of harassment, sexism and gender violence. Such situations caused female players to lose interest in the game, even quitting LoL altogether, while others described their strategies when facing a similar situation. This study, therefore, points out that the basic principle of the game was corrupted due to the impediment to the fun of the players. Furthermore, to disseminate knowledge on this topic, it was necessary to review bibliographies on Game Studies, gender and masculinity studies.

**Keywords:** *Game Studies. League of Legends. Games. Gender.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Mapa do jogo.....	18
Figura 2 – Tabela de participantes da pesquisa.....	33
Figura 3 – Gráfico sobre a idade das participantes.....	34
Figura 4 – Relação participantes e posições que ocupam no jogo.....	35
Figura 5 – Gráfico sobre a composição dos times das participantes.....	36

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. <i>GAME STUDIES</i>: ESTUDANDO JOGOS DIGITAIS.....</b>	<b>10</b>
2.1 BEM VINDOS A <i>SUMMONERS RIFT</i> .....	15
<b>3. AS MULHERES E OS <i>GAMES</i>.....</b>	<b>20</b>
3.1. JOGO: SUBSTANTIVO MASCULINO.....	24
<b>4. ETNOGRAFANDO OS JOGOS.....</b>	<b>26</b>
4.1. <i>BUILDAR</i> : CONSTRUINDO POTENCIALIDADES.....	30
4.2. ENTRE PLATAFORMAS.....	32
<b>5. PRESS START: RESULTADOS DA PESQUISA.....</b>	<b>33</b>
5.1. <i>WARDAR</i> : ILUMINANDO O CAMPO DE PESQUISA.....	36
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>54</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Durante a pandemia, o mercado de jogos digitais, assim como a prática de *eSports*, cresceu 10,4 pontos percentuais em comparação à pesquisa do ano anterior, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2021. Além disso, esse crescimento também ocorreu em relação ao público *gamer* feminino brasileiro, visto que os dados da PGB apontam que 51,5% do total de jogadores é composto por mulheres. Nesse sentido, um dos jogos em ascensão desde seu lançamento, em 2009, pela *Riot Games*, é o *League of Legends*. O LoL, como é popularmente conhecido, é um jogo *online* no modelo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) que, devido à sua importância na cultura de jogos contemporâneos e na indústria de *eSports*, vem recebendo atenção no meio acadêmico (DONALDSON, 2015, p. 3).

Diante disso, esta pesquisa busca investigar as vivências das jogadoras mulheres dentro do *League of Legends*, a partir da imersão da própria pesquisadora no jogo, bem como a partir dos relatos de outras jogadoras. Dessa forma, o trabalho de campo deste estudo foi concebido por meio de uma pesquisa etnográfica efetivada com jogadoras de LoL. Assim sendo, uma análise que utiliza o jogo digital como objeto de estudo demanda do pesquisador metodologias específicas que devem adaptar-se aos requisitos que são por ele colocados. Com isso, para Espen Aarseth (2003), ao estudar jogos digitais, o “ir a campo” passa pela necessidade de experimentar o jogo na posição de usuário jogador.

Assim, a partir da rede de contatos da pesquisadora, desenvolveu-se um estudo preliminar, utilizando um formulário *online*, através do *Google Forms*, com perguntas sobre as experiências de jogo das jogadoras de LoL. Posteriormente, uma entrevista semiestruturada foi delineada para ocorrer nos formatos *online* e presencial, com as mulheres que se disponibilizaram para esta etapa, após o aceite do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE, ANEXO 1). Dessa maneira, a fim de compreender os desafios e os obstáculos à diversão enfrentados pelas jogadoras em seus relatos, foi necessário integrar as teorias de estudos sobre mulher, gênero e masculinidades, além de revisar as bibliografias sobre *Game Studies* e outras teorias aplicadas aos Jogos Digitais.

Portanto, o objetivo geral deste estudo consiste em traçar uma discussão sobre os obstáculos enfrentados pelas jogadoras no jogo *online* competitivo *League of Legends*, além de compreender o desenvolvimento do ambiente virtual de LoL a

partir da inserção da pesquisadora na plataforma do jogo e conhecer as possíveis estratégias adotadas pelas jogadoras mulheres diante de alguma situação desconfortável no jogo.

## **2. GAME STUDIES: ESTUDANDO JOGOS DIGITAIS**

O campo do estudo de jogos explora não apenas os jogos e as suas estruturas e regras, mas também seus jogadores. Assim, é possível atribuir caráter interdisciplinar a esse tema, visto que ele pode ser pesquisado pelas áreas de *design*, comunicação ou ciências humanas, por exemplo. Logo, para pensar sobre esse tema, necessitou-se revisar bibliografias sobre *Game Studies* e outras abordagens teóricas aplicadas aos Jogos Digitais, em que discussões embasadas nas teorias de Aarseth (1997, 2001, 2003, 2006, 2017), Juul (2000, 2001), Salen e Zimmerman (2013), Donaldson (2015) e dos autores clássicos dos estudos sobre jogos, como Huizinga (2019) e Caillois (2017), destacaram-se.

Nesse contexto, ressalta-se que um dos pioneiros na discussão sobre jogos foi o historiador Johan Huizinga, autor de *Homo Ludens* (1938), o qual se interessava pelos jogos não apenas pela sua manifestação cultural, mas também pelo quanto a própria cultura carregava o caráter de jogo (HUIZINGA, 2000). Ademais, partindo do pressuposto de que os homens são seres racionais e os animais irracionais, Huizinga (2000) declara que a cultura presume a existência do homem. Logo, o jogo precede a cultura aos homens e, portanto, à própria racionalidade. Ao mesmo tempo, os animais jogam sem que isso atenda às necessidades biológicas de sua existência. Isto é, os animais brincam e jogam não para se alimentarem ou dormir, mas apenas por diversão.

Desse modo, Huizinga (2000) estabelece uma relação profunda entre jogo e cultura. Em *Homo Ludens* (1938), por exemplo, o autor apresenta discussões que se tornaram referência em estudos sobre a Teoria dos Jogos, as quais envolvem questionamentos à natureza humana, ao caráter lúdico da nossa cultura e ao conceito de círculo mágico. E este último, em especial, consiste num espaço que funciona a partir de suas próprias leis, onde ocorrem os jogos, fora da vida cotidiana. No entanto, para compreender o desenvolvimento do estudo dos jogos, focar-se-á,

primeiramente, no conceito de jogo. Assim, o jogo, de acordo com Huizinga (2000, p. 24).

[...] é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo o gênero.

Para além de Huizinga, é importante destacar outro trabalho essencial sobre a temática de estudo dos jogos, o livro *Os Jogos e os Homens* (1958, 2017), escrito pelo francês Roger Caillois. Esta obra apresenta uma atualização dos conceitos publicados por Huizinga, em 1938, e nela Caillois (1958, 2017) conceitua o jogo e determinadas situações sociais ao seu entorno. Segundo ele, o jogo se dá como uma atividade: livre, em que o jogador não deve ser obrigado a executá-la; separada do espaço-tempo; incerta, cujo resultado não pode ser previsto; improdutiva, visto que não gera bens; submetida à regras e fictícia.

Além disso, ao estudar a natureza do jogo, o autor consolida fatores que contribuíram para o entendimento e para a inovação no campo de pesquisa sobre jogos. Com isso, através de seu estudo, surge a categorização dos jogos em tipos ideais – a partir do conceito de jogo –, suas regras e seu modo de diversão. Nesse viés, Caillois (1958, 2017) propõe a divisão dos jogos em categorias, conforme predomine o papel da competição, da sorte, da simulação ou da vertigem, denominando-as respectivamente em Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx. Assim, os jogos são divididos a partir das atitudes fundamentais, sensações e experiências que proporcionam. Por exemplo, jogos de xadrez (Agôn), jogos de loteria (Alea), jogos de simulação ou representação (Mimicry) e jogos de Vertigem (Ilinx), como parque de diversões (CAILLOIS, 1958, 2017).

Os estudos de Caillois (1958, 2017) demonstram as diferentes formas de interação dos indivíduos a partir da natureza dos jogos. Para o autor, a discussão sobre a natureza, fator comum em todos os jogos, tem a vantagem de destacar sua diversidade, bem como de ampliar o campo quando este é estudado. Desse modo, Caillois apresenta a categorização do jogo em modelos distintos: *ludus* e *paidia*. O primeiro modelo, *Paidia* (do grego *paidi*, que significa criança), se refere a um princípio de divertimento, livre improvisação e alegria despreocupada, enquanto

*Ludus* (do latim, que significa esporte) permanece exigindo sempre uma quantidade maior de esforços, de paciência, de destreza ou de engenhosidade (CAILLOIS, 1958, 2017). Assim, a principal diferença entre os dois tipos de jogo é que *ludus* incorpora regras sociais que definem um vencedor e um perdedor, enquanto *paidia* não.

Os trabalhos citados acima, dessa maneira, enfatizam o cerne do que é considerado essencial para a compreensão da ideia de jogo, sendo este uma atividade livre de objetivos, com foco na ludicidade, que não oferece recompensa alguma que não seja o divertimento dos jogadores. Ademais, apesar de algumas divergências no pensamento acerca do tema, ambos autores visam apresentar seus estudos e concepções sobre jogos. Sendo assim, é inerente pesquisar e atualizar os trabalhos sobre jogos, visto que nenhum dos autores já citados escreveu sobre as diferentes formas de jogos digitais.

Cabe destacar, ainda, que no começo do século XXI, com trabalhos sobre videogames e outros modos de jogo digital, o *game studies* consolidou-se no âmbito acadêmico. E, para adentrar as teorias do campo dos estudos de jogos digitais, é preciso discorrer sobre as disciplinas conhecidas como “Ludologia” e “Narratologia”, e as expressivas diferenças entre ambas. Em relação a isso, é importante destacar que foi a partir do conceito de *ludus*, de Caillois (1958, 2017), que Frasca (1999) cunhou o termo Ludologia, em seu artigo *Ludology meets Narratology*, definindo-a como uma disciplina que estuda os jogos e o jogar, compreendida a partir de uma estrutura de escolhas dentro do jogo, com objetivo de unificar os trabalhos que estudam jogos em diferentes disciplinas.

A Ludologia, portanto, concebe as histórias e os jogos como estruturas diferentes e opostas. Logo, partindo dessa premissa, o jogo estaria independente da narrativa, pois a Ludologia não está vinculada à histórias, mas sim à ações a partir do seu sistema formal composto por regras. Por outro lado, a Narratologia, o estudo da narração e das estruturas narrativas, se utiliza das teorias da literatura para entender o jogo digital como uma estrutura narrativa, baseada nas características clássicas de trama, personagens, cenários, clímax e outras (PINHEIRO, 2007). Nas pesquisas contemporâneas sobre jogos, por exemplo, os pesquisadores tendem a estudar a estrutura, o tipo e o significado de jogos, principalmente em videogames. Do mesmo modo, tais abordagens também se estenderam sobre a narrativa, a espacialidade e a relação estética e fotográfica do jogo (WILLIAMS; SMITH, 2007).

Além disso, a intensa polarização do debate entre as duas disciplinas gerou críticas de autores como Falcão (2011), visto que nenhuma delas consegue transcender o específico referencial metodológico, permanecendo atadas a um rígido estruturalismo. Contudo, a diversidade de visões sobre o mesmo objeto demonstra a capacidade dos estudos sobre videogames de se desenvolverem a partir de diferentes correntes de pensamento (VIANNA-TELLES, 2015), dado que, diante das tradições acadêmicas, o campo de estudo sobre os jogos digitais ainda é recente.

Apesar desta área de estudos ser emergente, o surgimento dos videogames não é. Seu impacto na cultura e entretenimento do século XXI é, possivelmente, o mesmo provocado pelo cinema no século XX. Isso porque, de acordo com Hopkins (2003), o entretenimento digital transforma o cinema em um modelo interativo, enquanto o jogo resgataria o espectador de sua posição passiva, transformando-o em jogador, ou seja, no sujeito que pode desenhar uma trama própria a partir de suas escolhas. Desse modo, Juul (2001) afirma que o campo de estudo dos jogos digitais está atualmente em sua terceira fase. Para o autor, os jogos já foram estudados por via lógico-matemática e também através do olhar psicológico-social. E, nesta terceira etapa, os estudos de jogos reúnem conceitos já estudados, a fim de aprofundar questões relacionadas às formas de jogar, especialmente no que tange sua interpretação em relação aos jogos eletrônicos (AMARO, 2016).

Assim, a partir das definições de jogo previamente apresentadas, o pesquisador e designer de jogos Jesper Juul, em sua publicação *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness* (2003), desenvolveu seis categorias que definem um jogo. Para Juul (2003), os jogos são baseados em regras, sendo elas a primeira categoria apresentada pelo autor. Além disso, os jogos são variáveis e quantificáveis e têm seus resultados marcados como positivos ou negativos, sendo essas as próximas categorias. Já a quarta e a quinta categoria de Juul versam sobre os resultados obtidos, em que os jogadores irão se esforçar com a finalidade de modificar os resultados e possuirão, com isso, vínculo emocional. Por fim, a sexta categoria indica que o jogo pode ser jogado com ou sem consequências na vida real.

Diante disso, Juul (2000) apresenta sua definição sobre jogos, enfatizando que estes precisam de normas definidas para serem reconhecidos como jogos,

diferentemente das histórias, apesar de existirem características estruturais em comum entre os jogos digitais e as narrativas. Para ele,

Jogos de computador não apareceram em um espaço vazio, ao contrário disso, jogos de computador são um formato que toma emprestado características de outra coisa: jogos. Isso expõe uma situação interessante. Apresentado aos textos eletrônicos ou às ficções de hipertexto, o teórico literário pode olhar para seu vocabulário padrão e aplicá-lo aos novos fenômenos. E, desse modo, ao sermos apresentados a um jogo de computador deveria ser possível simplesmente olharmos para o vocabulário estético que já estávamos usando em jogos não-eletrônicos. No entanto, tal vocabulário não existe (JUUL, 2000, s/p).

Agora, antes de discorrer sobre os próximos teóricos, torna-se necessário apresentar a definição do que são jogos digitais, visto que suas características específicas diferenciam os videogames e os jogos de computador dos jogos analógicos, afetando sua relação com os jogadores e suas formas de operação. Nesse contexto, ressalta-se que, no final da década de 1990, Espen Aarseth fundou a revista *Game Studies* e, com isso, o lançamento do primeiro número da *Game Studies: An International Journal Of Computer Game Studies* consagrou Aarseth como um dos principais pesquisadores acerca da temática de jogos digitais. Ainda, no mesmo ano em que Juul apresenta sua definição sobre jogos, Aarseth (2001) destaca que o campo de estudo de jogos clássicos não era adequado para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas sobre jogos de computador. Para o pesquisador, a criação de um campo específico que contemplasse o mercado milionário – em que estes jogos estavam situados – era necessária.

Desse modo, Aarseth (2003) frisa a relevância do *Game Studies*, propondo três elementos principais a serem estudados dentro desta área: a jogabilidade, o mundo do jogo e a estrutura do jogo. De acordo com o autor, a jogabilidade refere-se às ações, estratégias e motivações do jogador, afinal, não é possível que exista um jogo sem jogadores a jogá-lo. Já o mundo do jogo indica que ele se desenvolverá em uma representação espacial específica, sendo este o mundo que será apresentado ao jogador, com suas topologias, histórias e cenários ficcionais. E, por fim, todos jogos possuem regras que configuram sua estrutura, sendo essas possivelmente o ponto mais importante dos três elementos citados por Aarseth (2003), pois controlam as situações dentro do espaço do jogo.

Ademais, as classes, criadas pelo pesquisador dinamarquês, poderiam ser subdivididas em outras categorias analíticas e estudadas separadamente ou até

mesmo combinadas, através de suas diversas características sociológicas, etnológicas, computacionais, históricas, entre outras. Nesse sentido, Aarseth (2003) propõe, enquanto hipótese de seu trabalho, a existência de uma correlação entre o nível dominante de um jogo e a atração que ele exerce enquanto objeto de análise para disciplinas e metodologias, visto que “os jogos de computador são talvez o gênero cultural mais rico que já vimos, e isso desafia nossa busca de uma abordagem metodológica adequada” (AARSETH, 2001, s/p).

Dessa maneira, partindo da ideia de que os jogos digitais moldam e também são moldados pela interação com os seres humanos, nota-se que não é possível definir um jogo apenas pela intencionalidade do sujeito. Adicionalmente, assim como seus antecessores, Salen e Zimmerman buscam, em seus estudos, definir jogos digitais a partir da existência de regras. Para os autores, o jogo é “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 95). Assim, ao estudarem os jogos digitais, os dois autores afirmam que o meio físico do jogo é extremamente importante, sendo a tecnologia não um fim em si, mas a parte de um sistema. O destaque, de acordo com os pesquisadores, é a interação entre os jogadores e o sistema do jogo, compreendida como jogabilidade (SALEN E ZIMMERMAN, 2012).

Além disso, os elementos socioculturais dos videogames ilustram como os jogos são valorizados enquanto experiências sociais, sendo um modo das pessoas se relacionarem e também interagirem ludicamente (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Ainda, os autores também dissertam sobre os jogos digitais estarem estimulando experiências coletivas com muitos jogadores (*multiplayers*<sup>1</sup>). E essa não é uma tendência recente, ainda que, devido ao avanço tecnológico e à conexão global através da internet, a proporção das interações tenha sido impulsionada para a casa dos milhões (MACEDO, 2018).

## 2.1 BEM VINDOS A *SUMMONERS RIFT*

---

<sup>1</sup> Em português: multijogadores.

Devido sua importância na cultura de jogos contemporâneos e na indústria de *eSports*, o *League of Legends*, popularmente conhecido como LoL, é um jogo *online* gratuito no modelo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) que vem recebendo atenção no meio acadêmico (DONALDSON, 2015). A versão inicial do jogo para computador foi desenvolvida em 2009, pela empresa estadunidense *Riot Games*, a qual possui outros jogos digitais<sup>2</sup> integrados ao mesmo universo. Ademais, uma das primeiras tentativas da desenvolvedora de explorar novos horizontes foi com o *TeamFights Tactics* (TFT), que consiste em um jogo de estratégia em turnos, como uma espécie de xadrez automático, em que o objetivo do jogador é montar um time com os campeões e equipá-los para enfrentar outros sete adversários. Essa modalidade é ambientada em arenas que mudam de acordo com a temática de cada temporada, estando disponível também para a versão *mobile*.

Em 2020, a *Riot Games* lançou outros dois jogos do mesmo universo, o primeiro deles foi o *Legends of Runeterra*, que consiste em um jogo de cartas colecionáveis ligado ao enredo do universo de LoL, disponível na versão PC<sup>3</sup> e *mobile*. O segundo jogo, lançado pela *Riot Games* durante a pandemia, se chama *League of Legends – Wild Rift*. Esta é uma versão *mobile* do jogo para PC, possuindo os mesmos mapas, campeões e itens. Contudo, tal versão conta com atualizações nos gráficos, sistemas de jogo e funcionalidades inéditas adaptadas para celulares e *tablets*. Além disso, o LoL possui jogos extras no modelo de ação, chamados de “*A League of Legends Story*” e que estão disponíveis em outras plataformas de jogos para computador e também videogames. Além do mundo dos jogos, a *Riot Games* também se aventurou em outras mídias. Em conjunto com a plataforma de *streaming* de filmes e séries *Netflix*, por exemplo, a empresa lançou *Arcane* (2021), uma animação baseada na história dos personagens, ou seja, no *lore*<sup>4</sup> do jogo.

Para esta pesquisa, o modelo de jogo escolhido foi o clássico, na versão para PC, seu mapa é o maior e mais popular Campo de Batalha de *League of Legends*, a *Summoner’s Rift*, frequentemente usado em torneios e campeonatos oficiais e

---

<sup>2</sup> Lista de jogos desenvolvidos pela *Riot Games*: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/11/riot-games-conheca-todos-os-jogos-da-criadora-de-lol-valorant-e-tft.ghtml>>.

<sup>3</sup> PC é a abreviação de *Personal Computer* (em inglês) e aqui será utilizado como sinônimo de Computador.

<sup>4</sup> *Lore* é a história sobre o universo ficcional do jogo.



amadores. O mapa é espelhado diagonalmente e nele as equipes, de cinco jogadores cada, duelam no modelo jogador contra jogador (*Player versus Player* ou PvP). Apesar de ser um jogo *online*, o *LoL* segue a estrutura básica dos videogames off-line, ou seja, jogos que não usam a interação via rede de internet. No jogo há objetivos a serem alcançados e também gráficos que representam a evolução do jogador. Desenvolvido no formato de multijogadores, *League of Legends* é um jogo de tática e estratégia competitiva em tempo real. No jogo, batalhas são travadas geralmente entre dois times, em que ambas equipes possuem a finalidade de destruir a base adversária. Com isso, para obter conquistas e atingir os objetivos propostos no jogo, socialização, cooperação e competitividade entre os grupos são elementos necessários.

Assim, no início da partida, cada uma das equipes ocupa uma metade do mapa do jogo (Figura 1). Cada um dos jogadores controla um personagem da sua escolha, o qual é conhecido como *champion* ou campeão e possui habilidades especiais. Os campeões se dividem em diferentes posições do mapa, conhecidas como *lanes*, são elas: Top, Mid, Bot, correspondendo, respectivamente, aos caminhos superior, intermediário e inferior. Além disso, durante a partida, os campeões passam a adquirir pontos de experiência e ganhar ouro, podendo comprar itens para melhorar seus atributos, com a finalidade de derrotar o time adversário. A equipe vencedora, portanto, é aquela que consegue avançar até a base inimiga e, dentro dela, derrubar a estrutura mais importante do jogo.

No entanto, para atingir a base adversária, é necessário primeiro conquistar seu território. Em cada metade do mapa existem 11 torres (3 em cada *lane* e duas na base), 3 inibidores e um *nexus*. Além dos cinco jogadores de cada time, há diversas tropas inimigas (e aliadas), os *non-player characters* (NPCs), chamados de *minions*, que surgem a partir do *nexus* de cada base e têm por objetivo proteger as torres e obstruir a passagem dos campeões adversários. A ação do jogo permanece, inicialmente, em duelos menores em cada uma das rotas e, conforme acontece o avanço de um time no mapa de seu oponente, as lutas se tornam batalhas de larga escala, ou seja, as *team fights*. Após, a destruição do cristal, conhecido como *nexus*, e das estruturas que o cercam, marcam o final da partida. Assim, as partidas de *League of Legends* podem durar mais de uma hora, dependendo do raciocínio estratégico, dos reflexos, da coordenação, da lógica e da mecânica utilizadas durante as disputas territoriais.

Figura 1- Mapa do jogo



Fonte: Techtudo (2018)

Para desenvolvimento desta pesquisa, seguir-se-á os estudos de Donaldson (2015) e Nitsche (2014), entre outros autores, que propõem analisar a especialização em jogos de estilo MOBA, através de um sistema binário que estuda a perícia a partir da dominação dos controles e regras do jogo pelo jogador, chamada de perícia mecânica. Em contraponto, os contextos socioculturais presentes em um *game* são denominados por Donaldson (2015) como perícia *metagame*. E esse conceito de *metagame* refere-se ao “jogo além do jogo”, ou seja, indica a relação entre o jogo e os componentes externos a ele, como estilo de jogo, atitudes dos jogadores e suas relações sociais (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Nesse sentido, ter mecânica no *League of Legends*, conforme Macedo (2018), é jogar de maneira precisa com determinado personagem. O termo mecânica, desse modo, está relacionado a um fundamento que rege os jogos: as suas regras. Assim, as interações entre os jogadores e o sistema decorrem

conforme uma série de regras que são levadas em conta, mesmo que estas desapareçam gradativamente na medida em que um jogador se familiariza com elas (FALCÃO, 2014). Esse processo de aquisição de perícias mecânicas, especialmente o domínio dos controles do jogo, é referido pelos designers e pesquisadores pelo termo de aprendizagem (DONALDSON, 2015; AARSETH, 1997, 2003). Dessa maneira, o processo de adquirir experiência, habilidades e conhecimento das regras do jogo está num âmbito técnico-operacional, assim como as performances em LoL. De acordo com Aarseth (2003), em todos os *games* há um processo de aprendizagem que varia conforme as competências prévias, o contexto e a motivação de cada jogador. Logo, pensando em progredir em sua performance de jogo, o jogador necessita procurar e experimentar diversas táticas (AARSETH, 2003).

Além disso, em sua revisão sobre o conceito de performance, Nitsche (2014) destaca os jogos digitais como um novo território emergente para performar. Para o autor, a ideia de performance é usada ao descrever a eficácia, ou seja, o domínio com êxito em determinadas situações dentro do jogo (NITSCHE, 2014). Assim, a performance, acima de tudo, é sobre o fazer; trata-se de comportamentos e ações dos sujeitos e suas reações ao ambiente, material e simbólico, no qual estão inseridos. Portanto, as performances em LoL são dotadas de um aspecto operacional, apresentando o que Donaldson (2015, p. 2) chamou de “perícia mecânica” e “maestria com um personagem”.

Ainda, as performances em *LoL* também demonstram uma dimensão social intrínseca, induzindo a essa “experiência de cunho mais operacional” (FALCÃO, 2014, p. 46), visto que sem ela um jogador dificilmente conseguirá evoluir no ambiente competitivo do jogo. Com isso, para atingir um rendimento maior e melhorar a performance em LoL, é necessário dedicar tempo de estudo aos campeões, suas *builds*<sup>5</sup>, estilos de jogo e acompanhar com frequência as atualizações. Ademais, possivelmente por ser um *eSport*, existe uma cultura de alta performance em *League of Legends*, baseada em vídeos e *streams* de jogadores veteranos, os quais apresentam e ensinam como jogar com determinado personagem, além de quais itens e habilidades do campeão podem auxiliar o jogador durante a partida (FALCÃO, 2014). Desse modo, os conhecimentos

---

<sup>5</sup> Conjunto de itens de cada personagem.

acumulados extrínsecos à perícia mecânica do jogo, para Donaldson (2015), referem-se aos fatores socioculturais da interação dos jogadores: o *metagame*. Essa experiência é considerada pelo autor como uma segunda fase na vivência de jogadores de *League of Legends*.

Além disso, desde 2012, o *League of Legends* possui uma versão nacional com servidores hospedados em território brasileiro. Os últimos anos marcaram a crescente ascensão de LoL como o jogo digital mais popular do mundo, bem como o seu destaque enquanto um *eSport* (DONALDSON, 2015; MACEDO, 2016, 2018). Sobre isso, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2021, o mercado de *games*, assim como a prática de *eSports*, cresceu durante a pandemia, tendo um aumento que correspondeu a 10,4 pontos percentuais em comparação à pesquisa do ano anterior. Essa pesquisa também mostra que as mulheres são maioria entre o público *gamer* brasileiro, isso porque os dados apontam que 51,5% do total de jogadores é composto por mulheres.

No entanto, em relação às jogadoras de LoL, a PGB (2021) aponta que essas fazem parte dos *casual gamers*, que costumam utilizar *smartphones* e *tablets*, além de jogar até 1 hora por dia. Já os *hardcore gamers* – aqueles que jogam de 1 a 3 horas por dia e utilizam computador – são, em sua maioria, homens. Contudo, tanto o mercado de jogos quanto os jogadores homens apresentam resistência à presença feminina nesse nicho considerado masculino (KURTZ, 2019). Assim, com a expressiva representatividade do público feminino, questões de gênero mostraram-se evidentes nos jogos digitais.

### 3. AS MULHERES E OS GAMES

As discussões entre feminismo e videogames surgem nas pesquisas acadêmicas no final dos anos 1990, com os textos de Sharon Sherman, que escreveu o artigo *Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games*, em 1997; e o livro *From Barbie to Mortal Kombat*, organizado por Henry Jenkins e Justine Cassel, em 1998. Desde então, diversos artigos discutem as relações de gênero dentro da indústria dos *games*. E, nos últimos anos, os trabalhos sobre jogos MOBA, como *League of Legends* (LoL) e *Defense of the Ancients* (DOTA), estiveram em ênfase (RODRIGUES, 2017; FRANÇA, STENGEL & ASSUNÇÃO, 2019; FARIA,

2019). Em especial, aqueles que discutem temas como a violência contra a mulher e a toxicidade das comunidades *gamers*, evidenciando as situações vividas pelas jogadoras nesse ambiente digital (NASCIMENTO, 2016; CARVALHO, CAPPELLI & PIMENTEL, 2019; ARAÚJO, 2019; KURTZ, 2019; MEDRADO & MENDES, 2020).

Para além da expressiva representatividade do público feminino (PGB 2020, 2021<sup>6</sup>) e do recorrente tema de estudo no mundo acadêmico, a questão de gênero nos jogos digitais também está presente no cotidiano da pesquisadora, a partir de experiências próprias. Desse modo, a vivência de ser uma jogadora do gênero feminino exerceu influência na escolha do tema de trabalho. Nesse sentido, o presente trabalho realizará, a partir de um apanhado histórico, uma discussão acerca das temáticas de gênero que rondam esta pesquisa. Para tanto, serão utilizadas as teorias sobre o conceito de gênero a partir de Connell (1983, 2013, 2015) e Louro (2004, 2008), buscando dialogar com a autora dos estudos *queer*, Judith Butler (2014). Ademais, para pensar na categoria de violência de gênero, serão utilizados os escritos de Saffioti (1995, 2000, 2001, 2015) e, para o estudo dos comportamentos e das masculinidades, utilizar-se-á Burrill (2008), Connell (2015) e Ramos (2011).

Ao se pesquisar gênero em trabalhos acadêmicos, é necessário considerar a metamorfose dos termos, assim como as correntes teóricas, ao longo dos anos. Os estudos sobre gêneros iniciais se constituem a partir de descrições das condições de vida e trabalho das mulheres. Geralmente amparados pelas áreas da Antropologia, Sociologia, Educação e Literatura, os textos discutem acerca das desigualdades sociais, políticas e econômicas das mulheres, bem como denunciam a opressão sofrida pelo gênero feminino. Assim, com o tempo, os conceitos, cenários e formas de pesquisa mudaram. Desse modo, se faz necessário traçar uma linha entre as teóricas que fundamentam as discussões sobre os temas de sexo e gênero.

Parte-se, portanto, de Simone de Beauvoir (1967) e da sua famosa frase “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher”. A filósofa contesta o pensamento do final do século XIX, que usava a biologia para justificar as desigualdades sociais entre os gêneros. Para Beauvoir (1967), o “ser mulher” é apenas uma construção social e cultural, e apesar do uso comum, este escrito abre espaço para importantes

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>>.

discussões sobre sexo, gênero e o modelo de identidade feminina construído. Para Saffioti (2000), Beauvoir conceituou a palavra gênero mesmo sem usá-la, demonstrando que “ser homem” ou “ser mulher” consiste numa aprendizagem.

Ademais, a pesquisadora brasileira Heleieth Saffioti (2000) destaca *O Segundo Sexo* (1949) como um marco histórico nos estudos feministas e de gênero, inclusive para desenvolver suas próprias teorias. Saffioti (2015, p. 144) conceitua o gênero como “a dimensão da cultura pela qual o sexo se expressa”. Para a autora, gênero é um fenômeno histórico que se manifesta de maneira binária e está no centro das relações de poder entre homens e mulheres. De acordo com ela, as relações desiguais entre gêneros constituem o alicerce do patriarcado moderno. Em relação ao termo patriarcado, a pesquisadora defende o seu uso ao referir-se a um sistema que oprime as mulheres, em suas palavras: “colocar o nome da dominação masculina – patriarcado – na sombra significa operar segundo a “ideologia patriarcal” (SAFFIOTI, 2015, p. 59).

Além disso, enquanto sistema de dominação, o patriarcado pode se manifestar tanto nas esferas públicas quanto nas privadas. A autora também explora outras dimensões da opressão feminina. Em seu livro *Gênero, patriarcado, violência* (2004), por exemplo, a autora aborda questões de violência de gênero, conceituando-a, por sua vez, em consonância aos direitos humanos. Para a autora, a violação física, psicológica, sexual e/ou moral sofrida por uma mulher pode ter um significado diferente para outra (SAFFIOTI, 2015). No entanto, qualquer que seja a agressão, a violência emocional está sempre presente (SAFFIOTI, 1999). Sendo assim, Saffioti (2015) utiliza uma categoria específica, chamada de “ferida de alma”, para englobar os abusos físicos e psicológicos que, apesar de serem momentâneos, deixam marcas nas vítimas. A pesquisadora descreve sua teoria com base no levantamento de dados feito por ela própria nos anos 2000. De acordo com as entrevistadas realizadas por ela, a humilhação sofrida a partir de uma agressão verbal ou psicológica provocava dores tão grandes quanto as agressões físicas (SAFFIOTI, 2015). Desse modo, o patriarcado, enquanto sistema que atravessa distintas camadas da sociedade, está baseado no controle, na repressão e na violência contra a mulher.

Partindo da ideia de aprendizagem, assim como Beauvoir, para Guacira Lopes Louro (2008), tanto o gênero quanto a sexualidade são processos que se aprende constantemente por diversas vias. Louro (1997, 2003), em seu livro *Gênero*,

*Sexualidade e Educação* (1998), discorre como a partir das feministas anglo-saxãs, a palavra *gender* passa a ser usada como distinção de *sex*. Contudo, foi apenas no fim dos anos 1980 que as feministas brasileiras passaram a utilizar o termo "gênero". Para Louro (1997, 2003) o debate sobre gênero deve ocorrer no campo do social, visto que nele se constroem e se reproduzem as relações, por vezes desiguais, entre os sujeitos. O conceito de gênero exige, dessa maneira, que se pense de modo plural, acentuando que as representações sobre mulheres e homens são diversas (LOURO, 1997, 2003).

Além disso, as concepções de gênero podem diferir tanto entre sociedades e momentos históricos, como no interior de uma dada sociedade, se pensarmos nos grupos étnicos, religiosos, raciais e nas classes que a constituem (LOURO, 1997, 2003). Assim, a partir das relações sociais, os sujeitos vão se construindo como seres masculinos ou femininos, explorando suas formas de ser e estar no mundo, pois a "construção do gênero e da sexualidade dá-se ao longo de toda a vida, continuamente, infundavelmente" (LOURO, 2008, p. 18). Isto é, para Louro (2008), o processo de formação do gênero, assim como das sexualidades, é mediado por práticas explícitas e implícitas, ocorrendo nas instâncias sociais e culturais.

Apesar de divergir de linha das outras autoras, Judith Butler também nega o sexo como algo biológico e advém de suas teorias a conceituação de que o gênero é uma performatividade (BUTLER, 2010). Ademais, no Brasil, a tradução e o lançamento do livro *Problemas de Gênero* (2003), de Butler, coincide diretamente com a emergência da luta política minoritária pelas identidades durante a década de 2000. Diante disso, Butler (2003, 2010) impacta significativamente esse processo e aponta que o ser "mulher" é produzido e também reprimido pelas mesmas estruturas de poder pelas quais se busca a emancipação feminina. Assim, o sistema binário de gênero, sendo definido como masculino e feminino, também se expressa em um binarismo sexual. Desse modo, a autora assume que sexo e gênero são categorias diferentes. No entanto, nenhuma das duas é uma instância neutra.

Sobre isso, a autora ressalta que o sexo define como os seres são biologicamente, enquanto o gênero faz parte da instância das performatividades, visto que ele pertence à ordem da cultura e da identidade (BUTLER, 2010). E, apesar de diferentes, sexo e gênero são interdependentes entre si, pois ambos têm influência cultural e social. Desse modo, se seguirmos o binarismo sexual e de

gênero, estaremos ignorando grupos fora da matriz binária que não se identificam com esta dualidade (BUTLER, 2003).

Seguindo para outro referencial, a pesquisadora transgênero Raewyn Connell nega a visão de que gênero é uma diferença cultural entre homens e mulheres, a qual teria como base a divisão biológica de machos e fêmeas. Para ela, o conceito de gênero é muito complexo para ser pautado pela noção de “diferenças” ou “dicotomias”. Em seu livro *A Questão do Gênero*, lançado em 2015, em conjunto com Rebecca Pearse, Raewyn atualiza algumas ideias. Connell e Pearse (2015, p. 48) definem gênero como "a estrutura de relações sociais que se centra sobre a arena reprodutiva e o conjunto de práticas que trazem as distinções reprodutivas sobre os corpos para o seio dos processos sociais". Assim, para Connell, o gênero seria uma estrutura dentro das relações sociais e não uma expressão biológica ou um traço permanente do caráter humano.

### 3.1. JOGO: SUBSTANTIVO MASCULINO

Conforme o avanço no campo desta pesquisa, notou-se a necessidade de estudar bibliografias acerca das masculinidades presentes no ambiente dos jogos, visto que tais concepções ocidentais atuais de masculinidade são resultantes de uma história militar, social e econômica (CONNELL, 1995). Sendo perpassadas distintas formas, locais e temporalidades, as masculinidades se transformam e são traduzidas em diversos formatos (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013). Assim, para compreender esta relação, se faz necessário visitar Connell (1995, 2013) e sua discussão sobre masculinidades. Connell (1995, 2013) organiza os modos de produção das masculinidades e as distribui em uma pirâmide de poder. Desse modo, o topo da pirâmide é ocupado pela masculinidade hegemônica, “a forma mais honrada de ser um homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos homens.” (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Na masculinidade hegemônica estão presentes práticas que possibilitam a soberania sobre as mulheres, além da manutenção dos vínculos de subordinação, cumplicidade ou de marginalização em relação às outras masculinidades.

Além da Connell (2013) e de seus conceitos, como masculinidade hegemônica, as problemáticas sobre os estudos das masculinidades são



desenvolvidas a partir dos textos de Jair de Souza Ramos, pesquisador do campo das masculinidades na política e na antropologia digital. E, apesar de trabalhar com masculinidade na política brasileira, o pesquisador também discute sobre a toxicidade dos fóruns *online* sobre jogos (RAMOS, 2017), visto que a masculinidade do jogador emerge desses espaços contemporâneos, como as comunidades virtuais. Assim sendo, estes grupos *online* constituem uma nova forma de sociabilidade, efeito da comunicação mediada por computador a partir do fim do século XX. Desse modo, é necessário compreender que a produção da masculinidade é plural, ocorrendo de diferentes maneiras em conjunto com outras categorias, como classe, geração, etnia e orientação sexual, as quais transitam nas relações de poder estabelecidas, envolvidas na atribuição da construção subjetiva da masculinidade que se inicia na infância. Conforme Grossi (2004), a agressividade emerge como um comportamento esperado dos homens a partir da composição de um modelo hegemônico de masculinidade.

Além disso, o autor do livro *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture* (2008), Derek Burrill, apresenta o conceito de *boyhood*, um momento de companheirismo entre homens, em que os valores tidos como masculinos na cultura ocidental são celebrados como elemento de união. Logo, *boyhood* é “uma natureza regressiva da masculinidade capitalista e de primeiro mundo, onde pressões externas forcem o homem de volta para um tipo de infância masculina sempre acessível” (BURRILL, 2008, p. 2). Dessa maneira, o espaço *boyhood* também é desapegado das questões sociais, estando desconectado da luta de classes, de responsabilidades familiares e políticas. Assim, quando as mulheres entram neste território masculino, elas tornam-se uma ameaça ao ideal comunitário de *boyhood* e passam a ter contato com conteúdos tóxicos e misóginos. Isso é, portanto, fruto da constituição da masculinidade heterossexual hegemônica, a qual tem como pilar a submissão feminina.

Nesse viés, Falcão, Kurtz e Macedo (2021) irão debater sobre masculinidade dentro dos ambientes dos jogos, a partir do jogo *Magic: The Gathering*. Para os autores, a cultura dos videogames promove uma masculinidade militarizada, por meio de variados jogos e narrativas centradas em cenários de guerra (JOHNSON, 2018). Assim, a masculinidade hegemônica apresentada e discutida anteriormente por outros autores tem sua nomenclatura atualizada no termo masculinidade tóxica. Ainda, em seu texto, Chandler (2019) convoca uma percepção das identidades

masculinas com relação à sua toxicidade. As definições anteriores, advindas dos estudos das masculinidades, servem de apoio à compreensão da masculinidade tóxica descrita por Chandler (2019). Com isso, a masculinidade tóxica parte dos traços masculinos socialmente regressivos que nutrem a dominação e a desvalorização da mulher, a homofobia e a violência. Essa compreensão caracteriza a masculinidade tóxica (CHANDLER, 2019) que, no ambiente *gamer*, é dada como predominante, pela forte correspondência com comportamentos hostis e violentos.

#### 4. ETNOGRAFANDO OS JOGOS

Dentro das ciências humanas, os jogos digitais foram tema de estudos de diferentes disciplinas, com foco em estudar a estrutura, a narrativa e a estética do jogo. Os cientistas sociais, por outro lado, estudam os jogadores, a ação de jogar ou ambos (WILLIAMS; SMITH, 2007). No Brasil observa-se um aumento no desenvolvimento de estudos sobre jogos digitais, cujos estudos se debruçam em temas “como agência, imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, design e debates filosóficos mais amplos” (FALCÃO, 2017, p. 11). Desse modo, as ciências sociais podem contribuir com a área de *game studies* a partir da discussão sobre cultura e jogos, como Crawford (2011, 2018) e Shaw (2010). Além disso, utiliza-se, como método de pesquisa, a etnografia, através de teóricos como Geertz (1973, 2005), Clifford (1997) e Fine (2003), e a etnografia digital através de Hine (2000, 2015).

Nesse contexto, o sociólogo Garry Crawford (2011, 2018) salienta a importância de estudos sociológicos sobre os videogames, visto que esse entendimento irá fornecer aos pesquisadores uma compreensão da vida social, além de localizar os jogos e o jogar para além da tela do jogo, sendo essencial reconhecer que o ato de jogar “é cultural, é social, e está embutido nas práticas e vidas sociais cotidianas” (GOSLING & CRAWFORD, 2011, p. 145). Dessa maneira, os jogos digitais são um dos principais produtos artísticos e culturais da atualidade, eles ajudam a compreender as transformações da sociedade contemporânea. Os jogos e o jogar<sup>7</sup> têm extensas consequências sociais, eles estão se tornando “um crescente elemento das nossas vidas culturais, com impacto em vários aspectos do

---

<sup>7</sup> Original em inglês: *games and gaming* (GOSLING & CRAWFORD, 2011, p. 149).

dia a dia, como o nosso consumo, comunidades e formação de identidade” (MURIEL; CRAWFORD, 2018).

Seguindo a mesma linha, Shaw (2010) irá discutir sobre os jogos enquanto cultura. Para a autora, quando se estuda os videogames sob as lentes da cultura, “deve-se adotar as mesmas abordagens críticas e reflexivas à cultura que os estudos culturais têm” (SHAW, 2010, p. 404) e,

Em vez disso, afirmo que, se os estudos de videogames olhar para os jogos como cultura, devem adotar os conflitos e lutas dos estudos culturais, não apenas os termos e focos. Assim como os estudos culturais, o estudo dos videogames se baseia em empréstimos técnicos de outras disciplinas, incluindo antropologia, economia, filosofia, psicologia, estudos de cinema e assim por diante (SHAW, 2010, p.405).

Como a cultura pode ser definida de muitas maneiras diferentes, não é surpresa que a definição de cultura dos jogos digitais seja tão difícil de definir. A cultura dos videogames está conectada à tecnologia, à arte, à aprendizagem e, apesar de ser vista como marginalizada, ela também influencia a cultura popular (SHAW, 2010). A partir disso, a autora traça uma discussão sobre cultura através de autores da antropologia. Em especial, Clifford Geertz (1973) conceitua a cultura como própria condição de existência dos seres humanos, ocorrendo na mediação das relações dos indivíduos entre si, na produção de sentidos e significados.

Assim, não apenas o conceito de cultura de Geertz será utilizado nesta pesquisa, mas também suas reflexões acerca da etnografia, visto que ela consiste em um conjunto de técnicas por meio das quais se opera a coleta de dados em um determinado campo. Sendo assim, a pesquisa etnográfica se dá por meio da interação entre o pesquisador e o seu objeto de pesquisa, a partir do trabalho de campo, podendo ocorrer de diversas formas, variando de acordo com os interlocutores. Para Clifford Geertz (2005), é imprescindível ao campo as relações presenciais entre antropólogos e nativos, visto que essa aproximação influencia particularmente a escrita. Segundo ele, o pesquisador precisa encontrar uma forma de estar com o “outro” e o lugar físico, no entanto, não é importante. Logo, não é relevante o local onde a pesquisa ocorreu, pois este é um resultado da ação humana e, de acordo com Geertz (2005), o estudo etnográfico realiza-se através das relações entre as pessoas.

Diante disso, os indivíduos e suas relações em grupo são o foco de trabalho do pesquisador Gary Alan Fine (2003) em seu texto *Towards a Peopled Ethnography*. O sociólogo, que trabalha com etnografia há alguns anos, afirma que suas teorias estão profundamente enraizadas nos dados empíricos da vida em grupo. Para ele, é possível utilizar a etnografia para investigar a criação da cultura em pequenos grupos, haja vista que “não precisamos mais ser repórteres do exótico, mas sim intérpretes dos padrões da vida doméstica” (FINE, 2003, p. 45, tradução nossa)<sup>8</sup>. Desse modo, a etnografia, para Fine (2003), pode ser organizada em duas dimensões:

The first dimension is the extent to which field observation attempts to address central theoretical issues, as opposed to providing a substantive analysis of a particular scene. The second dimension refers to the extent to which a rich and detailed account of the world being observed is presented, as opposed to the inclusion of a few instances of data to bolster one's analytical points – in other words data build a case, rather than simply illuminate it (FINE, 2003, p. 45).

A partir disso, o autor identifica sete pilares para o desenvolvimento da pesquisa de campo. Iniciando pela compreensão conceitual, para Fine (2003), uma etnografia deve ser teórica e, para isso, é necessário se basear em outros estudos etnográficos. A terceira categoria da “etnografia povoada”, de Fine (2003), orienta a pesquisa com pequenos grupos. Para compreendê-los, é crucial a pesquisa desenvolver-se de forma extensiva em múltiplos locais, com a finalidade de construir uma etnografia rica em detalhes. Por fim, o autor indica distância analítica do pesquisador com o seu objeto de estudo, de modo a não tornar o estudo algo biográfico. De acordo com Fine (2003), esse é o modo como a etnografia deve ser feita: de forma teórica, extensa, rica em detalhes e com foco nas relações entre os indivíduos estudados.

Logo, quando pesquisadores possuem inovadores temas de pesquisa, estes necessitam de métodos distintos para explorá-los. A exemplo, na metodologia proposta por Espen Aarseth (2013), um dos pré-requisitos para se produzir uma boa pesquisa sobre jogos digitais é passar pela experimentação do jogo. Para o autor, o pesquisador que vai ao “campo” pode compreender dinâmicas mais intrínsecas a plataforma do jogo. Desse modo, seguindo as características do objeto de estudo

---

<sup>8</sup> Citação original, em inglês: “we no longer need to be reporters of the exotic, but rather interpreters of the patterns of domestic life” (FINE, 2003, p. 45).

desta pesquisa, o trabalho de campo se enquadra em uma abordagem etnográfica *online*. Ademais, conforme Apperley e Jayemane (2017), os métodos etnográficos fornecem recursos para uma análise aprofundada aos estudos dos jogos digitais. Assim, a etnografia é uma metodologia que exige que os jogos digitais não sejam tratados como objetos e experiências homogêneas, evidenciando as diversas práticas que ocorrem intrínsecas ao jogo (APPERLEY & JAYEMANE, 2017).

Diante disso, o *Game Studies* não é o primeiro campo de estudos a utilizar abordagens etnográficas para a coleta de dados e pesquisas *online*. Em 2000, por exemplo, a pesquisadora Christine Hine desenvolveu o termo “etnografia virtual” em seu livro homônimo, com o intuito de discutir acerca dos desafios metodológicos na transposição da etnografia tradicional para a esfera virtual. Dessa forma, os métodos da etnografia podem ser utilizados para a compreensão da tecnologia, da cultura e das relações sociais dentro do meio digital. Ainda, após alguns anos de seu primeiro trabalho envolvendo a internet, Hine (2015) abandona o termo “virtual” e afirma que não há distinção da etnografia realizada *online* de outras formas de etnografia. Contudo, é necessário reiterar que a abordagem etnográfica para a internet requer uma criatividade específica, de modo a conseguir detalhar os modos pelos quais as atividades *online* produzem sentido (HINE, 2015). Sendo assim,

Uma vez que pensemos o ciberespaço como um lugar onde as pessoas fazem coisas, nós podemos começar a estudar exatamente o que é que elas fazem e porque, nos seus termos, elas o fazem. No entanto, assim como com todas as metodologias, mover a etnografia para um ambiente *online* tem envolvido algumas reexaminações do que a metodologia implica (HINE, 2000, p. 21).

Adicionalmente, percebe-se que as abordagens etnográficas se tornaram uma metodologia adequada para estudar jogos digitais. Nesse sentido, autores como Miller e Slater (2008) argumentam sobre a necessidade de pesquisar também o *off-line*. Contudo, conforme apresentado por Boellstorff (2008), é possível realizar etnografias apenas no formato *online*, visto que o mundo digital possui a sua própria autonomia e, com a pandemia da Covid-19 e a migração do ambiente acadêmico para o meio digital, isso se tornou mais nítido. Desse modo, os métodos etnográficos são adequados para estudar as interações *online* e produzir uma análise situada do processo de aprendizagem e vivência dentro dos jogos digitais.

#### 4.1. *BUILDAR*<sup>9</sup>: CONSTRUINDO POTENCIALIDADES

Para a construção deste estudo, a pesquisadora se inseriu como jogadora na plataforma de jogos digitais de *League of Legends*. O MOBA foi escolhido justamente por ser o tipo de jogo digital que a autora não possuía nenhum tipo de contato prévio. Desse modo, foi necessário, primeiramente, entrar no *site* do LoL e conhecer um pouco do universo e da plataforma de jogos. Após a leitura sobre o *lore* do jogo, principalmente em relação as suas campeãs disponíveis, seguiu-se uma pesquisa acerca da desenvolvedora do *game* e de seus demais jogos digitais disponíveis. Posteriormente, iniciou-se a imersão na aba dedicada ao jogo *online*.

No *site* de *League of Legends*, na versão para computador, existe uma área denominada “O Jogo”. Assim, ao acessar essa plataforma, é possível conhecer um pouco sobre o LoL através de um guia interativo que promete apresentar o básico do jogo. Inicialmente, a página apresenta uma imagem do Campo de Batalha e, após clicar no botão “Vamos lá”, uma breve descrição do jogo aparece, enquanto há uma cena de fundo que representa duelos animados entre alguns personagens. Descendo a página, encontra-se um mapa interativo da *Summoner's Rift*, em que é possível passar o cursor em cima das estruturas apresentadas e ler pequenos trechos sobre elas.

Após conhecer o mapa, as rotas e os monstros presentes no *game*, o *site* apresenta as cinco habilidades especiais dos campeões e os comandos para acessá-las, além de uma breve explicação sobre compra de itens e aumento do nível de experiência. Em seguida, são apresentados alguns dos campeões, suas histórias, níveis de dificuldades, rotas e posições que este possui no jogo. Com isso, ao fim da página, surge uma nova animação, dessa vez com o botão “Jogue de graça”. Ao clicar nele, uma nova página se abre, apresentando a opção de cadastro no jogo.

Depois dessas etapas, ao escolher *League of Legends* versão PC como campo de pesquisa, o *site* direciona o jogador a uma aba de inscrição. Para o cadastro, no *site* da *Riot Games*, é necessário informar seu e-mail, data de nascimento e criar um nome de usuário e senha. Sobre isso, é interessante apontar

---

<sup>9</sup> *Buildar* vem do termo em inglês *build*. É uma gíria da comunidade de *League of Legends* que significa o ato de comprar itens para construir um arsenal e obter a potencialidade máxima de um campeão.

que o *site* do jogo sinaliza a classificação indicativa de 12 anos, contudo, é possível encontrar crianças jogando na plataforma, visto que não é necessário registrar o Cadastro de Pessoa Física (CPF) para acessá-la. Além disso, em momento algum do cadastro são solicitadas informações sobre o gênero ou o sexo do usuário, sendo que a única forma de obter essa informação seria perguntando diretamente ao jogador. Podendo também, em alguns casos, deduzir-se o gênero do jogador se baseando no *nickname*<sup>10</sup> escolhido por ele.

Para esta pesquisa, portanto, foi criado um formulário no *Google Forms*, com questões específicas sobre a vivência e experiência das jogadoras de *League of Legends*, envolvendo idade, localidade, posição e campeão utilizado no jogo, há quantos anos joga, etc. O formulário foi divulgado nas redes sociais da pesquisadora, através de amigas, assim como também foi publicado em um grupo no *Facebook* dedicado à mulheres de Santa Maria<sup>11</sup>.

A opção por não publicar em grupos exclusivos e direcionados ao *League of Legends* foi um modo de proteger o formulário de possíveis brincadeiras por parte dos indivíduos, visto que os grupos dedicados ao jogo, tanto no *Facebook* quanto no *Discord*, possuem um público majoritariamente masculino. Em relação a isso, apesar de existir um grupo no *Facebook* e no *Discord* dedicado à mulheres e pessoas LGBTQIAP+, que se apresenta como um espaço diverso e seguro, não foi possível divulgar o formulário nestes espaços, pois é necessária a autorização por parte dos moderadores, algo que não foi concedido à pesquisadora. Com isso, a partir desse estudo exploratório, 13 mulheres aceitaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE, ANEXO 1) e responderam o formulário, sendo que 5 delas se candidataram para a fase de entrevistas, enquanto outras optaram por não participar e, diante disso, descreveram, em um formulário anônimo, algumas situações que viveram ou presenciaram.

As entrevistas configuraram-se como semiestruturadas. Segundo Gil (1999), esse método permite que o entrevistado fale livremente sobre o tema e, caso este desvie do objetivo principal da conversa, o entrevistador pode retomar o assunto

---

<sup>10</sup> *Nickname* significa apelido, em inglês. No LoL, este é o nome de usuário utilizado pelos jogadores e jogadoras.

<sup>11</sup> O grupo de *Facebook* "Feito por Mulheres Feministas - Santa Maria" é um grupo fechado, seguro e composto apenas por mulheres que moram na cidade de Santa Maria/RS, sendo dedicado à divulgação de ações, pesquisas, trabalhos, vagas de emprego, entre outros assuntos.

principal. Este modelo de entrevista segue um roteiro preestabelecido que, por ser flexível, permite a possibilidade de incluir questões inéditas ao longo da conversa.

## 4.2. ENTRE PLATAFORMAS

Para realizar estudos em mídias digitais, o pesquisador deve seguir as sociabilidades de tais mídias, como descrito por Leitão e Gomes (2017) em relação à observação flutuante de Pétonnet (2008 [1982]). Assim, é necessário seguir os interlocutores, conduzir-se pelo inesperado e enfatizar os trajetos percorridos (LEITÃO & GOMES, 2017). Desse modo, a pesquisa se dividiu entre muitas plataformas e redes sociais, para tentar abranger os *habitats* das participantes. A divulgação iniciou-se em duas frentes, primeiramente através da rede social *Whatsapp*, em que o *link* do formulário foi enviado para as amigas da pesquisadora e, posteriormente, publicado no grupo de *Facebook* mencionado anteriormente.

Além dessas duas redes sociais, o *Discord* – aplicativo priorizado pelos *gamers*, visto a praticidade das chamadas de áudio e vídeo da plataforma – também foi utilizado. Assim, parte da pesquisa desenvolveu-se a partir de conversas dentro de outras duas plataformas de videochamadas, *Zoom* e *Google Meet*, além do *Whatsapp*. Ademais, apenas uma das entrevistas foi realizada no modelo presencial, na cidade de Santa Maria/RS, demonstrando o quanto o mundo atual está completamente automatizado pela internet. Nesse sentido, a sociabilidade das comunidades digitais é resultado da intensa comunicação mediada por computadores no final do século XX.

Sobre isso, diversos autores discutem acerca da sociedade em rede e das interações a partir do meio virtual (CASTELLS, 1999; HINE, 2001, 2015; TURKLE, 2006). Logo, as redes de computadores formam um espaço virtual, em que se desenvolvem interações sociais (RAMOS, 2011). Nesse sentido, a observação das interações dos indivíduos dentro das comunidades do *Facebook* e do *Discord* também fizeram parte deste campo de pesquisa, visto que nesses locais são compartilhados diversos assuntos. Como descrito por Ramos (2011), essa espacialidade virtual torna possível o desenvolvimento de relações afetivas estruturadas em torno de diversas temáticas. Contudo, o assunto principal dentro desses ambientes é dividir dicas sobre performance de jogo, times para jogar em conjunto, divulgação de *streamers* e *gameplays*.



## 5. PRESS START: RESULTADOS DA PESQUISA

Como afirma Turkle (2006), a constituição de ambientes de jogos na internet oferece aos usuários a oportunidade de criar personas e vivenciar, em uma relação social, múltiplas faces do eu. Ainda, Leitão e Gomes (2018) afirmam que a criação de uma identidade digital de pesquisador(a) é essencial para a realização de pesquisas etnográficas online, a qual passa pela necessidade de conhecer e experimentar o universo a qual se estuda. Nesse sentido, como descrito anteriormente, a autora da presente pesquisa passou pela imersão de conhecer e jogar dentro da plataforma de LoL. Desse modo, foram criadas duas contas dentro da plataforma de jogos, em uma delas o apelido da pesquisadora foi utilizado, demarcando o seu gênero, enquanto, em outra conta, foi utilizado um *nickname* neutro. Com isso, foi possível observar as relações sociais desenvolvidas dentro da plataforma do jogo. E, apesar do foco da pesquisa ser a vivência de mulheres dentro do jogo digital, temáticas acerca do estudo das masculinidades emergiram nos relatos.

De forma a manter a participação das jogadoras em modo anônimo adotou-se um pseudônimo, os nomes utilizados são da(o) campeã(o) com a(o) qual as participantes jogam dentro da plataforma de *League of Legends*.

Figura 2 – Tabela de participantes da pesquisa

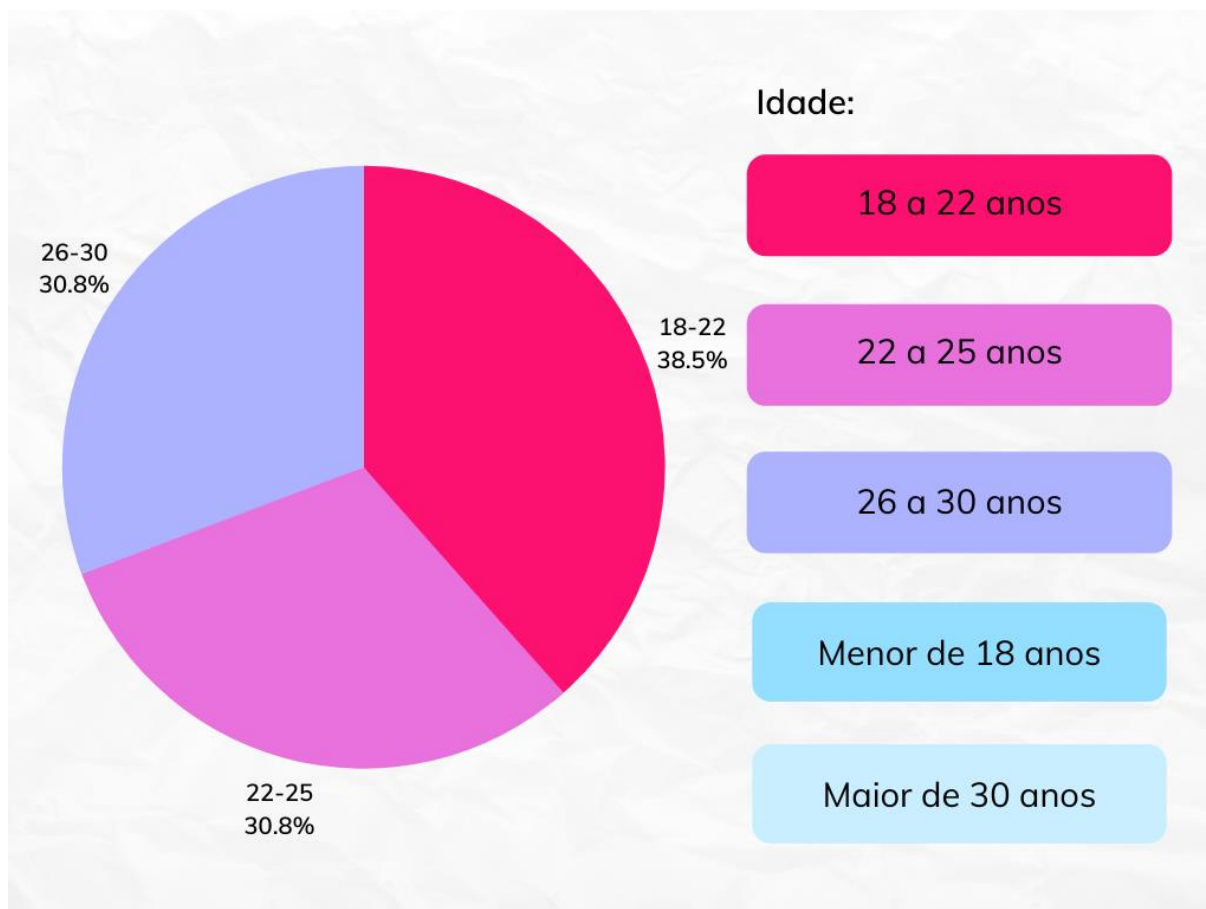
Participantes	Joga LoL atualmente?	Há quanto tempo joga/jogou
Leona	Sim	2 anos
Shen	Sim	4 anos
Tristana	Não	6 anos
Vi	Sim*	10 anos
Lux	Não	3 anos
Sona	Sim	6 anos
Nidalee	Sim	3 anos
Jax	Não	8 anos
Taric	Sim	5 anos
Xayah	Sim*	4 anos
Seraphine	Sim	2 anos
Nami	Sim	5 anos
Morgana	Sim	2 anos

\*Jogam com menos frequência atualmente

Fonte: Desenvolvido pela autora no editor de imagens Canva

Os gráficos disponíveis abaixo, e também nos apêndices deste estudo, apresentam os dados da pesquisa que foi realizada com 13 mulheres, com faixa etária de 18 a 30 anos, das regiões Norte, Nordeste, Sudeste e, em sua maioria, do Sul do país.

Figura 3 – Gráfico apresentando a idade das participantes



Fonte: Desenvolvido pela autora no editor de imagens Canva

A partir do formulário, registrou-se que apenas três participantes não jogam *League of Legends* atualmente e, de acordo com os relatos, a toxicidade dos jogadores foi um dos motivos pelos quais elas desistiram de jogar. Além disso, a participante com mais tempo de jogo atua na plataforma desde 2012, enquanto apenas uma jogadora passou a jogar LoL, com frequência, durante a pandemia da Covid-19. Em relação às posições, *Suporte* e *Mid* são as mais populares entre as jogadoras, contudo, quem joga há mais tempo relatou que já se aventurou em posições como *Top* e *ADC*, e apenas uma participante joga como *Jungle*.

Figura 4 – Relação entre as participantes e as posições que ocupam no jogo:

Participantes	Top	Jungle	Mid	ADC	Suporte
Leona					✓
Shen	✓				
Tristana			✓	✓	✓
Vi	✓	✓	✓		
Lux			✓	✓	✓
Sona			✓		✓
Nidalee			✓		✓
Jax	✓				✓
Taric	✓				✓
Xayah				✓	✓
Nami			✓		✓
Morgana					✓
Seraphine	✓		✓	✓	✓

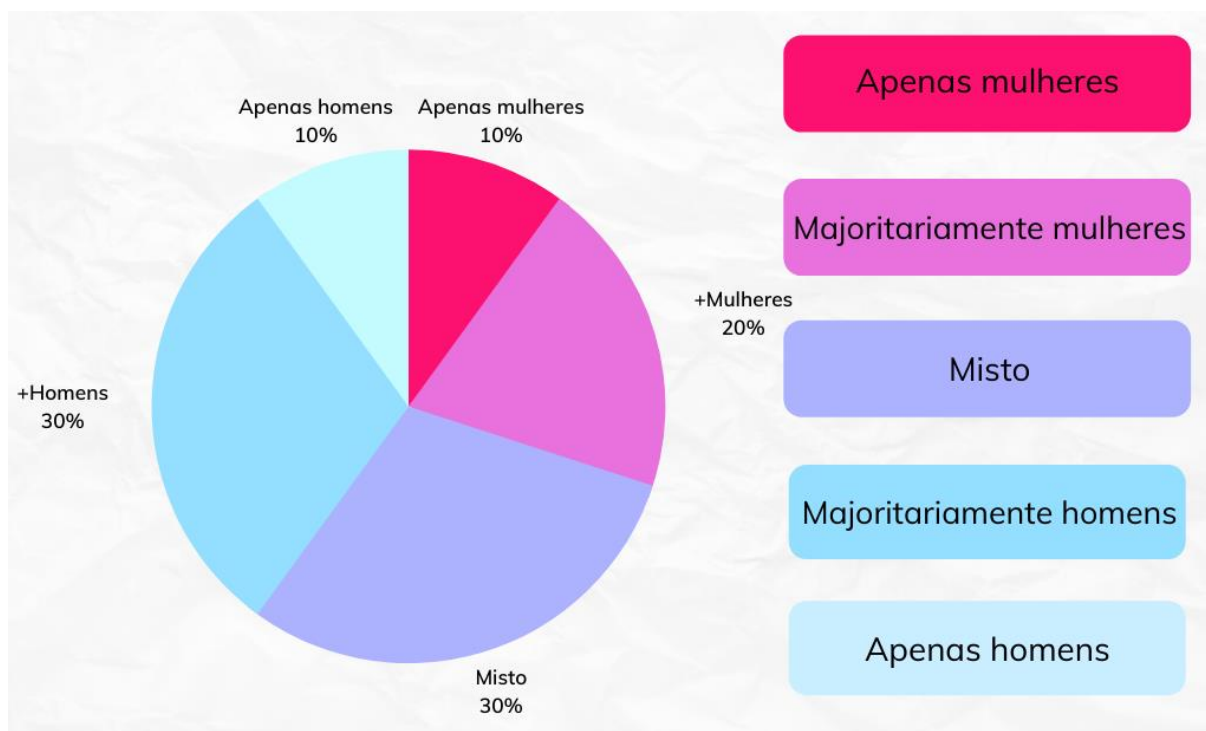
Fonte: Desenvolvido pela autora no editor de imagens Canva

Em sua maioria, as participantes jogam em times fechados, sendo estes mistos ou majoritariamente masculinos. A maior parte das jogadoras consome *gameplays* de *streamers*, e o Kami<sup>12</sup> e a Briny de Laet<sup>13</sup> estão entre os mais citados.

<sup>12</sup> Gabriel "Kami" é ex-jogador profissional de LoL e atuou como mid na equipe PaiN.

Desse modo, com base nas observações e nos relatos das jogadoras, ficou nítida a necessidade de discutir sobre a toxicidade presente nos ambientes do jogo digital *League of Legends*.

Figura 5 – Gráfico sobre a composição dos times das participantes



Fonte: Desenvolvido pela autora no editor de imagens Canva

#### 4.1. *WARDAR*<sup>14</sup>: ILUMINANDO O CAMPO DE PESQUISA

Após concluir o cadastro na plataforma do jogo e fazer o *download* dele no PC, é possível acessar a sua plataforma através do *login* criado anteriormente. Assim, a plataforma dará boas vindas e apresentará um tutorial do jogo, além de cinco campeões com funções e habilidades diferentes. Após passar pelo breve tutorial e aprender os comandos para realizar ações no jogo, o jogador deverá escolher entre os campeões disponíveis. No início do jogo, já fica claro que você pode comprar e conquistar mais campeões, contudo, de início você tem acesso a

<sup>13</sup> Raphaela “Briny” é transsexual e integrante da equipe feminina de LoL Garotas Mágicas.

<sup>14</sup> *Wardar* vem do termo em inglês *Ward*, nome dado a um item que ilumina as áreas do mapa em que é colocado.

um campeão de cada *lane*. Nesse momento, aparecerá um resumo da história das personagens, contendo a posição e a rota que costuma seguir. No atual momento, os campeões disponíveis no tutorial do jogo são *Miss Fortune* como *ADC*, *Lux* como *Suporte*, *Darius* como *Top Tanque*, *Yasuo* como *Jungle* e *Brad* como *Mid*.

Após concluir o primeiro tutorial e escolher com qual campeão irá jogar, o jogo enviará o usuário para mais duas partidas de treino em um time de *bots*<sup>15</sup> contra outros *bots*. O tutorial se resume em três partidas, contudo, é possível solicitar mais partidas de treino, seja em times que seguem o modelo 5x5 ou na modalidade *solo*<sup>16</sup> (1x1). No modo treino 1x1, é possível escolher outros personagens que não o campeão escolhido inicialmente. Esta é uma oportunidade para conhecer e estudar as habilidades de outros personagens, visando desbloqueá-los no futuro. Assim, a possibilidade de jogar partidas de treino ajuda o jogador iniciante, pois faz com que ele ganhe ouro e experiência, além de aprender como funcionam as mecânicas do jogo. Após concluir o tutorial, também é possível iniciar uma partida real e, para isso, deve-se escolher entre o jogo clássico – a *Summoner's Rift* no modelo PvP 5x5 –, o formato ARAM – também no estilo 5x5 – ou as modalidades de *solo* e *duo*<sup>17</sup>.

Depois de algumas partidas no modelo de treino, a pesquisadora percebeu que precisava conhecer mais as habilidades da campeã escolhida (*Miss Fortune*) e também sobre as posições dentro do jogo. Desse modo, buscou-se vídeos sobre os primeiros passos dentro da plataforma do jogo, com a intenção de descobrir quais personagens escolher para comprar e como funcionam suas habilidades. Além de vídeos, a pesquisadora também passou a consumir mídias relacionadas à mulheres que jogam LoL, destacando-se as *lives* da jogadora “Zahri”, *streamer* que atua no *Facebook*, e também as *gameplays* das *streamers* da *Twitch.Tv*:<sup>18</sup> “Transcurecer”, “MilaAyleen”, “suuhgetsu”, “JuMayumin” e “jinkwinkki”.

Além disso, também passou-se a acompanhar os campeonatos *online* de LoL, em especial o CBLoL<sup>19</sup>, para conhecer os times que integram o quadro competitivo,

---

<sup>15</sup> *Bots* significa robô e, nos modos de treino da plataforma de LoL, é possível jogar contra uma versão automatizada dos personagens.

<sup>16</sup> Quando uma partida é jogada sem time, se chama *solo*.

<sup>17</sup> Partida disputada com um time de duas pessoas.

<sup>18</sup> *Site* de *streamings* ao vivo amplamente utilizado pela comunidade *gamer*.

<sup>19</sup> CBLoL é a sigla para Campeonato Brasileiro de League of Legends.

novos campeões e estilos de jogo. Sobre isso, cabe ressaltar que o LoL é um jogo baseado na performance e não é à toa que ele é um dos *eSports* mais conhecidos e jogados no mundo (DONALDSON, 2015; MACEDO, 2018). Em relação à performance em LoL, ela é essencial e cobrada de todos, existindo uma certa cultura dentro do jogo, em que mesmo os *casual players*<sup>20</sup> são cobrados a ter alto desempenho no *game*.

Nesse viés, segundo Donaldson (2015, p. 11), a conformidade com as convenções sociais de LoL é uma espécie de “etiqueta” dos jogadores, em que estes saberes seriam um guia dos comportamentos do jogo. Aarseth (1997) conceitua esse fenômeno como “netiqueta”, um tipo de código de regras e convenções construídas a partir das preferências de um grupo consumidor majoritário. Ou seja, apesar de não ser uma regra oficial do jogo, a perícia *metagame* está presente dentro de *League of Legends*. Em outras palavras, o *metagame* refere-se à relação entre o jogo e os componentes externos a ele, como estilo de jogo, atitudes dos jogadores e suas relações sociais (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

De acordo com Macedo (2017, 2018), um exemplo dessas regras é a utilização de determinados itens no *build* de cada campeão. Para realizar uma boa performance com certos personagens e artefatos, é exigido um nível de experiência alto, principalmente pelos demais jogadores do time, os quais esperam uma certa maestria para o uso de tais atributos. As *builds* de cada campeão, por exemplo, podem ser aprendidas através da tentativa e erro ou então a partir de *sites* que mapeiam o jogo e indicam a melhor forma de construir, ou melhor, *buildar* cada campeão. Além disso, é imprescindível o acompanhamento das atualizações disponíveis dos padrões performáticos dos campeões em LoL, visto que mensalmente surgem inovações. Essa supervisão também é fundamental para conseguir compreender se seu campeão não está sofrendo mudanças, que podem ser boas ou ruins. Sendo assim, observar estas transformações com cuidado traz a possibilidade do jogador mudar de campeão ou até mesmo a *lane* que ele costuma jogar, principalmente quando este fica forte e pode fornecer mais dano para o time atuando em outra posição.

---

<sup>20</sup> Jogadores casuais, aqueles que não possuem intenção de se profissionalizar no jogo ou disputar partidas ranqueadas.

Dessa forma, os itens disponíveis passam a ser incorporados na cultura do jogo. A dimensão técnica, ou seja, a perícia mecânica do jogo, compreende o aprendizado e a aptidão na utilização dos artefatos, causando transformações nas performances, como o próprio domínio dos dispositivos de controles do jogo (DONALDSON, 2015). O aprendizado em LoL ocorre através da prática do jogo, seja nas partidas de treino contra os *bots* ou em partidas casuais contra outros jogadores. Ainda, o processo de aprendizagem passa pelas mídias disponíveis na internet, como os vídeos assistidos no *Youtube*, que ajudam os jogadores iniciantes a compreender as mecânicas do jogo, principalmente aqueles que possuem caráter introdutório, ensinando desde os primeiros passos da plataforma, como se inscrever, escolher campeões, rotas e itens.

Assim, as especializações de jogadores discutidas por Donaldson (2015) são conhecimentos de *metagame*, visto que estes são incorporado ao jogo a partir das orientações da comunidade *gamer*. Contudo, essas especializações são assimiladas a partir de conhecimentos mecânicos, tendo as técnicas dominadas a partir da prática no jogo. Logo, conforme explicita Macedo (2017), a performance do jogador emerge como pivô desses rearranjos, em que os contextos individuais promovem também tensões comunicativas. E, nesse ponto, é possível refletir sobre as socializações das comunidades de jogadores *online*, principalmente no que tange os posicionamentos tóxicos por parte dos integrantes, dado que existe uma cobrança pela boa jogabilidade dentro da plataforma (MACEDO, 2017).

Por conseguinte, estes grupos *online* constituem uma nova forma de sociabilidade fruto da sociedade em rede (CASTELLS, 1999). Entretanto, por mais que os jogos *online* muitas vezes sejam projetados como locais de socialização e diversidade<sup>21</sup>, o público feminino nesses ambientes ainda é reduzido (FALCÃO et al., 2021). Isso porque, embora sejam a maioria do público consumidor de jogos digitais no Brasil, as mulheres não se consideram *gamers*, pois a identidade *gamer* é construída com base nos *hardcore gamers*, em sua maioria homens brancos, cisgêneros, heterossexuais e de classe média (FALCÃO et al., 2021). Com isso,

---

<sup>21</sup> Valores da desenvolvedora de jogos Riot Games. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/diversity-and-inclusion>>.

<sup>22</sup> Para preservar a identidade das participantes da pesquisa, serão utilizados nomes das personagens com as quais elas jogam.

percebe-se, nos jogos *online*, um processo de socialização que não valoriza as experiências e perspectivas femininas (MEDRADO & MENDES, 2020).

Sobre isso, nota-se que, segundo os relatos das participantes da pesquisa, as jogadoras, em sua maioria, admitem terem passado ou presenciado alguma situação desagradável em relação aos jogadores masculinos. Logo, os comportamentos hostis dentro da plataforma do jogo podem ser caracterizados como efeitos da masculinidade tóxica (CHANDLER, 2019), comumente encontrada no ambiente *gamer*. Ademais, para Ramos (2015), as comunidades de jogadores *online* estão fortemente ligadas à experimentações identitárias, em que é possível ter como “face” *online* um *icon* e um *nickname* aleatório. Com isso, esse descolamento da realidade, do espaço *offline*, torna possível a interpretação de que os embates travados na internet não resultem em prejuízo aos indivíduos na “vida real”. Contudo, como afirma Saffioti (2015), sabe-se também que as agressões não precisam ser físicas para causar marcas profundas.

Diante disso, cabe evidenciar que, durante as conversas com as participantes, foram relatadas situações de assédio, como cantadas e elogios com conotação sexual. E, mesmo as situações consideradas “leves” pelas jogadoras, igualmente incomodavam. Como relatado por Seraphine:

[...] São coisas pequenas que, sozinhas na minha vivência hoje, já não são significativas. **Mas certamente seriam diferente se eu fosse um homem... Ou se os jogadores não soubessem que sou uma mulher, sabe?** Como um jogador me adicionar no fim da partida, independente de eu ter interagido com ele ou não, mas não adicionar ninguém dos meus amigos. É frequente e obviamente não é porque eu jogo bem ou algo assim, é que meu *nick* tem meu nome [...] (Seraphine<sup>22</sup>, 25 anos, grifo nosso).

A importunação também se desenvolve através de piadas com estereótipos de gênero – como a famosa frase: “deveria estar pilotando um fogão”. Em relação a isso, Vi<sup>22</sup>, a jogadora que está desde 2012 na plataforma de LoL, afirma que se distanciou do jogo nos últimos anos:

[...] São as mesmas situações que ocorrem em todo jogo com mulheres. **Se erra é porque é mulher e não sabe jogar direito, ou quando sabem que a pessoa é mulher começam a dar em cima...** Mas LoL é mais tóxico. Tanto que eu deixei de jogar frequentemente, ainda jogo, mas não é mais a mesma coisa de antes [...] (Vi, 26 anos, grifo nosso).



Ainda, em alguns casos, xingamentos pejorativos e ameaças também marcam presença na interação feminina nas plataformas do jogo. Isso porque, quando o *nickname* era neutro ou masculino, os ataques eram de caráter homofóbico e, por vezes, racista ou xenofóbico. Uma das entrevistadas, a qual chamarei de *Tristana*<sup>22</sup>, relatou que desistiu de jogar LoL após seis anos entre idas e vindas. Segundo a participante, isso ocorreu devido ao aumento da toxicidade dentro do jogo:

[...] Normalmente jogo entre meu círculo social formado por pessoas LGBT, mas quando não estamos em time fechado **acontece de pessoas de fora do time nos xingarem de "viadinho" ou coisa do tipo por presumirem que somos homens. Se dissemos que somos mulheres as ofensas automaticamente viram machistas e dizem que estamos no lugar errado, que mulher não deveria jogar [...]** (Tristana, 21 anos, grifos nossos).

De acordo com Chandler (2019), os traços masculinos socialmente regressivos nutrem a dominação e a desvalorização da mulher, a homofobia, o racismo e a violência. E essas características, por sua vez, apareceram nos relatos de Lux<sup>22</sup>, a jogadora que se distanciou do jogo em 2021 e que afirma que jogava todos os dias há mais de 3 anos. A participante relatou sobre os casos de xenofobia que se deparou dentro da plataforma:

[...] Já xingaram nordestinos abertamente diversas vezes em partidas que joguei e me senti afetada por ser nordestina, apesar de atualmente morar no Sul [...] (Lux, 22 anos).

Desse modo, fica evidente que as relações sociais se desenvolvem a partir da cultura patriarcal e heteronormativa (SAFFIOTI, 2015). Ainda, em um dos relatos, a participante comenta sobre os estereótipos impostos à mulher jogadora dentro do *LoL*. Como afirma Louro (2008), o processo de formação da feminilidade e da masculinidade é socialmente construído, mediado por práticas explícitas e implícitas. Um exemplo evidente acontece quando uma jogadora mulher opta por jogar em posição diferente da considerada “feminina”, ou seja, a posição de Suporte. Diante disso, além de ser uma posição considerada simples de jogar, é comum vermos a

---

<sup>22</sup> Para preservar a identidade das participantes da pesquisa, serão utilizados nomes das personagens com as quais elas jogam.

imagem feminina ligada às posições de cuidado no âmbito social, como é explicitado por Seraphine:

[...] Eu também evitei por muito tempo a posição de suporte, porque **eu vejo que existe ainda um estereótipo de que meninas, se jogam, só podem ser sup** [...] (Seraphine<sup>22</sup>, 25 anos, grifo nosso).

Com isso, pode-se compreender os obstáculos enfrentados pelas jogadoras a partir dos relatos das participantes da pesquisa, visto que neles surgem a exposição de casos de violência verbal, através de áudio, e também agressões recebidas via *chat*<sup>23</sup> escrito. Além disso, a situação piora em casos de jogo no modelo ranqueado<sup>24</sup>, em que os jogadores participam de times com a finalidade de subir de elo<sup>25</sup>. Assim, a partir dos relatos, é possível notar que as situações de violência se intensificam nesse modelo, apesar dele ser considerado mais sério, indicando supostamente que os jogadores estariam focados em dar o seu melhor e não atacar uns aos outros. De acordo com *Leona*<sup>22</sup>:

[...] A opressão é muito maior nas *ranks*. A prevalência de homens também. **Rola muito essa questão do julgamento em relação à qualidade do jogo e isso se reflete em opressões com linguagem violenta também. Muitas vezes ouvi xingamentos machistas, xenofóbicos e homofóbicos. Já fui xingada de muita coisa** [...] (Leona, 26 anos, grifos nossos).

Diante dos relatos das jogadoras e da presença da pesquisadora dentro da plataforma de jogos, foi possível, portanto, observar o conceito de jogo corrompido (CAILLOIS, 2017). Para Caillois (2017), quando o jogo se contamina com a vida cotidiana, isto é, quando seus participantes agem pelo desejo de poder ou pela violência, o princípio do jogo está corrompido. Desse modo, observando as atitudes tóxicas vindas da comunidade *gamer* de LoL, percebe-se o corrompimento do jogo. Assim, a atividade que antes era divertida e vivenciada como um lazer para as jogadoras torna-se, cada vez mais, desagradável. Com isso, devido ao contágio da

<sup>23</sup> O *chat* dentro da plataforma de *League of Legends* permite o contato entre os jogadores do mesmo time e também com os seus oponentes. Não é possível escrever palavras explícitas no *chat*, contudo, é possível driblar a plataforma ao substituir as letras por números.

<sup>24</sup> Ranqueado é o nome do modelo competitivo de *League of Legends*. Nele, dois times de cinco jogadores disputam um contra o outro. As ranqueadas só ficam disponíveis para jogadores que estejam pelo menos no nível 30.

<sup>25</sup> Elo é o nome dado para as classificações do modelo de jogo. Do nível menor ao maior, a lista de elos é: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante.

realidade, não há perversão do jogo, mas há vícios e desvios dos impulsos primários que presidem os jogos (CAILLOIS, 2017).

Além disso, evidencia-se que, durante o trabalho de campo da pesquisa, a pesquisadora não conseguiu atingir o nível suficiente para jogar no modo ranqueada. Contudo, mesmo nos jogos casuais, foi possível observar as situações de machismo e violência relatadas pelas participantes do estudo, em especial quando os jogadores homens percebiam que a jogadora não jogaria de suporte. Isso porque a posição de suporte é considerada “feminina” dentro do jogo, como já relatado por uma participante anteriormente e, com isso, os jogadores homens acreditam que, caso uma mulher jogue *League of Legends*, ela deve atuar nesta posição. No entanto, quando a pesquisadora jogava utilizando um *nickname* neutro, esse questionamento não ocorria.

Nesse contexto, nota-se que a utilização de nomes de usuários masculinos ou neutros é uma das estratégias utilizadas pelas jogadoras, para não sofrerem agressões durante as partidas. Assim, a opção seria a escolha por um nome que não permita a identificação ou atribuição do gênero feminino à jogadora. Além disso, evitar o uso de microfone, não ceder à provocações no chat e sempre jogar em times fechados com pessoas conhecidas são, nesse ambiente, outras formas de enfrentar os obstáculos à diversão. As denúncias disponíveis na plataforma de jogos também são uma possibilidade tática usada pelas participantes, como apontado por Lux<sup>22</sup>:

[...] Normalmente, eu só denuncio o jogador tanto por sexismo quanto por qualquer outra violação que eu perceba [...] (Lux, 22 anos).

Em relação a isso, a *Riot Games* tenta, em sua plataforma, incentivar o respeito a todos os usuários, atualizando os valores da empresa com menção ao respeito à diversidade e inclusão, mas isso não é suficiente. O sistema de denúncia da empresa também não contribui para a mudança desses comportamentos. Desse modo, apesar das denúncias durante as partidas e do envio de *tickets*<sup>26</sup> para a empresa, não há uma garantia de punição ao infrator das regras e, às vezes, é possível receber um *feedback*, mas esses casos são raríssimos. Assim, ao

---

<sup>26</sup> A Riot Games usa um sistema de tickets para receber denúncias de jogadores, para mandar um ticket, o usuário deve preencher um formulário e enviar o documento para a empresa.

pesquisar sobre tais denúncias nas comunidades e fóruns *online*<sup>27</sup> do próprio *site* da *Riot Games*, é possível encontrar muitas reclamações de jogadoras mulheres acerca da falta de penalidade aos seus agressores. Além disso, há relatos de jogadoras que revidaram os xingamentos e acabaram sendo punidas com *bans*<sup>28</sup> temporários.

Logo, fica claro que, ao invés desse ser um local seguro para exposições e denúncias, as jogadoras de LoL são impelidas ao silenciamento. Ademais, os jogos digitais são a ferramenta ideal para a natureza regressiva da masculinidade (BURRILL, 2008). Assim, no momento em que mulheres entram nos ambientes masculinos – o espaço *boyhood* –, elas sofrem represálias. E, enquanto parte das mulheres buscam romper estes obstáculos, criando táticas para contorná-los, algumas jogadoras optam por desistir de jogar.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o tempo e o advento da internet, o mundo dos jogos – plataformas, fóruns e comunidades *online* – constituiu uma nova forma de sociabilidade. Contudo, a indústria dos *games* e os jogadores homens ainda apresentam resistência ao público feminino que acessa cada vez mais a cultura *gamer*. Logo, a própria estrutura do mercado dos videogames acaba por inviabilizar o acesso do público feminino aos jogos digitais. E, apesar de serem teoricamente inclusivos, os relatos deste estudo apontaram para a existência de episódios hostis contra mulheres e outras minorias sociais nas plataformas de *League of Legends*.

O jogo digital *League of Legends* está em ascensão desde seu lançamento, em 2009, pela *Riot Games*. O LoL, como é popularmente conhecido, é um jogo *online* no modelo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Sendo desenvolvido no formato de multijogadores, LoL é um jogo de tática e estratégia competitiva em tempo real, baseado no desempenho e na performance, perícias mecânicas ligadas ao jogo. Além disso, os conhecimentos acumulados, extrínsecos à perícia mecânica do jogo, para Donaldson (2015), referem-se aos fatores socioculturais da interação

---

<sup>27</sup> Comunidade e fórum *online* de League of Legends:  
[https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/forums/searchpage/tab/message?filter=location&q=mac hismo&location=category:Brasil&sort\\_by=-topicPostDate&collapse\\_discussion=true](https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/forums/searchpage/tab/message?filter=location&q=mac hismo&location=category:Brasil&sort_by=-topicPostDate&collapse_discussion=true).

<sup>28</sup> *Ban* no jogo significa banimento.

dos jogadores, o *metagame*, visto que o jogo está localizado principalmente nas práticas cotidianas, pois sua natureza é moldada por convenções sociais e culturais (CRAWFORD, 2012).

Desse modo, a pesquisa investigou as vivências das jogadoras mulheres dentro do *League of Legends*, a partir da imersão da própria pesquisadora no jogo, bem como através de relatos de outras jogadoras via *Google Forms*. Com isso, o trabalho de campo deste estudo foi concebido por meio de uma pesquisa etnográfica efetivada com jogadoras de LoL. Nesse sentido, o estudo de jogos digitais demanda do pesquisador metodologias específicas que devem adaptar-se aos requisitos que são por ele colocados. Para Espen Aarseth (2003), ao estudar jogos digitais, o “ir a campo” passa pela necessidade de experimentar o jogo na posição de usuário jogador.

Ainda, o estudo demonstrou que, para além da expressiva representatividade do público feminino e do recorrente tema de estudo no mundo acadêmico, a questão de gênero nos jogos digitais também está presente no cotidiano da pesquisadora. Assim, a partir da rede de contatos da acadêmica, desenvolveu-se um estudo preliminar, utilizando um formulário *online*, com perguntas sobre as experiências de jogo das jogadoras de *LoL*. Posteriormente, uma entrevista semiestruturada foi delineada para ocorrer nos formatos *online* e presencial. Diante disso, o objetivo geral deste estudo consiste em traçar uma discussão sobre os obstáculos enfrentados pelas jogadoras no jogo *online League of Legends*, além de compreender o desenvolvimento do ambiente virtual de LoL a partir da inserção da pesquisadora na plataforma do jogo.

Assim, a partir do trabalho de campo e dos relatos das participantes do estudo, notou-se a presença de atitudes tóxicas advindas dos jogadores homens e, dentro das plataformas de jogos, encontra-se uma representação do modelo hegemônico que passa a ser chamada de masculinidade tóxica (CHANDLER, 2019). E esse tipo de masculinidade é, inclusive, predominante nos espaços dos jogos digitais. Como colocado por Burrill (2008), no *boyhood* existe um contexto privilegiado que favorece um padrão masculino formado por homens cisgêneros, em sua maioria brancos e heterossexuais. Diante disso, notou-se situações desagradáveis e atitudes tóxicas por parte dos jogadores homens. Por fim, as participantes da pesquisa relataram a ocorrência de assédios, violência verbal, entre outros acontecimentos, assim como comentaram sobre as possíveis estratégias

adotadas diante de alguma situação desconfortável no jogo, situações essas que fizeram algumas das jogadoras entrevistadas se afastarem e até mesmo desistirem de jogar *League of Legends*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. Computer game studies, year one. **The International Journal of Computer Game Research**, vol. 1, ed. 1, julho, 2001.

\_\_\_\_\_. O Jogo da Investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, Lisboa, n. 4, 2003, p. 9-23.

\_\_\_\_\_. **How we became post digital**: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, David; MASSANARI, Adrienne (Org.). *Critical Cyber-culture Studies*. Nova Iorque: New York University, 2006. p. 37-46.

\_\_\_\_\_. Editorial: Just Games. *Game Studies*: **The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 17, n. 1, jul. 2017. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>>. Acesso em: 10 dez. 2021.

AMARO, M. **Eu não posso ser dois**: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experiências com o jogo *Brothers: A Tale of Two Sons*. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142834>>. Acesso em: 11 dez. 2021.

APPERLEY, T.; JAYEMANE, D. A virada material dos game studies. **Lumina**, v. 11, n. 1, 2017.

ARAÚJO, G. P. C. **Jogo é coisa de menino**: a discriminação em *League of Legends*. In: PARODE, Fabio Pezzi; JERÔNIMO, Francisco Rafael Mesquita; ZAPATA, Maximiliano Oscar (orgs). *Semiótica da diversidade: devires minoritários e linhas de fuga*. Porto Alegre: Editora Fi, 2019. p. 215-228.

BEAUVOIR, S de. **O Segundo Sexo**: a Experiência Vivida. 2ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

BOELLSTORFF, T. **Coming of Age in Second Life**. Princeton: Princeton university Press, 2008.

BURRILL, D. **Die tryin'**: Videogames, masculinity, culture. Peter Lang, 2008.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

CARVALHO, L. P.; CAPPELLI, C.; PIMENTEL, M. **Sexismo e League of Legends**: Comunidade Externa e Interna, 2018.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede – a era da informação**: economia, sociedade e cultura. v. I. Trad. Roneide Venâncio Majer e Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHANDLER, A. Gamers speak: Analyzing masculine speech in gaming culture. **CLA Journal**, 7(1), 11-34, 2019.

CONNELL, R. **Which Way is Up?** Essays on Sex, Class, and Culture. Crows Nest: Allen & Unwin, 1983.

\_\_\_\_\_. **Masculinidades**. México: UNAM-PUEG, 2003, p.119.

CONNELL, R.; MESSERSCHMIDT, J. W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Revista Estudos Feministas** [online]. 2013, v. 21, n. 1, pp. 241-282. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-026X2013000100014>>. Acesso em: 6 dez. 2021.

CONNELL, R.; PEARSE, R. **Gênero: uma perspectiva global**. Moschkovich, Marília. São Paulo: nVersos, 2015.

CRAWFORD, G. **Video gamers**. London: Routledge, 2012.

DE ABREU FRANÇA, L.; STENGEL, M.; SILVA DE ASSUNÇÃO, M. M. Elas no Controle: Mulheres Gamers e as Relações de Gênero no Ambiente Virtual de Jogos. **Pretextos - Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas**, v. 4, n. 8, p. 181-200, 16 dez. 2019.

DONALDSON, S. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. **Games and Culture**, onlinefirst, 2015.

FALCÃO, T. **Não-humanos em Jogo: Agência e Prescrição em World of Warcraft**. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

FALCÃO, T.; MARQUES, D. Editorial: Aprendendo a jogar. **Revista Metamorfose**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 6-11, jul. 2017.

FALCÃO, et al. Conservadorismo e Masculinidade Tóxica na Cultura Gamer: uma aproximação a Magic: **The Gathering**. v.15 - nº 2 mai./ago. São Paulo - Brasil, p. 251-277, 2021.

FINE, G. A. Towards a peopled ethnography: Developing theory from group life. **Ethnography**, 4, 41–60, 2003.

FRASCA, G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. **Ludology.org**, 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 4 dez. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GEERTZ, C. **Obras e vidas: o antropólogo como autor**. Rio de Janeiro: Editora - UFRJ, 2002.



GROSSI, M. P. Masculinidades: Uma Revisão Teórica. **Antropologia em Primeira Mão**, v. 75, n. 1, p. 1-37. 2004. Disponível em: <<https://miriamgrossi.paginas.ufsc.br/files/2012/03/Visualizar3.pdf>>. Acesso em: 2 dez. 2021.

GOMES, L.G. F. F. et al. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Revista Antropolítica**, n. 42, Niterói, p. 41-65, 2017.

HINE, C. **Virtual ethnography**. London: Sage, 2000.

\_\_\_\_\_. **Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday**. Huntingdon, GBR: Bloomsbury Publishing, 2015.

HOPKINS, D. Luz, câmera, start! Quando o espectador vira ator? Quando os filmes viram games. **Infogames**, São Paulo, n. 3, jul. 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, H. "**Complete Freedom of Movement**": Videogames as Gendered Play Spaces. In: CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Org.) *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

JOHNSON, R. **Technomascularity and its influence in video game production**. In: N. Taylor & G. Voorhees (Eds.), *Masculinities in play* (p. 249-262). Palgrave Macmillan, 2018.

JUUL, Jesper. What computer games can and can't do. In: **Proceedings of Digital Arts and Culture Conference**, Bergen: 2000. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>>.

JUUL, J. The repeatedly lost art of studying games. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>>. Acesso em: 4 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In: *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 4 dez. 2021.

LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Revista Cronos**, v. 12, n. 2, 4 jun. 2013.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação**. Petrópolis: vozes, 1997 (2003).

\_\_\_\_\_. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-posições**, v. 19, n. 2, p. 17-23, 2008.

MACEDO, T. 2018. **Like a Pro**: Dinâmicas Sociais do e-Sport na Amazônia. Disponível em: <[http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/10248/1/Dissertacao\\_LikeProDinamicas.pdf](http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/10248/1/Dissertacao_LikeProDinamicas.pdf)>. Acesso em: 4 dez. 2021.

MEDRADO, A. M., & MENDES, Adler. M. O SILÊNCIO NÃO É A MELHOR ARMA: MISOGINIA E VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES NO GAME LEAGUE OF LEGENDS. *Animus. Revista Interamericana De Comunicação Midiática*, 19(39), 2020.

MILLER, D.; SLATER, D. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 41-65, jan.-jun, 2004.

MURIEL, D.; CRAWFORD, G. **Video games as culture**: considering the role and importance of video games in contemporary society. New York: Routledge, 2018.

NASCIMENTO, J. **Estereótipos Femininos Nos Jogos Eletrônicos Online**: Um Estudo Sobre Representações De Gênero Em League Of Legends, Arcaz: Recursos Educacionais Abertos. Disponível em: <<https://arcaz.ct.utfpr.edu.br/items/show/1233>>. Acesso em: 4 dez. 2021.

NITSCHKE, M. **Performance**. In: The Routledge Companion of Video Game Studies. WOLF, Mark; PERRON, Bernard. (Ed.). New York: Routledge, 2014, p. 388 - 396.

PÉTONNET, C. Observação flutuante: o exemplo de um cemitério parisiense. *Antropolítica*, n. 25, p. 99-111, 2008.

PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Porto Alegre, 201 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação Comunicação Social. PUCRS, 2007. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4320/1/397758.pdf>>. Acesso em: 4 dez. 2021.

RAMOS, J. S. Dilemas da masculinidade em comunidades de leitores da revista Men's Health. **Sexualidad, Salud y Sociedad** (Rio de Janeiro), n. 7, p. 09-43, 2011.

RODRIGUES, L. **Questões de gênero em jogos digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SAFFIOTI, H. I. B. Já se mete a colher em briga de marido e mulher. **São Paulo em perspectiva**, v. 13, n. 4, p. 82-91, 1999. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/spp/a/qKKQXTJ3kQm3D5QMTY5PQqw/?lang=pt>>. Acesso em: 10 dez. 2021.

\_\_\_\_\_. **O Segundo Sexo à luz das teorias feministas contemporâneas**. In: Motta, Alda Britto da; Sardenberg, C.; Gomes, M. (org.). Um diálogo com Simone de Beauvoir e outras falas. Coleção Bahianas, n.5. Salvador, Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre a Mulher – NEIM:FFCH/Universidade Federal da Bahia, 2000, pp.15-38.

\_\_\_\_\_. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. **Cadernos Pagu**, (16), p. 115-136, 2001.

\_\_\_\_\_. **Gênero, patriarcado, violência**. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular: Fundação Perseu Abramo, 2015.

SAFFIOTI, H. I. B.; ALMEIDA, S. S de. **Violência de gênero: poder e impotência**. São Paulo: Revinter, 1995.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. v.1. São Paulo: Blucher, 2012.

TURKLE, S. **Always-on always-on-you: the tethered self**. In: James Katz (ed.) *Handbook of mobile communications and social change*. Cambridge, MA., 2006.

WILLIAMS, J. P.; SMITH, J. H. **Introduction: From Moral Panics to Mature Games Research in Action**. In: WILLIAMS, J. Patric; SMITH, Jonas Heide (ed.). *The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2007.

## ANEXOS

## ANEXO 1 – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)



## Termo de Consentimento Livre Esclarecido

**Título do estudo:** OS MUROS DE RUNETERRA: OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADO PELAS JOGADORAS DE LEAGUE OF LEGENDS

**Pesquisador responsável:** Kethlyn Martinez Gomes

**Instituição/Departamento:** UFSM/Departamento de Ciências Sociais e Humanas

Eu, Kethlyn Martinez Gomes, graduanda em Ciências Sociais pelo Departamento de Ciências Sociais e Humanas da UFSM, pesquisadora do estudo OS MUROS DE RUNETERRA: OS DESAFIOS DE GÊNERO ENFRENTADO PELAS JOGADORAS DE LEAGUE OF LEGENDS, convido você a participar voluntariamente deste estudo.

A pesquisa tem por objetivo investigar as vivências de jogadoras de *League of Legends (LoL)*, por meio de uma pesquisa etnográfica efetivada com sujeitos-jogadoras. Acredito que tal pesquisa será fundamental para entender o desenvolvimento do ambiente virtual de *LoL*, a partir da inserção da pesquisadora na plataforma do jogo, e conhecer as possíveis estratégias adotadas pelas jogadoras mulheres diante de alguma situação desconfortável.

A sua participação nesta pesquisa consistirá em realizar entrevistas semiestruturadas com a pesquisadora através de plataformas online, *Zoom* e *Google Meet*, a respeito de tópicos específicos acerca da vivência do jogo *League of Legends*.

É possível que aconteçam os seguintes desconfortos: inquietação ou ansiedade com algumas das temáticas por remeterem a situações vivenciadas ou presenciadas. Caso isso ocorra, você pode desistir de participar da pesquisa.

Esperamos, a partir da pesquisa, fortalecer as discussões referentes à temática, além de contribuir para futuros trabalhos sobre *game studies*. Você tem garantida a possibilidade de não aceitar participar ou de retirar sua permissão a qualquer momento, sem nenhum tipo de prejuízo pela sua decisão.

Os dados coletados, através de gravação, na pesquisa serão armazenados em arquivo digital sob a guarda da pesquisadora responsável por um período de cinco anos após o término da pesquisa. As informações desta pesquisa serão confidenciais e poderão ser divulgadas, apenas, em eventos ou publicações, sem a identificação das pessoas participantes, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação. Não haverá gastos para a sua participação na pesquisa.

**Contatos:****Kethlyn Martinez Gomes**

Telefone: (51) 986523273

E-mails: kmartinezgomes@gmail.com

Endereço Postal: Avenida Roraima, 1000, prédio 74A, 97105-970 - Santa Maria - RS.

**Autorização**

Eu, \_\_\_\_\_, após a leitura deste documento, estou suficientemente informada/o de que minha participação é voluntária e que posso retirar este consentimento a qualquer momento sem penalidades ou perda de qualquer benefício. Estou ciente também dos objetivos da pesquisa, dos procedimentos aos quais serei submetida/o, dos possíveis danos ou riscos deles provenientes e da garantia de confidencialidade. Diante do exposto e de minha espontânea vontade, expresso minha concordância em participar deste estudo.

---

(Local e data)

---

(Assinatura)

## APÊNDICES

## APÊNDICE 1- GRÁFICOS/RESULTADOS DA PESQUISA



## Tabela de participantes da pesquisa:

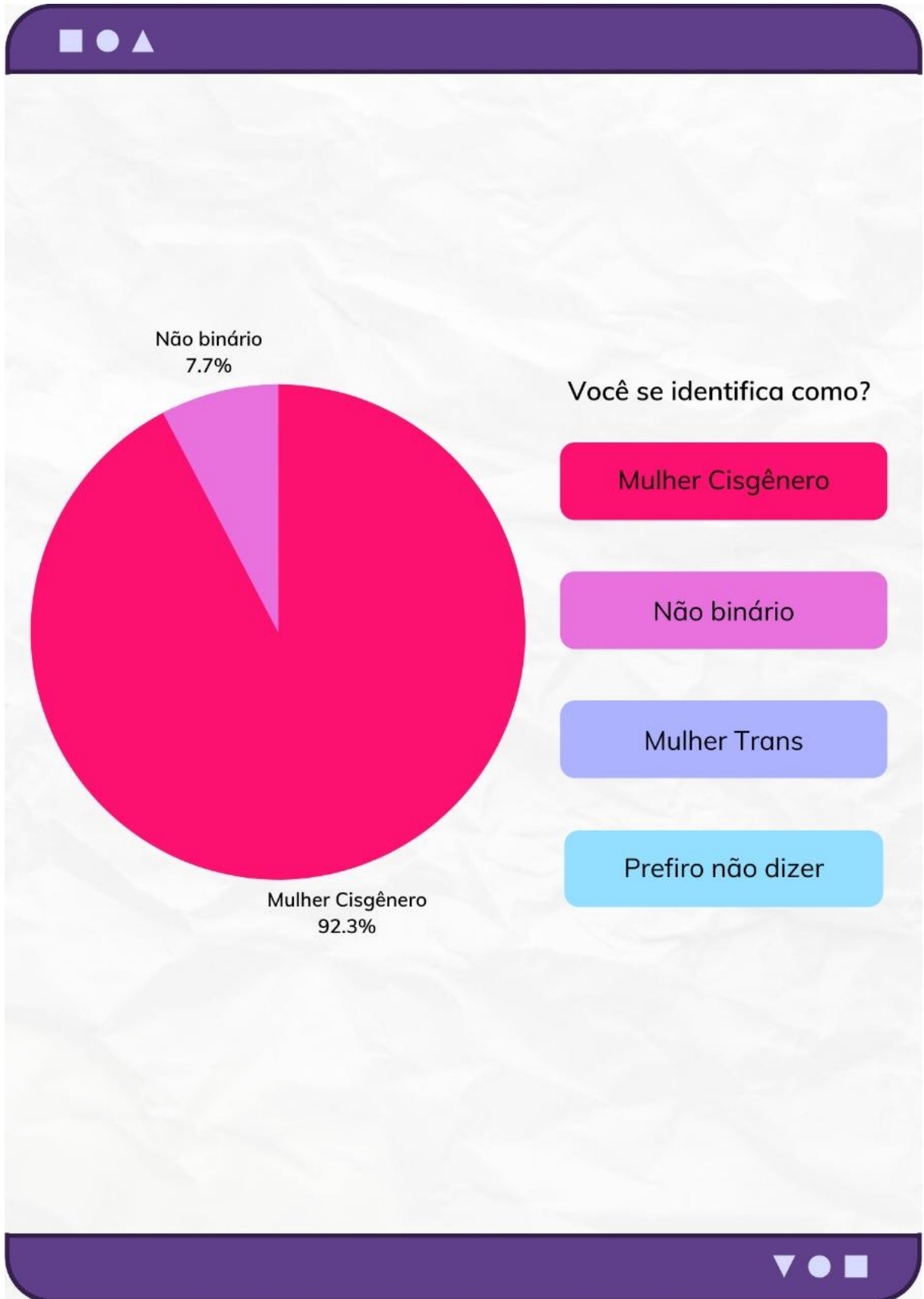
Participantes	Joga LoL atualmente?	Há quanto tempo joga/jogou
Leona	Sim	2 anos
Shen	Sim	4 anos
Tristana	Não	6 anos
Vi	Sim*	10 anos
Lux	Não	3 anos
Sona	Sim	6 anos
Nidalee	Sim	3 anos
Jax	Não	8 anos
Taric	Sim	5 anos
Xayah	Sim*	4 anos
Nami	Sim	5 anos
Morgana	Não	2 anos
Seraphine	Sim	2 anos

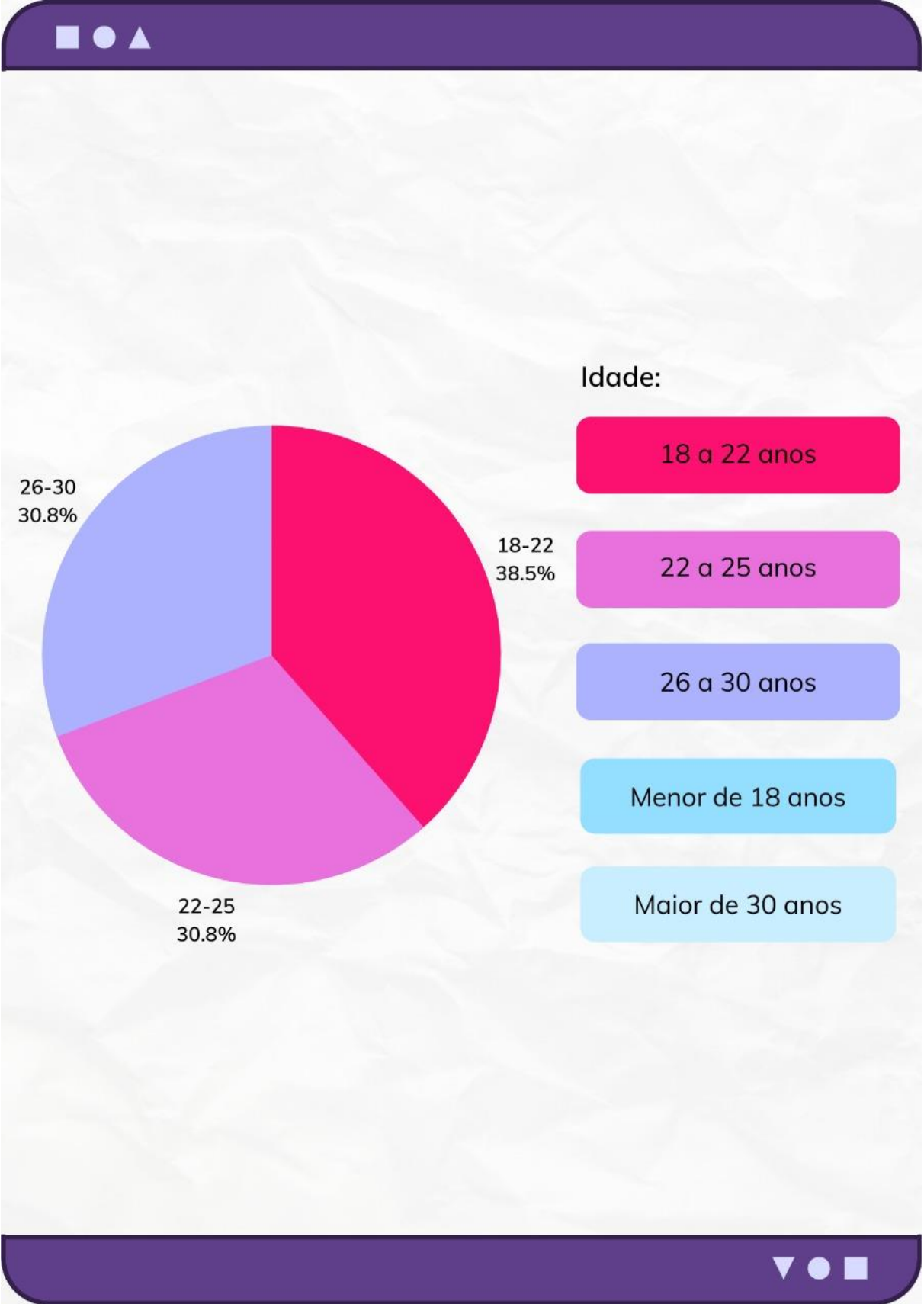
\*Jogam com menos frequência atualmente

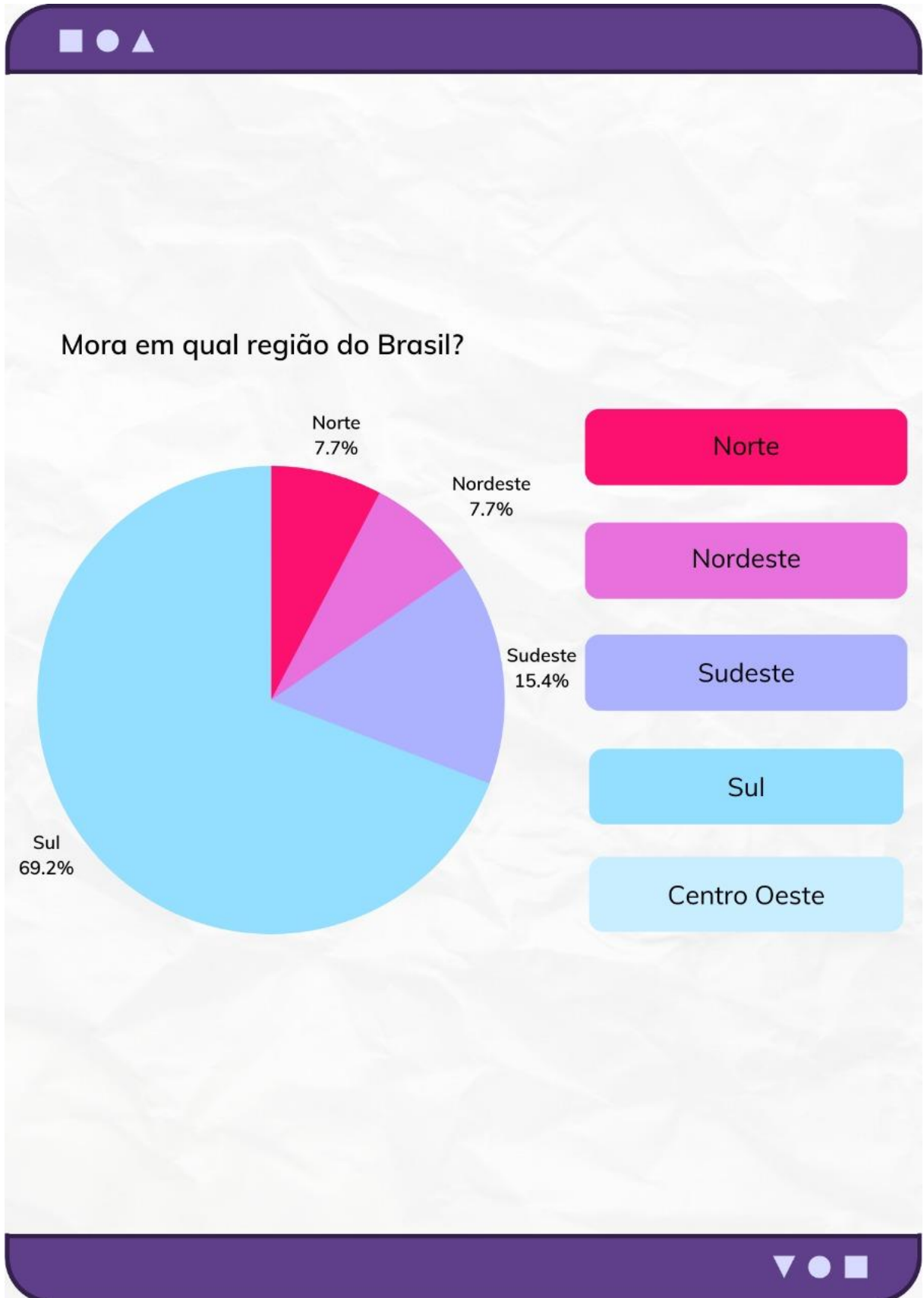
Relação participantes e posição que ocupam no jogo:

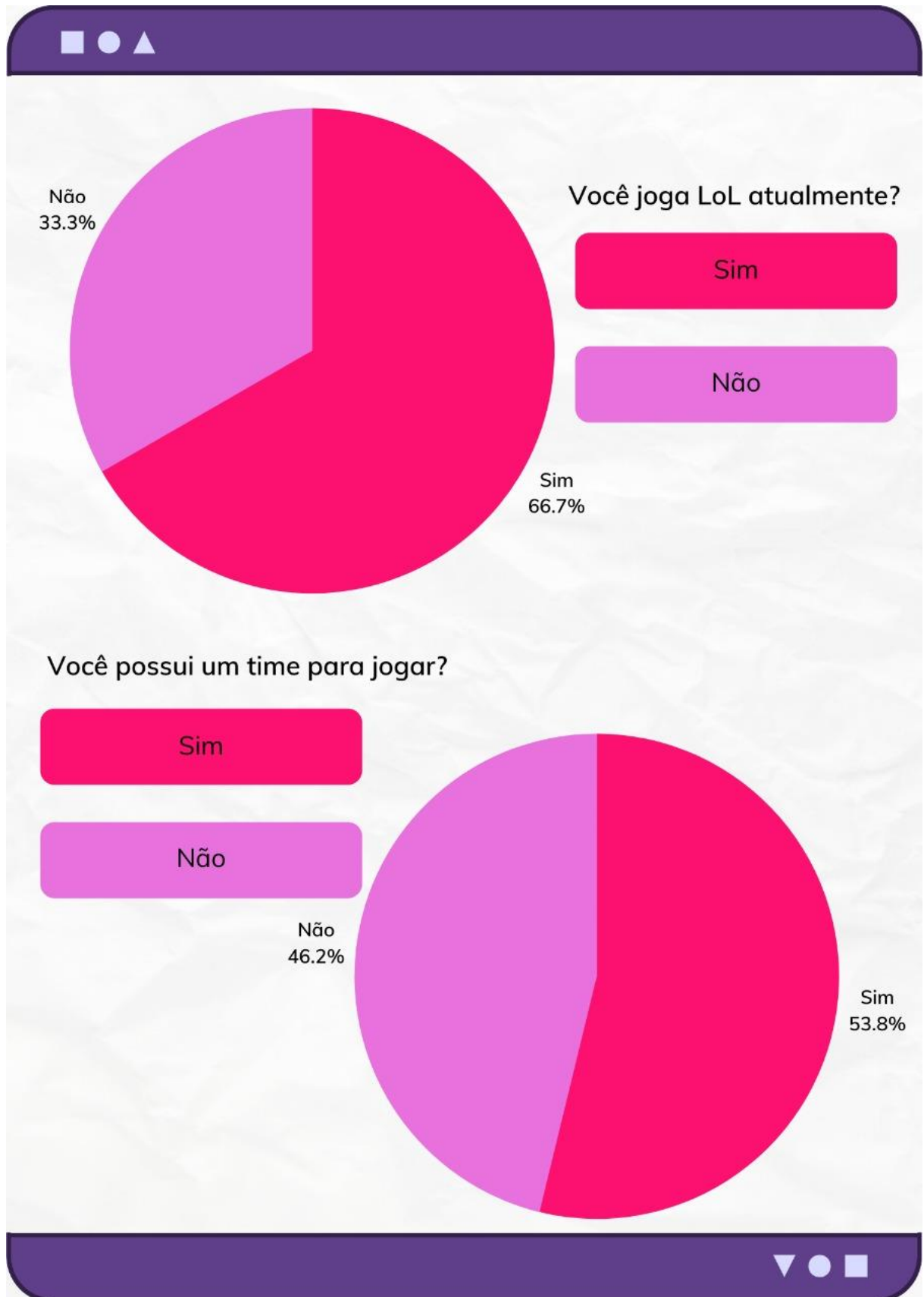
Participantes	Top	Jungle	Mid	ADC	Suporte
Leona					✓
Shen	✓				
Tristana			✓	✓	✓
Vi	✓	✓	✓		
Lux			✓	✓	✓
Sona			✓		✓
Nidalee			✓		✓
Jax	✓				✓
Taric	✓				✓
Xayah				✓	✓
Nami			✓		✓
Morgana					✓
Seraphine	✓		✓	✓	✓

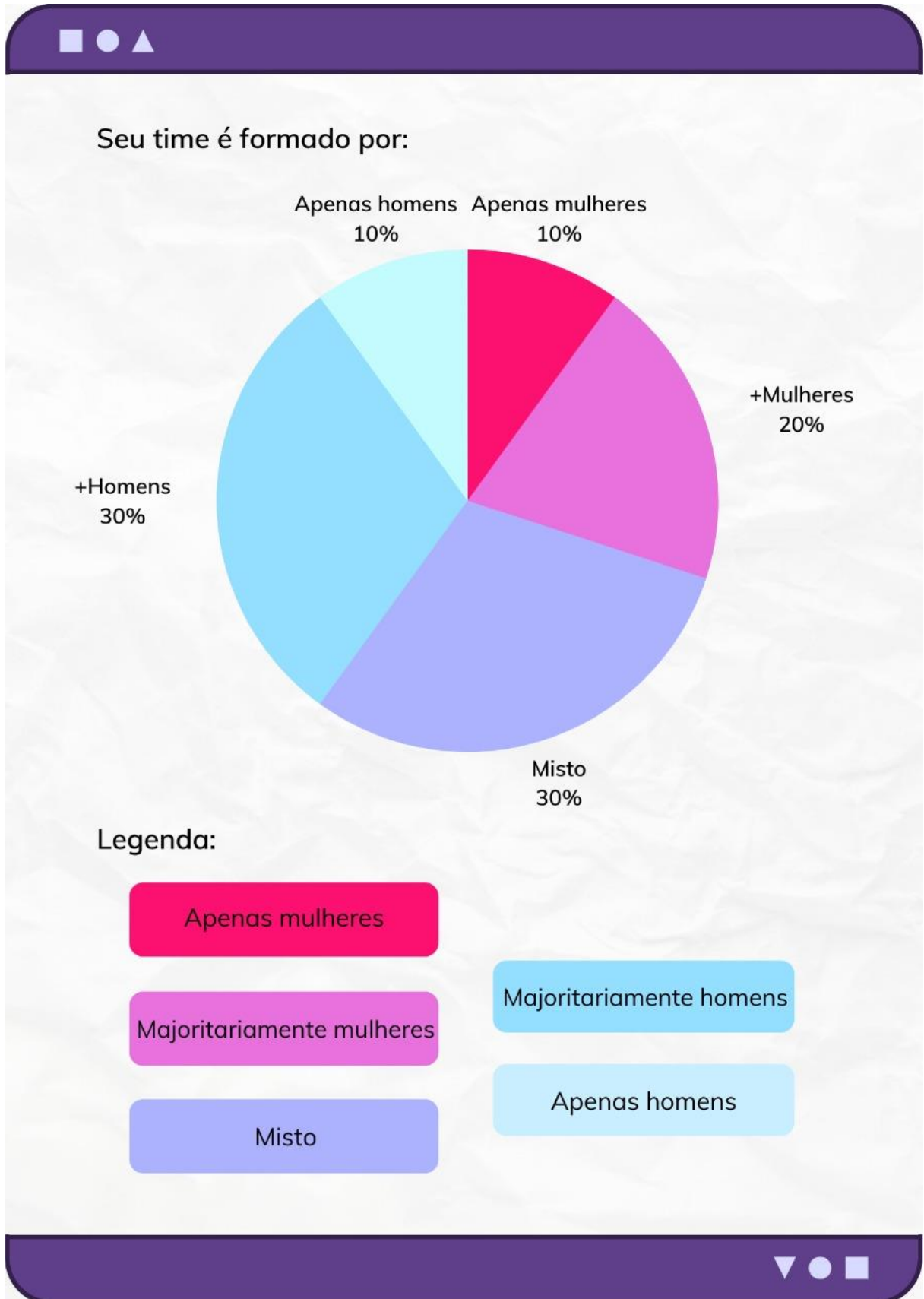










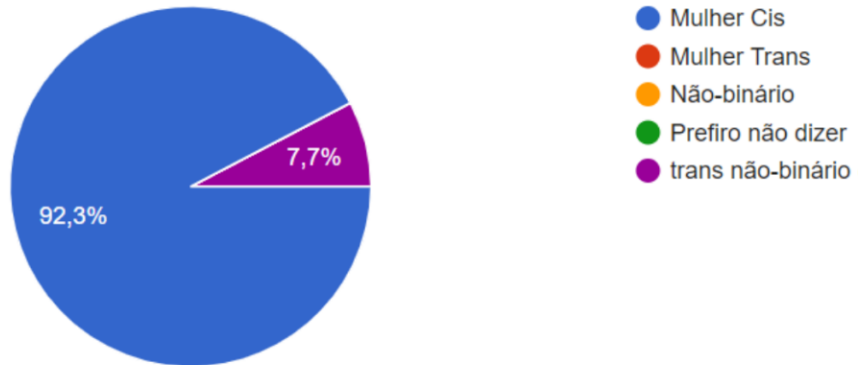




**APÊNDICE 2- PRINTSCREEN DOS RESULTADOS DO FORMULÁRIO – GOOGLE**

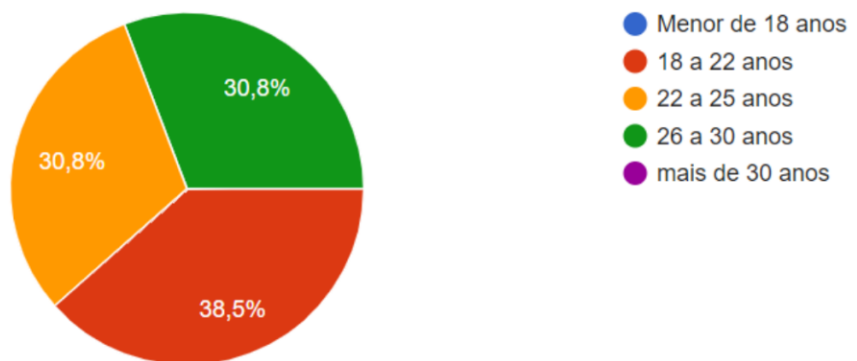
Você se identifica como?

13 respostas



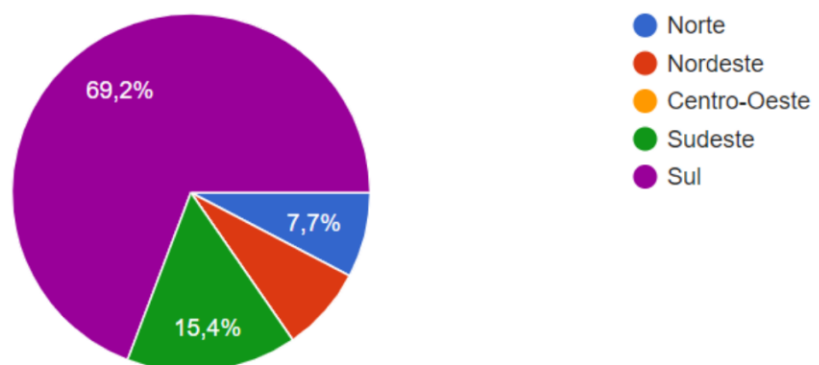
Idade

13 respostas



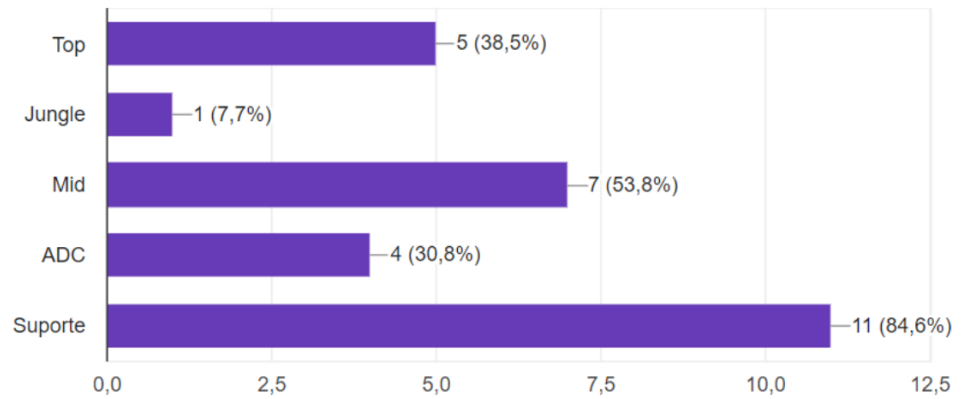
Mora em qual região do Brasil?

13 respostas



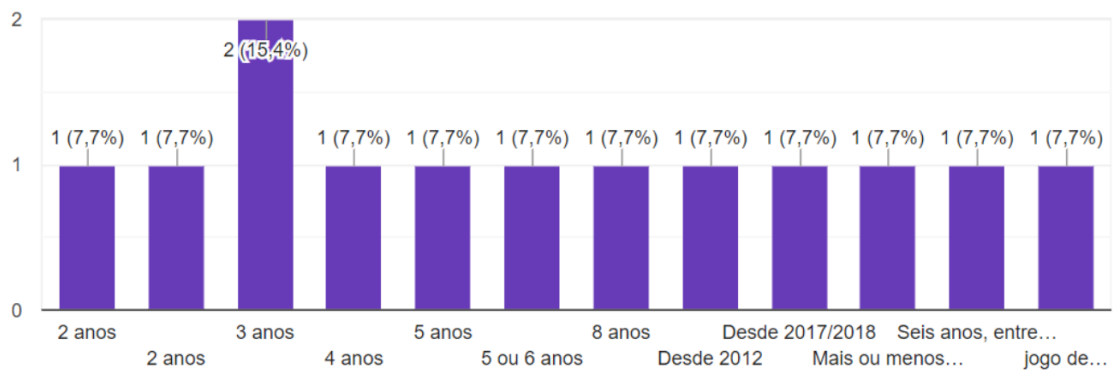
### Qual sua posição/posições no jogo?

13 respostas



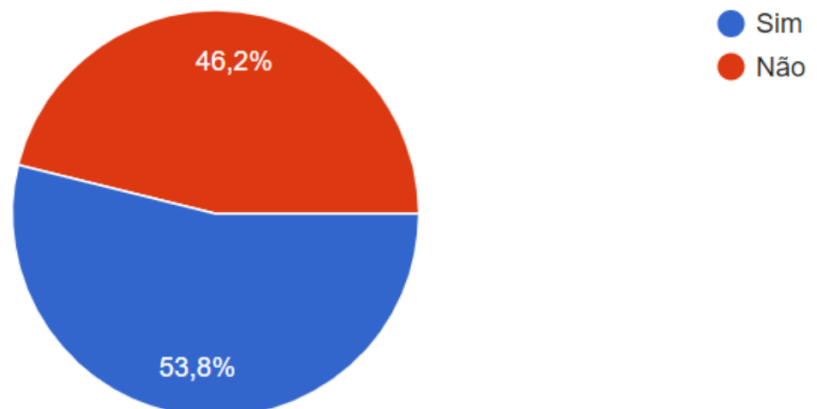
### Há quanto tempo você joga/jogou League of Legends?

13 respostas



### Você possui um time para jogar?

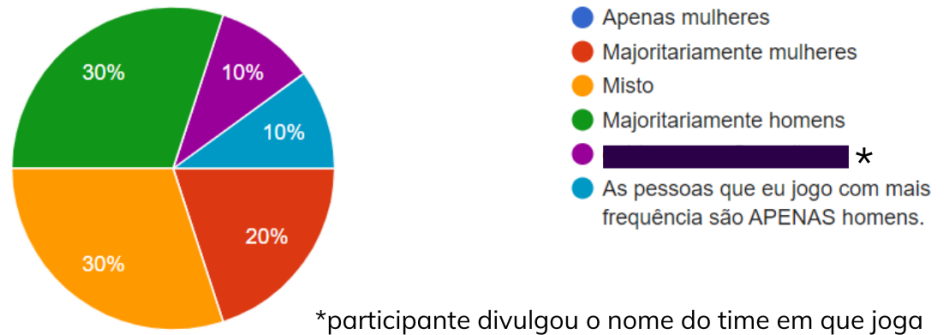
13 respostas





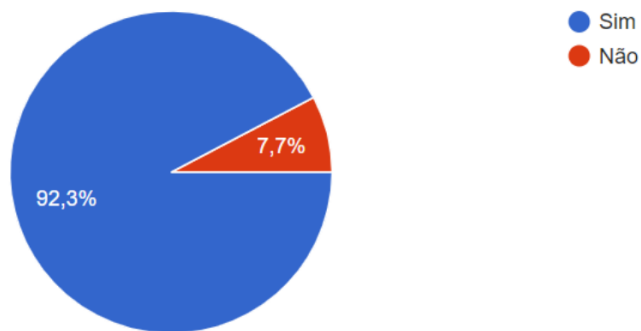
Este time é formado por...

10 respostas



Você já passou ou presenciou uma situação de assédio ou de sexismo enquanto jogava?

13 respostas



Você está interessada em ser entrevistada pela pesquisadora sobre a sua vivência dentro do jogo?

13 respostas

