

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

**“RESPEITA AÍ”: OS DISCURSOS E A SUBVERSÃO DAS REGRAS COMO
MANIFESTAÇÕES DE VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS
DIGITAIS DOTA 2 E LEAGUE OF LEGENDS**

**PORTO ALEGRE
2019**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

**“RESPEITA AÍ”: OS DISCURSOS E A SUBVERSÃO DAS REGRAS COMO
MANIFESTAÇÕES DE VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS
DIGITAIS DOTA 2 E LEAGUE OF LEGENDS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Informação.

Linha 1: Informação, Redes Sociais e Tecnologias

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Raquel da Cunha Recuero

**PORTO ALEGRE
2019**

CIP - Catalogação na Publicação

Kurtz, Gabriela Birnfeld
"RESPEITA AÍ": OS DISCURSOS E A SUBVERSÃO DAS
REGRAS COMO MANIFESTAÇÕES DE VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE
GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS DOTA 2 E LEAGUE OF LEGENDS /
Gabriela Birnfeld Kurtz. -- 2019.
299 f.
Orientadora: Raquel da Cunha Recuero.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação
e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2019.

1. comunicação. 2. violência simbólica. 3.
violência de gênero. 4. jogos digitais. 5. game
studies. I. Recuero, Raquel da Cunha, orient. II.
Título.

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

**“RESPEITA AÍ”: OS DISCURSOS E A SUBVERSÃO DAS REGRAS COMO
MANIFESTAÇÕES DE VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS
DIGITAIS DOTA 2 E LEAGUE OF LEGENDS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Informação.

Linha 1: Informação, Redes Sociais e Tecnologias

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Raquel da Cunha Recuero

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Letícia Perani Soares – UFJF

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS

Prof. Dr. Lucas Aguiar Goulart – FACCAT

Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso – UFRGS

Prof^a. Dr^a. Nísia Martins do Rosário – UFRGS (Suplente)

PORTO ALEGRE

2019

AGRADECIMENTOS

Há quem diga que a escrita da Tese é um trabalho solitário, mas eu não me senti sozinha em momento algum. É um imenso privilégio poder contar com tanta gente querida que me apoiou ao longo destes quatro anos. Em momentos em que nem eu mesma me aguentava, eles estavam lá. Esta seção é um gigantesco obrigado a quem segurou minha patinha na minha jornada até aqui.

Gostaria de agradecer a toda minha família, mas em especial aos meus pais, Sandra e Alexandre, por serem o porto seguro que eu tanto precisei. Ao Leonardo, o irmão versão 2.0, obrigada pelos memes e pela parceria nas pesquisas acadêmicas. Agradeço de coração pelo apoio do tio César e da tia Vanira, da dinda Haydee, do primo Ricardo e daqueles que, mesmo longe, ainda estão presentes: vó Sara e vô Osny (*in memoriam*).

Ao Vinícius, meu marido que também é *healer, mid*, lavador de louças oficial, moção, mamãe do Gunter e colo nos (vários) dias que eu perdi o controle... não tenho nem palavras para agradecer tanto amor, paciência e carinho. Obrigada por existir.

As minhas Sailor Madrinhas: Anelise, Jéssica, Betina, Silvana, Renata e Ana Carolina. Obrigada por não desistirem de mim mesmo quando eu fico sumida por meses seguidos. Saber que eu posso contar com vocês sempre me deixa quentinha por dentro. Ao meu BFF Ticiano, obrigada pelos almoços de quinta-feira e por deixar meus dias mais leves. As colegas da Famecos Ana Cecília e Cris Lima, e ao pessoal do IDEAR, Naira, Eliane, Diego, Roberta, Zanella, Guilherme e Katine, que sempre torceram junto para que eu conseguisse entregar a Tese sem enlouquecer, muito obrigada. Agradeço também a minha companheira de cafés e sofrências acadêmicas, Larissa, por estar sempre comigo. Aos meus alunos, motivo pelo qual eu comecei a carreira acadêmica em primeiro lugar, gratidão infinita.

Ao PPGCOM da UFRGS, agradeço aos docentes e funcionários pela competência. Vocês mostram todos os dias que o ensino público não é balbúrdia: é trabalho sério e árduo. Agradeço em especial a minha orientadora, Raquel, que acreditou em mim e sempre me apoiou, mesmo quando eu não cumpria exemplarmente a função de orientanda em virtude da vida dupla como doutoranda e docente. Agradeço também a Suely pela acolhida no LAD e por sempre ter palavras amáveis que injetavam ânimo para eu continuar. Aos colegas do LAD, obrigada pelas

risadas e pelo apoio na minha pesquisa acadêmica. Vocês são *top* e eu torço demais por todos.

Os membros da banca de defesa, Letícia, André, Lucas e Suely, agradeço a disponibilidade em ler a Tese e generosamente compartilhar suas impressões. Tenho certeza que elas serão absolutamente valiosas para a construção da minha trajetória como pesquisadora. Agradeço também as jogadoras que gentilmente cederam seus vídeos para a análise empírica, contribuindo para a compreensão sobre a violência de gênero nos *games*.

There are a few things we can do when we have power and influence. We can take our toys and go home. Or we can get the fuck up and fight for the people who are continually shit on, and act like a fucking hero would act. I know which I'd rather do. (HURLEY, 2016, p. 256)

RESUMO

A presente Tese tem como objetivo compreender como ocorre a violência simbólica de gênero em jogos online *multiplayer* no Brasil, mais especificamente em League of Legends e Dota 2. Para endereçar essa investigação, foi adotada uma abordagem teórico-empírica. Foram analisadas seis partidas de jogadoras que publicaram vídeos na plataforma Twitch por meio da metodologia de Análise de Conteúdo, visando entender como se dão as relações entre jogadores do gênero masculino e feminino durante esses jogos. A fundamentação teórica perpassa os conceitos de poder e violência simbólica (FOUCAULT, 1999a, 1999b, 1999c, 1999d, 2002; BOURDIEU, 2002 e 2005; LUKES, 2005; ŽIŽEK, 2008), violência de gênero (BEAUVOIR, 1967; WEST E ZIMMERMAN, 1987; LOURO, 2008; PRECIADO, 2008, 2009a e 2009b; BUTLER, 2010) e por uma aproximação destes assuntos com o âmbito dos jogos digitais. O segundo eixo teórico abarca os *game studies*. Buscou-se definir o que são jogos digitais e seus sistemas de regras (HUIZINGA, [1938] 2005; FRAGOSO, 2001 e 2014a; MOSCA, 2011, 2014 e 2019; SALEN E ZIMMERMAN, 2012; GALLOWAY, 2015) e o conceito de *griefing*, diferenciando a ética dos computadores da ética dos jogadores no ambiente online multijogador (FOO E KOIVISTO, 2004; JUUL, 2013; SICART, 2014; FRAGOSO, 2014b; CRAWFORD, 2016). Por meio da análise e do arcabouço teórico, foi possível encontrar e categorizar ocorrências de violência simbólica dentro das partidas. Estas foram divididas em diretas (onde os atores são os desenvolvedores dos jogos e os jogadores) e indiretas (auto infligidas pelas jogadoras), evidenciando que a violência simbólica pode ter diversas origens. Também foi estabelecido o conceito de violência de jogabilidade-discursiva, que diz respeito a ocorrências onde as regras do jogo são subvertidas para se tornar um mecanismo de manutenção do poder simbólico.

Palavras-chave: comunicação; violência simbólica; violência de gênero; jogos digitais; *game studies*.

ABSTRACT

This thesis aims to understand how symbolic gender violence occurs in multiplayer online games in Brazil, specifically in League of Legends and Dota 2. To address this investigation, a theoretical-empirical approach was adopted. Six matches of female players who published videos on the Twitch platform were analyzed using the Content Analysis methodology, aiming to understand how the relationships between male and female players occur during these games. The theoretical foundation runs through the concepts of power and symbolic violence (FOUCAULT, 1999a, 1999b, 1999c, 1999d, 2002; BOURDIEU, 2002 e 2005; LUKES, 2005; ŽIŽEK, 2008), gender violence (BEAUVOIR, 1967; WEST E ZIMMERMAN, 1987; LOURO, 2008; PRECIADO, 2008, 2009a e 2009b; BUTLER, 2010) and through an approximation between these subjects and the digital games scope. The second theoretical axis encompasses game studies. It was sought to define what digital games are and their rules systems (HUIZINGA, [1938] 2005; FRAGOSO, 2001 and 2014a; MOSCA, 2011, 2014 and 2019; SALEN E ZIMMERMAN, 2012; GALLOWAY, 2015) and the concept of grieving, differentiating the computer's ethics from the player's in the online multiplayer environment (FOO E KOIVISTO, 2004; JUUL, 2013; SICART, 2014; FRAGOSO, 2014b; CRAWFORD, 2016). Through the analysis and the theoretical framework, it was possible to find and categorize occurrences of symbolic violence within the matches. They were divided into direct (where the actors are the game developers and the players) and indirect (self-inflicted by the players), showing that symbolic violence can have different origins. The concept of discursive gameplay violence has also been established, which refers to instances where the rules of the game are subverted to become a mechanism for maintaining symbolic power.

Palavras-chave: communication; symbolic violence; gender violence; digital games; game studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Conceito e operação do poder	35
Figura 2 - Trabalhos de 1997 a 2019.	63
Figura 3 - Trabalhos versus país de origem.....	64
Figura 4 - Número de trabalhos versus ano de publicação	68
Figura 5 – Morto-vivo no CS:GO.....	90
Figura 6 – Definição de jogos digitais.....	91
Figura 7 – Definição de Griefing.....	104
Figura 8 – Maiores premiações nos <i>e-sports</i> nos últimos anos.....	111
Figura 9 - Amumu.....	114
Figura 10 – Summoner’s Rift de League of Legends	115
Figura 11 – Crystal Maiden	117
Figura 12 – Mapa simplificado de Dota 2	118
Figura 13 – Twitch Advertising	127
Figura 14 – Audiência dos jogos na Twitch.....	128
Figura 15 – Ilustração de stream com imagem do jogador	129
Figura 16 – Configuração de busca pelos vídeos	131
Figura 17 – Tela de escolha dos heróis	140
Figura 18 – Primeira luta em conjunto da Jogadora 1	141
Figura 19 – Perseguição contra Ursa.....	143
Figura 20 - Abate do Rubick.....	144
Figura 21 – Luta pelo Roshan	149
Figura 22 – Pós-partida Jogadora 1	151
Figura 23 – Centaur Warrunner.....	153
Figura 24 – Legion Commander, Broodmother e Spectre.....	154
Figura 25 - Mirana, Crystal Maiden e Queen of Pain	154
Figura 26 – Distribuição de ranking de jogadores de Dota 2.....	161
Figura 27 – Comparativo da remodelagem da personagem Drow Ranger	163
Figura 28 – Tela de escolha de personagens da Jogadora 2	164
Figura 29 – Fase de linhas da Jogadora 2	167
Figura 30 – Heróis em volta do santuário da rota de baixo.	169
Figura 31 – Tela pós-partida da Jogadora 2.....	173
Figura 32 – Personagens masculinos escolhidos na partida 2.....	174

Figura 33 – Descrição das habilidades de Jakiro	182
Figura 34 - Enchantress e Jakiro trocando elogios	184
Figura 35 - Pudge sendo abatido por três jogadores	186
Figura 36 – Ping e mensagem automática de Jakiro	187
Figura 37 – Phantom Assassin, Enchantress, Dark Willow e Winter Wyvern	190
Figura 38 – Storm Spirit, Pudge e Ogre Magi.....	191
Figura 39 - Distribuição de ranking em League of Legends	197
Figura 40 - Tela de carregamento da partida 4	198
Figura 41 - Abate do Rubrivira	200
Figura 42 - Meme da fala da Jogadora 4	202
Figura 43 - Abate de Renekton	203
Figura 44 - Diálogo dos adversários	204
Figura 45 - Comparativo de Janna.....	207
Figura 46 - Comparativo de Sivir	208
Figura 47 - Campeã Taliyah	209
Figura 48 - Tela de carregamento da partida 5	214
Figura 49 - Tela de compra de itens.....	215
Figura 50 - Primeira batalha da partida 5	216
Figura 51 - Roubo de farm da Jogadora 5	219
Figura 52 - Comparativo de Lux, Morgana e Caitlyn	222
Figura 53 - Katarina.....	223
Figura 54 - Ornn, Blitzcrank, Ezreal, Thresh, Ryze e Udyr.....	224
Figura 55 - Tela de carregamento da partida 6	231
Figura 56 - Perseguição a Zed e Lee Sin	232
Figura 57 - Abate de Lee Sin em Blitzcrank	235
Figura 58 - Luta contra o Arauto.....	236
Figura 59 - Tentativa frustrada de abate de Zed	239
Figura 60 - Kayle original e Pentakayle	241
Figura 61 - Personagens masculinos da partida 6	242
Figura 62 - Conceito de violência de jogabilidade-discursiva	276
Figura 63 - Consentimento da Jogadora 1	293
Figura 64 - Consentimento da Jogadora 2	294
Figura 65 - Consentimento da Jogadora 3	295
Figura 66 - Consentimento da Jogadora 4	296

Figura 67 - Consentimento da Jogadora 5	297
Figura 68 - Consentimento da Jogadora 6	298
Figura 69 - Parecer da Compesq	299

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Procedimentos de exclusão de Foucault.....	29
Quadro 2 - Visão unidimensional e bidimensional do poder	32
Quadro 3 - Conceitos sexo, categoria sexo e gênero.	46
Quadro 4 - Características intrínsecas ou relativas ao observador	79
Quadro 5 - Características da mídia digital por Salen e Zimmerman	84
Quadro 6 - Formas de griefing	102
Quadro 7 - Adequação dos vídeos ao corpus	132
Quadro 8 - Etapa 1: pré-análise	136
Quadro 9 - Categorização da partida 1	248
Quadro 10 - Categorização da partida 2	251
Quadro 11 - Categorização da partida 3	254
Quadro 12 - Categorização da partida 4	256
Quadro 13 - Categorização da partida 5	257
Quadro 14 - Categorização da partida 6	259
Quadro 15 - Comparativo entre os perfis das jogadoras.....	261
Quadro 16 - Síntese das violências com agentes homens na partida 1.....	262
Quadro 17 - Violência simbólica direta e indireta	265
Quadro 18 - Ocorrências de violência por meio da manipulação das regras do computador	268

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 O BIQUÍNI DE SAMUS ARAN: PODER E A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA SOBRE A MULHER NOS GAMES.....	19
2.1 O poder como um “efeito sobre o outro”.....	21
2.2 O poder simbólico como dominação menos observável	26
2.3 A violência simbólica exercida no discurso	36
2.4 Conceituações acerca de sexo e gênero	41
2.5 Violência de gênero nos <i>games</i>	50
2.5.1 <i>Participação feminina e representatividade nos games.....</i>	<i>52</i>
2.5.2 <i>Abordagens teóricas sobre a violência de gênero nos games.....</i>	<i>62</i>
3 JOGOS DIGITAIS, REGRAS, GRIEFING E SAPOS IMUNDOS.....	75
3.1 Definindo jogos digitais e seu sistema de regras	76
3.1.1 O sujeito como peça central do jogo	77
3.1.2 <i>As regras do jogo e as regras no jogo</i>	<i>84</i>
3.2 Muito além do círculo mágico: o <i>griefing</i> dentro das regras do jogo.	93
3.2.1 <i>O jogo é um movimento entre a ordem e o caos</i>	<i>94</i>
3.2.2 <i>A ética dos jogadores e a ética dos computadores.....</i>	<i>99</i>
4 A ESCOLHA DOS HERÓIS: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	107
4.1 Descrição dos objetos de pesquisa.....	107
4.1.1 <i>Dota 2 e League of Legends.....</i>	<i>109</i>
4.2 Metodologias de referência no campo de estudo	123
4.3 Procedimentos metodológicos	126
4.3.1 <i>Coleta de partidas.....</i>	<i>126</i>
4.3.2 <i>Análise do corpus coletado.....</i>	<i>133</i>
5 BEM VINDO A SUMMONER’S RIFT: ANÁLISE	138
5.1 Unidades de contexto e registro.....	138
5.1.1 <i>Partida 1 – Dota 2</i>	<i>138</i>
5.1.2 <i>Partida 2 – Dota 2</i>	<i>161</i>
5.1.3 <i>Partida 3 – Dota 2</i>	<i>181</i>
5.1.4 <i>Partida 4 – League of Legends.....</i>	<i>196</i>
5.1.5 <i>Partida 5 – League of Legends.....</i>	<i>212</i>
5.1.6 <i>Partida 6 – League of Legends.....</i>	<i>229</i>

5.2 Categorização	247
5.3 Violência de jogabilidade-discursiva.....	267
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	278
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	283
APÊNDICE A – CONSENTIMENTO DAS JOGADORAS	293
ANEXO A – PARECER DA COMISSÃO DE PESQUISA DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO DA UFRGS (COMPESQ).....	299

1 INTRODUÇÃO

Desde sua concepção, o mercado de *games* esteve em estase no que diz respeito ao direcionamento de seus produtos, focando no público masculino de forma exclusiva. Com o tempo, surgiu um movimento de jogos para garotas, cujos temas repetiam as práticas estereotipadas de gênero: cozinhar, vestir bonecas e se engajar em histórias românticas. Isso foi duramente criticado por pesquisadores, sugerindo que seria mais uma forma de perpetuar o sistema de opressão de gênero (CASSEL, 1998). As discussões entre feminismo e videogames já se desenhavam nas pesquisas acadêmicas no final dos anos 1990. Em 1997, Sharon Sherman escreveu o artigo “Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games”. O livro “From Barbie to Mortal Kombat”, organizado por Henry Jenkins e Justine Cassel em 1998, é outro exemplo. Nesse volume, artigos de vários pesquisadores tencionavam a relação entre as jogadoras, a indústria e a sociedade.

Recentemente, a discussão relacionada ao sexismo e *games* se popularizou com o caso Gamergate. Sua origem não é um consenso, mas um dos principais gatilhos foi o lançamento do jogo Depression Quest, desenvolvido por Zoe Quinn. Logo após sua estreia na plataforma de *games* Steam, Quinn passou a sofrer ataques misóginos. A situação se agravou em agosto de 2014, quando a desenvolvedora foi envolvida em uma polêmica com um jornalista do site especializado em *games* Kotaku.

Segundo o ex-namorado da profissional, ela teria seduzido o jornalista para que escrevesse uma boa crítica para o jogo que ela desenvolveu (CHESS; SHAW, 2015). Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam e também resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina – tanto na indústria dos videogames quanto nos jogos em si¹ –, algo que contraria os índices de jogadoras no mundo, como poderá ser visto a seguir.

Conforme a Entertainment Software Association (2016), as mulheres estadunidenses constituem 41% do público consumidor neste nicho². Já em terras brasileiras, de acordo com a pesquisa *Game Brasil 2016*, 52% do total de pessoas

¹ Ver matéria: “Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames”. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>> Acesso em 17 jan. 2017.

² Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>> Acesso em 17 jan. 2017.

que jogam jogos digitais são mulheres. Em comparação com pesquisas anteriores do mesmo instituto, houve um crescimento neste público se comparado com 2013 (41%) e 2015 (47,1%)³. Mesmo assim, tanto o mercado quanto os jogadores homens ainda mostram resistência à presença feminina nesse nicho tradicionalmente masculino.

O tema violência contra a mulher nos videogames tem se tornado recorrente na mídia, evidenciando cada vez mais a insatisfação das jogadoras em relação a esse ambiente⁴. Não é apenas o contexto, no entanto, que motivou esta pesquisa. A nossa própria experiência como jogadora do gênero feminino de *games online* multijogador também exerceu forte influência na escolha do tema, pois percebemos que há mais de um tipo de comportamento violento – o qual, muitas vezes, se encontra tão naturalizado e disfarçado que passa despercebido.

Por conta desse cenário e de nossa vivência como jogadora, estabelecemos o seguinte problema de pesquisa: como ocorre a violência simbólica de gênero em jogos *online multiplayer* no Brasil, mais especificamente em League of Legends (RIOT, 2009) e Dota 2 (VALVE, 2013)? Escolhemos esses jogos por serem *online* e em equipes, onde é possível conversar via *chat* escrito e/ou falado e com um forte controle antitrapaça. Além disso, esses títulos têm uma base de jogadores numerosa e se enquadram no mesmo gênero de jogo, estabelecendo possibilidade de uma comparação entre os títulos.

Entre os objetivos principais, temos a investigação de como ocorre a violência nestes jogos em termos gerais, além de, também, compreender como se dão as relações entre os jogadores do gênero masculino e feminino durante partidas desses dois jogos. Traçamos também algumas hipóteses que permeiam a investigação. Acreditamos que a violência nos *games* não se manifesta apenas na linguagem verbal, mas também por meio das regras e limites do jogo, estabelecendo também um comportamento que denominamos como violência de jogabilidade-discursiva.

Outra possibilidade a ser observada é a relação entre o desempenho das jogadoras durante a partida e a ocorrência de violências explícitas/implícitas. Acreditamos que as violências explícitas têm mais possibilidade de acontecer quando

³ Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

⁴ Ver, por exemplo: “As mulheres que desafiam o machismo no universo dos games” Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/11/as-mulheres-que-desafiam-o-machismo-no-universo-dos-games.html>> “Pai faz apelo à comunidade de ‘Overwatch’ para sua filha jogar sem assédio” Disponível em: Acesso em 25 jan. 2017. <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/17/pai-faz-apelo-a-comunidade-de-overwatch-para-sua-filha-jogar-sem-assedio.htm>> Acesso em 25 jan. 2017.

o desempenho é ruim, enquanto formas mais sutis podem ser empregadas em uma situação contrária.

Para realizar a investigação, estruturamos nossa pesquisa em: introdução, dois capítulos teóricos, procedimentos metodológicos, análise e considerações finais. O primeiro capítulo, intitulado “O Biquíni de Samus Aran: o poder e a violência simbólica sobre a mulher nos *games*” é dividido em cinco subcapítulos. Nos três primeiros, discutimos os conceitos de poder, poder simbólico e violência simbólica, com, utilizando como base principal os teóricos Michel Foucault (1999a; 1999b; 1999c, 1999d; 2002), Pierre Bourdieu (2002; 2005), Steven Lukes (2005) e Slavoj Žižek (2008). No quarto subcapítulo, discutimos as problemáticas de sexo, gênero e como estas se relacionam com os conceitos anteriores. Os autores de base são Simone de Beauvoir (1967), Candace West e Don H. Zimmerman (1987), Guacira Lopes Louro (2008), Paul B. Preciado (2008; 2009a; 2009b) e Judith Butler (2010). No quinto subcapítulo, apresentamos o contexto da violência de gênero nos *games*, apresentando acontecimentos e pesquisas que investigam estas manifestações.

Já o segundo capítulo, intitulado “Jogos digitais, regras, *griefing* e sapos imundos”, tem sua divisão em dois subcapítulos. No primeiro, buscamos definir o sujeito como peça central no jogo, estabelecendo os jogos como objetos sociais. Também trazemos a conceituação de jogos digitais e seus sistemas de regras, considerando a materialidade do *software*. Os principais autores que contribuíram nessa seção foram: Johan Huizinga ([1938] 2005), John Searle (1995), Suely Frago (2001, 2014a), Ivan Mosca (2011, 2014 e 2019), Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) e Alexander Galloway (2015). No segundo subcapítulo, trabalhamos o conceito de *griefing* e os diferentes comportamentos dentro dele, diferenciando a ética dos computadores da ética dos jogadores no ambiente *online* multijogador. Os teóricos principais deste segmento: Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), Chek Foo e Elina Koivisto (2004), Mia Consalvo (2007), Jesper Juul (2013), Miguel Sicart (2014), Suely Frago (2014b), Alexandre Galloway (2015) e Garry Crawford (2016).

O quarto capítulo, com o título “A escolha dos heróis: procedimentos metodológicos”, apresenta as técnicas empregadas para fornecer respostas ao problema de pesquisa. Apresentamos primeiramente a descrição dos objetos os jogos Dota 2 e League of Legends bem como os critérios para a seleção deles. A seguir, trazemos metodologias de referência no campo de estudo, que serviram para a construção da nossa investigação. A partir delas, desenvolvemos nossos

procedimentos metodológicos, que consistem na análise de seis partidas de jogadoras mulheres (três de Dota 2 e três de League of Legends, obtidas a partir de vídeos postados por elas mesmas na plataforma de *streaming* Twitch. Os vídeos foram coletados e analisados entre 22 de setembro de 2018 e 10 de novembro de 2019. Visando manter os princípios éticos de pesquisa, todas as análises foram autorizadas pelas jogadoras envolvidas no estudo, e suas informações passaram pelo processo de anonimização. Além disso, o projeto foi liberado da passagem pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS (CEP/UFRGS) por não envolver ou interferir nas ações das jogadoras. Como procedimento metodológico para a decupagem e compreensão dos vídeos, utilizamos a Análise de Conteúdo, descrita pelos autores Laurence Bardin (1997) e Klaus Krippendorff (2004).

O quinto capítulo com o nome “Bem vindo a Summoner’s Rift: análise”, traz a aplicação dos procedimentos metodológicos aos seis vídeos analisados. Buscamos identificar as unidades de contexto e de registro dentro dos vídeos, categorizar as ocorrências de violência simbólica e realizar inferências a partir do conteúdo. Por fim, desenvolvemos o conceito de violência de jogabilidade-discursiva.

Esta tese busca contribuir para os campos de pesquisa dos *game studies* e da Comunicação e Informação relacionando as teorias de poder e violência simbólica aos jogos digitais e às relações que ocorrem nos modos multijogador *online*. Também tem como objetivo desvelar as violências sofridas pelas mulheres que jogam, pois, conforme trouxemos no início da introdução e desenvolveremos ao longo desta argumentação, este é um problema que tem sido trazido à tona na sociedade, refletindo questões que têm raízes muito profundas para além dos *games*. Evidenciar a ocorrência da violência, atribuir atores e responsáveis e investigar as causas pode trazer conscientização para a comunidade de jogadores como um todo, tanto para homens quanto para mulheres. Embora possa soar utópico pensar desta maneira, esperamos que a violência de gênero nos *games* e as ocorrências descritas nessa Tese se tornem, em um futuro não tão distante, parte de um momento histórico superado pela sociedade.

2 O BIQUÍNI DE SAMUS ARAN: PODER E A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA SOBRE A MULHER NOS GAMES

O ano é 20X5. Os Piratas Espaciais atacam a Federação Galáctica e roubam amostras das criaturas Metroid – formas parasitas que são capazes de drenar a energia de qualquer organismo e matá-lo. O plano dos Piratas Espaciais é replicar os Metroids para dominar a galáxia. Sem perspectiva de vitória, a Federação se vale de um último recurso: uma caçadora de recompensas solitária chamada Samus Aran. Sua missão é adentrar a base dos Piratas e destruir o Mother Brain, uma forma de vida biomecânica que controla a fortaleza. Após derrotar os inimigos no caminho, ela planta uma bomba-relógio no núcleo das defesas e, finalmente, consegue a vitória para a Federação.

Essa é a narrativa do jogo digital Metroid (NINTENDO, 1986), que conta a saga de Samus, uma mulher independente, forte e totalmente coberta por uma armadura intergaláctica. Esse, que é um costureiro exemplo de personagem feminino bem retratado nos *games*, no entanto, apresenta um final um tanto controverso. Se o jogador conseguir terminar Metroid em menos de três horas, uma tela de encerramento aparece e Samus está despida de sua armadura, com um maiô cor-de-rosa.

Se o jogo for terminado em menos de uma hora, a personagem desfila nessa mesma tela com um biquíni da mesma cor. Com desempenhos inferiores, Samus encerra o jogo com sua armadura completa, não liberando essa visão aos jogadores. Um *fan-service*⁵ que parece inofensivo, esconde sua verdadeira intenção: a grande recompensa no jogo não é o sucesso na missão dada a Samus – mas sim possibilitar ao jogador ver a heroína com pouca roupa.

Samus é um exemplo de como, por trás da aparência de uma mulher com força para dismantelar uma organização criminosa inteira, ela se configura como objeto de contemplação masculina, cuja recompensa pelo bom desempenho no jogo é a visão da heroína em trajes sumários. Em uma narrativa criada por homens para homens, Metroid esconde a violência contra a mulher em *pixels*, onde o valor feminino está unicamente em seus atributos físicos.

⁵ *Fanservice* é a aparição gratuita e aleatória de uma série de referências antecipadas comumente em mangás e *animes*. Essas referências incluem partes corporais femininas desnudas, calcinhas, pernas abertas e vislumbres de seios (RUSSEL, 2008).

A indústria dos jogos digitais ainda é dominada pela produção masculina, onde títulos de sucesso são inspiração para jogos com temáticas repetitivas. Para Anna Anthropy (2012), o problema com os videogames é que eles são criados por um grupo insular; ou seja, são oriundos apenas de um tipo de cultura. O marketing também passa por um círculo perigoso: os grandes *publishers* são resistentes a novos públicos, buscando não arriscar em mercados que não são dominados por homens.

A cultura dos *games* é essencialmente machista, sendo um reflexo da nossa configuração social como um todo. Por conta disso, para refletir acerca da violência contra a mulher nos *games*, é preciso compreender como a sociedade em si se configura e como o poder opera nos jogos. O caso de Samus já exposto é um exemplo em *pixels* de uma violência que só se revela abaixo de várias camadas – e, por isso, é mais difícil de ser detectada.

Resgatando o principal objetivo da pesquisa, que é investigar a violência simbólica de gênero nos jogos *online multiplayer* Dota 2 e League of Legends, estruturamos este primeiro capítulo de maneira a construir uma base teórica para a operação do poder e do exercício da violência contra as mulheres nos *games*. Como na história de Samus, os atos contra as mulheres muitas vezes não se revelam em um primeiro olhar, e a violência sob disfarces pode ser um mecanismo poderoso de dominação.

Em cinco subcapítulos, buscamos estabelecer primeiramente o conceito de poder para nossa pesquisa: uma forma de dominação sobre o outro (FOUCAULT, 1999a; 1999b; 2002; LUKES, 2005). Ele é fundamental para que se entenda que a violência está inscrita em um sistema contextual mais abrangente do que ela por si mesma. A seguir, partimos para a conceituação do poder simbólico (FOUCAULT, 1999c; 2002; 1999d; BOURDIEU, 2005), que é a base do exercício da violência simbólica (ARENDRT, 1970; FOUCAULT, 1999c; 1999d; 2002; BOURDIEU, 2002; 2005; ŽIŽEK, 2008), atos justificados pelas construções discursivas da sociedade, materializadas em formas mais difíceis de serem visualizadas em um primeiro olhar.

Definido o que é poder, poder simbólico e violência simbólica, partiremos para as problemáticas de sexo, gênero (BEAUVOIR, 1967; PRECIADO, 2008; 2009b; BUTLER, 2010; LOURO, 2008; WEST; ZIMMERMAN, 1987) e como elas se relacionam com os conceitos anteriores. Assim, buscamos entender primeiramente o contexto macro sobre a operação do poder e da violência nas esferas simbólicas, para depois investigarmos como estes operam na especificidade das relações entre os

gêneros. Por fim, apresentaremos o contexto da violência de gênero nos *games*, apresentando acontecimentos e pesquisas que investigam estas manifestações, nos aproximando do tema da Tese.

2.1 O poder como um “efeito sobre o outro”

Neste subcapítulo, trataremos da definição do poder a partir de Steven Lukes (2005), explicando como ele opera na sociedade por meio das teorias de Foucault (1999a; 1999b; 2002). Para conseguirmos verificar propriamente como a violência opera na relação entre os jogadores, é preciso primeiramente entender que ela não se dá como um fim em si mesma – mas que faz parte de um contexto maior: o poder. Esse conceito é fundamental para buscarmos as raízes das manifestações nos jogos *online*, pois, sem isso, corremos o risco de empreender análises superficiais da violência em si, e não de seu contexto social.

O conceito de poder é essencialmente contestado. Esta afirmação, a partir de Lukes (2005), se dá tanto por motivos linguísticos como do campo acadêmico. A palavra “poder” é polissêmica. Portanto, assim como as palavras “social” ou “política”, possui múltiplas interpretações e significados, dependendo de onde é empregada. No português, por exemplo, há pelo menos dezoito definições diferentes:

Poder *v.t.* 1. Ter a faculdade de. 2. Ter força, ou energia, ou calma, ou paciência, para. 3. Ter possibilidade de, ou autorização para. 4. Estar arriscado ou exposto a. 5. Ter ocasião ou meio de. 6. Ter o direito ou a razão de. 7. Ter saúde ou capacidade para aguentar ou suportar, etc. *Int.* 8. Ter possibilidade. 9. Dispor de força ou autoridade. 10. Ter força física ou moral. *sm.* 11. Direito de deliberar, agir e mandar. 12. Possibilidade, meios. 13. Vigor, potência. 14. Domínio, força. 15. Eficácia, efeito. 16. Capacidade, aptidão. 17. Autoridade constituída, governo dum país. 18. Função do estado relativa a suas formas distintas e exercida pelos órgãos competentes (PODER, 1993, p. 428).

Quando a palavra é um verbo transitivo ou intransitivo, pode transmitir a ideia de capacidade, força para fazer algo. Ao ser um substantivo, além de ter essas mesmas atribuições, traz significados como eficácia, ou efeito, ou função do Estado ou autoridade constituída.

Em um trabalho acadêmico, é preciso compreender a palavra como um conceito construído. Isso molda a forma a partir da qual se pensa e se analisa o objeto. Logo, muitos desses significados passam a não traduzir o que se busca analisar – como, por exemplo, ter força física. Para Arendt (1970), este termo, “força”, deveria ser reservada à linguagem terminológica, indicando a energia que é liberada por meio

de movimentos físicos ou sociais. Em outros casos, a palavra “poder” apresenta a definição de capacidade ou aptidão para fazer algo. Nesse caso, falta o tensionamento entre os sujeitos. Como nosso objetivo é compreender a relação entre os gêneros nos jogos, atribuir uma definição que não abarca “o outro” se torna insuficiente.

Ao tratarmos dos conceitos de poder, o primeiro teórico que nos vem à mente é Michel Foucault. Foucault se dedicou em muitos de seus escritos à questão do poder. O termo surgiu primeiramente com sua obra “Vigiar e Punir” (2002) e seguiu em discussão e tensionamento em “História da sexualidade I: a vontade de saber” (1999a). Por meio da análise do funcionamento de instituições como o sistema prisional, de educação e da psicologia, por exemplo, Foucault buscava compreender como o poder operava na sociedade, estudando seus mecanismos. Muito por conta disso, Foucault (1999b) rejeitava definir o poder como essência, e sim por suas práticas. Alguns questionamentos que levantava ao realizar suas análises genealógicas buscavam compreender o poder na esfera de sua operação, e não de definição:

[...] o que está em jogo é determinar quais são, em seus mecanismos, em seus efeitos, em suas relações, esses diferentes dispositivos de poder que se exercem, em níveis diferentes da sociedade, em campos e com extensões tão variadas (FOUCAULT, 1999b, p. 19).

Interessa a esta pesquisa uma abordagem que, apesar de não ter sido dita com essas palavras pelo filósofo, admite-se aqui ser fenomenológica. Lukes (2005) observa que a maioria dos estudos sobre o poder antes de Foucault eram objetivos, ou seja, buscavam esquematizar essa dinâmica acerca de fatos observáveis. Lukes (2005) relata que essa visão foi considerada muito restritiva, ainda mais à luz das teorias foucaultianas, que ampliaram o debate de forma sem precedentes.

Por conta disso, acreditamos que a definição de Steven Lukes (2005) é oportuna, pois considera a base foucaultiana e a amplia sob uma perspectiva relacional. De acordo com Lukes (2005), o poder se refere à habilidade ou capacidade de um ou mais agentes, que pode ou não ser exercida sobre os outros. Portanto, está relacionado à disposição, pois compreende uma conjunção de afirmações condicionais ou hipotéticas que especificam o que pode ocorrer sob uma gama de circunstâncias, ou seja, *se* e *quando* o poder é exercido.

Lukes (2005) conceitua o poder como uma capacidade, mas não necessariamente no exercício ou no veículo dela. Tal capacidade pertence a agentes, que podem ser individuais ou coletivos (podendo ser, no último caso, de vários tipos:

Estados, instituições, alianças, movimentos sociais, entre outros). O poder, na ótica de Lukes (2005), é assimétrico e relacional: é preciso ter poder sobre o outro ou sobre outros. O autor busca esta visão relacional a partir dos estudos de Robert Dahl (1957)⁶ e também da definição em latim das palavras *potentia* e *potestas*. A primeira palavra significa *o poder das coisas na natureza*, incluindo de pessoas, de pensar e agir. A segunda significa *estar no poder sobre alguém* (LUKES, 2005 apud SPINOZA, 1958 [1677]).

Uma observação importante entre as compreensões de Foucault e Lukes é na questão de quem opera o poder. Conforme Dreyfus e Rabinow (1983), o poder para Foucault tem uma tendência para a despersonalização, tornando-se difuso, relacional e anônimo simultaneamente. Ruiz (2014) constata que, na concepção de Foucault, o poder não se acumula em um centro, tampouco em um sistema piramidal, onde estaria no topo e irradiaria para a base. Ele seria uma prática que só se observa por seus efeitos, mecanismos utilizados e relações percorridas. Esse pensamento foucaultiano acerca do poder tem um viés avesso ao estruturalismo, visto que admite uma complexidade de correspondências.

Lukes (2005) também se volta a essa questão ao afirmar que, apesar de o poder ser exercido por agentes humanos, é improvável que se possa reduzir suas ações a meras motivações individuais. Indivíduos agem sob a influência de fatores sociais e estruturais, mas não são determinados por elas. Por conta disso, para encontrarmos os agentes que exercem o poder, é preciso termos em conta a complexidade de Foucault, ao mesmo tempo em que se separa o contexto dos sujeitos. Como realizar tal separação? Lukes (2005) propõe pensar em onde a determinação estrutural termina e a responsabilidade começa.

Os poderosos são aqueles que julgamos ou que podem ser responsabilizados por resultados significativos. É preciso, portanto, definir quais são os limites de observação do poder para que se possa atribuir sujeitos (LUKES, 2005). Ao fazer essa afirmação, o problema de o poder ser “difuso” se torna menos relevante pois, em vez de observar uma sociedade como um todo, é mais assertivo determinar em qual contexto e entre quais indivíduos essas relações de poder estão se dando. Não se

⁶ O autor cita os estudos de Robert Dahl (1957), que buscou provar que a definição de poder seria rigorosa o suficiente para ser aplicada a estudos sistemáticos. Dahl buscou provar que seria possível criar um modelo capaz de determinar o grau de poder (de forma comparada ou relativa) detido por uma ou mais pessoas. Sua ideia intuitiva descrevia a dinâmica de poder como: “A tem poder sobre B ao ponto que ele fazer B realizar algo que do contrário B não faria” (DAHL, 1957, pp. 202-203).

abandona a perspectiva relacional de Foucault, mas também se leva em consideração que os sujeitos são agentes no poder.

Na presente Tese, por exemplo, escolhemos um grupo específico de jogadores de League of Legends e Dota 2: os que realizam *streams* no site Twitch. O macro contexto é a sociedade em geral, mas o micro contexto, que define os detentores do poder, é aquele dos jogadores. Existe uma cultura específica neste caso, onde os agentes se tornam mais visíveis, como será visto na análise.

Portanto o poder, no contexto desta pesquisa, tem foco relacional, mas sem perder a complexidade. O conceito que construímos está diretamente ligado à dominação pois, para se ter poder sobre o outro, é preciso restringir suas escolhas, assegurando sua conformidade. As formas de restrição são muitas, e serão detalhadas ao longo deste subcapítulo.

Precisamos, neste momento, dissociar a palavra *dominação* de *repressão*. A primeira diz respeito a todo um sistema que visa a manutenção desse poder sobre o outro. Dessa maneira, seria redutor dizer que o poder só é exercido quando há uma ação sobre o outro pois, conforme Foucault (1980), o poder seria algo muito frágil se sua única função fosse a repressão. A seguir, iremos compreender como opera o poder e quais são os instrumentos de exercício dele.

A base para essa compreensão em Foucault é a relação entre o saber e o poder, introduzida primeiramente em “Vigiar e Punir” (FOUCAULT, 2002), onde ele admite que o poder e o saber estão diretamente implicados. A existência de um campo de saber está diretamente ligada a uma ou mais dinâmicas de poder, e vice-versa. Não há implicação causal, mas sim uma simbiose para a existência de ambos. Se fosse apenas exercido de forma negativa, por meio de exclusão ou bloqueio – como um grande Superego –, argumenta, não teria a força que possui.

O poder possui efeitos no nível do desejo e do conhecimento: em vez de prevenir o saber, ele o produz. O plano positivista, por exemplo, seria a produção de um grande aparato de conhecimento científico e de poder, onde a ciência exclui todos os outros tipos de saberes – aqueles que Foucault (1980) define como conhecimentos desqualificados, ou ingênuos, ou até populares.

A importância da construção do poder através da produção de conhecimento, para o presente trabalho, reside nas próprias raízes da sociedade patriarcal. Simone de Beauvoir (1970) constatou isto em “O Segundo Sexo: fatos e mitos”. Seja nas esferas da biologia, da psicanálise ou da história, o ser feminino sempre foi

conceituado como insuficiente relativo ao homem, com partes faltantes; e, portanto, sem possibilidade de tornar-se sujeito – sendo reservado ao sexo feminino o posto de propriedade privada. A própria ideia de que o homem seria mais poderoso por conta de sua força física (algo que é biologicamente comprovado), apenas faz sentido em uma sociedade sem ferramentas tecnológicas e mecânicas, conforme observa Beauvoir (1970).

Logo, o poder não é apenas algo que se exerce em termos de ação, mas que também produz conhecimentos e saberes que moldam o que é aceitável ou não em uma sociedade. A produção do saber é uma ferramenta de coerção, pois faz os que são sujeitos ao poder acreditarem que esta é a forma correta de se pensar. Se as mulheres continuassem acreditando que são biologicamente inferiores aos homens, por exemplo, continuariam se sujeitando ao posto de “ser inferior” – o que vem sendo confrontado por diversas culturas ao longo dos séculos.

O viés positivista ainda se mantém na contemporaneidade, imbricado na existência de instituições, do Estado, e pauta a nossa produção de conhecimento. O poder, então, “[...] opera como positividade que produz verdades, discursos e, através deles, os próprios sujeitos” (RUIZ, 2014, p. 23). A produção de verdade se encontra no cerne da existência do poder: ele se legitima porque é verdadeiro a partir da produção de conhecimento. Logo, a problemática do saber é de suma importância para a análise do poder: um não existe sem o outro e é preciso encontrar, segundo Foucault, onde se encontra o conhecimento que foi excluído dessa equação – e uma forma de realizar isso é por meio de suas genealogias.

Ruiz (2014) observa que as genealogias do poder produzidas por Foucault, seja no direito penal, no poder psiquiátrico ou da sexualidade, evidenciaram que os mecanismos para o exercício do poder são muito mais complexos do que a repressão ou a guerra. Para o presente trabalho, assumimos a posição de que poder é a capacidade de dominação sobre o outro. Esse poder requer, quando não é coercitivo, a conformidade dos sujeitos (LUKES, 2005). Neste ponto, é importante salientar que, apesar de considerarmos o conceito de poder de Lukes como o mais adequado para a análise dos objetos de pesquisa, a forma como o poder opera foi descrita de maneira mais detalhada e crítica em Foucault.

Enquanto Lukes se preocupa em formular uma ideia que sirva a uma estrutura de análise, Foucault é importante na descrição dos efeitos do poder, de suas raízes e como ele opera. Por conta disso, utilizamos o conceito de poder de Lukes, mas

assumimos que a visão de Foucault acerca dos efeitos – ou seja, de como ocorre este “efeito” sobre o outro –, contribui para um pensamento mais complexo sobre a operação do poder.

Apesar de alguns pontos de discordância apresentados anteriormente sobre os autores, há uma concordância no que diz respeito aos mecanismos de poder: não é preciso que se tenha uma ação de um sujeito sobre o outro para que se comprove o poder. De fato, ele argumenta que ele é mais efetivo quando está menos acessível à observação. O que conduz este trabalho ao próximo item: o poder simbólico.

2.2 O poder simbólico como dominação menos observável

O poder foi estabelecido como a capacidade de dominação sobre o outro. Contudo, a dominação pode ser dar de diversas formas: intencionais, não-intencionais, expostas ou encobertas. Neste subcapítulo, articularemos as ideias de Foucault (1999c; 2002; 1999d), Bourdieu (2005) e Lukes (2005), para dar forma à definição de poder simbólico, ou seja, aquele que pertence à camada menos observável de dominação.

Conforme discutimos no subcapítulo anterior, para Foucault o poder não possui um centro ou hierarquia. Para ele, em toda a relação há o poder – o que é diferente da ideia de poder empregada nessa pesquisa. A noção de poder opressor, mas atenuado por suas práticas, é introduzida por Foucault em “Vigiar e Punir” (2002). O poder disciplinar tem como objetivo adestrar os corpos em vez de agir pela coerção e apropriação diretamente.

Foucault (2002) considera esse poder particularmente curioso justamente por buscar adestrar os corpos, visando se apoderar dos indivíduos de forma mais eficaz. Esse poder modesto, mas permanente, não se compara às grandes superestruturas do Estado, mas se engendra nelas e causa mudanças profundas sem ser percebido. Isso porque está ligado diretamente ao saber, e é justificado por ele. Essa foi a semente que iniciou a concepção de um poder menos explícito e difuso, cujos instrumentos normalmente são brandos e pouco perceptíveis à primeira vista.

Seguido do poder disciplinar, Foucault (1999c) também observa a relevância do discurso na produção de conhecimento e no exercício do poder. Para o filósofo, apesar de muitas vezes passar despercebido ou ter sua importância renegada, é certo que o que é dito tem ligação direta com o desejo e o poder. Sua raiz psicanalítica

e o viés próximo aos semioticistas estruturalistas trazem, portanto, a afirmação de que o simbólico presente nos discursos evidencia o poder (CALLAEWAERT, 2003).

Para Foucault (1999c, p. 10), “o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder no qual queremos apoderar”. Quando Foucault (1999c) afirma que o discurso é uma reverberação da verdade e evidencia uma essência que tem poder para modificar o significante, notamos as raízes da semiótica estruturalista.

Isto se torna mais evidente em “As palavras e as coisas” (FOUCAULT, 1999d). Para Dreyfus e Rabinow (1983), a análise arqueológica da linguagem e do discurso em diferentes eras, apesar de tentar refutar os vieses estruturalistas, não obtém êxito em se livrar deles, cometendo os mesmos erros que critica. Contudo, o que é crucial nessa obra é a compreensão de que, em cada período histórico, a produção de saberes e verdades é perpassada pela maneira com a qual a linguagem e o discurso são produzidos e enunciados. Algo importante a atentar é a diferença entre linguagem e discurso em si.

Para Foucault (1999d), a linguagem é representação composta por signos verbais. Estes signos são muito particulares a ela pois, segundo o filósofo, é a linguagem que mais permite assinalar, analisar e recompor a representação. O que distingue o signo da linguagem de outras formas de representação é a obrigatoriedade de estar em uma ordem. A linguagem não representa um pensamento imediatamente. Para que se faça isso, é preciso articular seus sons, sílabas e letras, e dispor tudo em ordem gramatical.

Assim, na concepção foucaultiana, a linguagem é uma representação que vai além dos signos, mas não se opõe a eles: para que funcione, precisa estar ordenada, sendo uma espécie de análise do pensamento. Outro ponto que Foucault (1999d) observa são as diferentes maneiras pelas quais a linguagem se ordena: dependendo de qual língua se fala ou escreve, a gramática se modifica. E, diferente da álgebra, a linguagem é espontânea e impulsiva. Ela deixa marcas na história que, de acordo com Foucault (1999d), poderiam ser analisadas para descrever acontecimentos históricos por si só – figurando na análise de discurso.

A linguagem, então, compõe o que Foucault (1999d) denomina como discurso. Assim como a linguagem, ele também se constitui em forma de representação, mas também tem algo diferente: o discurso realiza uma reprodução ideológica. Para Foucault (1999c, pp. 8-9):

[...] suponho que em toda sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo selecionada, controlada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que tem por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade.

A correlação entre a produção de saber, o poder e o discurso é, então, inevitável para a teoria foucaultiana. Mais ainda: o discurso se esconde por trás da premissa de transparência e neutralidade – oposto ao exercício violento do poder. Foucault (1999c) afirma que o discurso se encontra em uma posição privilegiada por conta disso, onde pode exercer seu poder por conta das interdições que o atinge. É no discurso que se evidenciam os procedimentos de exclusão classificados por Foucault (1999c). Os procedimentos se dividem em externos e internos: sendo os externos restritos à sociedade e controle dos sujeitos, e os internos aos discursos.

Os sistemas de exclusão externos não impedem que um indivíduo pense sobre um determinado discurso, mas impossibilitam que ele seja proferido. Já quando um discurso pode ser pronunciado, há barreiras e limites impostos pelo próprio discurso. Compreender os procedimentos de exclusão se faz fundamental para a presente Tese, pois é por meio dessas categorias que se pode pensar o exercício do poder por meio do discurso. De forma a esquematizar as categorias, confeccionamos o quadro 1 com o tipo de procedimento e uma breve explicação:

Quadro 1 - Procedimentos de exclusão de Foucault

Procedimento	Descrição
Interdição (Externo)	Refere-se àquelas coisas que não podem ser ditas (tabu do objeto), àquelas coisas que não podem ser ditas em algumas circunstâncias (ritual da circunstância) e àquelas coisas que não podem ser ditas por qualquer pessoa (direito privilegiado).
Oposição entre razão e loucura (Externo)	Aqueles indivíduos cujos discursos não podem circular com os dos outros, seriam separados e rejeitados, e suas palavras seriam desprovidas de verdade (exemplificado aqui pela segregação dos indivíduos considerados “loucos”).
Vontade de verdade (Externo)	Forma como o saber é aplicado e legitimado em determinada sociedade, apoiado pelas instituições. Ela justifica as interdições e coloca limites ao que é razão e loucura, tendo efeito sobre os procedimentos acima.
Comentário (Interno)	Um comentário é produzido a partir de um texto inicial e, por isso, permite que seja dito algo além dele, mas sempre estará atrelado ao fato de que há um texto anterior ao comentário.
Autor (Interno)	O sentido de um discurso é limitado por meio da existência de um autor e de sua individualidade – é ele que define o foco e a coerência de algo que foi dito.
Disciplina (Interno)	A existência de uma disciplina demarca proposições verdadeiras e falsas, e é requisito para a construção de novos enunciados: os que não estão dentro das proposições ou não atendem os requisitos da disciplina, são excluídos.

Fonte: Foucault (1999c) adaptado pela autora (2018)

Esses procedimentos fazem parte, então, de toda uma rede complexa de produção do conhecimento e de exercício do poder. Resgataremos essas categorias mais adiante ao falar sobre a problemática do gênero. Há de se salientar, contudo, que todas essas maneiras de restringir o que é dito não são formas físicas de exercer o poder – ainda que, para Foucault, todo o poder seja exercido sobre os corpos. Isso porque o discurso está localizado na esfera da linguagem. No entanto, não é porque um discurso não tem força física que ele não tem potencial para coerção e violência. Isso porque ele opera pela exclusão, delimitando o que pode ser dito, por quem pode ser dito e dentro de qual paradigma está sendo dito. Tudo aquilo que não pertence às esferas do discurso instituído como legítimo precisa, ou seja coagido a adequar-se, ou que seja levado ao ostracismo.

A perspectiva do poder em Foucault, conforme explica Callaewaert (2003), coloca os elementos em um mesmo nível: a ciência e os saberes informais estariam em um mesmo horizonte, bem como os aspectos explícitos e implícitos da violência e as práticas discursivas e não discursivas. O interesse de Foucault é analisar de que modo o poder opera a afirmar que essa operação se dá em uma determinada ordem.

Bourdieu introduz algumas nuances interessantes aos conceitos foucaultianos que podem contribuir para a presente Tese.

Assumindo então a conceituação de Bourdieu, o poder simbólico é “uma espécie de círculo cujo centro está em toda a parte e em parte alguma” (BOURDIEU, 2005, p. 7). Bourdieu admite que cada esfera tem um funcionamento específico, e atua de forma interdependente no exercício do poder. Assim, o poder simbólico tem uma lógica diferente do poder que é mais evidente. Ele é invisível e, por conta disso, muito mais difícil de ser detectado; é preciso ser descoberto, defende Bourdieu, onde ele é menos evidente e, muitas vezes, completamente ignorado.

Outra característica que torna o poder simbólico mais difícil de ser evidenciado é o fato de ele ser exercido por aqueles que não querem saber que estão sujeitos a ele, ou mesmo que o exercem (BOURDIEU, 2005). Como a síndrome de Estocolmo, os indivíduos sujeitos ao poder simbólico muitas vezes não reconhecem e até se domesticam, considerando que aquele poder exercido é algo positivo para eles.

Para compreendermos a noção de simbólico, é preciso identificar o que Bourdieu (2005) considera ser simbólico. O autor resgata principalmente a ideia de Émile Durkheim da Sociologia das Formas Simbólicas ao definir que não há formas universais, mas sim sociais, as quais se modificam de forma totalmente arbitrária. Já as formas simbólicas em si constituem instrumentos de conhecimento e de construção do mundo. Essas seriam o mito, a língua, a arte, a ciência, entre outros.

Para Bourdieu (2005), essas formas se chamam “estruturas estruturantes”, pois têm o potencial de dar corpo a uma realidade por meio das formas simbólicas, estruturando-a de uma maneira que apenas pode ser socialmente determinada. Para se apreender a lógica específica de cada uma dessas formas simbólicas, o autor propõe uma análise estrutural: isolando a estrutura imanente de cada produção simbólica.

Essas estruturas podem ser expressas pelos meios de comunicação, pela língua, pelos discursos, pela cultura, etc. Bourdieu (2005) situa-as como “estruturas estruturadas”, pois são formatadas pelas “estruturas estruturantes”. Entretanto, essa não é uma via de mão única. Muitas vezes as “estruturas estruturadas” podem modificar as “estruturas estruturantes”. Assim, os sistemas simbólicos apenas exercem algum poder estruturante por serem estruturados.

Bourdieu (2005) observa que os símbolos determinam a ordem social e a integração moral, sendo os sistemas simbólicos uma maneira de construção da

realidade. Sendo então construído pelo consenso de como funciona determinada sociedade, estabelece a função social. O poder simbólico atua, com efeito, para a manutenção dessa ordem social, evitando que se desvirtue do que é consenso determinado pelas estruturas estruturantes e estruturadas.

Vale atentarmos aqui que Bourdieu (2005) traz o poder como dominação – algo diferente do que foi proposto por Foucault, que considerava que o poder seria qualquer relação de exercício do sobre os corpos, não necessariamente voltado para a submissão e opressão dos indivíduos. Essa visão é proveniente da tradição marxista (que também é utilizada por Foucault, mas não de forma idêntica) e do contexto da luta de classes onde sociólogo estava inserido. De fato, em nossa sociedade contemporânea a luta de classes há muito se modificou – mas isso não seria motivo para não utilizar as teorias de Bourdieu, que explicam muito além das disputas de poder entre classes. O próprio teórico investigou o campo científico e o capital cultural investido nele, por exemplo, o que demonstra a versatilidade de sua teoria.

Sob a tradição marxista, Bourdieu (2005) explica que há uma percepção de que as formas simbólicas estariam a serviço político, relacionada ao interesse das classes dominantes. As ideologias, nesse contexto, são formas simbólicas que servem a interesses particulares, mas que se apresentam como o ideal para um grupo. A dialógica que o autor faz entre as classes dominantes e a cumplicidade que as classes dominadas adquirem demonstra isso: a ideologia mascara os interesses individuais e transforma em algo que seria para o bem do coletivo. Os sistemas simbólicos, então, contribuem para manter a dominação de uma classe sobre a outra: conceito que Bourdieu denomina violência simbólica, que trataremos no próximo subcapítulo.

Dessa maneira, Bourdieu resume o poder simbólico como “[...] uma forma transformada, quer dizer, irreconhecível, transfigurada e legitimada de outras formas de poder” (BOURDIEU, 2005, p. 15). Mesmo sendo um poder que se encontra escondido, é importante atentar que seus efeitos são reais, mas sem um aparente desperdício de energia. Outro ponto importante a se destacar é o fato de o poder simbólico não estar nos sistemas simbólicos, mas sim em uma dialógica entre os que exercem o poder e os que estão sujeitos a ele.

Assim, apesar de os argumentos de Bourdieu e de Foucault em muito se diferenciarem, o ponto principal sobre o poder é consenso: ele não está em algum lugar, mas se estabelece por meio de relações. A diferença entre o poder em geral e

o poder simbólico reside, conforme foi visto aqui, na visibilidade que o segundo não tem: existe sem ser notado, sob a cumplicidade dos que são oprimidos e de quem o exerce – justamente por ser apoiado amplamente em formas simbólicas estruturadas que são legitimadas pelas formas estruturantes.

Conforme citamos no início desse subcapítulo, outra perspectiva que complementa Foucault e Bourdieu é a de Lukes (2005). Ele apresenta os vieses dos teóricos pluralistas⁷ norte-americanos (o que ele chama de visão unidimensional), de seus críticos (denominando visão bidimensional) e uma terceira: a visão tridimensional.

A grande diferença entre todas elas é o que se considerar quando se observa o poder. O quadro 2 a seguir sintetiza as ideias do autor acerca das visões unidimensional e bidimensional:

Quadro 2 - Visão unidimensional e bidimensional do poder

Visão Unidimensional do Poder	Visão Bidimensional do Poder
Teóricos pluralistas	Crítica aos pluralistas
Foco no comportamento	Crítica (qualificada) do foco comportamental
Tomada de decisão	Foco na tomada de decisão e na não-tomada de decisão
Problemas-chave	Problemas e problemas potenciais
Conflitos (abertos) observáveis	Conflitos (abertos ou encobertos) observáveis
Interesses (subjativos), vistos como preferências políticas reveladas por participações políticas.	Interesses (subjativos), vistos como preferências políticas ou injustiças.

Fonte: Lukes (2005) adaptado pela autora (2008).

A primeira visão é atribuída por Lukes (2005) aos autores que utilizaram metodologias, ou tem visões pluralistas, como Robert Dahl, Nelson Polsby e Raymond Wolfinger. Em todas as pesquisas analisadas, o ponto em comum era o estudo de

⁷ No modelo pluralista norte-americano, acredita-se que o poder é mais compartilhado do que o que o modelo da elite aponta. Nessa perspectiva, o sistema político norte-americano não apresenta grupo dominante, pois todos os grupos que competem no seio da comunidade têm acesso às autoridades públicas. Isso sugere que não é apenas uma concentração de pessoas que tem papel relevante no processo decisório e, sim, todos os grupos envolvidos (SCHAEFER, 2016).

comportamentos observáveis. A tarefa principal para a compreensão do poder, então, era na tomada de decisão.

Em Polsby (1979), por exemplo, a melhor maneira de identificar quais indivíduos ou grupos tem mais poder é encontrar quem triunfa nas tomadas de decisão. Para que isso possa ser observado, é preciso haver um conflito evidente. Sobre esses conflitos, Lukes (2005) observa que eles sempre ocorrem em torno de problemas-chave que provoquem discordância entre as partes observadas. Esse conflito de interesses se dá por conta das preferências (no caso dos pluralistas, políticas) dos indivíduos ou grupos, onde se assume que estas são conscientemente obtidas, exibidas em forma de ações e podem ser descobertas observando o comportamento das pessoas.

Na visão bidirecional, Lukes (2005) analisa pesquisas de críticos ao pluralismo, como Peter Bachrach e Morton Baratz (1962). Esses dois autores afirmam que não há apenas a forma observável de poder sendo exercido por meio da tomada de decisões, e sim “duas faces do poder”. Para eles, é impossível ter certeza de que os “elementos imensuráveis” não tem importância decisiva em determinada situação. O poder em Bachrach e Baratz (1962) se dá tanto pela tomada de decisão quanto pela não realização dela.

O simples fato de um grupo se beneficiar por algum status social já faz com que ele se mantenha, por exemplo. Lukes (2005) observa que, apesar de isso pressupor uma inércia por parte de quem detém o poder, muitas vezes escolher não agir também pode ser considerado como uma decisão tomada. Uma diferença conceitual apontada por Lukes (2005) acerca dos autores supracitados e os pluralistas é o fato de eles admitirem existir conflitos abertos e encobertos. Os últimos podem ser observados ainda de maneira mais desafiadora, pois se encontrariam às margens, latentes.

Lukes (2005) propõe então uma visão tridimensional do poder e, por meio dela, busca montar uma abordagem sobre os objetos que não dependam apenas das partes observáveis do exercício do poder. Nesse sentido, apesar das raízes do autor não residirem na semiótica (como em Foucault e Bourdieu), a preocupação segue a mesma: existem formas de exercer o poder sobre os outros que não são visíveis e, justamente por isso, podem ser mais eficazes.

Podemos conceber essa afirmação quando o autor dá valor ao controle do pensamento quando está em “formais mais mundanas” (LUKES, 2005, p. 27), por

meio da mídia de massa, do controle da informação e dos processos de socialização. A maior falha nos modelos anteriores é apontada por Lukes (2005): se não observamos nenhum conflito à margem, ou queixas de indivíduos, seria correto afirmar que não há discordância do poder ou que ele tem sucesso em uma sociedade, que consente com o destino que lhe é apresentado.

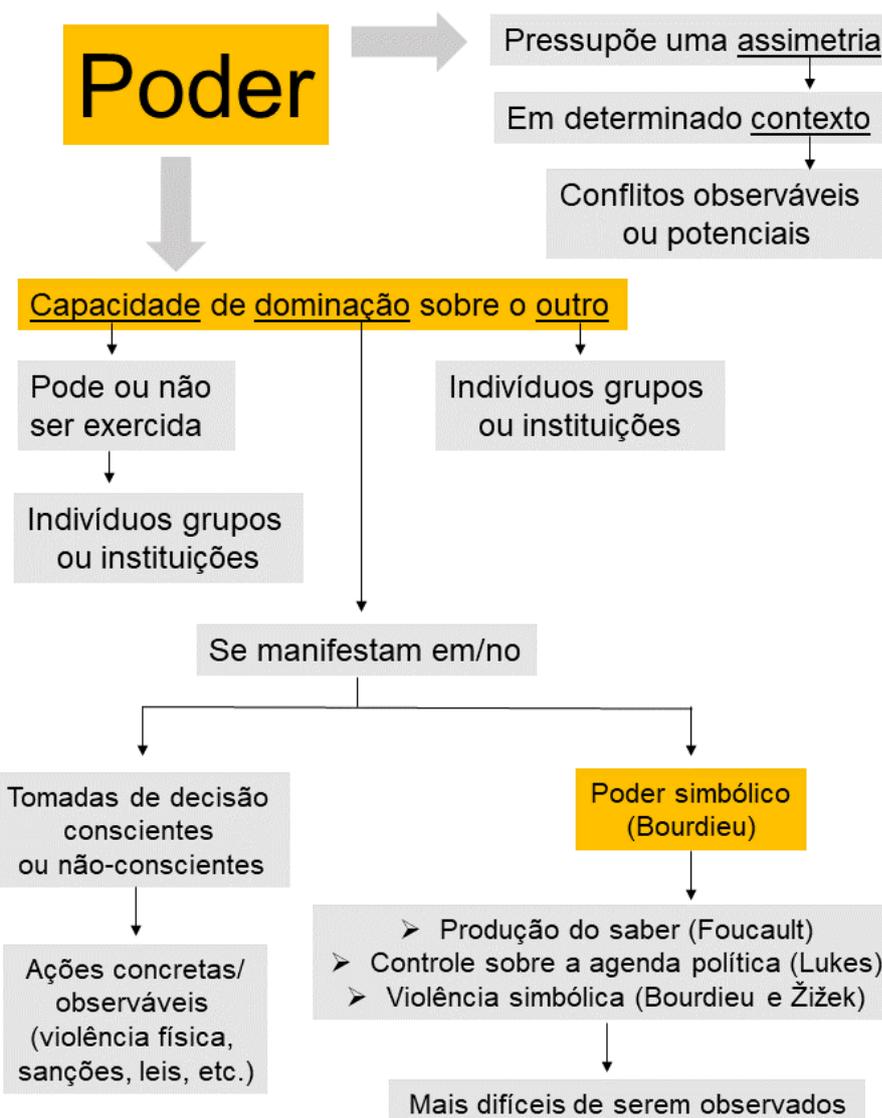
Dessa maneira, resgatando a tabela 2, onde foram apresentados os poderes unidimensional e bidimensional, Lukes (2005) adiciona as seguintes noções: o poder tridimensional faz uma crítica ao foco comportamental, pois admite-se que não é somente por ações concretas e observáveis que o poder é exercido. Por conta disso, precisamos ter em conta as tomadas de decisão e o controle sobre a agenda política – o qual nem sempre vem por meio da tomada de decisões.

Como a não-ação também é levada em consideração, observar apenas os problemas aparentes se torna insuficiente, sendo preciso abarcar também aqueles que são potenciais – ou seja, os conflitos latentes. Quanto aos interesses das partes envolvidas, o autor salienta que nem sempre é possível apreender os reais interesses dos indivíduos, justamente por sua complexidade.

O poder tridimensional em muito se assemelha aos pontos de vista de Foucault e Bourdieu por assumir a incerteza que existe nas dinâmicas de poder. Assim como os subordinados têm diversas razões para consentir com os dominantes – e podem, inclusive, utilizar estratégias para resistir mais profundas do que o que se revela na superfície (TILLY, 1991) –, as motivações daqueles capazes de exercer o poder também são múltiplas e, muitas vezes, até conflitantes (LUKES, 2005).

Lukes (2005) observa que o poder pode estar em funcionamento induzindo conformidade por meio da influência nos desejos e credos sem ser “inteligente ou intencional” (LUKES, 2005, p. 136). Nem sempre a resignação é induzida por aqueles que se beneficiam dela. De forma a tornar visível a costura entre os autores, confeccionamos um esquema da definição do poder e de como ele opera representado na figura 1:

Figura 1 – Conceito e operação do poder



Fonte: a autora (2018)

O poder tem como significado conceitual a capacidade de dominação sobre o outro. Esse sentido se assemelha mais às ideias de Bourdieu e de Lukes, pois, para Foucault, o poder é um efeito sobre o outro. Outro ponto crucial na construção desse conceito é a noção de que a capacidade não implica necessariamente no exercício do poder. Se dando então na forma de dominação, ele pressupõe uma assimetria que é mais facilmente apreensível se realizado um recorte de determinado contexto, no qual estarão presentes conflitos observáveis ou potenciais. Os sujeitos envolvidos nessa dinâmica podem ser indivíduos, grupos ou instituições – inclusive interdependentes entre si.

Esse conceito representa uma capacidade que, quando exercida, pode se manifestar tanto em formas mais concretas e observáveis quanto em diversos níveis de abstração. Ele foi dividido em dois grandes grupos: tomadas de decisão conscientes ou não-conscientes por parte dos sujeitos ou pelo poder simbólico. O segundo nos pareceu mais adequado para definir todas aquelas formas de exercício da dominação que são menos visíveis. Entre elas estão a produção do saber, o controle sobre a agenda política e a violência simbólica, conceito que trataremos no próximo subcapítulo.

2.3 A violência simbólica exercida no discurso

Conforme vimos anteriormente, o poder simbólico é um tipo de poder que se exerce pelas vias menos evidentes e se legitima por contar com a cumplicidade dos que são oprimidos por ele. No entanto, muitas vezes o poder precisa de recursos para sua manutenção. Um deles é a violência e, sua forma menos visível, a violência simbólica. Neste subcapítulo iremos, portanto, entender primeiramente o que é a violência para, posteriormente, detalharmos sua forma menos visível.

A violência em si tem suas raízes no desejo ou no exercício do poder. É, também, uma das formas visíveis da dominação. Hannah Arendt (1970) investigou o poder e a violência em regimes totalitários e sua contribuição para a conceituação da palavra é notável. A autora nega justificativas biológicas para este ato que considera não ser “nem animalesco e nem irracional” (ARENDR, 1970, p.39). A agressividade, portanto, tem raízes biológicas, sendo uma manifestação animalesca e irracional; enquanto a violência está contida no exercício do poder, exclusiva da natureza humana e racional. Arendt (1970) considera que não há nenhum tipo de ato violento justificável ou glorificável.

Arendt (1970) inspira-se em Engels ao afirmar que a violência sempre precisa de instrumentos para ser exercida, e que isso se manifesta muito evidentemente nos conflitos armados. O contexto da Segunda Guerra Mundial, a Revolução Industrial e tecnológica, com uma diversificação maior na produção de material bélico, influenciou muito o pensamento da autora, que destaca o aspecto destrutivo que existe nesses instrumentos.

Por conta disso, para Arendt (1970), a violência não precisa de uma expressividade numérica para ocorrer, haja vista que lança mão de instrumentos que são cada vez mais sofisticados para a destruição. Sua interpretação é particularmente

interessante por expressar que a violência é um instrumento para se buscar legitimidade no poder. Ainda de acordo com a autora, ela aparece quando o poder começa a se desestabilizar:

O poder e a violência se opõem: onde um domina de forma absoluta, o outro está ausente. A violência aparece onde o poder esteja em perigo, mas se se deixar que percorra o seu curso natural, o resultado será o desaparecimento do poder. Tal coisa 'significa que não é correto pensar na não-violência como o oposto da violência; falar do poder não-violento é realmente uma redundância, A violência pode destruir o poder, mas é incapaz de criá-lo (ARENDR, 1970, p. 34).

De fato, a realidade pode conter imbricadas tramas que tornam essa afirmação de difícil defesa. É preciso levar em conta que o contexto de Arendt possibilitou a ela compreender o mundo a partir da Segunda Guerra Mundial, onde o conflito bélico era aparente. Resgatando o que disse Lukes (2006), quando há um conflito entre interesses, especialmente de sujeitos em situação assimétrica, por vezes os detentores da capacidade de dominação podem utilizar este recurso – denominação dada por Foucault (2006) – para assegurar a condescendência dos subordinados.

Guerras, prisões e torturas são algumas formas de violência que visam a coerção por meio de tomadas de decisão. Entretanto, grupos dominados também podem utilizar esse recurso para buscar o poder; e por isso o entendimento de Arendt é fundamental, pois ela afirma que a violência aparece onde o poder está em perigo – o que significa que há um conflito entre as partes onde a decisão foi agir de maneira violenta contra as estruturas dominantes.

A violência, então, é um recurso de duas vias: tanto para que o poder seja exercitado, subjugando de forma assertiva os dominados; quanto para quem deseja o poder ou, pelo menos, escapar de sua situação de submissão. É uma forma visível de conflito que se manifesta na tomada de decisão dos sujeitos. Contudo, assim como existe o poder simbólico, menos visível, há também a violência simbólica. Os mecanismos de coerção nem sempre são óbvios como mísseis e assassinatos, e a violência pode tomar formas tão imbricadas na sociedade que se tornam invisíveis.

Para Bourdieu, esse tipo de violência é “suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento” (BOURDIEU, 2002 p. 8). A noção de violência simbólica, portanto, é muito semelhante àquela atribuída ao poder da mesma natureza. Diferentemente da violência física, a simbólica trabalha com as estruturas

estruturadas e estruturantes para legitimar-se, sendo muito mais difícil de ser detectada pelas esferas oprimidas.

Aproximando esta concepção do tema desta Tese, é possível perceber, como Bourdieu (2002) evidencia, que a própria imposição dos papéis de gênero (que será detalhado nos próximos itens), se configura como uma forma muito sutil de violência. A conformidade com a feminilidade tem, muitas vezes, uma servidão aparentemente voluntária. Comportamentos de submissão muitas vezes são utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que “gostam” do tratamento que lhes é dado. O fato é que o sistema de violência simbólica é tão eficiente, que faz parecer que a posição feminina como subalterna na sociedade seja uma escolha de responsabilidade das mulheres (BOURDIEU, 2002).

Outro ponto a se ressaltar é a preocupação de Bourdieu (2002) com a aproximação da ideia de simbólico como oposto ao real. Para ele, não se pode pensar na violência simbólica como oposta à violência física, ou como algo difuso, que apenas se manifesta no “espírito” humano. Portanto, a grande diferença é a forma como ela se manifesta, fazendo as esferas oprimidas acreditarem no que diz o conhecimento sobre aquele assunto, ou aceitarem o que é dito pelos meios de comunicação, por exemplo. A ideia de que a construção do saber é crucial para a manutenção do poder se torna muito evidente quando se pensa no exercício da violência simbólica, principalmente quando pensamos nas mulheres. Bourdieu (2002) aponta que a divisão social do trabalho e a noção biológica construída de que as mulheres seriam menos capazes de fazer uma série de tarefas contribuiu para a materialização dessa visão na sociedade.

Há ainda um aspecto importante que não é clarificado no trabalho de Bourdieu: se a violência simbólica não opera nas vias mais óbvias da agressão e força física, onde ela está? Para o filósofo contemporâneo Slavoj Žižek (2008), a violência simbólica se encontra muito além daquilo que é dito verbalmente ou é escrito: ela está inscrita na linguagem e nas formas de discurso. Žižek (2008) observa que há tipos diferentes de violência, sendo a simbólica uma delas. Desse modo, o autor separa as manifestações de violência entre a subjetiva e a objetiva.

A primeira, subjetiva, é aquela mais visível e atribuída a um sujeito. Essa violência tem um rosto, um agente identificável, e é vista como uma perturbação do estado “normal” de uma sociedade. Já a segunda, objetiva, é aquela que é inerente ao estado dito “normal” das coisas. A violência objetiva, portanto, é aquela exercida

para manter as regras e o poder de uma sociedade, ditando o que é aceitável e o que não é. Aquilo que foge ao normal, se torna alvo da violência subjetiva (ŽIŽEK, 2008).

Assim, em concordância com a violência que foi conceituada anteriormente nesse subcapítulo, se observa que nem sempre ela é utilizada apenas para a manutenção de um tipo de poder: a forma com a qual ela é percebida depende do ponto de vista. Há aquelas que são justificáveis e invisíveis justamente por serem exercidas na esfera do que é normal e aceitável (violência objetiva), e outras, que fogem à norma, acabam por ser facilmente identificadas e atribuídas a agentes (violência subjetiva).

Dentro da violência objetiva, Žižek (2008) observa que há dois tipos: a simbólica e a sistêmica. A sistêmica diz respeito às consequências muitas vezes catastróficas do bom funcionamento do sistema econômico e político. É a partir da existência desse tipo de violência que normalmente irrompem os casos de violência subjetiva – que, apesar de parecerem irracionais, surgem de um pano de fundo que é o reflexo de um sistema. Já a violência simbólica, conforme introduzimos anteriormente, está inscrita na linguagem e no discurso.

Para Žižek (2008), uma afirmação básica sobre a linguagem é o fato de ela construir e impor um certo campo simbólico. Isso porque ela tem como principal modo de funcionamento a inscrição de significados: ou seja, ela simplifica algo, reduzindo-o a uma característica. A linguagem, por sua natureza, impõe um universo de significados – que, por consequência, exclui tantos outros. É interessante observar que há uma ligação entre o pensamento do filósofo com o de Foucault, quando o segundo afirma que a existência de uma área do conhecimento legitimada pressupõe a deslegitimação de várias outras formas de saber.

A ordem de uma linguagem é sempre a da exclusão: a partir do momento em que se define um objeto, se exclui toda uma gama de significados potenciais. Kristeva (1982) pondera que, quando algo não é nem sujeito, nem objeto, se configura em um abjeto. O que o abjeto tem em comum com o objeto é apenas o fato de ser o oposto dele. Ao mesmo tempo em que a abjeção é completamente descolada do objeto, é também a garantia de uma cultura: sabe-se que, ao chegar ao abjeto, há uma zona de exclusão, aquela que não se deve apreender.

A partir do momento em que o abjeto busca sua potência, seu significado no sistema, o significado de seu objeto tende a entrar em colapso, gerando conflito – o qual pode ser relacionado à violência subjetiva proposta por Žižek (2008). Assim, toda

a violência que busca a manutenção do que é definido como inscrito na gama de significados de uma ordem existente é de ordem simbólica.

Podemos relacionar a teoria de Žižek diretamente com os procedimentos de exclusão que Foucault (1999c) descreve. Esses procedimentos podem ser evidências claras de como a violência simbólica opera pela linguagem e discurso. A interdição, por exemplo, delimita exatamente o que é abjeto em um discurso; ou seja, o que não deve ser dito de forma alguma, ou ainda aquelas pessoas que estão ou não aptas a proferir algo. Na oposição entre a razão e a loucura, se percebe que há sujeitos que são levados ao ostracismo na sociedade porque proferem discursos que não podem circular com os demais. A construção do conhecimento, ou a vontade de verdade, delimita o que é ou não é legítimo no saber. Assim como descreve Žižek (2008), há sempre uma operação de exclusão do discurso e na linguagem que se materializa em violência simbólica.

A perspectiva de Žižek (2008) assemelha-se àquela de Bourdieu (2005): a violência que encontramos mais evidente é apenas a ponta do iceberg, e é preciso se atentar para aquelas formas menos visíveis – no caso do autor, há o foco apenas na linguagem. Conforme aponta Žižek (2008), a violência simbólica auxilia na definição da cultura por meio da demonstração de onde estão os limites simbólicos – e, conseqüentemente, aponta o que é abjeto. A linguagem é o material bruto da violência, o seu meio e o seu ponto de origem. Por conta disso, a violência aplicada por meio da linguagem é uma das chaves para compreendermos o exercício do poder simbólico.

Entender onde estão os limites do poder simbólico, o que possui significado como objeto, sujeito e o que é abjeto, significa buscar as manifestações de violência onde ela se faz ver menos, em sua esfera simbólica. Para a presente Tese, o simbólico se refere somente ao que está circunscrito à linguagem e ao discurso, como aponta Žižek (2008). Bourdieu (2005, 2002) contribui no sentido de sinalizar-nos que a linguagem e o discurso são estruturados por estruturas estruturantes, que são socialmente determinadas.

A violência simbólica é, portanto, exercida por meio da linguagem e do discurso e serve como uma das maneiras de se realizar a manutenção do poder em uma sociedade. No próximo subcapítulo, se buscará compreender de que forma o poder e a violência simbólica são exercidos sobre a mulher dentro da relação entre os gêneros e como isso dialoga com os *games*.

2.4 Conceituações acerca de sexo e gênero

Discorreremos até agora sobre o poder e suas formas menos visíveis de exercício, inclusive citando a mulher como exemplo de grupo oprimido. É impossível falar disso sem antes compreender o que de fato é ser mulher, pois a sua própria construção como categoria já é o exercício do poder. À primeira vista, parece desgastada por conta do constante uso a frase de Simone de Beauvoir (1967, p. 9): “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher”.

Entretanto, a escolhemos justamente para a discussão do presente subcapítulo pois acreditamos ser a síntese para a dinâmica sexo e gênero e como a identidade da mulher é construída. Ao se escolher falar sobre sexo e gênero em trabalhos acadêmicos, é preciso ter em mente a constante metamorfose dos termos. Assim como o conceito de poder, esses também são frequentemente tensionados e contestados. Entre as abordagens, destacamos as pós-estruturalistas na linha da teoria *queer*.

Esta linha, parte do campo dos estudos de gênero, teve seu delineamento a partir dos anos 90, por autores como Judith Butler, Eve Kosofski Sedgwick, Teresa de Lauretis e Paul B. Preciado. Mesmo não existindo consenso sobre quais teóricos compõem o campo, há um denominador comum entre grande parte das construções até o momento: a teoria *queer* tem como objetivo questionar o caráter “natural” da heteronormatividade (GROS, 2016). Para os estudiosos que se encaixam nesta linha de pesquisa, a condição heterossexual é uma construção social e histórica, não sendo inerente à construção biológica dos seres humanos. Gros (2016) observa que a teoria *queer*, além de ser um movimento acadêmico, tem forte relação com o movimento político homônimo dos anos 1980, cujo objetivo era descentralizar e desmontar o regime sexual dominante no Ocidente por meio de procedimentos críticos inspirados na desconstrução pós-estruturalista e na metafísica ocidental.

A própria palavra *queer* tem uma história mutante. Conforme Preciado (2009b), desde seu surgimento no século XVIII na Língua Inglesa, a expressão denotava ofensa, reunindo os seres abjetos de uma sociedade: as lésbicas, os homossexuais, os fetichistas, os sadomasoquistas, ou qualquer indivíduo cujo corpo ou sexualidade excedesse à norma. A apropriação do *queer* como bandeira de luta se deu nos anos 1980, quando ativistas de grupos como o *Act Up* (luta contra a AIDS), *Radical Furies* e *Lesbian Avengers* passaram a se identificar como *queer*, popularizando o termo entre a comunidade e tornando-o uma representação de orgulho. Preciado (2009b)

ainda observa que a palavra não é somente indicativo de identidade, mas de um movimento crítico, político e pós-identitário.

As abordagens alinhadas ao *queer*, portanto, assumem que o sistema heteronormativo é responsável pela regulação dos corpos por meio de sua divisão e fragmentação social, o que produz o feminino e o masculino (PEREIRA, 2008). Assim, nesta linha teórica, a regulação dos gêneros é perpassada pela regulação da própria heterossexualidade. Não podemos falar de sexo e gênero dissociados do sistema heteronormativo justamente por ele ser um dos principais responsáveis pela produção dos homens e das mulheres. É importante ressaltar que os estudos de Foucault em sua obra “A História da Sexualidade” foram uma base fundamental para os avanços nas teorias pós-estruturalistas alinhadas ao *queer*.

Para Preciado (2008), um dos principais pontos de partida da dominação do masculino sobre o feminino é a patologização da homossexualidade e a normatização burguesa da heterossexualidade, em torno de 1800. É a partir desse momento que corriqueiras práticas sexuais passam a ser controladas, punidas e curadas. Citando Foucault, Preciado (2008, p.62) afirma que, nesse sistema: “cada corpo se torna um indivíduo que é necessário corrigir”. Seguindo a linha foucaultiana, o filósofo denomina como “sexopolítica” uma das formas dominantes da ação biopolítica (poder que é exercido sobre os corpos).

A produção do saber sobre o sexo, as formas de prazer, a sexualidade e as formas de exteriorização do sujeito são evidenciadas em todas as formas de produção científica, midiática, política e teórica a partir do século XIX, permanecendo até os dias de hoje (PRECIADO, 2008). Mesmo que as origens do poder sobre as mulheres não sejam um consenso entre os autores, a explicação de Preciado traz uma visão interessante: a heteronormatividade é uma produção de verdade e, portanto, um mecanismo para o exercício do poder. Essa produção visa comunicar à sociedade que há uma forma correta de ser, e a justificativa vem pelas ciências: a própria definição de sexo é um discurso construído.

Essa afirmação é de Judith Butler (2010), ao constatar que nem sexo nem gênero são categorias construídas *a priori*. O sexo “[...] é um meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (BUTLER, 2010, p. 25). O argumento de Butler reside no fato de essa categoria também ser contaminada pela cultura, mas mascarada sob o pretexto

científico. Como foi discutido anteriormente, o poder em Foucault tem como um dos instrumentos para seu exercício a produção de conhecimento. Quando algo se institui como verdade, é mais provável que se obtenha a complacência dos oprimidos.

Simone de Beauvoir (1967; 1970) dedicou-se em suas obras a desvelar como a produção de verdades em diversas áreas do conhecimento contribuíram para a construção do que é ser mulher. Desde Aristóteles, que afirmava que “a fêmea é fêmea em virtude de sua carência de qualidades” (BEAUVOIR, 1970, p. 10), a produção científica buscou justificar a inferioridade do ser humano nascido fêmea. Em “O segundo sexo”, Beauvoir (1970) discorre em um capítulo inteiro sobre a construção biológica das fêmeas, indicando que um comparativo com o reino animal – mais especificamente dos mamíferos – é infundado. Para sustentar seu argumento, cita Merleau-Ponty: “O homem não é uma espécie natural: é uma ideia histórica. A mulher não é uma realidade imóvel, e sim um vir-a-ser; é no seu vir-a-ser que se deveria confrontar com o homem, isto é, que se deveria definir suas possibilidades” (BEAUVOIR, 1970, p. 54).

Ao mesmo tempo que a filósofa busca não definir a mulher por suas qualidades físicas, admite que, na maioria das vezes, por conta de sua constituição corporal, a fêmea humana é mais fraca em termos de força física do que seu equivalente masculino. Mesmo assim, refuta o argumento da superioridade física ao se referir à própria construção de mundo: se na história antiga a posse era definida por meio da violência e da brutalidade, na Modernidade as leis impedem o uso da força física; e em uma sociedade onde a força se define por outras vias, essa verdade biológica deixa de ser uma justificativa para a inferioridade feminina. Beauvoir (1970, p. 57) ainda acrescenta:

Finalmente, uma sociedade não é uma espécie: nela, a espécie realiza-se como existência; transcende-se para o mundo e para o futuro; seus costumes não se deduzem da biologia; os indivíduos nunca são abandonados à sua natureza; obedecem a essa segunda natureza que é o costume e na qual se refletem os desejos e os temores que traduzem sua atitude ontológica. Não é enquanto corpo, é enquanto corpos submetidos a tabus, a leis, que o sujeito toma consciência de si mesmo e se realiza: é em nome de certos valores que ele se valoriza. E, diga-se mais uma vez, não é a fisiologia que pode criar valores. Os dados biológicos revestem os que o existente lhes confere.

É possível, então, notar aproximação dos argumentos de Beauvoir com as ideias de Butler (mesmo a primeira não pertencendo à mesma linha teórica que a segunda, mas tendo influenciado fortemente todo o campo dos estudos de gênero): elas têm em comum a negação da categoria sexo como algo puramente biológico.

Assim como a própria construção da sociedade, a construção do que é macho e o que é fêmea também tem contaminações da produção do saber. Sob esta lógica, a categoria sexo teria sido criada sob a premissa de obedecer à ordem biológica e das ciências (portanto seria neutra), enquanto o gênero seria da ordem da cultura e identidade (BUTLER, 2010).

A autora discorda desta separação, haja vista que a própria definição de sexo é um discurso construído pelas ciências objetivando a validação da opressão sobre as mulheres. Na mesma medida em que gênero é uma construção social, a ideia de sexo também é um substrato cultural indissociável (LOURO, 2008). E, com isso, retornamos à frase inicial de Beauvoir; pois um ser humano do sexo feminino, quando nasce, imediatamente tem atribuído o gênero feminino e todas as implicações de ser mulher. Basta observar como é corriqueiro, por exemplo, a tradição de furar as orelhas dos bebês de sexo feminino para que seja explícito à sociedade que se trata de uma mulher, antes mesmo que as diferenças físicas o digam.

Por conta disso, assumimos que sexo e gênero são categorias diferentes, mas nenhuma das duas é uma instância neutra. O sexo define como os seres são biologicamente (se possuem pênis, vagina, ou se estão em outras categorias, como o intersexo), enquanto que o gênero é da instância das performatividades (BUTLER, 2010). São, portanto, diferentes, mas interdependentes entre si – pois residem em um mesmo paradigma e não são “neutros”, ou seja, ambos têm influência cultural e social.

Em relação ao gênero ser uma performatividade, esta conceituação advém das teorias de Butler (2010). A autora analisa o sujeito a partir da perspectiva de Foucault, e descreve que os processos pelos quais a identidade é construída está no interior da linguagem e do discurso (SALIH, 2015). Butler, que concorda com Foucault quando ele diz que o poder opera sobre os corpos, atribui ao corpo o “local” onde se dão estas performatividades.

O gênero, então, é a contínua estilização do corpo que se cristaliza ao longo do tempo para produzir a aparência da substância, ou seja, de uma maneira natural de ser. Ora, em nossa sociedade ocidental atual, o esperado é que as mulheres desde a puberdade iniciem a depilação de suas axilas, buço, pernas e virilha. Esta produção da mulher infantilizada, sem pelos, na verdade, é o que se espera de uma mulher de verdade. Além do falso pretexto da higiene (mulheres com pelos nas axilas apresentam odores desagradáveis, por exemplo), o “natural” de uma mulher é não ter pelos aparentes no corpo. Essa produção de uma maneira natural de ser exemplifica

a construção conceitual de Butler, pois foi cristalizada ao longo do tempo até que se considere equivocado apresentar-se como uma mulher com pelos.

A performatividade de Butler (2010), portanto, é um conjunto de atos que se repetem dentro de um quadro regulatório rígido. Diferentemente da performance, que pressupõe que um ator que se reconhece como sujeito aja de alguma maneira que deseje, a performatividade traz como premissa o fato de não ser uma escolha. Não se pode escolher encenar ser um homem ou ser uma mulher – nem ao menos escolher ser algo para além disso –; há algo como um “script” que já está determinado nesse quadro regulatório.

Butler (2010) cita Nietzsche, em “A genealogia da moral”, afirmando que não há um sujeito por trás do fazer: o agente é uma ficção acrescentada à ação, que é tudo. Ao se apropriar dessa máxima, a filósofa afirma que: “não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero; a identidade é performativamente constituída pelas próprias ‘expressões’ que são ditas como seus resultados” (BUTLER, 2010, p. 25). Para a autora, que segue as teorias de Foucault e Derrida, não existe um “eu” sem a linguagem e o discurso, pois a identidade é uma prática significativa. Os sujeitos são efeitos destes discursos, e não suas causas. É preciso também deixar claro que, assim como o discurso e a linguagem são mutantes e há elementos fora da gramática, assim é com o gênero.

Nesta linha, Guacira Lopes Louro (2008) observa que: “A construção do gênero e da sexualidade dá-se ao longo de toda a vida, continuamente, infundavelmente” (2008, p. 18). Por meio de inúmeras práticas e aprendizagens, tanto explícita quanto implicitamente, a construção do ser masculino e feminino é um processo sempre inacabado, afirma Louro (2008). O argumento da autora se baseia em pensar o gênero e a sexualidade como um processo que se aprende por muitas vias, constantemente.

Outros autores trabalharam a divisão sexo-gênero de forma diferente, mas de forma complementar à visão que trouxemos até agora. West e Zimmerman (1987), de acordo com o que Butler já observava, criticam a dicotomia sexo-gênero que indicava que o primeiro era da ordem biológica e o segundo da ordem social. Os autores reforçam a ideia de que a relação entre os processos biológicos e culturais é complexa

e traz reflexos entre si. Eles trazem então três conceitos: sexo, categoria sexual e gênero⁸. O quadro 3 a seguir indica a conceituação de cada termo para os autores:

Quadro 3 - Conceitos sexo, categoria sexo e gênero.

Sexo	Categoria sexual.	Gênero
No nascimento é determinado pelas genitais, ou pelos cromossomos antes do nascimento.	Estabelecida a partir da aplicação do critério sexo, mas é estabelecida e sustentada no dia-a-dia pela exibição de marcas de identificação socialmente requeridas.	É a atividade de gerenciar condutas situadas sob concepções normativas em atitudes e atividades apropriadas para cada categoria sexual. As atividades de gênero emergem a partir de reivindicações reforçadas do pertencimento a alguma categoria sexual.

Fonte: West e Zimmerman, 1987 adaptado pela autora (2018).

Na prática, West e Zimmerman (1987) buscam explicar o mesmo que Butler: a existência do sexo como justificativa biológica pura é de difícil sustentação. Por conta disso, diferenciam os conceitos com três palavras diferentes, onde sexo é relacionado ao que é atribuído no nascimento ou até antes dele, e a categoria sexual é a demonstração física externa desta classificação *a priori*. Os autores argumentam que, em nossa sociedade, não temos escolha a não ser sermos vistos como fêmea ou macho perante os demais e, por isso, todos possuem marcas de categoria sexual – e, quem atinge um certo grau de ambiguidade nestes marcadores, causa desconforto nos demais. Esses indicadores são físicos: um indivíduo com seios, sem barba, com voz mais aguda e ombros estreitos, por exemplo, indicam que aquele ser humano pertence à categoria sexual de fêmea. Assim, por mais que uma mulher lésbica não faça uso da feminilidade, ela ainda tem marcadores da categoria sexual feminina e, portanto, não será confundida com um humano do sexo masculino.

Por conta disso, segundo West e Zimmerman (1987), estamos sempre sob alguma categoria sexual, e ela importa em todos os aspectos de nossa vida. O gênero

⁸ No original: “sex, sex category and gender” (WEST; ZIMMERMAN, 1987, p. 127).

não é, para os autores, uma demonstração identitária, mas um fazer. Esta visão é muito próxima das ideias de Butler (2010) sobre gênero, que também considera que este precisa estar na esfera da ação, e não da essência (fazer em vez de ser), conforme foi visto anteriormente. Fazendo gênero⁹ significa criar diferenças entre homens e mulheres que não são naturais, nem de essência ou de natureza biológica. A partir do momento em que essas diferenças são construídas, elas são utilizadas para reforçar a “essência” do gênero. Os autores utilizam o estudo de caso de Garfinkel (1967) da transexual Agnes para dar forma à diferenciação de sexo, categoria sexual e gênero, visando demonstrar que o último é uma realização por meio de ações recorrentes na interação com os outros.

Agnes foi criada como um menino até os 17 anos, quando assumiu a identidade feminina. Anos depois, se submeteu à cirurgia de redesignação de sexo. Garfinkel (1967) identifica as práticas que Agnes desenvolveu para “passar” como uma fêmea normal e natural, tanto antes quanto depois da cirurgia. Ela precisou não apenas se mostrar como mulher, mas aprender o que era ser mulher. West e Zimmerman (1987) argumentam que a tarefa de ser mulher para Agnes iria além de se vestir como uma ou se portar como uma – mas reconhecer seu contexto e se adaptar de acordo com ele, a fim de reforçar sua categoria sexual por meio de condutas adequadas ao gênero feminino. Os autores argumentam que, se nós fizermos gênero de forma apropriada, nós simultaneamente sustentamos, reproduzimos e tornamos legítimos os arranjos institucionais que são baseados na categorial sexual. Se nós falharmos em fazer gênero apropriadamente, podemos ser chamados a prestar contas sobre nosso caráter, nossos motivos e predisposições.

E onde são construídas essas implicações de feminilidade e masculinidade? Del Valle (1989) ressalta a importância dos sistemas simbólicos como condição e consequência de uma sociedade. A capacidade humana de manipular símbolos resulta na produção de uma realidade. Entretanto, a autora critica que a mesma é feita de maneira unilateral e excludente – a partir do ponto de vista masculino. O gênero então é uma significação cultural construída na instância simbólica reforçada em todos os âmbitos sociais.

Os papéis de gênero atribuídos, então, se manifestam e se diferenciam em cada cultura. Mazzara (1999) define os estereótipos como integrantes da cultura de

⁹ No original: “*doing gender*” (WEST; ZIMMERMAN, 1987).

um grupo, atuando como uma das maneiras de apreender a realidade por meio de simplificações de características. Conforme Lippman (2008), ao haver fixação de um sistema de estereótipos, atentamos para os fatos que os apoiam e excluimos os significados capazes de os contradizer. É possível comparar essa afirmação ao conceito de abjeto: se houver alguém que não adere ao estereótipo, ele é imediatamente levado ao ostracismo ou, então, levado pelo exercício do poder e de seus recursos à conformidade.

Um exemplo dessa fixação de estereótipos na sociedade ocidental é demonstrado no estudo de Javid Abdelmoneim¹⁰. O pesquisador busca provar que a forma com a qual tratamos as crianças é a explicação para ainda não termos igualdade entre os gêneros na vida adulta. Em um dos experimentos, realizado em 2017¹¹, crianças com cerca de 1 ano de idade têm suas roupas trocadas – correspondendo ao gênero oposto ao seu. Em seguida, são fornecidos brinquedos diversos a elas e um adulto voluntário tem a tarefa de conduzir a brincadeira. O tratamento fornecido às crianças é esperado: aos bebês vestidos como meninas, são oferecidas bonecas e brinquedos macios. Aos bebês caracterizados como meninos, carrinhos e quebra-cabeças são os preferidos. Além disso, os adultos se mostraram mais delicados com as “meninas” do que com os “meninos”, os quais foram pegos no colo mais frequentemente e colocados em veículos de brinquedo.

Os voluntários se mostraram surpresos quando o verdadeiro gênero do bebê foi revelado, relatando que suas escolhas foram automáticas. No experimento, se demonstra que desde cedo os bebês são “treinados” com habilidades genderizadas, o que influenciaria em seus interesses e escolhas no futuro – indicando a tendência masculina de recorrer às áreas exatas do conhecimento, e a feminina, às humanas. Os estereótipos, portanto, têm forte influência em como os indivíduos se apresentam socialmente e como percebem os outros.

Frye (1983) argumenta que nós somos treinados a nos comportarmos de forma diferente como homens e mulheres, e que acabamos nos tornando aquilo que praticamos ser. Além disso, a forma com a qual agimos perante homens e mulheres também auxilia a moldar essa dicotomia. O caso do experimento dos bebês demonstra que a identificação da categoria sexual pelos adultos modifica a forma com a qual eles se portam. Essa identificação foi feita única e exclusivamente pelo uso de

¹⁰ Ver: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b09202lp>> Acesso em 17 jan. 2017.

¹¹ Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=nWu44AqF0il>> Acesso em 17 jan. 2017.

roupas masculinas ou femininas – os bebês não estavam, portanto, fazendo gênero, apenas deixando evidente sua categoria sexual (que no experimento era diferente do sexo designado ao nascer). Os adultos, em contrapartida, estavam fazendo gênero ao dar diferentes tratamentos aos bebês de acordo com a categoria sexual que identificavam. Para West e Zimmerman (1987), o gênero é um dispositivo ideológico poderoso, pois produz, reproduz e legitima as escolhas e limites que estão pressupostas na categoria sexual.

A livre escolha de ser visto como homem ou mulher em uma sociedade, portanto, não existe. West e Zimmerman (1987) deixam claro que, apesar de ninguém obrigar pessoas transexuais a terapias hormonais, eletrólises, ou cirurgias, sua escolha é condicionada. A própria reconstrução do sexo biológico por meio de cirurgia de redesignação sexual faz um tributo à “essência” da nossa natureza sexual, seja como homem ou mulher.

Em suma, é impossível pensar na relação dos termos sexo e gênero como instâncias distintas. Todas as concepções acerca da nossa natureza biológica são saberes construídos ligados ao exercício do poder. A classificação de um ser humano como do sexo feminino ou masculino implica em uma série de premissas posteriores – incluindo a classificação sexual e a atividade de fazer gênero. É crucial termos em mente também essa diferenciação: enquanto a categoria social aparece por meio de marcadores físicos, o gênero é uma atividade de aprendizado, é um fazer constante que depende das circunstâncias, sendo sempre adaptado e imbricado nas nossas relações com as pessoas. O fazer gênero reforça ao mesmo tempo a classificação sexual e a categoria sexual. Por conta disso, a frase de Beauvoir no início do subcapítulo importa tanto: ser mulher (assim como ser homem) é muito mais se tornar – ou seja, fazer e ser feito – do que simplesmente “ser”. É preciso estar em constante vigilância e aprendizado para ser visto pelos outros e por si mesmo como pertencente a um dos dois gêneros.

Fazer gênero é, tampouco, uma escolha livre: estamos em uma estrutura social onde só é permitido ser homem ou mulher – tanto se essa pessoa tiver uma categoria sexual e gênero de acordo com o sexo que foi designado ao nascer, quanto se for transexual. A ambiguidade gera desconforto; por isso, se o sexo, a categoria sexual e o gênero se distanciarem muito, o indivíduo acaba por ser reprimido e coagido a buscar uma equiparação.

Na sociedade ocidental, portanto, se espera que os indivíduos designados pelo sexo masculino ou feminino aparentem ser da categoria sexual correspondente e façam o gênero equivalente. O reforço disto vem por diversas vias, como a Igreja, a escola, a publicidade, o jornalismo, a produção de conhecimento científico – e, no presente estudo, pelos *games* e sua comunidade. Há uma resistência cultural na aceitação da existência de indivíduos fora dessa dicotomia – e ela se manifesta com a violência (tanto evidente quanto simbólica).

As violências exercidas sobre essas mulheres (tanto nascidas do sexo feminino, quanto transexuais e transgêneros) são, portanto, de diferentes naturezas e motivações, mas todas estão sob a chancela da sociedade patriarcal. Por conta disso, a violência de gênero é tratada como sinônimo para a violência contra as mulheres. Discorreremos sobre isso no próximo subcapítulo, que irá tratar das diversas manifestações de violência de gênero nos *games*.

2.5 Violência de gênero nos *games*

Foi definido que há diferença entre sexo, categoria sexual e gênero. A tríplice, em concordância, constitui o que é ser homem ou ser mulher. O desequilíbrio se dá quando os indivíduos não concordam com a designação sexual ou, então, performam como alguém do gênero oposto. Esses corpos – que, para Foucault, se tornam necessários corrigir –, podem ser submetidos à violência. A violência de gênero, termo amplamente difundido e discutido na sociedade, será tratado aqui de acordo com o conceito de Strey (2010), que defende que esse tem ligação direta com a mulher e com as tensões que residem na própria existência do gênero como mecanismo de opressão. Isso ocorre em sociedades com relações de poder onde, historicamente, há a prevalência do masculino. Na sociedade ocidental, operamos na ordem simbólica em que o masculino é a entidade superior (DEL VALLE, 1998).

Strey (2004) explica que a violência de gênero se manifesta majoritariamente sobre as mulheres e tem diversas formas de materialização, como pelo meio físico (agressões contra o corpo e privações de liberdade), psicológico (ameaças, assédio verbal, intimidações, etc.), econômico (trabalho escravo, privação financeira) ou sexual. As formas mais visíveis se materializam na violência física e sexual, enquanto aquelas formas menos detectáveis à primeira vista, como a psicológica e econômica, podem acabar sendo negligenciadas. Podemos nomear essas manifestações como violência simbólica – não sendo as únicas, contudo.

A imposição dos papéis de gênero, por exemplo, às vezes se configura em uma forma muito sutil de violência. Muitas vezes a conformidade com a feminilidade que se apresenta nas mulheres é aparentemente voluntária. Comportamentos de submissão são frequentemente utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que apreciam o tratamento que lhes é dado. Bourdieu (2002) argumenta que o sistema de violência simbólica é tão eficiente que faz parecer que a posição da mulher como “o outro” na sociedade seja uma escolha de sua própria responsabilidade. Entretanto, como já foi discutido anteriormente, as formas de resistência ou complacência com o poder podem ter diversos motivos, inclusive podendo ser chamadas de estratégias de sobrevivência.

No mundo todo, quinze milhões de meninas se casam antes de completar dezoito anos, e 36% das brasileiras se encontram nesta situação, de acordo com o Banco Mundial. O Brasil conta com o maior número de casos de casamento infantil na América Latina e o quarto no mundo. Estes casamentos infantis no Brasil revelam uma estratégia de sobrevivência por parte das meninas, pois a maioria delas é muito pobre e sofre com abusos em casa, e desejam mudar suas vidas. A maioria dessas uniões é informal e com homens mais velhos. O que ocorre, no entanto, é a perpetuação do ciclo da violência na maioria das vezes, o abandono dos estudos e a geração de filhos muito cedo¹². Apesar de parecer que é uma escolha das meninas, os casamentos são mais uma forma de violência, mas invisível em primeira instância.

Historicamente, conforme aponta Irigaray (1985), o sexo feminino não é como aponta Beauvoir – que, em sua visão, é o Outro. Para a autora, as mulheres são do sexo que não tem significação nem como sujeito, nem como o Outro. Irigaray (1985) deixa isso claro ao demonstrar que a mulher não é ela em si mesma, e sim, uma *commodity*, marcada pela pertença ao pai, depois ao marido, ou aos demais adquirentes. A falta de agência e a “coisificação” da mulher contribui para o agravamento na violência de gênero.

Quando as mulheres buscam um lugar como sujeito para fora de sua abjeção, ocorre um colapso nos sistemas de significação, conforme demonstra Kristeva (1982). Isso porque, de acordo com o que foi descrito anteriormente no subcapítulo de poder simbólico, a linguagem opera por meio da exclusão. A mulher na sociedade ocidental

¹² Ver: <<https://globosatplay.globo.com/globonews/v/5852587/>> e <<http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2017/05/brasil-tem-o-maior-numero-de-casamentos-infantis-na-america-latina.html>> Acesso em 17 jan. 2017.

não tem significado em si pois é a negação do Eu, que é o sexo masculino (KRISTEVA, 1982). A violência simbólica de gênero, portanto, opera justamente ao manter a mulher como um ser sem significado em si mesmo. Por meio da apresentação do contexto da participação feminina nos *games*, de casos de violência nesse meio, e de pesquisas acadêmicas prévias, buscamos aproximar o tema de pesquisa do aporte teórico.

2.5.1 Participação feminina e representatividade nos games

Se a violência contra a mulher é uma realidade no ambiente macro, há evidências de que ocorre também no âmbito dos *games*. Podemos perceber que, desde muito cedo, os papéis heteronormativos são definidos pela sociedade, inclusive direcionando onde meninos e meninas devem buscar entretenimento. No livro “*From Barbie to Mortal Kombat*” (1998), Henry Jenkins aponta estudos relacionados a *games* e infância. O autor resgata a pesquisa de Ward (1977), onde é observado que, na década de 1970, as meninas eram muito menos vistas nos espaços urbanos do que os meninos – a elas era conferido o espaço da casa.

Também traz os resultados obtidos por Rheingold e Cook (1975) ao explorarem o conteúdo nos quartos de crianças: as pesquisadoras constataram que os meninos tinham mais chances de possuir uma grande quantidade de veículos e equipamentos de esportes que estimulavam atividades externas, enquanto as meninas possuíam mais bonecas e objetos domésticos. Ou seja, na era anterior aos videogames, a rua era dos meninos e a casa das meninas. Esses papéis de gênero tradicionais – onde o espaço público é masculino e o privado feminino – começavam a ser definidos, portanto, logo na infância.

Com o aumento da violência urbana que reduziu o espaço externo para as crianças brincarem, e a introdução de aparelhos de entretenimento nos anos 1980, as atividades infantis passaram cada vez mais a ser em casa (JENKINS, 1998). Contudo, isso não mudou radicalmente a natureza das brincadeiras. De acordo com uma pesquisa realizada por Margolis e Fisher (2002) com jovens estadunidenses entre os anos de 1995 e 1999, foi revelado que raramente computadores eram comprados para as mulheres – mas, sim, para seus irmãos do sexo masculino, sendo deixados inclusive em seus quartos.

Ou seja, as mulheres nesse contexto possuíam pouco ou nenhum contato com as tecnologias digitais. Na pesquisa, foi apontado que os próprios pais

consideravam o computador um objeto de entretenimento masculino. “Muitas vezes os resultados baseavam-se em decisões estereotipadas de gênero, como colocar o computador no quarto do filho porque ele ‘está usando mais’ ou ‘seus amigos estão usando mais’” (MARGOLIS, FISHER, 2002, p. 24). A falta do contato inicial com as tecnologias digitais pode ser um fator para o desinteresse das mulheres em jogos pois, mesmo se tiverem a oportunidade de consumir esses conteúdos mais tarde, não optariam por eles por falta de familiaridade.

Citando diversas pesquisas acerca da participação das meninas e meninos em atividades que envolvem computadores e jogos digitais nos anos 1980 e 1990, Jenkins (1998) constata que, apesar de todos terem a mesma habilidade para usar esta tecnologia, meninos têm maior probabilidade de escolherem brincar com ela. Além disso, as crianças no geral consideravam que computadores e videogames eram brinquedos de menino.

Assim como no experimento de Abdelmoneim citado no subcapítulo anterior, o contato ou a falta de contato com o computador e o videogame é decidido muito cedo. A socialização inicial com essas tecnologias é muito importante para que se crie confiança, habilidade e identificação (KIESLER et. al., 1985). No mercado de *games*, onde o número de vendas define o sucesso de um produto, a preocupação acaba sendo majoritariamente no público que já consome.

Por conta da questão cultural que envolve o consumo dos jogos digitais, mais *games* tem como público-alvo os meninos e homens. Cassel e Jenkins (1998) citam um porta-voz da Nintendo que confirma esse fato: “Os meninos são o mercado. A Nintendo sempre levou seu núcleo de consumidores muito seriamente. Conforme as meninas entrarem nesse núcleo, vamos procurar maneiras de suprir suas necessidades” (CASSEL E JENKINS, 1998, apud CARROLL, 1994¹³). O foco dos videogames, nesta época, estava em atividades estereotipadas masculinas (como vencer guerras, conquistar territórios e eliminar inimigos, por exemplo) com personagens que eram majoritariamente homens.

De acordo com Cassel e Jenkins (1998), em um estudo do final de década de 1980 e início de 1990, entre os 100 jogos de *arcade* disponíveis na época, 92% não contavam com personagem feminina alguma, enquanto no restante dos 8%, 6% continham mulheres fazendo o papel de donzela em perigo e 2% estavam no papel

¹³ Esta referência diz respeito a uma revista acessada pelos autores que não está disponível online e não foi possível acessar a fonte original.

de protagonistas. No entanto, dessa pequena proporção, as protagonistas eram não humanas, como a Senhorita Pacman. Em outro estudo da mesma época, onde se analisavam as representações das capas de jogos, a proporção de homens para mulheres era de 13 para 1. Em 1998, a revista *Next Generation* observava a simplicidade estética da representação feminina nos jogos: no Oriente, a imagem feminina se resumia a meninas em uniformes de marinheira, enquanto no Ocidente a receita era de mulheres com lábios volumosos, cintura ultrafina e seios fartos (CASSEL; JENKINS, 1998).

A ausência de representatividade nos *games* não está apenas na participação feminina nas narrativas dos jogos. A ausência de mulheres na produção também é um fator de atenção. Se elas não jogam desde pequenas e não se veem tão bem representadas, dificilmente se interessariam pela construção de uma carreira no ramo. Em uma pesquisa de 2017 da International Game Developers Association¹⁴, 23% dos respondentes declararam ser do gênero feminino¹⁵. Mais especificamente no Brasil, de acordo com o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2014)¹⁶, 15% dos trabalhadores na indústria são mulheres. Muitas delas, conforme o Censo, trabalham em micro e pequenas empresas de desenvolvimento, principalmente no ramo *mobile*¹⁷.

Recentemente o Facebook fez uma campanha para tentar combater a falta de diversidade na indústria, reunindo histórias de mulheres que trabalham no ramo. De acordo com Sheryl Sandberg, um dos motivos para essa disparidade é o preconceito e as ameaças *online* contra mulheres¹⁸. Isso demonstra um movimento de busca pela inclusão feminina na indústria.

Essa inclusão pode parecer algo novo; entretanto, conforme Jenkins e Cassel (2011) afirmam, essa tentativa se inicia muito antes, ainda nos anos 1990, quando desenvolvedores e pesquisadores buscavam discutir essa inclusão e tentar colocá-la em prática – o que depois foi chamado de *Girls' Games Movement*. Àquela altura,

¹⁴ Ver:

<http://c.yimcdn.com/sites/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DSS_!IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf> Acesso em 21 mar. 2018.

¹⁵ A pesquisa recebeu respondentes de diversos países, mas obteve mais respostas oriundas dos Estados Unidos (42%), Taiwan (15,5%), Canadá (10,5%) e Austrália (4,5%).

¹⁶ Este é o relatório mais recente relacionado ao tema. Em 2018 está previsto um novo Censo. Ver: <<http://br.ign.com/brasil/55940/news/brasil-tera-censo-da-industria-nacional-de-jogos-em-2018>> Acesso em 29 mar. 2018.

¹⁷ Disponível em:

<http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf> Acesso em 29 mar. 2018.

¹⁸ Ver: <<https://www.facebook.com/business/m/women-in-gaming>> Acesso em 21 mar. 2018.

jogos como *Barbie Fashion Designer* (MATTEL MEDIA, 1996) batiam as vendas dos jogos icônicos como *Quake* (ID SOFTWARE, 1996), e reforçavam estereótipos de que as meninas apenas se interessariam por *games* que continham temáticas feminina. O sucesso dos jogos da desenvolvedora Purple Moon, que embasava suas decisões em pesquisas com meninas de 8 a 12 anos, também reforçou esse argumento.

Mesmo assim, estes jogos também obrigaram grandes empresas a repensarem suas estratégias de marketing, como com a decisão de fazer uma protagonista feminina em *Tomb Raider* (EIDOS INTERACTIVE, 1996). A própria existência da Purple Moon (que iria à falência em 1999) e dos jogos voltados especificamente para meninas fomentou importantes debates também na academia, principalmente em torno da conferência “From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games”, realizada no MIT em 1997, que se tornou um livro no ano seguinte (JENKINS; CASSEL, 1998).

Alguns anos depois esse conteúdo foi trazido novamente para debate em “Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming” (KAFAI et. al., 2011). Nele, observamos a superação do conceito de que mulheres apenas se interessariam por jogos não competitivos e focados em sociabilidade, sugerindo que essa construção apenas reforça estereótipos e impede a evolução da indústria como um todo (BLANCO, 2017).

Notamos, em estudos recentes como o de Adrienne Shaw (2014) que há uma busca pela complexificação da identidade nos *games*. Shaw argumenta que apenas a luta pela inserção de mulheres e de outras minorias na produção dos *games* não garante a diversificação de representações. Não é uma certeza que jogos feitos por mulheres vão trazer personagens menos estereotipados – como pôde ser visto inclusive nos títulos da Purple Moon, que tinha como CEO uma mulher.

Outro ponto importante levantado pela pesquisadora é o fato de que a identificação com personagens em um jogo não tem relação direta com marcadores identitários. Ou seja, a existência de uma mulher negra no jogo não seria nem o principal nem o único fator de identificação para uma jogadora com essas mesmas características. Inclusive, se essa personagem for estereotipada, acaba por reforçar preconceitos. As pessoas podem encontrar identificação com personagens que tiveram experiências de vida parecidas, que têm personalidades semelhantes ou fazem escolhas durante a narrativa que esses jogadores também fariam.

Outro ponto importante investigado por Shaw é o fato de “se ver” em um jogo nem sempre ser fundamental. Em jogos de fantasia ou de esportes, por exemplo, pode não haver nenhuma ligação entre o jogador e os personagens – e isso é inclusive um dos atrativos, pois os *games* podem funcionar como um “escape” dos mundos reais e possíveis.

Shaw (2014) também levanta a diferença entre pluralismo e diversidade nos *games*. O primeiro dá a opção de ver grupos marginalizados apenas se um jogador escolhe por isso, como em *The Sims 4* (ELECTRONIC ARTS, 2014) ou *Dragon Age* (ELECTRONIC ARTS, 2009). O segundo pressupõe que todas as audiências sejam confrontadas com diferentes tipos de personagens. A diversidade não é o resultado da demanda de audiências, mas da responsabilidade social dos produtores.

Logo, o que Shaw aponta é que vejamos a representatividade de maneira mais abrangente e menos excludente. Shaw explica que, ao se fazer um jogo focado na comunidade LGBT ou em outras minorias, se circunscreve a temática a um grupo específico, e não combate nem questiona preconceitos em outros grupos. O caminho a se seguir seria o oposto do *Girls' Games Movement* que, ao criar jogos focados no público feminino, os reduzem a estereótipos e segrega mais ainda o público. Para Shaw (2014, p. 215, tradução nossa):

Fantasia e ficção nos permitem imaginar mundos diferentes. Representações da mídia são realidades possíveis materializadas. Personagens que são membros de grupos marginalizados não podem ser tratados simplesmente como lições para membros de fora ou exemplos para membros deste mesmo grupo. Sua existência nos textos midiáticos permite mais formas de ser no mundo para todas as audiências.

O que podemos perceber por meio dos estudos de Shaw é o fato de a representatividade ser um processo muito mais complexo do que apenas ver alguém “igual a si” nos jogos. Por conta disso, a falta de personagens femininos fidedignos ou menos objetificados não seria o único impedimento no interesse das mulheres nos *games*. Conforme foi exposto, todo o contexto de criação dessas pessoas as afasta das tecnologias digitais como um todo. Com a gradual mudança no posicionamento feminino, tanto nos *games* quanto no macroambiente, os *games* passam a ser objeto de apropriação.

De acordo com a *Entertainment Software Association* (2016)¹⁹, as mulheres estadunidenses constituem 41% do público consumidor neste nicho. Já em terras

¹⁹ Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>> Acesso em 18 mar. 2018.

brasileiras, de acordo com a pesquisa Game Brasil 2019²⁰, 53% dos jogadores são mulheres. Em comparação com pesquisas anteriores do mesmo instituto, houve um crescimento neste público se observarmos os resultados de 2013 (41%) e 2015 (47,1%). Conforme a pesquisa, é importante ressaltar que estas mulheres são em sua maioria jogadoras ditas como casuais, ou seja, que não investem tanto tempo ou dinheiro quanto os *hardcore*. Além disso, o público feminino prefere jogar em smartphones, comportamento também atrelado aos jogadores casuais. Estes fatores contribuem para a resistência tanto do mercado quanto dos jogadores homens à presença feminina neste nicho tradicionalmente masculino (especialmente nas plataformas como Playstation, Xbox ou PC, por exemplo), dificultando sua entrada entre os que se consideram “jogadores de verdade”.

Burill (2008) conceitua como *boyhood* a natureza regressiva da masculinidade no contexto capitalista de primeiro mundo, onde pressões externas acabam por forçar o homem à infância masculina. Para Burill, os jogos digitais seriam a ferramenta ideal para essa manifestação nos ambientes digitais. Eles servem como modo de regressão, permitindo a fuga, a fantasia, um espaço longe do feminismo, da luta de classes, de responsabilidades familiares e políticas. Neste escape, os homens digitais podem “morrer tentando” vencer o jogo, tentando provar sua masculinidade.

É de se esperar, portanto, que as tentativas de “invasão” a este espaço do *boyhood* constitua uma ameaça ao ambiente de escape, pois traz aos jogos questões que estão no dito “mundo real” (BURILL, 2008). Será visto adiante que há pesquisas acadêmicas sobre o feminino e os *games* desde os anos 1990 – mas esse assunto não foi pauta no *mainstream* até recentemente, o que fazia com que os jogadores homens se sentissem “seguros” em seus espaços de *boyhood*. Foi em 2014, com o Gamergate, que os conflitos entre homens que buscavam a manutenção desse espaço e a comunidade que buscava igualdade nos *games* afloraram.

Não há um consenso sobre a origem do Gamergate. Um dos principais gatilhos foi o lançamento do jogo Depression Quest (THE QUINNSPIRACY, 2014), desenvolvido por Zoe Quinn. Logo após sua estreia na plataforma de *games* Steam, Quinn passou a sofrer ataques misóginos. A situação se agravou em agosto de 2014, quando a desenvolvedora foi envolvida em uma polêmica com um jornalista do site especializado em *games*, o Kotaku. Segundo o ex-namorado da profissional, ela teria

²⁰ Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 07 fev. 2020.

seduzido o jornalista para que escrevesse uma boa crítica para o jogo que ela desenvolveu (CHESS; SHAW, 2015). Posteriormente, foi provado que o jornalista não havia escrito nenhuma matéria sobre o *game* de Quinn.

Mesmo com as explicações, Quinn foi – e ainda é – alvo de manifestações violentas por parte dos jogadores. Agressões eram planejadas em fóruns como *4chan*²¹, onde usuários discutiam como iriam machucá-la. Ameaças de assassinato, espancamento e estupro tornaram-se comuns²². Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam, e também resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina – tanto na indústria dos videogames, quanto nos jogos em si.

Ainda dentro do episódio do Gamergate, outro nome virou foco de ameaças da comunidade de jogadores: Anita Sarkeesian. Ela se tornou conhecida por apontar o machismo nos jogos em seus vídeos no canal Feminist Frequency²³ no YouTube também em 2014. Nas suas produções, Sarkeesian aponta que há algumas figuras femininas recorrentes nas narrativas dos jogos que refletem a maneira como a sociedade enxerga as mulheres nesse âmbito, como “a donzela em apuros”, “a sedutora sinistra”, “mulheres como decoração do ambiente”, entre outros.

Além de ser ameaçada pela Internet (com vandalismos em sua página da Wikipédia, xingamentos no Twitter e com a criação de um jogo onde o objetivo era espancar seu rosto), Sarkeesian precisou cancelar uma palestra na Universidade de Utah por conta de e-mails de homens prometendo massacres durante o evento²⁴. Além disso, aliados do movimento do *Gamergate* também aproveitaram a oportunidade para espalhar informações falsas e tirar o crédito de pesquisadoras dos *game studies*. A então presidente da DiGRA (Digital Games Research Association)²⁵, Mia Consalvo e a pesquisadora Adrienne Shaw, foram dois alvos de perseguição em fóruns do *4chan*, por exemplo (MORTENSEN, 2016).

²¹ Ver 4chan: <http://www.4chan.org/>. Acesso em 18 mar. 2018.

²² Ver matéria: “Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames”. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>> Acesso em 18 mar 2018.

²³ Ver Feminist Frequency: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>. Acesso em 18 mar. 2018.

²⁴ Ver matéria: “Crítica de mídia cancela palestra após ameaça de tiroteio em massa” Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/critica-feminista-de-videogames-cancela-palestra-apos-ameaca-de-tiroteio-em-massa-14253743>> Acesso em 18 mar 2018.

²⁵ Ver: <<http://www.digra.org/>> Acesso em 17 nov 2019.

Goulart e Nardi (2017) observam que o Gamergate foi um episódio emblemático por revelar a existência de uma comunidade que resiste às reivindicações feministas. Ainda que formado por um número relativamente pequeno de pessoas – entre 38 e 110 mil membros (MORTENSEN, 2016) –, esses membros: “demonstram o quanto a utilização e exploração de certas facetas do sistema de informação dentro da cibercultura ainda privilegia posicionamentos feitos por homens, brancos, cisgêneros e heterossexuais contra as possibilidades de questionar sua hegemonia” (GOULART; NARDI, 2017, p. 260). Uma forte evidência apontada pelos pesquisadores é o fato de grandes empresas de tecnologia, como a Intel e a Adobe, terem retirado seus anúncios de sites que denunciavam e criticavam o *Gamergate*, de forma a não ferir os interesses do público tradicional consumidor de *games*: o de homens brancos heterossexuais.

Além disso, muitos jogos digitais reproduzem e buscam reforçar uma ideologia direitista, como analisa Alfie Bown em matéria para o *The Guardian*²⁶. Bown dá exemplos de jogos que focam em expulsar “aliens”, como em *Space Invaders* (TAITO, 1978); trazem medo do impuro ou da infecção, como *Half-Life* (SIERRA ENTERTAINMENT, 1998) e *The Last of Us* (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 2013); visam o controle de fronteiras, aquisição de territórios e construção de impérios, como *Missile Command* (ATARI INC., 1980), *Splattoon* (NINTENDO, 2015) e *Civilization* (MICROPROSE, 1991); e resgate de princesas, como em *Zelda* (NINTENDO, 1986) ou *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985). Os exemplos de Bown reforçam o fato de tantos homens se envolverem em casos de violência contra a mulher – a exemplo do Gamergate – e não sofrerem consequências, pois são apoiados por uma comunidade de semelhantes que inclui os desenvolvedores e produtores de jogos.

Ou seja, os homens envolvidos ativamente no Gamergate possuíam grandes chances de serem ouvidos e, em muitas de suas empreitadas, obtiveram êxito em relação a seu objetivo: o da manutenção do *status quo* nos *games*. Entretanto, é inegável que este episódio trouxe à tona uma discussão importante que antes estava restrita aos âmbitos acadêmicos²⁷. Mortensen (2016) argumenta que, apesar de nada

²⁶ Ver matéria: *How video games are fuelling the rise of the far right*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/video-games-fuel-rise-far-right-violent-misogynist>> Acesso em 25 mar. 2018.

²⁷ Mais adiante, neste subcapítulo, serão trazidas as pesquisas realizadas dentro da temática da violência contra a mulher nos *games*, muitas delas publicadas antes do episódio do *Gamergate*.

justificar o tratamento dado às mulheres envolvidas, o Gamergate foi uma porta para que elas fossem conhecidas e para que mais pessoas compartilhassem suas histórias ao redor do mundo.

O YouTube foi uma das ferramentas utilizadas para a denúncia do comportamento dos homens em jogos online. É possível encontrar vídeos onde mulheres gravam suas partidas e registram o que ocorreu. Um dos exemplos é o de uma jogadora norte-americana que mostra o tratamento que recebeu jogando *Overwatch* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2016)²⁸. Na partida gravada, um dos usuários profere xingamentos e assedia a jogadora, com frases como “Nós perdemos porque há uma garota no nosso time”, “Você é uma mulher, você acha que tem direito a ter uma opinião?” ou “Eu gosto dos americanos porque eles são bons em estuprar as pessoas”. Outro jogador da equipe sustenta os comentários do primeiro concordando ou rindo²⁹. No Brasil, mulheres também denunciam o assédio sofrido nos jogos. A *Youtuber* Jessie gravou sua experiência no *Couter-Strike:Global Offensive* (VALVE, 2012) *online*, na qual um dos colegas de time (que aparenta ser adolescente) repetidamente a assedia pedindo seu telefone³⁰.

No início de 2018, a ONG estadunidense Wonder Women Tech criou a campanha *My Game My Name*, visando combater a violência de gênero nos jogos online³¹. O objetivo era envolver não apenas as mulheres, mas os homens na luta contra o assédio online. *Youtubers* foram desafiados a jogar *games online multiplayer* com nomes femininos e, após isso, publicar os resultados em seus canais.

Um exemplo é o canal *Pipocando Games*³², composto por três jogadores homens e mais de 500 mil seguidores, que fez o desafio com um deles jogando *Couter-Strike:Global Offensive* (CS:GO) online enquanto uma amiga o representava no *chat* de voz³³. Durante o vídeo, inicialmente a suposta jogadora foi respeitada, apesar de comentários e xingamentos homofóbicos ocorrerem entre os jogadores do time. No entanto, na segunda partida os colegas de time passam a assediar a jogadora

²⁸ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=9f4dW1YpuoA> Acesso em 21 mar. 2018.

²⁹ Ver: <<https://mic.com/articles/176903/female-overwatch-player-harassed-for-16-minutes-uploads-it-all-to-you-tube#.CMrQN16KY>> Acesso em 21 mar. 2018.

³⁰ Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=uMRM8P6x3O4>> Acesso em 21 mar. 2018.

³¹ Ver: <<http://www.mygamemyname.com/pt>> Acesso em 21 mar. 2018.

³² Ver: <<https://www.youtube.com/channel/UC99K3YNkIN8jDAjFhh6o3rg/featured>> Acesso em 25 mar. 2018.

³³ Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=xRY1SgUdgUE&t=558s>> Acesso em 25. mar. 2018;

e se unem para irritá-la, desvirtuando o jogo em si. No Brasil, essa iniciativa repercutiu em diversos sites e portais de notícias³⁴.

Em uma matéria da revista Marie Claire³⁵, jovens brasileiras expõem assédios e ameaças sofridas durante jogos. Uma das mulheres relata ter mudado seu nome de “*princess*” para algo mais masculino e ter desligado seu microfone permanentemente após diversos xingamentos e uma ameaça de estupro. Outra jogadora passou a sofrer assédio sexual em seu canal na Twitch onde narrava campeonatos de jogos.

Para driblar esse problema, algumas jogadoras criaram redes de proteção, como grupos no Facebook e no WhatsApp apenas para mulheres³⁶. Durante os jogos online, as jogadoras frequentemente escondem sua identidade e bloqueiam colegas de equipe desrespeitosos para que sua experiência seja positiva³⁷. O fato de as mulheres se esconderem nos jogos acaba por vezes tornando a violência mais invisível, pois os homens não são expostos ao fato de estarem jogando com alguém do outro gênero. Apesar de vários relatos, ainda é difícil comprovar que estas situações ocorrem.

Em um estudo exploratório acerca da violência de gênero entre os *gamers* brasileiros, Fragoso, Recuero e Caetano (2017) apontam tal dificuldade. As pesquisadoras buscaram manifestações deste tipo em páginas do Facebook que teriam como objetivo a denúncia de casos e assuntos correlatos. Entre os resultados obtidos, notaram a ausência de registros de violência de gênero em quantidade suficiente para caracterizar o fenômeno. No entanto, afirmam que isso não significa que não aconteça. Entre as hipóteses, destacaram:

- a) que as jogadoras podem não se dar conta das situações de violência de gênero, o que seria convergente com dados encontrados em trabalhos de outros autores; b) que as jogadoras percebam as agressões, mas prefiram não publicar sobre elas; c) que as publicações aconteçam, mas transformem-se facilmente em focos de novas manifestações de violência, o que levaria os moderadores das páginas ou grupos a apagarem as postagens (FRAGOSO; RECUERO; CAETANO, 2017, p. 17)

³⁴ Ver, por exemplo: <<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemyname-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>> e <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/projeto-my-game-my-name-coloca-youtubers-para-sentirem-como-e-ser-uma-jogadora/>> Acesso em 21 mar. 2018.

³⁵ Ver matéria: “Fãs de games, mulheres relatam ameaças de morte e estupro em universo dominado por homens”. Disponível em: <http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatamameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html>. Acesso em: 18 de mar. 2018.

³⁶ Ver: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,para-fugir-do-preconceito-mulheres-criam-grupos-para-falar-sobre-games,70001785230>> Acesso em 21 de mar. 2018

³⁷ Ver: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/o-que-as-mulheres-fazem-para-driblar-o-machismo-em-games-online.ghtml>> Acesso em 21 mar. 2018.

As autoras ainda defendem que a ausência desses registros entre os jogadores do Brasil é um problema, pois constitui um empecilho para legitimação da relevância dos estudos sobre o tema e abre caminho para sua negação em muitos casos. Essa pesquisa reforça, portanto, a necessidade de encontrar essas evidências. O poder e a violência simbólica têm como característica a sua invisibilidade e complacência por parte dos oprimidos e, por conta disso, se torna mais difícil de detectar e contestar. Nos *games*, essa problemática vem sendo tratada desde os anos 1990 sob diversos vieses.

2.5.2 Abordagens teóricas sobre a violência de gênero nos games

Com o *Gamergate* e o tema da participação feminina nos jogos digitais se tornando recorrente na mídia, é importante fazer também um resgate das pesquisas acadêmicas que vêm investigando a violência de gênero nos últimos anos. Por meio desta revisão bibliográfica, buscamos mostrar o atual estado da arte da pesquisa e, também, relacionar com a violência simbólica de gênero tratada nesse capítulo. Coletamos artigos acadêmicos publicados em revistas, capítulos de livros, anais de congressos, Teses e Dissertações dentro do tema em quatro bases de busca³⁸: Portal de Periódico da Capes³⁹, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁴⁰, Academia.edu⁴¹ e *Google Scholar*⁴². Essa revisão bibliográfica foi sistematizada de acordo com os tipos de violência simbólica sofridas pelas mulheres evidenciados nas pesquisas.

Inicialmente, definimos combinações de palavras-chave que relacionam *games*, mulheres e violência, para balizar a busca⁴³. Realizamos a análise do título, resumo e palavras-chave, de forma a filtrar os primeiros resultados, mantendo apenas aqueles que possuíam relação com o tema estudado. Em caso de dúvidas ou ambiguidade, o artigo inteiro foi lido. Os termos escolhidos foram em português e em

³⁸ Dados coletados entre 02 jan. 2017 e 16 jan. 2017.

³⁹ Disponível em: <<http://periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

⁴⁰ Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 17 jan. 2017.

⁴¹ Disponível em: <<http://academia.edu/>> Acesso em 17 jan. 2017.

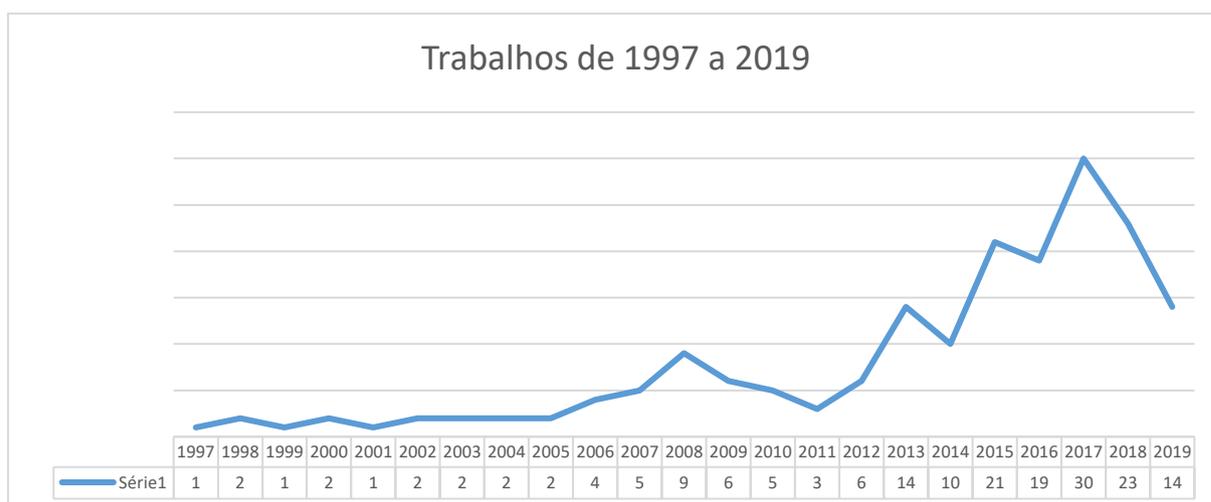
⁴² Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

⁴³ Lista de palavras-chave: “Mulher + violência + *games*”; “Mulher + violência + videogames”; “Mulher + violência + jogos”; “Gênero + violência + jogos”; “Gênero + violência + *games*”; “Feminismo + *games*”; “Feminismo + videogames”; “Feminismo + jogos”; “*Gamergate*”; “Assédio + videogames”; “*Harassment* + videogames”; “*Harassment* + *games*”; “*Women + violence* + videogames”; “*Women + violence + games*”; “*Feminism + games*”; “*Feminism* + videogames”.

inglês, e reconhecemos que este levantamento não leva à exaustão todas as produções, pois existe a possibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados estarem em outras línguas, bem como haver outras produções presentes em repositórios que não foram consultados. Dessa forma, é crucial ter em mente que o presente levantamento confere apenas o universo dos repositórios buscados e se limita pelo idioma.

Encontramos 184 trabalhos ao todo, entre os anos de 1997 a 2019. Destes, 130 são artigos publicados em revistas e periódicos, 31 em anais de congressos, 13 em livros, 8 Dissertações e 2 Teses. A figura a seguir ilustra a distribuição dos títulos ao longo dos anos.

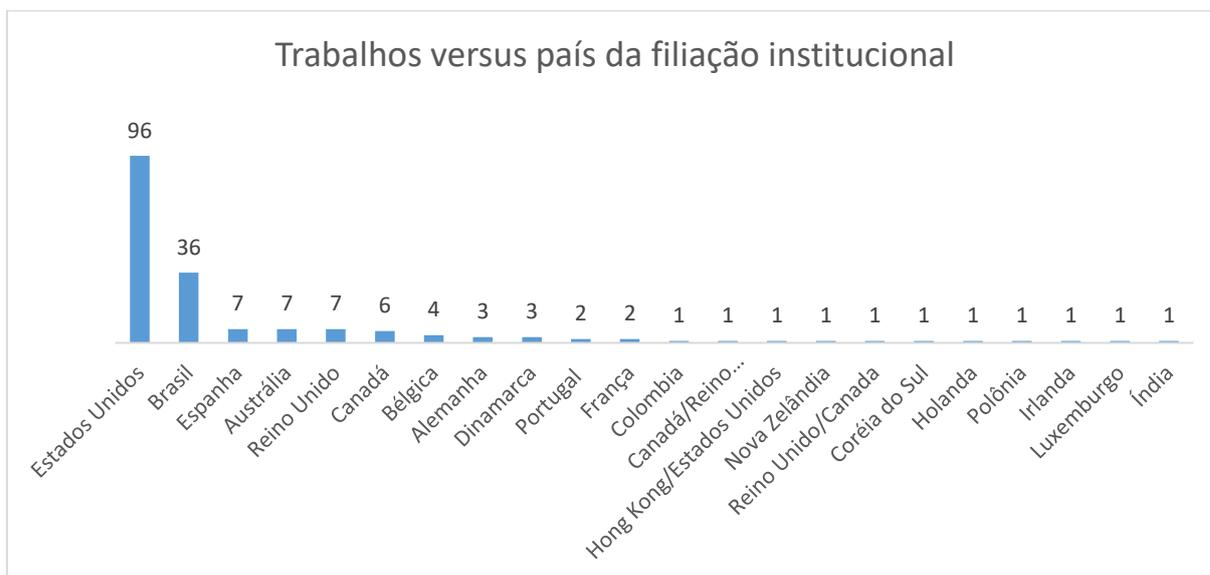
Figura 2 - Trabalhos de 1997 a 2019.



Fonte: a autora (2019)

Ao realizar a coleta de dados, também registramos os países de origem dos materiais. Vale salientar que consideramos a filiação do pesquisador à sua instituição como país de origem, e não a sua nacionalidade ou o país da publicação. Na figura 3, é possível verificar a proporção de trabalhos encontrados distribuídos entre os países de origem:

Figura 3 - Trabalhos versus país de origem



Fonte: a autora (2019)

Embora alguns desses artigos não tenham como foco principal a violência de gênero nos *games*, todos eles investigam a relação entre as mulheres e os jogos de alguma maneira. Todas as investigações são, inevitavelmente, permeadas pela violência simbólica – desde as investigações acerca do uso de videogames por meninas, quanto pelo *design* de personagens, por exemplo. Por ser um ambiente complexo, buscou-se categorizar de que forma a violência simbólica contra a mulher se evidencia nestas pesquisas.

Por meio de uma análise temática do conteúdo destes trabalhos, foram levantadas 4 categorias que serão detalhadas a seguir: a) Discurso dos jogadores humanos *in-game*; b) Discurso na comunidade *gamer*; c) Discurso pré-concebido nos *games*; d) Discurso de outras esferas sociais. Reconhecemos que categorias podem limitar a análise dos trabalhos sob uma perspectiva mais complexa. Mesmo que os trabalhos se encaixassem em mais de uma classificação, havia sempre uma predominante pela qual optamos. Admitimos, então, que algumas pesquisas poderiam ter mais de uma temática, mas isso não se torna aparente na sistematização.

a) Discurso dos jogadores humanos *in-game*

A primeira categoria é a do discurso dos jogadores humanos *in-game*. Os trabalhos que analisamos têm em comum a investigação das violências cometidas pelos jogadores durante partidas de jogos online. Categorizamos 22 artigos

relacionados à temática entre os anos de 2012 e 2019, refletindo supostamente o aumento das discussões sobre assédio e *games* iniciadas pelo caso *Gamergate*. As discussões ficam em torno principalmente da percepção das mulheres ao jogarem online: como se sentem e quais tipos de violência sofrem.

A exemplo dos trabalhos de Fortim e Grando (2013) e Brehm (2013), onde se busca, por meio de entrevistas, investigar a percepção das mulheres que se identificam como tal no jogo *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004). Na primeira pesquisa, foi constatado que, apesar de não serem frequentes as manifestações de agressividade contra jogadoras, 43% das entrevistadas relataram que suas falhas no jogo frequentemente são atribuídas ao seu gênero, e que não sentem que são tratadas como iguais em relação aos homens (FORTIM; GRANDO, 2013). Já na segunda, 63% das entrevistadas reportam que já sofreram algum tipo de sexismo durante o jogo, e 43% consideram que isso é um problema na comunidade de *WoW*. Assim, mesmo que entre os jogadores de *World of Warcraft* a violência não seja explícita sempre, ela se encontra na categoria de violência simbólica, justamente pelo fato de as jogadoras não se sentirem como iguais – ainda há forte preconceito contra as mulheres, mesmo que velado.

Outra pesquisa interessante na qual a metodologia difere da maioria coletada é a de Kuznekoff e Rose (2012). Os acadêmicos investigam se há diferença nas relações dos jogadores ao escutarem uma voz masculina e uma feminina em seus times nas partidas online de *Halo 3* (MICROSOFT STUDIOS, 2007). Como resultado, foi constatado que a presença feminina resulta em três vezes mais comentários negativos, muitas vezes ligados ao seu gênero⁴⁴. Quando recebem comentários positivos, são pedidos de namoro ou elogios referentes à voz (KUZNEKOFF; ROSE, 2012).

Assim, mesmo que pareça algo positivo receber um elogio durante o jogo, os comentários são diretamente ligados à condição de mulher da jogadora, e não às suas habilidades. Enquanto a violência discursiva mais evidente é a das ofensas e xingamentos, aquela que visa diminuir a mulher a um objeto de prazer masculino é igualmente problemática, pois pode contar com a cumplicidade dos oprimidos. Como não é um discurso explicitamente violento, o poder simbólico atua, como Bourdieu (2005) define, nas entrelinhas. O elogio à mulher durante as partidas pode acabar

⁴⁴ Algumas frases de exemplo relatadas no artigo: “*Shut up you whore*”, “*Fuck you, stupid slut*” (KUZNEKOFF; ROSE, 2012, p. 551).

sendo minimizado como forma de violência, justamente por não “parecer” com a violência propriamente dita – é muito mais fácil constatar que o discurso é nocivo às mulheres quando se configura em xingamentos e ofensas.

Outra temática que consideramos interessante é a das pesquisas de Fox e Tang (2016) e Vitak et. al. (2017), que tratam do assédio online contra as jogadoras e as estratégias que elas utilizam para minimizar essas ocorrências. Nas duas pesquisas foi concluído que, entre algumas práticas realizadas pelas mulheres é a de mudar seu gênero para o masculino ou neutralizar o gênero, tanto pela escolha do avatar quanto pelo nome de usuário. Outro ponto importante que aparece mais especificamente em Fox e Tang (2016) é a importância da indústria dos games para garantir a participação dessas mulheres nos jogos.

Algo em comum em todos os artigos é a presença do assédio sexual e ofensas dirigidas às mulheres durante as partidas. Essas palavras ofensivas, na maioria das vezes, têm ligação com o gênero, e não com as habilidades das jogadoras, como nos estudos Kuznekoff e Rose (2012). Os trabalhos analisados se concentram principalmente nos Estados Unidos (14), e o número em relação ao total (184) é baixo. Por conta disso, consideramos que o campo de estudo dos discursos humanos *in-game* ainda é pouco explorado e muito recente, sendo um relevante tema para os pesquisadores.

b) Discurso na comunidade *gamer*

A segunda diz respeito ao estudo da violência no discurso que é proferido na comunidade *gamer*. Ou seja, são análises de discussões em fóruns (MASSANARI, 2015; KURTZ, 2015), emissão de opiniões consideradas sexistas ou que contribuam para a visão machista nos *games* em artigos de sites e revistas especializadas (MACLEAN, 2016), postagens em mídias sociais e ataques orquestrados por jogadores a personalidades femininas que se inseriram no mundo *gamer* (TOMINKSON; HARPER, 2015). A maioria dos trabalhos se concentra entre os anos de 2014 e 2017 (27). Há trabalhos entre 2009 e 2013, mas são escassos: apenas 4 dos 40 artigos classificados se distribuem nessas datas. Diferentemente da anterior, onde podemos supor que a discussão do Gamergate suscitou um aumento de trabalhos publicados, nesse caso é possível afirmar que esse episódio motivou a maioria das pesquisas: 25 artigos analisam diretamente o caso, e 5 abordam acontecimentos ligados ao Gamergate.

Um exemplo pungente é o artigo de Kidd e Turner (2016), onde os pesquisadores buscam compreender o evento do Gamergate por meio de métodos etnográficos. Tentam também explicar os motivos da hostilidade acerca das críticas feministas aos *games*. Este episódio, iniciado sob o pretexto de discutir a ética no jornalismo especializado em *games*, na realidade trouxe à tona a violência e rejeição dos homens a mulheres que buscam criar jogos mais inclusivos, com mensagens feministas, ou até mesmo criticar a mídia atual.

Conforme vimos anteriormente neste capítulo, o que ocorreu foram ataques a mulheres que ameaçavam o *status quo*. O artigo de Kidd e Turner (2016) aponta que o Gamergate trouxe atenção da mídia *mainstream* para a cultura dos jogos, e ajudou a renovar a atenção das pessoas às disparidades de gênero no meio, apesar de não ter modificado de forma muito radical a relação entre homens e mulheres. O Gamergate também suscitou uma série de ataques à desenvolvedoras e mulheres que buscavam criticar a cultura sexista em que estavam inseridas.

Alguns artigos tratam desses episódios em particular, como o trabalho de Tominkson e Harper (2015), que analisam os ataques do jornalista Ryan Perez à celebridade e ícone da cultura *geek* Felicia Day⁴⁵. Perez havia escrito uma série de *tweets*⁴⁶ ofensivos a Day, que culminou em sua demissão do jornal que trabalhava. Os pesquisadores tencionaram em seu artigo as relações entre misoginia e o universo dos *games* e o precedente que se abriu com a punição do jornalista. Em estudos mais recentes, percebemos análises que relacionam o caso Gamergate à ascensão da *alt-right*, direita alternativa, um movimento de extrema direita que iniciou nos EUA e é liderado principalmente por homens brancos jovens (BEZIO, 2018). A violência evidenciada nos artigos dessa categoria tem um ponto em comum: este tipo de violência simbólica ultrapassa a esfera do *game* e passa a se tornar pública, mas o ponto de partida é sempre dentro da comunidade *gamer*.

É importante salientar que a violência simbólica nem sempre é visível, e atua principalmente nas entrelinhas. Por conta disso, os ataques às mulheres são o estopim de discursos anteriores, de toda uma atmosfera que cobre o preconceito dentro da comunidade *gamer*, tanto de jornalistas quanto de jogadores. A exposição

⁴⁵ Ver “Does Felicia Day Matter At All? (Yes)”. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2012/07/04/does-felicia-day-matter-at-all-yes/#4d06304d4ddd>> Acesso em 28 jan. 2016.

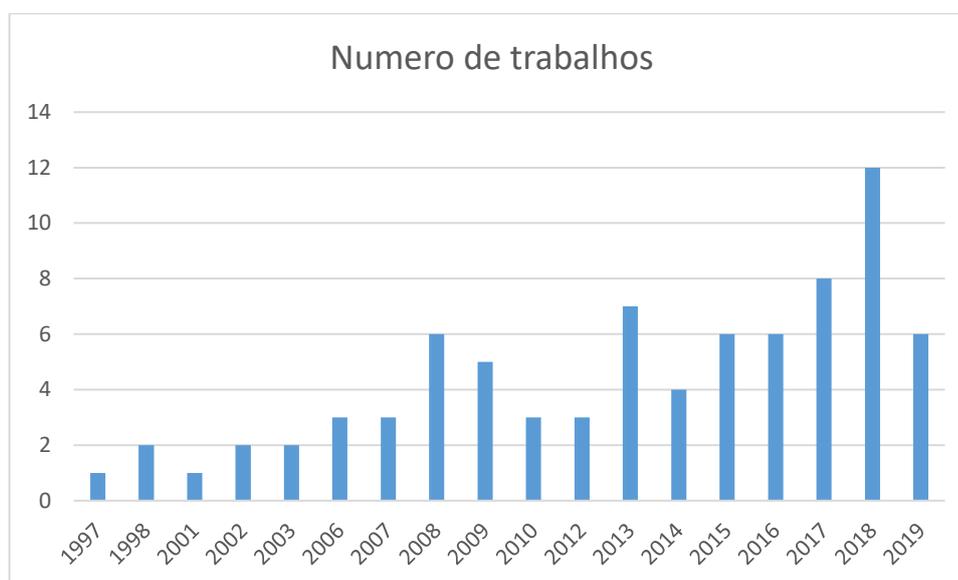
⁴⁶ Denominação que se refere às postagens realizadas na mídia social Twitter.

dos assédios sofridos pelas mulheres no Gamergate são um reflexo da vontade feminina de não ser mais um abjeto no meio, de encontrar sua significação dentro deste grupo.

c) Discurso pré-concebido nos *games*

A terceira diz respeito à violência presente nos estereótipos de gênero que são frequentemente reforçados pela própria construção dos jogos. Narrativas onde a mulher é um mero recurso decorativo, onde ela é inexistente, ou é representada de maneira extremamente sexualizada, entram nesta categoria de discurso pré-concebido nos *games*. Essa classificação é a que contém o maior número de trabalhos: são 80, distribuídos entre os anos de 1997 e 2019. Inicialmente há poucas investigações dentro da temática; gradativamente, o montante aumenta, com um pico em 2008, e mantêm uma média, como podemos observar no gráfico a seguir:

Figura 4 - Número de trabalhos *versus* ano de publicação



Fonte: a autora (2019)

A maioria dos trabalhos busca analisar o conteúdo de algum jogo (LAVIGNE, 2015) ou de vários (LYNCH et. al., 2016), no que tange as personagens femininas ou a narrativa. O que chama atenção é a quantidade de trabalhos específicos sobre a personagem Lara Croft, de Tomb Raider: são 6 ao todo. Um exemplo é o trabalho de Kennedy (2002), no qual a autora busca investigar se a personagem é um modelo positivo para as meninas ou apenas um “colírio” para os olhos dos meninos. Sua

conclusão é de que é impossível situar a personagem apenas como feminista ou como objetificada, e não ignora o potencial que a comunidade *gamer* feminina tem de reinterpretar esse texto dado. Logo, apesar de Lara Croft ser uma personagem sexualizada, pode ser vista de outras formas pelas jogadoras.

O caráter complexo da representação feminina nos *games* também tem relação com a construção de gênero, que é um constante aprendizado em mutação, como Louro (2008) explica anteriormente. As ressignificações que as jogadoras fazem são uma forma de resistência aos discursos pré-concebidos nos *games* – que, conforme foi visto no caso Gamergate e nos ataques à Anita Sarkeesian, são veementemente combatidos por grupos de homens que buscam manter seu status dominante.

Alguns trabalhos analisam diversos títulos lançados, como é o caso do trabalho de Lynch et. al. (2016). Este é o artigo com o maior *corpus* entre os que foram coletados: 571 jogos entre os anos de 1983 e 2014 que contam com personagens femininas jogáveis. Foi constatado que os gêneros de *games* tradicionalmente masculinos, como os de luta, tem mais personagens sexualizados. Jogos com classificação indicativa para adolescentes ou adultos possuíam mais sexualização do que os jogos sem classificação. E, apesar de haver um aumento em jogos com personagens femininas jogáveis, os *games* ainda as apresentam mais frequentemente em papéis secundários e sensuais (LYNCH et. al., 2016). Em muitos trabalhos apresentados nessa categoria, os resultados são semelhantes: as mulheres ainda são retratadas de forma desigual em relação aos personagens masculinos.

Alguns trabalhos apresentam uma análise da relação entre os conteúdos sexistas nos jogos e a violência contra a mulher. Dill (2009) realizou uma pesquisa com 160 estudantes de ambos os sexos, buscando estabelecer uma relação entre hábitos de jogos, crenças sobre o estupro, atitudes negativas direcionadas às mulheres e personalidades agressivas. Dill (2009) conclui que há uma relação entre a exposição a jogos violentos, personalidades agressivas e o que a autora chama de *rape myth acceptance*⁴⁷ e a atitudes negativas direcionadas às mulheres.

Assim, a construção de jogos que desvalorizam a mulher e que contam com aspectos violentos configuram-se também em uma forma de violência simbólica. O

⁴⁷ Segundo a autora, *rape myth* se refere à ideia de que as mulheres gostam de ser forçadas a fazer sexo. *Rape myth acceptance* se refere à aceitação dessa mensagem, de que os homens que abusam e estupram são secretamente desejados pelas mulheres (DILL, 2008).

discurso dos *games* passa a ser um reforço às normas de gênero predominantes, ao mesmo tempo em que sua produção é influenciada por essas mesmas normas. É como uma retroalimentação. Os estudos relacionados à construção narrativa dos *games* e do papel feminino nos títulos são vastos, e não é um assunto novo. Os pesquisadores vêm tencionando essa questão desde 1997 (segundo o levantamento deste artigo), e o número de investigações não diminuiu ao longo dos anos; isso demonstra indícios de uma consolidação desta área de estudos em particular.

d) Discurso de outras esferas sociais

A quarta e última classificação se refere à violência presente nos discursos que estão em outras esferas sociais que inibem ou impossibilitam a presença feminina no mundo dos *games*. Nessa categoria, não podemos afirmar especificamente de onde vem o discurso (nas anteriores poderiam vir dos jogadores, da comunidade *gamer* ou do jogo em si), com a origem da violência muito mais implícita que nos outros casos. É, portanto, a categoria mais abrangente e aquela onde a violência está menos em evidência. Muitos dos trabalhos não investigam a violência em si, mas as estruturas de poder simbólico sempre estão em pauta: se não se encontram nas perguntas de pesquisa, aparecem nos resultados. Foram classificados 42 trabalhos, entre 1999 e 2019 (sendo que não foram encontradas pesquisas desse tipo em 2016), e há uma relativa constância: apenas 1 a 4 encontrados por ano. Contudo, há um pico em 2017, com 11 pesquisas.

Um tópico recorrente se relaciona aos hábitos das mulheres em relação a jogos, como, por exemplo, o estudo de Royse et. al. (2007). Foram conduzidos três grupos focais e quinze entrevistas em profundidade com mulheres que jogam videogame. Com esta pesquisa, foram encontrados diferentes padrões de jogo relacionados à assiduidade. Denominadas como *power gamers*, as jogadoras assíduas demonstraram menos preocupação com os estereótipos de gênero. Já aquelas que jogam moderadamente, se encontram mais inseridas no que se poderia chamar de um padrão de gênero, conforme as autoras. As mulheres que não jogam demonstraram ter muitas críticas à cultura *gamer* e eram tradicionalmente mais femininas (ROYSE et. al., 2007). A presença das mulheres como jogadoras, então, se configura em uma ruptura entre os padrões de gênero pré-concebidos em nossa cultura.

Outro assunto relevante nessa classificação é o desenvolvimento de jogos e a participação feminina na indústria. O artigo de Harvey e Fisher (2014), por exemplo, analisa articulações pós-feministas por figuras femininas proeminentes na comunidade de *games* norte-americana, e explora os desafios e oportunidades que surgem na cultura e produção de jogos. As autoras expõem as tensões que ocorrem entre uma cultura conservadora de produção, o antifeminismo e a participação feminina. A categoria anterior, de discurso pré-concebido nos *games* se relaciona com a baixa participação das mulheres na produção dos jogos. Um grupo de pessoas menos diversa produzindo *games* pode ocasionar em títulos com menor diversidade, conseqüentemente. As mulheres foram renegadas da área da tecnologia e, portanto, também dos *games*; e isso se deve ao constante reforço da cultura masculina em mantê-las em espaços de menor relevância social.

Esse tópico também aparece nesta categoria, com, por exemplo, o estudo de McNamee (1999). A autora examina as relações de poder e resistência em torno da posse e uso de computadores e videogames no espaço doméstico. Segundo McNamee (1999), um local que tradicionalmente era referido às mulheres – a casa – passa a ter também um domínio masculino: o quarto e os objetos eletrônicos. Os meninos e adolescentes, então, passam a ter poder sobre estes espaços, excluindo as meninas (no caso do estudo de McNamee, irmãs) e, por conseqüência, reduz o interesse e o acesso delas a essa cultura. Um estudo na Coréia do Sul investiga as preferências de gênero acerca de tipos de games e estratégias, assunto que segundo os autores (SONG et. al., 2017) não vem sendo abordado em pesquisas no país desde 2007. As expectativas de gênero muitas vezes levam à baixa representatividade feminina nos *games*, como pôde ser ilustrado neste exemplo.

Não podemos deixar de citar as revisões bibliográficas realizadas sobre mulheres e *games*. Fortim (2008), por exemplo, realizou um breve levantamento sobre a questão de gênero nos videogames, com o objetivo de evidenciar as explicações na literatura sobre os motivos que levam as mulheres a gostar ou não de *games*. Este tipo de estudo, apesar de não focar em um único objeto, é crucial para o avanço das discussões sobre o tema, bem como para que não se repitam os mesmos questionamentos e resultados.

Assim, entre todos os trabalhos levantados nessa categoria há em comum a preocupação com a relação das mulheres e os jogos. O que eles demonstram, em sua maioria, é a influência do sexismo e dos estereótipos de gênero nos gostos das

mulheres, e essa intervenção não parte de uma só fonte. Assim como Louro (2008) explica, o processo de construção de gênero se dá por muitas vias, e a baixa participação feminina no mundo dos *games* é um reflexo do reforço contínuo de diversas esferas sociais para a conformidade de gênero. Esse reforço muitas vezes não é evidente, e é preciso que as pesquisas sobre mulheres e *games* evidenciem a violência simbólica que ocorre.

Mesmo que não seja a intenção dos trabalhos analisados explorar esse conceito teórico, é evidente a influência da violência que ocorre nas entrelinhas do discurso, seja por meio da dominação de espaços e objetos - como o quarto e os videogames na pesquisa de McNamee (1999) -, seja pela cultura conservadora de produção de *games* evidenciada por Harvey e Fisher (2004), por exemplo.

Por meio da sistematização da bibliografia encontrada sobre a violência contra a mulher nos *games*, obtivemos um panorama do estado da arte da temática. Este tipo de levantamento é importante para que avancemos nas discussões acerca das tensões entre o gênero e os videogames. Foram encontrados 184 trabalhos, entre artigos, capítulos de livros, Teses e Dissertações que abordam o tema de maneiras muito distintas.

Entre as quatro classificações, foram encontradas quantidades distintas de trabalhos: Discurso dos jogadores humanos *in-game* (22); Discurso na comunidade *gamer* (40); Discurso pré-concebido nos *games* (80); Discurso de outras esferas sociais (42). Podemos notar que o campo de estudo das personagens femininas e seus papéis nas narrativas, bem como o reflexo que isso tem no comportamento de homens e mulheres, conta com um número significativamente maior de investigações, evidenciando uma consolidação maior desta área de estudo.

As duas primeiras categorias contam com menos trabalhos em relação à primeira classificação, e a maioria após o episódio do Gamergate - o que demonstra o poder que um assunto pautado pela mídia tem sobre as pesquisas acadêmicas e propicia novos questionamentos. Ainda assim, o discurso dos jogadores humanos *in-game*, que conta com o menor número de trabalhos, demonstra ser uma temática nova e com potencial para novas investigações.

Ainda que muitos trabalhos não refletissem diretamente sobre o tema da violência simbólica, constatamos que os discursos que foram investigados nas pesquisas se encaixam no conceito. Essa violência nem sempre é visível, e assume diversas formas. Os xingamentos às jogadoras durante os jogos online fazem parte

daquela violência discursiva mais evidente, por exemplo. Já os elogios dirigidos às mulheres, fazendo com que sejam diminuídas às suas condições físicas, podem parecer inofensivos, mas escondem facetas de uma violência que tem por objetivo manter a dominação masculina no campo simbólico. A agressão é mais evidente também quando se investigam os ataques às mulheres relacionados ao Gamergate: são discursos de ameaças e xingamentos, muito mais fáceis de serem detectados que, por exemplo, notícias em portais de *games* que acabam por reforçar estereótipos de maneira sutil.

O poder da construção e manutenção dos estereótipos também foram assuntos investigados nos trabalhos. A forma como a indústria pensa seu público e constrói os *games* pode reforçar preconceitos e comportamentos violentos para com as mulheres. Lara Croft, uma das personagens mais investigadas, é um exemplo disso: por trás de sua personalidade empoderada, há o estereótipo de corpo voluptuoso e sexualizado, que serve de fonte de prazer para os jogadores masculinos – e, ao mesmo tempo, pode contribuir para a noção de que uma mulher apenas tem seu valor se estiver dentro dos padrões de beleza pré-estabelecidos.

Essa forma de violência de fato não é tão aparente: toda a construção do discurso do *game* parte para colaborar com as formas de dominação vigentes, sendo retroalimentada pelo discurso conservador. Assim, a violência simbólica contra a mulher nos *games* pode assumir formas diferentes, às vezes mais evidentes, ou completamente encobertas. O campo de estudos é relativamente novo, e conta com pesquisas sob diversos vieses, com muito potencial de continuidade.

O poder opera de maneiras muito diferentes, e se manifesta muitas vezes por meio da violência. Aquela que é mais visível parte da intencionalidade, enquanto a simbólica se complexifica pois está na linguagem, no discurso, na produção do saber. A exclusão de indivíduos de certas atividades não é apenas por meio da barreira física, mas também enraizada na forma a partir da qual se produz conhecimento (como, por exemplo, justificativas biológicas para a inferioridade do sexo feminino), no acesso que essas pessoas têm aos recursos (reduzindo suas escolhas desde quando são crianças), e na própria submissão voluntária como estratégia de sobrevivência.

É preciso ver a situação da mulher nos *games* da mesma forma como observamos outras manifestações de violência de gênero na sociedade, pois os *games* são parte disso. Entretanto, por ser uma cultura específica, também tem suas particularidades que precisam ser entendidas para se fazer uma análise completa. Por

isso, no próximo capítulo, estudaremos o que são os jogos e como a comunidade se apropria das tecnologias.

3 JOGOS DIGITAIS, REGRAS, *GRIEFING* E SAPOS IMUNDOS

Para as pessoas que estão acostumadas a jogar *games* online *multiplayer*, talvez a maior dificuldade não esteja no *game* em si, mas sim, no fato de ele envolver diferentes indivíduos. Esta situação se complexifica mais ainda quando o jogo é entre equipes. Os usuários precisam cooperar e dar o máximo de suas habilidades visando um objetivo em comum; no entanto, não é exatamente isso que acontece todas as vezes. Para abrir este capítulo, usaremos como exemplo a situação vivida por Hastad, um jovem que joga League of Legends, argentino, mas que vive no Brasil⁴⁸. Tanto seu canal no YouTube⁴⁹ quanto na Twitch⁵⁰ ultrapassam os 600 mil seguidores, sendo um jogador relevante na comunidade. Ele é conhecido por se irritar facilmente durante partidas, o que rendeu sua popularidade. A situação desagradável está documentada em um vídeo de fã, chamado “Sapo *trollando* Hastad ao vivo⁵¹”.

Neste vídeo, Hastad está dividindo sua linha no mapa com um colega de equipe que está com o personagem chamado Tahm Kench, que se parece com um sapo. Em uma situação ideal, os dois cooperariam para vencer os adversários, mas não é o que ocorre. Tahm Kench utiliza uma de suas habilidades, chamada “Devorar” para estragar o jogo de Hastad. Esta habilidade consiste em engolir uma unidade alvo próxima (que pode ser um campeão inimigo ou aliado) e, depois de um tempo determinado, cuspi-la na direção desejada. Tahm Kench engole a personagem de Hastad e, em vez de realizar alguma combinação com Hastad sobre o ataque aos dois oponentes que estão na mesma linha, apenas o lança em direção aos dois e próximo a uma torre inimiga, o que faz com que o personagem de Hastad morra. Quando percebe a intenção do colega de equipe, Hastad passa a gritar frustrado “O que o sapo tá fazendo? [...] Sapo imundo do car*lho! [...] o sapo me tá *trollando* ao vivo, por quê?”. Apesar de ser uma reação interpretada como cômica por muitos seguidores, revela um fenômeno comum nos jogos online: o *griefing*.

De acordo com Mulligan e Patrovsky (2003), um *griever* é um jogador que busca a satisfação não em jogar conforme os objetivos propostos, mas sim realizando atos que prejudicam a diversão de outros jogadores. Nesse caso, o curioso é que o *griefing* se encontra dentro das limitações impostas pelo jogo. Uma habilidade que

⁴⁸ Ver: <<https://twitter.com/hastadLoL>> Acesso em 10 jun. 2018.

⁴⁹ Ver: <<https://www.youtube.com/user/hastadpelis>> Acesso em 10 jun. 2018.

⁵⁰ Ver: <<https://www.twitch.tv/hastad>> Acesso em 10 jun. 2018.

⁵¹ Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=jogWDoXgj2I>> Acesso em 10 jun. 2018.

seria útil em muitas estratégias para vencer o jogo acaba sendo utilizada para fins diferentes daqueles inicialmente pensados pelos desenvolvedores. Com esta situação em mente, desenvolveremos este capítulo, de forma a compreender a dinâmica do *griefing* dentro das regras dos jogos online *multiplayer*.

Para isso, será necessário primeiramente definir os jogos como objetos sociais (HUIZINGA, 2005; SEARLE, 1995; MOSCA 2011, 2014 e 2019; FRAGOSO, 2014a), ou seja, que dependem do indivíduo atribuir significado ao jogo e estabelecer uma encenação da crença. Ainda no mesmo subcapítulo, definimos o que são jogos digitais e qual é o papel das regras descritivas e prescritivas, considerando a materialidade do *software* e o papel do jogador na produção de sentido (SALEN E ZIMMERMAN, 2012; GALLOWAY, 2015; FRAGOSO, 2001; 2014a; MOSCA 2011).

No próximo subcapítulo, trabalharemos com as diferentes maneiras de disrupção de um jogo por meio do *griefing*, diferenciando a ética dos computadores da ética dos jogadores em jogos online multijogador (CRAWFORD, 2016; SICART, 2014; JUUL, 2013; GALLOWAY, 2019; SALEN E ZIMMERMAN, 2004; FOO E KOIVISTO, 2004; CONSALVO, 2007; FRAGOSO, 2014b). Dessa maneira, buscamos primeiramente definir o que são jogos digitais sob a perspectiva da ontologia social, consideramos a materialidade do *software* na existência de um sistema de regras nesses jogos e, posteriormente, trabalhamos as ações de *griefing* que se apropriam desse sistema. Este encadeamento teórico é crucial para a construção posterior do conceito de violência de jogabilidade-discursiva, pois adiciona o arcabouço dos *game studies* aos conceitos de poder e violência simbólica.

3.1 Definindo jogos digitais e seu sistema de regras

Johan Huizinga, historiador neerlandês, é considerado o primeiro pesquisador a pensar no jogo como elemento da cultura. Em sua obra inaugural, *Homo Ludens*, publicada em 1938, Huizinga (2005) descreve que o jogo tem função significativa, que extrapola as funções fisiológicas ou reflexos psicológicos. Para ele, “todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2005, p. 5). O autor busca romper com a ideia de que há apenas explicações biológicas para as pessoas jogarem, algo que as aproxima dos animais, como se esta atividade fosse apenas uma descarga de energia excedente ou uma preparação para as atividades sérias da vida adulta. Huizinga destaca que o divertimento e a ludicidade são atividades puramente simbólicas e humanas.

Na busca por uma essência do jogo, ele destaca ser uma função social, elemento da cultura que se baseia na manipulação de algumas imagens, em uma “imaginação” da realidade. Logo, a visão de Huizinga (2005) é que um jogo não existe em si mesmo, mas existe em função dos sujeitos que realizam esta atividade. O autor ainda busca elementos que descrevam o que é um jogo.

Um desses fatores é a existência de regras, importante no conceito de Huizinga. Para o autor, elas são absolutamente obrigatórias e não permitem dúvidas. Se forem transgredidas, o jogo entra em colapso e acaba (o autor inclusive apresenta a figura do “desmancha-prazeres”, responsável por desobedecer a estas regras e que, por isso, deve ser expulso das atividades).

Outro ponto importante a se destacar em sua teoria é que o ato de jogar é uma atividade voluntária (ou seja, o indivíduo consente em entrar) e que tem como principal objetivo ser lúdico e benéfico (HUIZINGA, 2005). Sua tese inaugural foi extremamente importante para o desenvolvimento dos estudos dos jogos, tanto analógicos quanto digitais pois, pela primeira vez, admite-se que são parte do plano social, significam algo e são exclusivamente humanos. Assim, conforme os estudos dos jogos e, posteriormente, os *game studies* foram sendo discutidos, muitas de suas afirmações foram base para a complexificação da noção do que é a atividade de jogo propriamente dita.

Iremos, portanto, discutir estas afirmações e buscar uma definição para a natureza de nosso objeto de pesquisa: os jogos digitais. Exploraremos os seguintes pilares: o sujeito como provedor de significado ao jogo, as regras do jogo e a materialidade do *software*.

3.1.1 O sujeito como peça central do jogo

A afirmação de Huizinga acerca dos jogos serem funções sociais nos traz ao primeiro pilar do que é um jogo: a existência de um sujeito que atribui significado a uma atividade. A própria disciplina de *game studies* descende da abordagem semiótico-linguística, corrente filosófica desenvolvida desde o século XIX à década de 1980 (MOSCA, 2014) e, por muito tempo, atribuiu a existência dos *games* aos sujeitos. Ivan Mosca (2014) integra a ontologia social de John Searle à análise de jogos para defender a importância do sujeito como central nos *game studies*.

Apesar de haver abordagens que consideram os games também independentes de sujeitos (BJÖRK; JUUL, 2012), consideramos imprescindível a

consideração da esfera social para explicar o que são jogos, principalmente por nosso objeto de pesquisa se tratar de um jogo online *multiplayer* e que, sem ele, não haveria interações entre as pessoas – e, conseqüentemente, violência entre os jogadores.

Também, porque Searle postula a linguagem como elemento fundamental para a constituição de uma realidade social. No capítulo anterior discutimos como a linguagem tem importante papel na manutenção do poder, tanto por meio da produção do saber, quanto por definir o que é sujeito e o que é objeto (ou seja, o que está fora da esfera de significação). As teorias de Searle, portanto, dialogam com aquelas pensadas por Foucault, Bourdieu, Žižek, Kristeva e Irigaray. A seguir, iremos explicar o conceito de ontologia social e como ele se relaciona aos *games*.

Há muitos aspectos de nossa realidade que tomamos como fatos. A existência do dinheiro é uma delas, por exemplo. Aprendemos desde cedo que é com ele que compramos coisas, e sabemos que cada cédula tem um valor específico. Searle (1995) utiliza o dinheiro (e outros objetos) como ilustração para demonstrar que muitas vezes o que tomamos por fatos brutos, que independem de nossa existência, apenas existem porque há uma convenção social sobre eles. Isso vale para tantos outros objetos ou ideias. A realidade social, a qual Searle se refere como o que enxergamos como real, não tem peso e é invisível, pois aprendemos desde cedo a atribuir significados às coisas.

Para o autor, crianças aprendem a ver carros que se movem, notas de dinheiro e banheiras cheias, e apenas por uma força muito grande de abstração enxergariam estes objetos como massas de metal em trajetórias lineares, fibras de celulose com manchas cinza e verde e concavidades de louça contendo água. Vemos objetos dentro de suas funções socialmente definidas. No entanto, os objetos existem independente de existir um observador ou não. Searle (1995) faz uma distinção útil ao definir que há características intrínsecas ou relativas ao observador em objetos. O quadro 4 diferencia os dois conceitos com exemplos:

Quadro 4 - Características intrínsecas ou relativas ao observador

Intrínsecas	Relativas ao observador
Objeto tem certa massa e composição física.	Objeto tem certa utilidade.
Características e existência do objeto existem independente do observador.	Características existem apenas dependendo do observador.
Ontologicamente objetivas.	Ontologicamente subjetivas, mas muitas vezes podem ser epistemologicamente objetivas.
Exemplo de descrição de objeto por suas características intrínsecas: ele é parcialmente feito de madeira, células compostas de fibra de celulose. Também é parte de metal, que é composto por moléculas metálicas com liga.	Descrição do mesmo objeto por suas características relativas ao observador: é uma chave-de-fenda.

Fonte: Searle (1995) adaptado pela autora (2018).

Searle aponta que um objeto pode então ter uma existência independente de um sujeito e, neste caso, conta com características intrínsecas ao objeto. No entanto, ao ser submetido ao olhar de alguém, outros significados emergem, como sua função e o nome atribuído ao objeto por conta disso. O autor levanta um ponto particularmente interessante: apesar de ser uma convenção social que a chave-de-fenda existe, um único sujeito não pode alterar seu significado (ao mesmo tempo que o fato de ela ser uma chave-de-fenda não depende de uma opinião). Da mesma maneira que suas características são ontologicamente subjetivas, são epistemologicamente objetivas. O sujeito pode considerar, por exemplo, que a marca X de chave-de-fenda é melhor que a marca Y, e isso depende de sua opinião (característica epistemologicamente subjetiva), mas ele não pode mudar o fato de o objeto ser o que é.

Para um objeto ou fato existir em uma realidade social ele precisa ter, conforme Searle (1995), três elementos: a atribuição de uma função, intencionalidade coletiva e regras constitutivas e reguladoras. Sobre a atribuição de uma função, Searle inicia afirmando que nós não enxergamos as coisas como objetos materiais ou amontoados de moléculas – experimentamos um mundo de cadeiras e mesas, carros e casas, corredores de colégios, fotografias, ruas, jardins, e assim por diante. Em alguns casos construímos objetos para servir a uma função, como é o caso de cadeiras ou computadores; em outros, atribuímos uma função a objetos que estão naturalmente ali, como rios e árvores. Neste caso, podem ser designações de sua função, estéticas etc. (como, por exemplo, dizer que um rio é bom para praticar

natação). Funções nunca são intrínsecas aos objetos – mas sim relativas ao observador.

Searle (1995) ainda distingue funções não agenciáveis de agenciáveis. A primeira se refere às atribuições que damos a objetos, fatos ou fenômenos que naturalmente existem/ocorrem, como, por exemplo, dizer que o coração serve para bombear sangue. Neste caso, temos em conta que esta função existe para manter organismos vivos. Já as agenciáveis são atribuídas a interesses práticos de agentes conscientes, como dizer que uma pedra é um peso de papel, ou então que uma pintura é feia. As funções agenciáveis podem ter um princípio prático ou não. Apesar de elas serem dadas de maneira subjetiva, isso não significa que um sujeito sozinho é capaz de mudar seu significado. O que o filósofo observa é que, quando uma função é imposta, ela se torna invisível. Isso se dá por conta do que ele denomina intencionalidade coletiva.

A capacidade de compartilhar estados intencionais de crenças, desejos e intenções não é exclusiva de nossa espécie, mas é muito proeminente entre nós, humanos. Searle (1995) aponta que a intencionalidade coletiva é a capacidade dos seres de compartilharem mutualmente crenças, intenções de ações, processos, e assim por diante. Quando um fato surge dela, Searle a define como fato social. Duas subclasses disto são o fato institucional, que envolve instituições humanas (como a própria linguagem, o governo, as organizações) e o fato bruto, que existe independente de instituições humanas, mas ainda precisa da mediação da linguagem para que ele seja definido (como, por exemplo, dizer que o Sol está a 93 milhões de milhas da Terra. É um fato bruto que o Sol tem certa distância da Terra, mas nossa linguagem e convenções definem qual é a medida de distância).

Para definir o que são estas instituições, Searle (1995) utiliza o último elemento de um objeto: o de regras constitutivas e reguladoras. Algumas regras regulam atividades existentes, como dizer que você precisa dirigir em um certo lado de uma rodovia. O ato de dirigir pode existir sem essa regra, mas a existência dela restringe os modos de atuação do motorista. No entanto, há regras que não apenas regulam, mas constituem a própria possibilidade de certas atividades. Um exemplo que o autor utiliza é o jogo de xadrez. As regras são constitutivas ao xadrez porque a realização dessa atividade é constituída, em parte, por agir de acordo com essas regras. Estas vêm na forma de sistemas, com a seguinte forma: “X conta como Y em um contexto C” (SEARLE, p.28).

Os fatos institucionais, como aponta Searle (1995), apenas existem dentro do sistema das regras constitutivas. O fato de um cheque preenchido contar como dinheiro em determinada sociedade é uma regra que constitui sua existência. O fato de você precisar colocar seu nome e telefone no verso dele em caso de calote, por exemplo, é uma regra reguladora, ou uma convenção, que é arbitrária e a existência do objeto cheque não depende dela. Logo, para Searle, a Ontologia Social consiste na existência de objetos, fatos sociais e institucionais que dependem da atribuição de uma função, da intencionalidade coletiva e das regras constitutivas.

É a partir desta definição que o teórico dos *game studies* Ivan Mosca (2014) teoriza sobre a indispensabilidade do sujeito na compreensão do que é um jogo. É importante lembrar que ele não é o único teórico a pensar nos jogos digitais sob este prisma; mas foi ele quem se debruçou sobre a relação entre a definição de ontologia social de Searle e a constituição do que é um *game*. Outros autores que já discorreram sobre o assunto defendem essa abordagem por diferentes vieses. Hughes (1999) comenta que os indivíduos podem jogar o mesmo *game* e coletivamente ter diferenças extremamente diferentes entre si. Isso porque as regras de um jogo podem ser interpretadas e reinterpretadas visando significados e propósitos específicos de forma a se encaixar nas metas de diferentes grupos de jogadores. A favor dessa ideia, Calleja (2011) aponta que um jogo apenas se torna o que é quando é jogado: antes disso é apenas um conjunto de regras e recursos aguardando por interação humana.

Já Ermi e Mäyrä (2005), em seu estudo sobre os componentes fundamentais da experiência de jogo e imersão, afirmam que a natureza interativa dos *games* é a sua essência e, por isso, não há *game* sem jogador. Os autores defendem que para uma definição própria do que são *games*, é preciso entender esse indivíduo e sua experiência no ato de jogar. Ainda nessa mesma linha de pensamento, Consalvo (2009) ressalta que os *games* são criados no ato de jogo, contingente às ações dos jogadores. Assim, segundo esses pontos de vista, a existência de um jogo está ligada diretamente à interação humana, à experiência e às diferentes formas de interpretação das regras e dos modos de jogo existentes.

Mosca (2019) aponta que um jogo de computador (e, neste caso, assumimos como qualquer jogo digital), assim como qualquer tipo de jogo, depende da intencionalidade do sujeito. O autor resgata as palavras de Laurel (1991) e Murray (1998), que salientam a centralidade do indivíduo na estrutura de um jogo. A primeira, assim como alguns dos pesquisadores supracitados, considera o sujeito como parte

central dos jogos por conta de sua natureza interativa; já a segunda defende a necessidade da interpretação e atividade ficcional humana na atividade.

Resgatando a definição de uma função ao objeto social de Searle, Mosca aponta que o jogador está ciente de seu poder direto e total em status fictícios que constituem seu mundo lúdico, e é isso que o divide das funções de atividades sociais sérias. Para o autor, o *game* apenas tem essa função se o jogador tem esta intenção. Ele dá o exemplo de quando trabalhava como testador de jogos: nos primeiros dias de um novo projeto, ele jogava – depois disso, era apenas trabalho. Podemos dizer o mesmo de jogadores profissionais de *e-sports* que, em muitos casos, precisam se submeter a treinos e rotinas tão exigentes quanto de qualquer outro tipo de esporte.

Assim, conforme Searle (1975), o que difere as funções de objetos entre fictícias e sérias (como no exemplo anterior: jogar um *game* ou encará-lo como trabalho) é a intenção do sujeito, e não diferentes construções de linguagem. Mosca (2014) pondera que quando uma pessoa afirma que “Isto é um jogo”, ela está ciente do que faz, tem controle de seu comportamento e faz desta uma atividade autotélica, ou seja, realiza-a com fim em si mesma. Uma simples mudança de pensamento transforma qualquer jogo em algo que não tem essa natureza. Um exemplo disso são os jogos de simuladores de voo, como Flight Simulator (MICROSOFT, 1982), que podem ser utilizados tanto para propósitos recreativos quanto para simular e treinar o voo real.

O que é muito importante para se levar em conta, então, que o propósito lúdico de um videogame não pode ser expresso por sua forma ou tecnologia, e sim por fatores psicológicos e culturais (MOSCA, 2019). Por conta disso, conforme o autor, é muito difícil definir uma característica em comum nos *games*, pois sua função como objeto fictício só pode ser determinada pela intencionalidade do sujeito.

Outro conceito relacionado à intenção do jogador que se relaciona diretamente com esta atribuição ao status fictício é o de encenação da crença, de McGonigal (2004). Fragoso (2014a) observa que esta definição está muito mais próxima do que ocorre quando um jogador está envolvido com um *game* do que anteriores, como a da criação de crença (MURRAY, 1998) por exemplo.

A autora ainda relaciona este conceito ao de “suspensão voluntária de descrença”, expressão cunhada pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge, em 1802. Essa diz respeito a um estado de consciência onde o leitor deixa de lado momentânea e voluntariamente o real para acreditar em algo (FRAGOSO, 2014a). A partir disso,

tem-se claro que a audiência não é passiva pois, em um modo de concessão consciente, acredita em algo que, resgatando Searle, tem uma função social completamente diferente.

Fragoso (2014a) então relaciona esse estado consciente não à criação de uma crença como Murray (1998) aponta, mas sim à encenação de uma crença. De acordo com McGonigal (2004) ela não implica em afirmar que o jogador de fato acredite no mundo ficcional que está diante dele – mas sim que esta é uma atividade de faz-de-conta, de agir como quem acredita. Fragoso então sintetiza a encenação da crença da seguinte maneira:

Consiste na conjugação que o jogador tem que está jogando – sem a qual ele não seria capaz de utilizar os recursos das interfaces de *software* e *hardware* – com sua opção de desconsiderar as disparidades que essa situação impõe sobre a representação do mundo do jogo (FRAGOSO, 2014a, p. 16).

Logo, não basta que se acredite naquele universo como ficcional, mas que se tenha plena consciência disso. Assim como Mosca (2014) afirma que a intencionalidade é chave para determinar ao sujeito se aquilo é ou não um jogo, esta atividade é uma encenação da crença de que aquilo é real. O mundo do *game* apenas se torna real até certo ponto: se ele não tiver a intenção de jogar, ou não souber do que se trata, é impossível que ele desconsidere as disparidades existentes entre os recursos de *software* e *hardware* e a própria representação existente no jogo, citadas por Fragoso (2014a).

Vimos, portanto, que um jogo digital, dentro da perspectiva desta pesquisa, precisa ter como centro da análise o sujeito. É por meio dele que conseguimos compreender o que é um jogo e como ele se difere de outras atividades, pois depende de sua intencionalidade. *Games* são objetos sociais, ou seja, dependem da atribuição de uma função, da intencionalidade coletiva, e das regras constitutivas e reguladoras. No entanto, em vez de serem objetos sociais sérios, são fictícios, onde X pode ser Y em determinado contexto C (MOSCA, 2019). Ainda, para que sejam vencidas as disparidades entre a mídia física e o mundo do jogo, é preciso que essa atividade se constitua em uma encenação da crença.

No entanto, apesar dessa visão centrada no jogador ser adequada para a presente pesquisa, ela não fica completa sem levar em consideração algumas características da materialidade do jogo digital. É nesta camada que residem as possibilidades e limitações tecnológicas, das regras do jogo. No próximo subcapítulo,

iremos discorrer sobre a importância de compreender jogos como sistemas de regras.

3.1.2 As regras do jogo e as regras no jogo

Definir o que é um jogo apenas pela intencionalidade do sujeito não nos parece completo, principalmente quando partimos do princípio que jogos digitais tanto são moldados quanto moldam a interação com os seres humanos. Apesar de ser importante levar em consideração que jogos são objetos sociais, se levarmos apenas este princípio em conta, cairíamos na falácia de que qualquer coisa pode ser um jogo.

Muitos teóricos buscam definir jogos digitais a partir da existência de regras. Salen e Zimmerman definem que um jogo (em geral) é “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (2012, p. 95). Antes de adentrarmos nos conceitos de regras, é importante definir o que são jogos digitais em si.

Isso porque suas características específicas os diferenciam dos jogos analógicos, modificando assim sua relação com os jogadores e suas normas de operação. Ao se aproximarem dos jogos digitais, Salen e Zimmerman (2012) afirmam que eles têm uma série de qualidades que são especiais. Eles consideram que o meio físico do jogo é importante, mas a tecnologia digital não pode ser enfatizada como um fim em si, e sim parte de um sistema maior. Os autores dão quatro características da mídia digital, resumidos no quadro 5 a seguir:

Quadro 5 - Características da mídia digital por Salen e Zimmerman

1. Interatividade imediata, mas restrita	Jogabilidade em tempo real que muda e reage dinamicamente às ações dos jogadores. Tem limitações relacionadas às restrições materiais dos dispositivos, e por isso é restrita.
2. Manipulação das informações	Cada aspecto de um jogo digital pode ser manipulado: desde imagens e sons, até a lógica interna e gerenciamento de memória. Também há a possibilidade de revelar ou ocultar informações sobre o jogo ao usuário de formas muito particulares.
3. Sistemas complexos e automatizados	Os computadores são capazes de automatizar procedimentos complexos, facilitando processos que seriam muito complicados em um texto não informatizado.
4. Rede de comunicação	Jogos digitais oferecem a capacidade de comunicação facilitada por <i>chat</i> , áudio e vídeo. O próprio ato de jogar em <i>games multiplayer</i> já se configura em comunicação também.

Fonte: Salen e Zimmerman (2012), adaptado pela autora (2018).

Dentro das características apontadas pelos autores, vamos observar mais atentamente neste momento a primeira, a segunda e a terceira. Todas elas dizem respeito às capacidades materiais dos computadores e ao que é único (ou pelo menos mais frequente) nos jogos digitais. O sistema de regras proposto pelos autores se encontra, então, em todas essas camadas – tanto do *software* quanto do hardware –, e é algo que precisamos levar em conta ao descrevermos jogos desta natureza justamente por isso: eles limitam e, ao mesmo tempo, criam possibilidades aos *designers* e jogadores.

O teórico de mídia Friedrich Kittler (2014) declarou, em seu texto de título homônimo: “*There is no Software*”. Ao trazer essa reflexão, o autor busca evidenciar a importância exacerbada que o *software* tem em nossas vidas, a ponto de não considerarmos mais sua materialidade, ou o fato de ele apenas existir e operar por conta do hardware. Segundo o autor, as linguagens de programação erodiram e foram sendo ordenadas em camadas. As tecnologias de mídia atuais têm sido obviamente planejadas para esconder essas nuances, nos mostrando apenas uma interface amigável. Kittler critica este movimento com a constatação de que não sabemos mais o que nossa escrita faz. Isso acaba por esconder diversos aspectos dos jogos digitais, se aplicarmos a este contexto, e faz com que deixemos de observar os aspectos técnicos e valorizemos apenas os sociais e narrativos.

Hansen (2015) salienta a importância da visão de Kittler ao pensarmos na relação entre pessoas e computadores. O autor explica que o ponto chave é que as operações humanas e máquinas são mutuamente opacas: as máquinas fazem sua parte, os humanos também. E o resultado disso é uma expansão na experiência sensorial que apenas pode ser apreendida por meio de uma perspectiva abrangente que não se reduz nem ao humano, nem ao maquínico. Ainda, buscando resgatar o pensamento de Kittler para a atualidade, Hansen (2015) ressalta que, na Internet e nas plataformas de mídias sociais atuais, substituiu-se a noção do computador e do *software* por uma ideologia de participação que ofusca a realização de sua operacionalização.

O mesmo pode ser dito a respeito dos *games*: foca-se na premissa antropocêntrica das interações humano-máquina, mas é comum esquecer das relações entre as máquinas, entre o computador e o *software*, e entre as pessoas e esses dois elementos. A ação de pressionar um botão desencadeia um tipo de ação no mundo do jogo, e pode ser muito pior do que proferir ou escrever palavras ofensivas,

por exemplo. Além disso, não se pode pensar em termos de hierarquia de ações. Conforme Galloway explica (2006), nos *games*, pressionar o botão de pausa é tão significativo quanto disparar uma arma, bem como estratégias de jogo são tão importantes como as trapaças.

Galloway (2015), a respeito do que pontua Kittler, destaca que o ponto principal não é revelar algo como é – no caso, o hardware em detrimento do *software* –, mas sim simular algo de maneira tão efetiva que “o que é” se torna menos e menos necessário de ser investigado. Isso se deve, conforme o autor, porque aperfeiçoamos as linguagens para isso. De fato, para a maioria dos usuários, utilizar o *software*, ele ser de fácil entendimento ou seus comandos serem de fácil execução são cruciais para a escolha dele. Podemos não saber o que nossa escrita faz, mas sabemos o que é possível realizar com o programa que temos em mãos. E isso se encontra nos diversos níveis da indústria, quando se fala em *games*.

Desde o desenvolvimento do *game*, até sua implantação em ambientes online e sua distribuição para os jogadores, há diferentes níveis de compreensão da materialidade do hardware e da linguagem do *software*. O que é importante notar é que a produção dos jogos não se dá num vácuo, nem é totalmente determinada pela tecnologia, mas sim que existe em meio a um contexto, em uma sociedade – e é desenvolvida por ela e para ela.

Assim, buscamos pensar nas regras do jogo como um sistema definido por pessoas e executado por computadores de maneira interativa. É esta interatividade que diferencia as mídias digitais das tecnologias midiáticas anteriores, pois é entendida como a interação com a representação (FRAGOSO, 2001). É isso que confere agência aos jogadores: o fato de poderem agir em um evento como agente dele e, por conta disso, se tornar o elemento em função do qual o próprio acontecimento ocorre. Para Fragoso (2014a), sem a ação dos jogadores os acontecimentos do mundo não se desenvolvem. Retornamos à evidente importância do sujeito no processo do jogo, não apenas em sua intencionalidade e encenação da crença, mas também em suas ações. Fragoso (2014a), aponta que estas ações, por sua vez, são mediadas por uma série de camadas de representação que diferenciam ontologicamente o mundo do jogo (imaginário) e o mundo do jogador (mundo físico).

Retornando à definição de jogos digitais proposta por Salem e Zimmerman (2012), os jogos digitais têm restrições materiais relacionadas aos dispositivos, e cada aspecto do jogo pode ser manipulado de maneira automatizada. Logo, temos duas

dimensões distintas: a ação do jogador e as ações do computador. O jogador age dentro das restrições do computador dentro de sua agência e, por meio das interações com o hardware e *software*, as ações são lidas e executadas pelo computador.

Percebemos que a relação entre hardware/*software* e jogador pode ser complexa. Logo, onde estariam as regras dentro de um jogo? Salen e Zimmerman (2012) não diferenciam onde estariam estas dentro das diversas camadas de um jogo, definindo como um sistema único. Consalvo (2007), aponta que são as regras de um jogo que o distingue dos demais. Já Juul (2005) observa que as regras especificam limitações e *affordances*, ao mesmo tempo em que dão significado às ações dos jogadores.

De acordo com Mosca (2011), muitos autores ligam as regras à coação da mesma forma que ligam regras à simulação. E frequentemente ligam o código à noção de “sistema de regras”. Para o autor, essa discussão precisa ser aprofundada, especialmente ligada a questões filosóficas, de forma que se possa entender o que significam as regras para os jogos. Mosca (2011) utiliza os conceitos de regras descritivas e regras prescritivas para definir duas camadas na criação de jogos.

Mosca (2011) observa que as regras estão no espectro oposto de uma “suspensão voluntária de crença”, pois são elementos da realidade social e não da realidade ficcional – estando, portanto, relacionadas à crença de algo. Para o autor, o indivíduo apenas segue uma regra pois acredita nela. Logo, o conceito de McGonigal (2004) de encenação da crença se relaciona de forma interessante às regras de um jogo.

Imaginemos a situação de um jogo de “polícia e ladrão” entre crianças. A atividade de faz-de-conta tem regras definidas a serem seguidas, onde há pessoas que são classificadas como “ladrões” e outras como “policiais”. Em uma modalidade do jogo, os policiais precisam capturar os ladrões e coloca-los em uma “prisão”, que é um espaço predefinido no local de jogo pelos jogadores. Este espaço não pode ser transposto por “ladrões” que foram capturados, mas “ladrões” livres podem soltar seus companheiros. Todas essas regras precisam ser seguidas para que o jogo funcione corretamente, e todos os jogadores precisam acreditar nelas como verdadeiras, em uma encenação de uma crença.

Agora, imaginemos o jogo “polícia e ladrão” se fosse transposto para um jogo digital. Neste jogo, os participantes seriam alocados como “policiais” ou “ladrões” de forma automática e os ladrões precisariam ser presos em um local chamado “cela”.

Em um jogo tradicional, as pessoas poderiam ignorar as fronteiras da cela e fugir da prisão quando ninguém estivesse olhando (de maneira a trapacear). No entanto, nesse jogo imaginário de computador, o preso não poderia realizar essa ação pois, no código do jogo, quando aquele avatar estivesse preso e fosse “ladrão”, deveria esperar seus colegas de equipe o libertarem.

A partir deste exemplo, podemos perceber que há regras que limitam a atividade de um jogador em um nível de crença (eu não devo sair da cela imaginária pois isso seria quebrar as regras, no caso do jogo tradicional) e em um nível material (eu não consigo sair da cela pois meu personagem não pode fisicamente transpor esta barreira, no caso do jogo digital). É por conta disso que, além de definir os jogos como um conjunto de regras, é preciso saber identificar em qual nível as regras estão. Mosca (2011) diferencia estas como prescritivas e descritivas.

Conforme o autor, as regras descritivas ensinam como atingir um resultado descrevendo seus meios. Já as prescritivas impõem um comportamento a um sujeito que é livre para segui-lo ou não. Se um indivíduo segue uma regra de forma inconsciente, ele está sendo coagido a agir de certa maneira. Regras descritivas estão em um nível ontológico, como as leis da física, enquanto as prescritivas estão no epistemológico, como leis de Estado. As pessoas, conforme afirma Mosca, podem desobedecer a uma lei de Estado (e, em muitos casos, arcar com as consequências que essa ação acarreta, mas sua desobediência continua sendo uma opção), mas os computadores não podem voluntariamente desobedecer ao código de programação.

Por isso, os computadores não seguem regras, já que não podem intencionalmente manipular instruções; eles apenas realizam mudanças de tensões elétricas. De acordo com Mosca (2011) regras inconscientes não existem. Um sujeito pode escolher obedecer ou não estando ciente disso; do caso contrário, isso não é uma escolha. Computadores não tem essa consciência. O valor normativo das regras prescritivas depende do ponto de vista do sujeito, portanto. A noção de materialidade do hardware e *software*, neste momento, é crucial para nosso entendimento do que são regras prescritivas e descritivas, e porque isso importa para a Tese. Sem esta separação, esta definição não seria cabível.

É importante, neste ponto, fazer a diferenciação entre a definição de regras constitutivas e reguladoras de Searle (1975), trazidas anteriormente neste texto. As regras constitutivas são as que precedem o objeto que ela regula dentro do esquema “X é Y em C”, enquanto as regras reguladoras seguem as atividades que elas regulam.

Esses conceitos estão aplicados exclusivamente à definição de um objeto/fato social. Já as regras descritivas e prescritivas trazidas por Mosca (2011) são tipos de crença no real.

Nos videogames é mais difícil de encontrar o limite entre as regras descritivas ou prescritivas. Na maioria das vezes, Mosca (2011) afirma que as regras de um videogame são descritivas: ou seja, existem no sentido de definir as possibilidades dentro de um mundo, limitando as ações dos usuários. Se os jogadores podem escolher desobedecer a essas regras, elas são prescritivas. Logo, voltando ao nosso exemplo do jogo digital fictício de polícia e ladrão, não há regras prescritivas no mesmo – elas se encontram apenas no nível ontológico, do mundo do jogo. Você tem um papel atribuído automaticamente, o qual não pode ser modificado, e não pode escapar de uma cela porque a programação do jogo não permite que isso seja feito. O jogo tradicional conta somente com regras prescritivas, de nível epistemológico, pois cabe aos jogadores atribuírem os papéis e respeitarem os limites da cela (cujo local também é um consenso entre os participantes).

Portanto, as regras descritivas se ligam ao pensamento de Galloway (2006), quando afirma que é importante pensar nos videogames também como sistemas de *software*, capazes de dar respostas limitadas dentro de suas predefinições. Isso porque a existência do código é o que dá vida ao jogo, e é por meio de sua lógica que as ações dos usuários são interpretadas. Definimos que os jogos são, de fato, sistemas de regras, mas que se dividem entre descritivas (relativas ao mundo físico do jogo) e prescritivas (relativas às ações dos jogadores que eles podem escolher realizar ou não). Estas regras também podem ser chamadas de regras “no jogo” e regras “do jogo”, pois uma diz respeito ao que é possível ser feito dentro da realidade ficcional que está sendo apresentada ao jogador, enquanto a outra se refere às regras estabelecidas fora dessa realidade.

Para ilustrar este conceito na prática, vejamos o exemplo apresentado no vídeo “Vivo ou Morto versão CS GO !!!⁵²”. Nele, vários jogadores estão dentro de uma partida de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), cujo objetivo original do jogo de tiro em primeira pessoa é derrotar o time inimigo (divididos entre terroristas e contraterroristas) em mapas diversos. No entanto, os participantes estão reunidos por outro objetivo. No vídeo, eles brincam de “Morto-vivo” com seus avatares, sem

⁵² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NS7UgIWdmiY>> Acesso em 17 jun 2018.

distinção de times. Na brincadeira original, um mestre verbaliza as palavras “morto” ou “vivo” e os participantes precisam sentar ou se agachar logo após ouvirem a palavra “morto”, e se levantar ao ouvirem a palavra “vivo”. Quem fizer a reação errada, fica fora do jogo. Já no *game*, o mestre se encontra na frente de todos os outros, que estão dispostos horizontalmente em um paredão, como a figura 5 demonstra:

Figura 5 – Morto-vivo no CS:GO



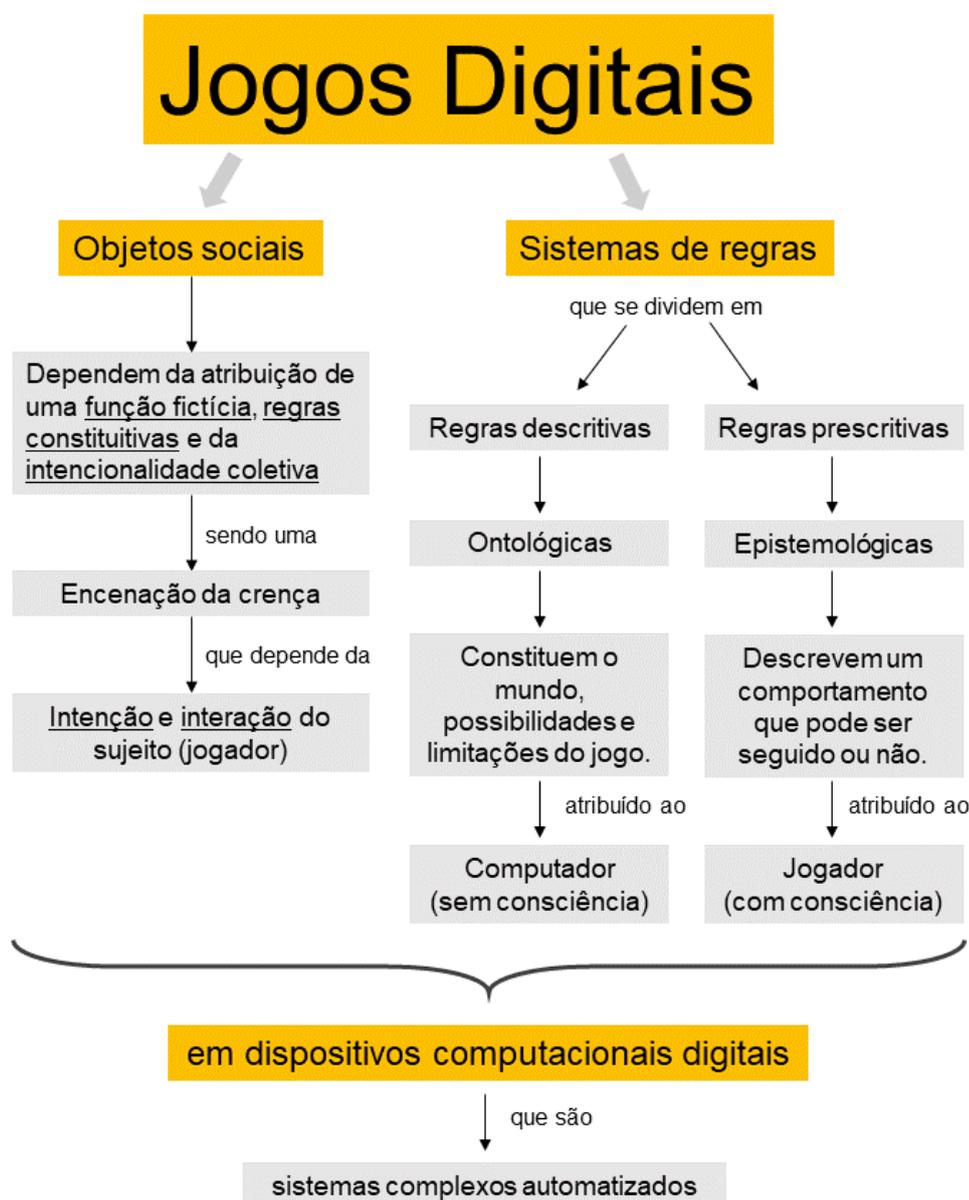
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NS7UgIWdmiY>> Acesso em 17 jun 2018.

O mestre então dá os comandos da brincadeira no *chat* de voz e observa os jogadores no paredão. Seus avatares precisam corresponder à ação de “morto” se agachando e de “vivo” ficando em pé. Em vez de simplesmente saírem do jogo ao errarem a ordem do mestre, este elimina os participantes com um tiro (ou uma série de tiros). Logo, os jogadores utilizam as possibilidades inscritas no mundo ontológico de CS:GO para criar uma atividade lúdica, transcrita da brincadeira originalmente conhecida como morto-vivo. As regras descritivas estão nas possibilidades dos usuários (mover o personagem, atirar, acertar tanto amigos quanto inimigos, interagir com o mundo do jogo, morrer, manejar armas etc.) e as prescritivas estão nas instruções do jogo morto-vivo.

Os jogadores acordaram em seguir regras que não estão na programação do computador e estão cientes delas, podendo, a qualquer momento, parar de segui-las. Essa é a diferença descrita por Mosca (2011) citando David Hume: enquanto as regras

descritivas estão no “é⁵³”, as prescritivas estão no “deveria⁵⁴”. Logo, os usuários são personagens dentro de um mundo que “é” de uma determinada maneira (no sentido de não poderem mudar esta realidade) e, no caso do vídeo do exemplo, “deveriam” agir de acordo com as regras da brincadeira “morto-vivo” (no sentido de poder escolher não seguir uma regra). A partir deste desenvolvimento no raciocínio, podemos definir os jogos digitais da seguinte maneira, representada pela figura 6:

Figura 6 – Definição de jogos digitais



Fonte: a autora (2018)

⁵³ Tradução do original em inglês: “is”.

⁵⁴ Tradução do original em inglês: “ought”.

Conforme a imagem, definimos os jogos digitais tanto como objetos sociais quanto como um sistema de regras em dispositivos computacionais digitais. Como objetos sociais, eles dependem da atribuição de uma função fictícia, de regras constitutivas e da intencionalidade coletiva, onde “X pode ser Y em C”. Para que sejam transpostas as diferenças entre interface do jogo e mundo do jogador, é preciso que exista uma encenação da crença, que depende da intenção do sujeito para que isso seja um jogo e da interação deste para que as ações se desenrolem no mundo fictício.

Ao mesmo tempo, os jogos digitais também são sistemas de regras, que se dividem em regras descritivas – ontológicas, atribuídas ao computador, que executa *inputs* e *outputs* sem consciência e dão limitações e possibilidades ao jogador – e prescritivas – epistemológicas, atribuídas ao jogador, que tem consciência da existência da prescrição de comportamentos que podem ser seguidos ou não. Ainda, estes jogos têm características específicas ao meio digital, sendo então sistemas complexos e automatizados.

A partir desta definição, consideramos também estabelecer fronteiras entre esse e outros conceitos que já foram utilizados em análises de *game studies*. Um deles é o conceito de *gameplay*. De acordo com Sicart (2008), ele é constituído das mecânicas de jogo, pois é composto por métodos criados por agentes humanos ou computacionais para interagir com o mundo do jogo. O autor salienta a importância de não confundir as regras do jogo com as mecânicas dele: as mecânicas dizem respeito às interações dos jogadores com o estado do jogo, enquanto as regras descrevem as possibilidades de interação em um *game*. Regras, portanto, são normativas – e mecânicas são performativas. Mello e Perani (2012) afirmam que as mecânicas são “estruturas ocultas” do jogo: a partir da interação do jogador, elas são ativadas. O conceito de *gameplay* está, portanto, relacionados às mecânicas do jogo com regras como o núcleo do jogo (MÄYRÄ, 2008 apud MELLO E PERANI, 2012). Juul (2005) ainda aponta que o *gameplay* resulta da interação de três aspectos diferentes: (1) as regras do jogo, (2) a busca do jogador pelo objetivo do jogo e (3) as competências e repertório de estratégias e métodos de jogar referentes ao usuário. Iremos analisar as partidas mais adiante, portanto, sob a perspectiva do *gameplay*, que considera tanto as ações dos jogadores quanto dos computadores.

Apesar de adotarmos mais frequentemente o uso das regras na presente Tese e não mecânicas de jogo, isso se deve mais por desejarmos mantermos abertas as possibilidades de interação humano-computador e computador-computador do que

por não ser um conceito adequado. As regras descritivas se encontram no núcleo do jogo, sendo manipuladas pelos jogadores por meio das mecânicas de jogo, de forma a obedecer ou não as regras prescritivas.

Até agora descrevemos como é um jogo digital e quais são as características que podemos atribuir a ele. Vamos voltar ao exemplo do início deste capítulo. No vídeo, Hastad está jogando League of Legends e um colega de equipe começa a prejudicar a partida. No entanto, ele não faz isso mudando as regras descritivas do jogo: ele as utiliza a seu favor para irritar Hastad, engolindo-o com seu personagem e o jogando para os inimigos, fazendo com que ele morra. O que ocorreu neste momento? As regras prescritivas do jogo são claras: as equipes precisam se enfrentar e, com cooperação, vencer o grupo adversário. Este indivíduo, portanto, age de acordo com as regras, mas cria um jogo totalmente novo a partir da desobediência do objetivo principal, que é vencer a partida cooperando com os colegas de equipe. No próximo subcapítulo, iremos explorar este fenômeno, que é chamado de *griefing*.

3.2 Muito além do círculo mágico: o *griefing* dentro das regras do jogo.

Logo no início deste capítulo destacamos algumas ideias de Huizinga (2005) que seriam importantes para nossa concepção do que é um jogo. Para o historiador, as regras seriam parte importante do jogo; tão importantes que, uma vez rompidas, fariam com que a atividade de jogo acabasse. Em sua visão, as regras seriam absolutamente obrigatórias e não permitiriam dúvidas. A partir do momento em que o jogador entra no jogo, ele estaria ingressando em uma espécie de círculo mágico, uma área com fronteiras que separam a vida cotidiana deste espaço que seria de natureza muito particular. A prática é, para Huizinga (2005), sempre lúdica e benéfica.

No entanto, com o desenvolvimento dos *game studies*, foi possível perceber que havia algumas limitações nas teorias do autor, principalmente no que diz respeito ao que define o colapso de um jogo – não mais atrelado à desobediência das regras – e sobre a prática de jogar não ser sempre benéfica. Essas duas asserções fazem parte de uma corrente que critica o conceito de círculo mágico como foi concebido. Assim, para compreendermos melhor a atividade de quebra de regras, precisamos compreender que os jogos e seus jogadores estão inseridos em um ambiente mais complexo que o concebido anteriormente.

Para Crawford (2016), o problema da ideia do círculo mágico e da teoria de Huizinga em geral é que é útil apenas para entender o “jogar”. Enquanto o círculo

mágico pode ser utilizado para compreendermos o que ocorre dentro dele, ele não reconhece, ou tem a capacidade de entender que regras específicas se aplicam a todos os aspectos da vida. Logo, além de os jogos em geral não serem “descolados” da vida cotidiana, também não são a única manifestação social restrita por regras e pelo contrato entre os participantes.

Basta pensarmos, por exemplo, em uma sala de aula. É um ambiente regido por regras, onde normalmente um professor ensina algo aos alunos e ele tem a autoridade de reger o acontecimento, permitir falas etc. No momento em que essas regras são quebradas, encontra-se um distúrbio na aula, mas não necessariamente impede que ela acabe. O mesmo pode ser visto em jogos, inclusive em videogames. Crawford (2016) está correto ao apontar a relevância de existir estudos que forneçam um entendimento sociológico dos videogames, capazes de munir os pesquisadores com um entendimento compreensivo da vida social, localizando os *games* e o ato de jogar como parte de uma tela muito mais ampla.

Ainda que se critique a teoria de Huizinga, não há como negar sua contribuição ao apontar que os jogos possuem regras. No caso dos videogames, conforme Crawford (2016) aponta, os jogadores sempre terão opções restritas definidas pelas limitações das tecnologias, os objetivos dos desenvolvedores e as ideologias por trás deles. Contudo, tudo isso sempre terá o impacto do social, com consequências muito mais amplas que as regras de um jogo, ainda que essas regras pautem muito do que ocorre.

Isso porque os videogames são diferentes entre si, justamente porque tem regras diferentes, e dificilmente terão exatamente as mesmas (CONSALVO, 2007). O social é a força motriz que leva um jogo adiante e garante que os resultados sejam imprevisíveis – especialmente quando se tratam de jogos multijogador, onde diversas pessoas manipulam o resultado final da atividade. A partir disso, iremos discutir essa natureza do jogo, mais especificamente quando é uma prática coletiva.

3.2.1 O jogo é um movimento entre a ordem e o caos

Uma das mais contundentes críticas a Huizinga (2005) acerca de sua noção sobre jogo é a natureza lúdica e benéfica que o caracterizaria. Miguel Sicart (2014) aponta que o jogo nem sempre é esta atividade positiva que os filósofos descreviam: como uma manifestação da natureza humana, ele também pode ser uma atividade perigosa, trazer danos psicológicos e físicos, antissocial e corruptiva.

O jogo pode ser perigoso: pode ser viciante e destrutivo e pode levar a diferentes tipos de prejuízo – lesões físicas, amizades perdidas, colapsos emocionais. O jogo é uma dança entre criação e destruição, entre criatividade e niilismo. Jogar é uma atividade frágil, tensa e propicia a separação. O jogo individual é um desafio a si mesmo, para continuar jogando. O jogo coletivo é o equilíbrio entre atos de egos e interesses, propósitos e intenções. O jogo está sempre à beira da destruição, de si mesmo e de seus jogadores, e é precisamente por isso que ele importa. O jogo é um movimento entre a ordem e o caos. (SICART, 2014, p. 3, tradução nossa)⁵⁵

A partir dessa passagem de Sicart, pensamos na ordem como a intencionalidade das regras e nos momentos em que os jogadores agem conforme as mesmas, e o caos como todas as forças destrutivas que podem existir – sejam elas de ordem técnica (problemas em servidores e na Internet, por exemplo), ou de ordem social (como a quebra das regras, ou o *griefing* em geral). O jogo pode – e normalmente gera – uma série de frustrações nos jogadores, mas não é por esse motivo que o jogo entre em colapso.

Jesper Juul (2013) observa em seu livro, “The Art of Failure”, que os *games* entram em um paradoxo do fracasso: nós normalmente evitamos nos sentirmos fracassados, mas isso é algo que buscamos quando estamos jogando *games*. Quando um jogo é fácil demais, se torna desinteressante para o indivíduo. O autor argumenta que um caminho fácil de se pensar no porquê de o fracasso ser encarado de maneira diferente nos jogos é considerar que os *games* estão fora de nossa esfera cotidiana, não sendo uma atividade séria, e não implicando em perdas significativas para nossas vidas. No entanto, ele também expõe que, na prática, os jogadores constantemente falham em não demonstrar o impacto que estas frustrações acabam trazendo.

Juul (2013) argumenta que o fracasso é parte da experiência de jogo, e é ele que nos faz pensar em novas estratégias de jogo e age como motivador para se melhorar. Ele geralmente ocorre quando um jogador está trabalhando para alcançar algum objetivo, tanto comunicado pelo *game* quanto inventado pelo jogador, e este jogador falha ao tentar atingir esta meta. Quando isto ocorre por conta de nossa

⁵⁵ “Play can be dangerous too: it can be addicting and destructive and may lead to different types of harm – physical injuries, lost friendships, emotional breakdowns. Play is a dance between creation and destruction, between creativity and nihilism. Playing is a fragile, tense activity, prone to breakdowns. Individual play is a challenge to oneself, to keep on playing. Collective play is a balancing act of egos and interests, of purposes and intentions. Play is always on the verge of destruction, of itself and of its players, and that is precisely why it matters. Play is a movement between order and chaos”

ausência de habilidade em completar esta tarefa, muitas vezes a sensação de derrota adquire um senso de justiça: não estive à altura do desafio; logo, preciso treinar mais.

No entanto, se esta falha ocorrer por outros motivos, o fracasso pode ser encarado de outra maneira. Juul (2013) traz como exemplo sua experiência jogando Patapon (SONY, 2007). Após ter perdido uma fase do jogo repetidamente e buscar auxílio em vídeos online, ele descobriu que seu fracasso estava atribuído ao design mal pensado do jogo, que impediu que ele obtivesse os requisitos necessários para passar desta fase específica. A partir deste momento, a “culpa” pelo fracasso recaiu sobre os desenvolvedores.

O autor não traz exemplos de jogos multijogador neste sentido, mas podemos pensar no próprio exemplo trazido na abertura deste capítulo. Hastad, ao começar a ser prejudicado pelo colega de equipe que repetidamente jogava seu personagem em direção aos inimigos, expressou sua frustração de maneira extrema, proferindo palavrões e gritando. A falha em atingir o objetivo que seria vencer a partida estava sendo atribuída, neste caso, ao jogador que estava prejudicando sua performance.

Logo, quando o motivo atribuído ao fracasso é “externo” ao jogador (ou seja, não depende de suas habilidades), a perda é encarada de maneira diferente. No caso de Juul (2013), a descoberta de uma falha no jogo fez com que ele se sentisse melhor sobre o fracasso; no caso de Hastad a interferência de outro colega de equipe fez com que ele se sentisse extremamente frustrado, pois não poderia tomar nenhuma atitude acerca do fato naquele momento. Logo, o jogo nem sempre é uma atividade benéfica, e pode evocar emoções de frustração, tristeza e raiva.

Conforme foi visto anteriormente, os jogos são sistemas de regras. Sicart (2014) reforça esta ideia, afirmando que as regras são instrumentos formais que permitem a criação e a identificação compartilhada de contextos de jogo. Assim como defendemos anteriormente, Sicart aponta que elas são apenas parte do que constitui o jogo – e não o fator mais importante. Jogadores e a vontade de engajar nesta atividade são necessárias. O mais importante de tudo é a afirmação de que elas não são sagradas: vistas antes como o elemento imutável no conceito, pontos de vista mais modernos sobre o tema veem as regras como mais flexíveis e interpretativas. O pesquisador ainda afirma que discutir e interpretar regras são atividades cruciais para a atividade de jogo, consolidando o contexto.

Em jogos digitais, esta negociação pode resultar em mudanças nas regras descritivas e prescritivas dos jogos e em novas formas de jogar. Conforme visto

anteriormente, as pessoas podem criar novos contextos dentro de jogos com regras descritivas já definidas, adicionando prescritivas. Outro exemplo que cabe lembrar é o ocorrido no Terceiro Campeonato Internacional de Dota 2. O episódio, conhecido como “Fountain Hook”, ocorreu durante a semifinal, na partida entre os times Na’Vi e TongFu⁵⁶. Os jogadores da Na’vi estavam perdendo rapidamente o controle do jogo e, em uma medida desesperada, tentaram explorar uma mecânica para desequilibrar o time adversário. Danylo “Dendi” Ishutin estava jogando com o personagem Pudge, e Clement “Puppey” Ivanov com Chen.

Pudge tem uma habilidade chamada “Gancho de Carne”, que fiska os oponentes à distância, trazendo-os próximo do personagem, que então imobiliza o herói que foi fiscado. Já Chen tem uma habilidade de teletransporte, por meio da qual ele seleciona um colega de time e direciona para a base aliada. O que os jogadores fizeram durante a partida foi utilizar o “Gancho de Carne” nos adversários, fiska o oponente e, em um momento exato, utilizar a habilidade de teletransporte de Chen para levar Pudge e o adversário para a base aliada – que, por sua vez, causa dano massivo, causando a eliminação quase instantânea do inimigo.

O grande problema da exploração destas habilidades é que o teletransporte de Chen somente é capaz de transportar a unidade aliada; mas, com o “Gancho de Carne”, o adversário era puxado junto, não importava a distância que estivesse no mapa. A combinação foi feita mais sete vezes na partida, e a reação do público era eufórica, pois este feito foi considerado inédito e impossível de ser feito antes.

A habilidade dos jogadores, neste caso, ocasionou na exploração de uma mecânica de jogo que, apesar de permitida, era tão difícil de ser executada (pois requeria um tempo de ação muito específico) que não havia sido levada em consideração pelos desenvolvedores desde a criação de Dota 2. No entanto, após o ocorrido, a Valve optou por retirar esta mecânica. Este exemplo demonstra que as regras de um jogo não são inquestionáveis ou imutáveis. O espaço de negociação ao qual Sicart se refere acaba por consolidar o jogo e definir quais práticas precisam ser mantidas e quais retiradas. No entanto, mesmo considerada uma regra abusiva de certa maneira, não foi motivo de desclassificação da Na’Vi, pois estava dentro das regras descritivas do jogo – ela apenas não parecia possível do ponto de vista de habilidade.

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=350&v=d6H-HEpnlk8> Acesso em 26 de jun de 2016.

Nem sempre a negociação das regras se dá de forma pacífica, como ocorreu no Campeonato Internacional de Dota 2. Por vezes elas podem acontecer durante os jogos, na forma de sua transgressão. Mia Consalvo (2007) realizou estudos aprofundados acerca de práticas deste tipo. Conforme a autora, os jogadores possuem a opção de seguir as regras, ou recusarem-nas, mesmo que secretamente. No estudo de Consalvo (2007), foram investigadas as práticas de *cheating*, ou trapaça, na qual os usuários se valem de estratégias para burlar as regras do jogo. Estas trapaças, no entanto, envolvem sempre um certo nível de *hacking*, mudança no código do jogo em si, ou outras atividades não permitidas nas regras descritivas originais. Nos jogos individuais, a trapaça adquire significados diferentes dos *multiplayer*.

No primeiro caso, muitas vezes os jogadores buscam as trapaças para facilitar seu próprio jogo – como o uso de códigos para ganhar mais dinheiro em *The Sims* (EA GAMES, 2000), por exemplo –, ou se divertir com outras possibilidades, como inserir um cão voador digitando o código “WOOF WOOF” em *Age of Empires* (MICROSOFT, 1997). Além disso, estas trapaças já estão inseridas no código do jogo, sendo permitidas.

No entanto, ao nos voltarmos aos jogos multijogador, as trapaças geralmente visam vantagens para o jogador sobre o(s) adversário(s). Em *Counter-Strike*, por exemplo, uma das formas de se trapacear é instalar componentes no jogo que permitem que os adversários sejam vistos através de paredes, o que claramente concede vantagem a quem quebra as regras. Em *Dota 2*, o usuário pode configurar “macros”, ou seja, combinações de comandos após pressionar apenas um botão. No entanto, isto não é permitido em partidas competitivas profissionais ou amadoras e, em caso de detecção, ocasiona na desclassificação do time. Recentemente, o uso de macros rendeu ao time peruano *Thunder Predator* este destino. Um dos jogadores explorou esta funcionalidade em partidas da etapa qualificatória da América do Sul para o campeonato internacional de 2018, o que ocasionou na expulsão de seu time⁵⁷.

Consalvo (2007) observa que as práticas de *cheating* podem gerar novas formas de jogo, mas também podem ser parte de comportamentos tóxicos de jogadores. Assim, o motivo das trapaças pode mudar dependendo do indivíduo, do jogo e de tantos outros fatores contextuais. O ato de transgredir as regras nos exemplos apresentados nem sempre causam o colapso do jogo em si. As regras dos

⁵⁷ Disponível em: <http://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4447539/apos-denuncia-de-trapaca-thunder-e-desclassificada-da-qualificatoria-do-ti8> Acesso em 26 de junho de 2018.

jogos são muito importantes para defini-los, mas a manipulação dessas regras diz mais ainda sobre as pessoas que estão jogando.

3.2.2 A ética dos jogadores e a ética dos computadores

Nossa posição a respeito dos jogos digitais visa levar em consideração não apenas a sociabilidade, mas também a materialidade do *software* e *hardware*. Nos apoiamos em Galloway (2015) quando defende que, para se entender os videogames, é preciso compreender como a ação existe no *gameplay*, com uma atenção especial para as tantas variações e intensidades. As pessoas se movem quando jogam no computador, ou em *consoles*, executando ações, utilizando a fala, entre outras ações.

Entretanto, as máquinas também agem, tanto em resposta às ações executadas pelo usuário quanto independentemente delas. Para Galloway, é importante pensar nos videogames também como sistemas de *software*, capazes de dar respostas limitadas dentro de suas predefinições. Isso porque a existência do código é o que dá vida ao jogo, e é por meio de sua lógica que as ações dos usuários são interpretadas. Portanto, as pessoas podem agir dentro das limitações do *software* e das regras e, ainda assim, quebrar o contrato definido entre os jogadores, sem que isso acabe com o jogo em si.

Discorreremos anteriormente sobre as diferentes práticas de trapaça e como isso pode ser utilizando tanto para diversão quanto para se ter vantagem sobre os outros jogadores. Os *softwares* dos jogos contam com diversas barreiras para inibir essa prática e, ainda que seja difícil detectar as trapaças em alguns casos, é possível bloqueá-las no código do jogo. Com os comandos certos, o computador é capaz de saber quando o jogador está agindo acima das regras. No entanto, o que ocorre quando um jogador atua dentro das regras previstas em um jogo e mesmo assim realiza práticas que são abusivas? De que forma o computador poderia detectar algo que em seu próprio código é sinalizado como permitido?

De acordo com Galloway (2015), os computadores possuem uma ética própria, e sua programação é baseada em cálculos. A ética dos computadores dita os princípios de uma prática, mas é diferente do que é ético para as pessoas, algo definido pelos princípios morais humanos. Ou seja, o que fazemos com os computadores está em correlação com a nossa ética. Tal fato, em um jogo computacional, precisa ser considerado. A exemplo dos jogos League of Legends e

Dota 2, nossos objetos de estudo, há muitas possibilidades de um jogador abusar de habilidades previstas nas regras do jogo.

Atualmente, é impossível para o *software* saber se é uma jogada mal-intencionada ou não, pois não quebra barreiras do código. É nesse ponto que entra o fator humano. Em ambos os jogos existe um sistema de denúncias (ou *reports*, em inglês), onde os próprios membros da comunidade avisam ao sistema que há indivíduos agindo em não conformidade com a ética humana e com o que foi combinado nas regras implícitas de cada *game*.

Nos estudos relacionados as regras do jogo de Salen e Zimmerman (2004), os autores indicam que há três níveis de regras relacionadas: as regras matemáticas centrais, as operacionais (aquelas que os jogadores precisam cumprir), e as implícitas. Foo e Koivisto (2004) ainda adaptam essas noções de regras para: “Lei do Código”, ou o que é permitido pelo código do programa; regras encontradas nos Termos de Serviço ou manuais que acompanham o título do jogo; e as regras implícitas, que são definidas de forma mais solta, e englobam regras de etiqueta e sociais específicas dos *games*. A questão problemática é justamente quando os usuários resolvem, dentro dos limites da “Lei do Código” e das regras existentes nos manuais, desrespeitar aquelas que estão implícitas.

Colocando as classificações de Salen e Zimmerman (2004) e Foo e Koivisto (2004) em perspectiva com a separação de regras descritivas e prescritivas de Mosca (2011), podemos compreender que as regras matemáticas centrais e as operacionais dos primeiros autores, e a “Lei do código” dos segundos, se encaixam na categoria de regras descritivas – pois, teoricamente, há impedimentos no código para as ações dos jogadores. É nessa esfera que o correm as atividades de *cheating*.

Já as regras implícitas são aquelas prescritivas: os jogadores sabem que em Dota 2 e League of Legends o objetivo é destruir a base adversária, valorizar o trabalho em equipe, ser gentil com todos, ter paciência com os colegas; mas eles escolhem agir ou não de acordo com as regras. É neste âmbito que surgem jogadores que subvertem as regras do jogo e passam a ter outros objetivos, os quais normalmente envolvem estragar propositalmente o jogo alheio. A esta prática se dá o nome de *griefing*.

De acordo com Mulligan e Patrovsky (2003), um *griever* é um jogador que busca a satisfação não em jogar conforme os objetivos propostos, mas sim realizando atos que prejudicam a diversão de outros jogadores. Entre estes atos encontramos a

utilização de ofensas, provocações e outros recursos mais específicos, como o *spamming* e a *trollagem*. Hess (2013) define o *spamming* como a geração e envio de enormes quantidades de texto (que por serem tão grandes perdem ou sentido se algum dia tiveram algum) que se tornam irritantes justamente por não cessarem. Em exemplo disso é copiar e colar uma mesma frase muitas vezes no *chat* de algum jogo. Já a *trollagem* define um conjunto de atividades realizadas pelos jogadores com a intenção de perturbar os demais usuários e fomentar conflitos, e estes objetivos podem ser alcançados de diversas formas. Um exemplo é ridicularizar uma pessoa perante uma comunidade mais ampla, de forma a desmoralizá-la (FRAGOSO, 2014b).

Para Foo e Koivisto (2004), as chaves para essa definição são que o ato do *griever* é intencional e ele se diverte com isso, e tem como efeito fazer com que outros jogadores aproveitem menos a experiência. No meio online, esses indivíduos tornam a experiência de jogo alheia muito desagradável, dolorosa e até traumática (FRAGOSO, 2014b). Consalvo (2007) observa que, para os *griefers*, o prazer do jogo reside na reação dos outros, aqueles que estão sendo prejudicados.

Ainda conforme Foo e Koivisto (2004), as principais formas de *griefing* são categorizadas por: intimidação, imposição de poder, trapaça e ganância⁵⁸. É importante salientar que estas categorias são construídas em um estudo sobre MMORPG⁵⁹ – mas, conforme será demonstrado no próximo subcapítulo, elas também se encaixam no gênero RTS⁶⁰. Fragoso (2014b), ainda adiciona uma quinta categoria, a do deboche, oriunda de sua pesquisa com jogadores brasileiros. Muitas vezes o *griefing* pode se encaixar em mais de uma categoria ao mesmo tempo. Já o *spamming* e a *trollagem*, apresentados anteriormente, podem estar presentes em qualquer uma dessas categorias. O quadro 6 a seguir apresenta a definição de cada uma e um exemplo de onde é predominante.

⁵⁸ As traduções para esses termos em português estão no texto de Fragoso (2014), e correspondem, em seu original, a “*harassment, power imposition, scamming and greed play*”.

⁵⁹ Os MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) são grandes mundos online onde milhares de jogadores podem criar um personagem, competir e interagir com outros jogadores de diversas maneiras, dentro do mesmo ambiente virtual, sem limitações de tempo e espaço. Os MMORPGs podem ser jogados em diversas plataformas, como em computadores pessoais (PC), Playstation, Xbox ou smartphones, dependendo do foco do desenvolvedor (KUSS, et al., 2012).

⁶⁰ A sigla RTS corresponde à sigla (*Real-Time Strategy*). O gênero de jogo RTS surgiu na década de 90, ele pode ser visto como uma forma simplificada de simulação militar. Os jogadores devem lutar para juntar recursos que estão espalhados pelo mapa, criar uma economia, construir exércitos e enviar suas tropas para combater o adversário em tempo real (BURO, 2003).

Quadro 6 - Formas de *griefing*

Forma de <i>griefing</i>	Definição	Exemplos
Intimidação	Objetivo de causar sofrimento emocional com o uso de insultos, spam intencional, intrusão espacial, interrupção de eventos, perseguições e ameaças. Ele se torna claro quando um jogador ou mais pede que o outro pare com seu comportamento, mas este não obedece e continua (FOO E KOIVISTO, 2004).	Repetidamente escrever no <i>chat</i> /falar ofensas racistas ou sexistas, emular ações ofensivas (como, por exemplo, estupro contra personagens) (FOO E KOIVISTO, 2004).
Imposição de poder	A imposição do poder normalmente não é vista como <i>griefing</i> . Está atrelada ao ato de assassinar o oponente sem que isso cause benefício ao <i>griefer</i> , e/ou se estiver acompanhada de abuso verbal, e/ou o ato é repetido muitas vezes, e/ou faz uso de brechas no jogo e/ou impede com que o alvo escape de uma morte certa (FOO E KOIVISTO, 2004).	Em ambientes <i>PvP</i> de <i>MMORPGs</i> , ressuscitar um personagem apenas para mata-lo e, repetidamente realizar estas duas ações. Este ato não dá vantagens ao <i>griefer</i> , ele é apenas realizado para a imposição do poder (FOO E KOIVISTO, 2004).
Trapaça	De acordo com Foo e Koivisto (2004), dentro das regras, ela pode aparecer na forma de golpes e promessas quebradas, bem como por meio da falsidade da identidade. Fora das regras, destacamos a noção de trapaça de Consalvo (2007), de manipulação do código para obter vantagens – mas neste caso, com outro objetivo: estragar o jogo alheio.	Jogadores fazem uma espécie de trato para trocarem itens fora de um jogo, mas este não é cumprido por um deles, se tratando de um golpe (FOO E KOIVISTO, 2004).
Ganância	O objetivo do jogador é se beneficiar, mesmo que isso irrite outros a seu redor. O indivíduo fará de tudo para ganhar, mesmo que isto acabe com o espírito do jogo.	O ato de “ninjar” um saque ⁶¹ ; ganhar benefício roubando o assassinato de outro jogador; monopolizar áreas de um jogo, evitando que outros acessem e – por consequência, se beneficiando dos itens, experiência e outros aspectos daquele local.
Deboche	Tomada de poder às avessas, ridicularizando a si próprio com estigmas que deveriam ser vistos como insultos. Jogador finge ser mais ignorante do que realmente é (FRAGOSO, 2014b)	“Cometer erros de ortografia ou gramática deliberadamente [...]; ameaçar denunciar outros jogadores por racismo; cometer suicídio em meio a batalhas; jogar mal de propósito e fingir que não entende as instruções recebidas ou o combinado com outros jogadores de seu time (FRAGOSO, p. 142, 2014b)”.

Fonte: FOO E KOIVISTO (2004), FRAGOSO (2014), CONSALVO (2007) adaptado pela autora (2018).

⁶¹ Traduzido do inglês “*ninja looting*”, mas também sendo uma expressão comumente utilizada entre os jogadores brasileiros. Este ato corresponde a roubar itens oriundos do assassinato de monstros que são de direito de outro jogador no final de batalhas.

Este é um ponto importante que foi observado por Fragoso (2014b). A existência de um comportamento típico brasileiro: a “huezagem”. Em sua pesquisa, a autora notou que há um grupo de jogadores que não é necessariamente fixo ou organizado de antemão, mas se identifica entre si por suas práticas de *griefing* ou *trollagem*, por exemplo. Esse comportamento tem, muitas vezes, o objetivo de deboche como principal. Estas pessoas são identificadas como HUEs, e seus atos são categorizados como huezagem. Esta expressão é atribuída inicialmente aos jogadores brasileiros de *Ragnarok Online*, onde eles procuravam por pessoas de mesma nacionalidade perguntando no *chat* público “BR?” e passavam apenas a se comunicar em português, causando irritação em jogadores de outros países.

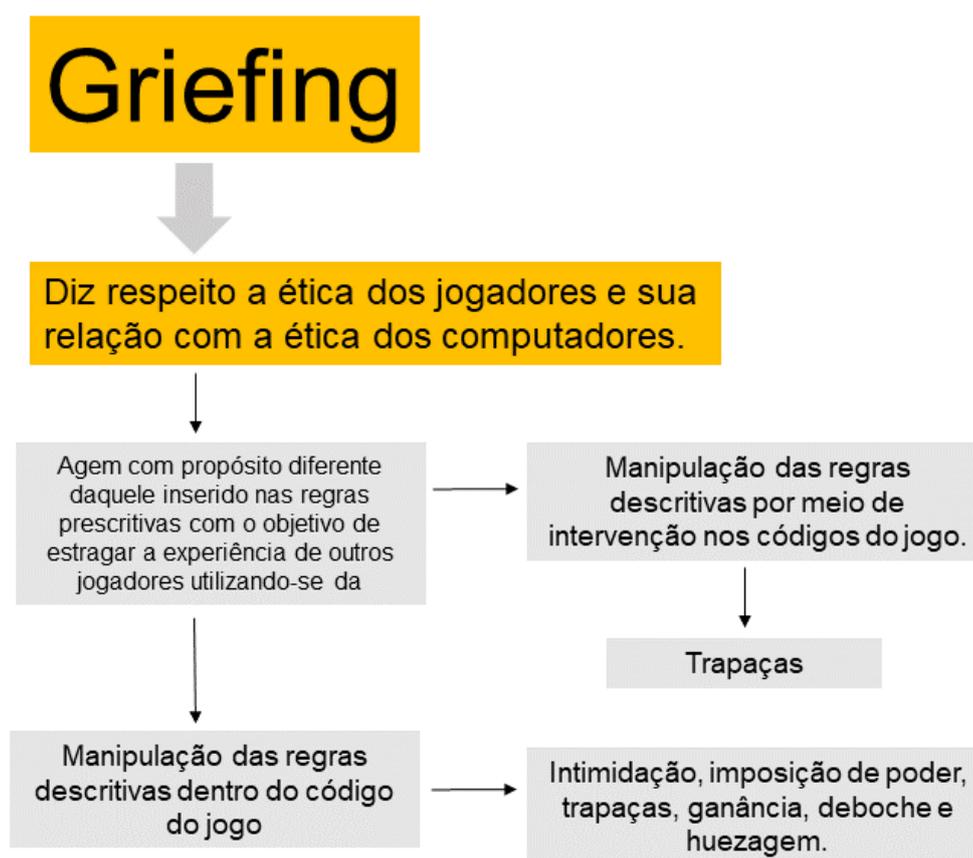
Entre as ações de *griefing* desse grupo, encontram-se: ameaçar denunciar outros jogadores por racismo, cometer suicídio, jogar mal de propósito ou fingir que não entende as instruções passadas pelo time por uma suposta falta de dominância na língua que está sendo falada (FRAGOSO, 2014b). Apesar de ser atribuída especificamente aos jogadores brasileiros, é possível verificar a huezagem em outras nacionalidades; iremos explicitar algumas destas atividades no próximo subcapítulo, onde traremos exemplos dessa ocorrência nos jogos *League of Legends* e *Dota 2*.

Foo e Koivisto (2004) ainda pontuam alguns desafios tanto para os jogadores, quanto para a manutenção dos jogos em si. As vítimas destes atos normalmente consideram que é difícil se opor ao *griefing* ou se defenderem. Além disso, os desenvolvedores dos jogos normalmente se importam mais em encontrar aqueles que trapaceiam por brechas no código do que investigar a prática do *griefing* que ultrapassa essas fronteiras. Isso porque o *griefing* costuma ser extremamente subjetivo, e o que pode ser considerado abuso de habilidades em um jogo, pode ser uma tática em outro, pois as regras são diferentes. Ainda conforme os autores, há atos mais fáceis de prevenir que outros como, por exemplo, inserir filtros de palavras ofensivas ou opções de ignorar os jogadores mal-intencionados. Contudo, outros tipos de *griefing* são mais difíceis de prever, como atividades que dependem da confiança do *player*. Ou seja, das regras prescritivas do jogo.

Logo, percebemos que há uma carga subjetiva imensa quando se lida com o *griefing*, pois seus atos muitas vezes não são facilmente detectáveis pelo código desenvolvido para o jogo. As máquinas operam de uma forma diferente daquela encontrada na mente humana, depende de cálculos e instruções muito precisas

(inclusive muitas vezes pouco flexíveis). Por conta disso, as nuances encontradas nas relações entre os jogadores somente podem ser julgadas pelos próprios indivíduos envolvidos na atividade. É por isso que é importante compreender a relação existente entre a ética dos computadores e dos jogadores. Enquanto a ética dos computadores corresponde às regras ontológicas do jogo, estabelecendo as possibilidades de atuação, a ética dos jogadores é muito mais complexa, pois envolve o livre arbítrio para escolher jogar dentro das regras ou não. A figura 7 expõe a definição de *griefing* assumida para a presente Tese.

Figura 7 – Definição de Griefing



Fonte: a autora (2018).

A partir da figura, sintetizamos que a prática de *griefing* diz respeito à ética dos jogadores e sua relação com a ética dos computadores. As limitações dos jogos não foram feitas para serem exploradas de maneira negativa na maioria das vezes; as mecânicas são feitas para que seja possível jogar e cumprir os objetivos do jogo. No entanto, há jogadores que manipulam esta ética, ou seja, as regras descritivas dos

jogos para estragar a experiência dos outros, estando com um objetivo diferente daquele descrito nas regras prescritivas. Isso pode ser feito com a manipulação das regras descritivas por meio da manutenção do código do jogo, o que configura em uma trapaça.

Outra maneira, e a mais explorada na presente Tese, é a manipulação dessas regras dentro dos limites do código. Tomemos como exemplo a situação de *Hastad*. O jogador de seu time utiliza uma habilidade do próprio personagem para prejudicá-lo. Isto não pode ser configurado como trapaça no sentido dito por Consalvo (2007), pois está na “Lei do código”. Logo, é um artifício utilizado com o objetivo de estragar a experiência do colega de time, matando-o diversas vezes sem que isso se configure em uma ação fora das regras do jogo.

Buscamos, neste capítulo, definir e reconhecer a atividade de *griefing* no contexto dos jogos digitais. Para chegar às constatações apresentadas, foi preciso definir o que são jogos digitais, levando em consideração tanto o espectro social quando o fato de eles serem sistemas de regras. Enquanto objetos sociais, existe a dependência da atribuição de uma função fictícia, de regras constitutivas e da intencionalidade coletiva. A interface do jogo e do mundo do jogador têm discrepâncias entre si, que são transpostas pelo sujeito pela encenação da crença: é apenas pela intenção do sujeito que um jogo digital é um jogo. Como sistema de regras, se divide em descritivas (ontológicas) e prescritivas (epistemológicas). As primeiras dão limitações às possibilidades de atuação dos jogadores; enquanto as segundas limitam apenas no sentido de o jogador escolher segui-las ou não.

A partir disto, verificamos que a definição de *griefing* precisa necessariamente ter em conta o sistema de regras descritivas e prescritivas, que passam a ser manipuladas pelos jogadores com o objetivo de estragar a experiência alheia. Isso significa que há uma ética dos jogadores e dos computadores, que são diferentes entre si. Os desenvolvedores buscam criar uma ética para os computadores seguirem que buscam tornar viável o cumprimento dos objetivos de um jogo digital. Os *griefers* manipulam essa ética e materializam isto de diferentes formas, seja por meio da intimidação, imposição de poder, trapaça, ganância ou deboche. Vimos nos exemplos de *Dota 2* e *League of Legends* que há diversas brechas na ética do computador que permitem a realização as diversas maneiras de *griefing*.

Sendo o código uma linguagem, a realização da violência por meio do jogo é também uma maneira de exercício de poder. A manipulação deste para fins de *griefing*

pode, muitas vezes, passar imperceptível para o próprio sistema de *software*, se tornando uma violência invisível – o que relaciona estas práticas diretamente à violência simbólica. Quando isto ocorre contra mulheres, podemos afirmar que há uma tentativa de expulsar as jogadoras destes espaços exclusivamente masculinos, abalados pelas reivindicações das mulheres, que buscam seu lugar. Quando o poder se encontra em xeque, é neste momento que as estratégias de violência – mais ou menos visíveis – são utilizadas por quem exerce a dominação sobre o outro. No próximo capítulo, iremos apresentar a metodologia de pesquisa que busca investigar mais destas manifestações de violência contra a mulher por meio do *griefing* nos jogos League of Legends e Dota 2.

4 A ESCOLHA DOS HERÓIS: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Resgatando o nosso problema de pesquisa, que é como ocorre a violência simbólica de gênero em jogos *online multiplayer* no Brasil, mais especificamente em League of Legends e Dota 2, o presente capítulo tem como objetivo abordar e descrever os procedimentos metodológicos utilizados para a análise. Entre os objetivos principais, temos a investigação de como se dá a violência nesses jogos em termos gerais e compreender como se dão as relações entre os jogadores do gênero masculino e feminino durante partidas destes dois jogos. Este capítulo é dividido em três seções: descrição dos objetos de pesquisa; metodologias de referência no campo de estudo e procedimentos metodológicos da Tese.

4.1 Descrição dos objetos de pesquisa

Para buscar as respostas aos problemas de pesquisa, foi preciso delimitar o ambiente onde a investigação se daria. A violência contra a mulher nos *games* pode ocorrer em diversas esferas e em jogos diferentes, como vimos nos capítulos anteriores. A violência *in-game*⁶² entre os jogadores homens e mulheres, entretanto, pode ser observada de maneira mais evidente em jogos online *multiplayer*. Por isso, fizemos uma observação preliminar de alguns títulos que poderiam render análises frutíferas, onde poderíamos coletar dados relacionados ao tema.

Logo, os jogos escolhidos teriam que cumprir os seguintes critérios: a) alta popularidade (constatada tanto por meio do número de jogadores ativos); b) ser online, *multiplayer* e com modos de jogo em times formados por meio de um sistema de *matchmaking*; c) ter a possibilidade de comunicação verbal via *chat* escrito e/ou sonora; d) não possibilitar trapaças ou *mods*, ou, ao menos, ter políticas rígidas em relação a essa questão; e) não estar mais em fase de testes, ou acesso antecipado.

A alta popularidade indica que os jogos a serem analisados têm aceitação e representatividade no meio em que estes sujeitos estão inseridos. O fato de muitas pessoas jogarem demonstra a presença de uma comunidade sólida e a importância deles na vida destas pessoas. Por conta disso, buscaremos informações sobre o número de usuários ativos, número que apresenta quantos indivíduos jogam o *game*.

⁶² Referente ao que ocorre dentro do jogo em si.

O fato de o jogo ser online e *multiplayer* é importante, haja vista que buscamos entender a relação entre os jogadores *in-game*. Se fôssemos escolher *games* onde não há interação entre diferentes indivíduos, não poderíamos responder a nossos objetivos de pesquisa, que circundam a relação entre homens e mulheres e a violência simbólica que ocorre quando estas pessoas estão jogando. A esfera do *online* possibilita que possamos observar partidas jogadas independentemente do local no país – caso contrário, teríamos que fazer observações *in loco*, restringindo nossas possibilidades de análise e tirando o fator não-participativo, o que interferiria no comportamento das pessoas jogando.

Buscamos encontrar a forma menos intromissiva possível de observação. A formação de times também é importante, pois notamos a partir de pesquisas anteriores que os jogadores podem de fato até estragar o jogo de seus companheiros de equipe por motivações diversas. O sistema de *matchmaking* garante minimamente que jogadores de mesmo nível sejam colocados nos times, o que torna a relação entre as pessoas mais isonômica e reduz conflitos por habilidade. Há falhas, como o fato de um jogador mais experiente usar contas denominadas pelos jogadores como *smurf*, ou seja, que não são sua principal e podem não condizer com as reais habilidades. É possível também comprar contas de terceiros com níveis maiores, ou então que outras pessoas joguem na conta de alguém. Estes problemas são considerados e endereçados na análise.

Por meio de nossa própria experiência inserida nos jogos multijogador online e a partir de pesquisas anteriores sobre violência contra a mulher nos *games* já citadas nos capítulos anteriores (p. ex., FORTIM E GRANDO, 2013; BREHM, 2013; KUZNEKOFF E ROSE, 2012), notamos que quando os jogos ocorrem em times, o comportamento hostil com as mulheres não é apenas por parte da equipe adversária; e sim, muito frequente, no time em que essas pessoas estão inseridas. Por conta disso, os jogos escolhidos precisariam necessariamente de ferramentas *in-game* que permitissem a comunicação verbal entre os jogadores (seja via *chat* de texto ou voz) – pois, mesmo que se busque analisar as pistas não-verbais (como uso das regras do jogo para a prática do *griefing*, por exemplo), tal comunicação auxilia na construção do cenário contextual como um todo.

Outro ponto importante é o fato de o objeto de pesquisa escolhido não possibilitar trapaças ou *mods*, ou pelo menos, possuir uma política rígida e um controle evidente acerca destas (algo que pode ser constatado por meio de discussões de

jogadores em fóruns, ou pelas políticas da empresa que produz o jogo, por exemplo), pois se visa compreender as estratégias de violência simbólica por meio do uso dos recursos permitidos no jogo.

Em relação ao último critério, ele diz respeito ao fato de os jogos não estarem mais em fase de testes ou acesso antecipado (quando apenas um grupo de pessoas pode acessar o *game*): isso indica que eles são estáveis, ou seja, apesar de contarem com atualizações periódicas, já atingiram uma maturidade no que diz respeito à estabilidade das regras principais, contam com menos erros e *bugs* devido ao fato de já estarem estabelecidos no mercado.

Estes aspectos foram observados jogando os títulos e verificando se todos os critérios seriam atingidos. Outro ponto também precisa ser levado em consideração: a familiaridade com os jogos apresentados. Isso facilitaria na análise e interpretação dos dados por já conhecermos as regras e particularidades de cada título. Os próximos segmentos serão dedicados a explicar as regras e possibilidades dos objetos de estudo escolhidos, Dota 2 e League of Legends.

4.1.1 Dota 2 e League of Legends

Neste subcapítulo, apresentaremos os dois objetos de estudo na ordem dos requisitos de pesquisa enumerados anteriormente, para fins de organização. Objetivamos, dessa maneira, inserir o leitor nas regras de funcionamento dos jogos e, ainda, justificar a escolha dos objetivos de acordo com os requisitos.

a) Alta popularidade

Os jogos Dota 2 (Defense of the Ancients 2), desenvolvido pela Valve, e League of Legends (LoL), desenvolvido pela Riot Games, pertencem ao gênero de *Real-Time Strategy* (RTS), e são os mais populares atualmente nesse segmento. Em números oficiais divulgados no final de 2016, LoL contava com mais de 100 milhões de usuários ativos por mês⁶³. Já o Dota 2 obteve, em junho de 2017, mais de 12 milhões de usuários ativos, e este número reduziu para 9 milhões em novembro de 2019⁶⁴.

⁶³ Disponível em: < <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-League-of-legends-has-100-million-monthly-players/#72bfd3a65aa8>>. Acesso em 20 jul. 2017. Estes foram os últimos números divulgados pela empresa, informação foi verificada novamente em novembro de 2019 e não havia informações oficiais mais atualizadas.

⁶⁴ Disponível em: <<http://br.dota2.com>>. Acesso em 21 set. 2018.

Há duas justificativas para essa diferença de público: para jogar LoL são necessários requisitos mais baixos de hardware e *software* que em Dota 2⁶⁵. Além disso, a curva de aprendizado de Dota 2 é maior, sendo mais complexo que LoL. É possível observarmos essa diferença nas páginas oficiais dos *games*: no primeiro, há apenas guias da comunidade, ou seja, não há um manual oficial⁶⁶. No site de LoL é possível inclusive acessar o “Guia do Novo Jogador”, com o passo a passo para se iniciar a jogar⁶⁷.

Apesar dessa amplitude em relação ao tamanho do público de cada jogo, onde claramente League of Legends é o mais popular, quando se observa o cenário competitivo, Dota 2 é o líder em premiação. No The International 2019, campeonato mundial mais importante do jogo, a premiação total chegou na marca dos 34 milhões de dólares⁶⁸, o maior valor da história dos campeonatos competitivos de *e-sports*. O equivalente em League of Legends, o LoL 2018 World Championship, contou com a premiação de 6 milhões de dólares⁶⁹. Ainda, os campeonatos regionais de Dota 2 estão entre os que tem maior premiação entre os *e-sports* em geral, conforme figura 8 a seguir:

⁶⁵ Para requisitos em League, ver: <<https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752654>>. Acesso em 24 jul. 2017.

Para requisitos em Dota 2, ver: <http://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?l=portuguese>. Acesso em 24 jul. 2017.

⁶⁶ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/570/guides>> Acesso em 24 jul. 2017.

⁶⁷ Disponível em: <<http://gameinfo.br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/new-player-guide/>>. Acesso em 24 jul. 2017.

⁶⁸ Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/tournaments>>. Acesso em 05 nov. 2019.

⁶⁹ Idem acima.

Figura 8 – Maiores premiações nos e-sports nos últimos anos

1.	The International 2019	\$34,330,069.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
2.	The International 2018	\$25,532,177.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
3.	The International 2017	\$24,687,919.00	Dota 2	18 Teams	90 Players
4.	The International 2016	\$20,770,460.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
5.	The International 2015	\$18,429,613.05	Dota 2	16 Teams	80 Players
6.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo	\$15,287,500.00	Fortnite		100 Players
7.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo	\$15,100,000.00	Fortnite	50 Teams	100 Players
8.	The International 2014	\$10,931,103.00	Dota 2	14 Teams	70 Players
9.	LoL 2018 World Championship	\$6,450,000.00	League of Legends	24 Teams	130 Players
10.	LoL 2016 World Championship	\$5,070,000.00	League of Legends	16 Teams	86 Players
11.	LoL 2017 World Championship	\$4,946,969.00	League of Legends	24 Teams	128 Players
12.	Fortnite Fall Skirmish Series - Clubs Standings	\$4,000,000.00	Fortnite	8 Teams	498 Players
13.	Overwatch League - Season 2 Playoffs	\$3,500,000.00	Overwatch	8 Teams	77 Players
14.	Fortnite World Cup Finals 2019 - Creative	\$3,250,000.00	Fortnite	8 Teams	32 Players
15.	DAC 2015	\$3,057,521.00	Dota 2	20 Teams	100 Players
16.	The Boston Major 2016	\$3,000,000.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
17.	The Frankfurt Major 2015	\$3,000,000.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
18.	The Kiev Major 2017	\$3,000,000.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
19.	The Manila Major 2016	\$3,000,000.00	Dota 2	16 Teams	80 Players
20.	The Shanghai Major 2016	\$3,000,000.00	Dota 2	16 Teams	80 Players

Fonte: <<https://www.esportsearnings.com/tournaments>> Acesso em 05 nov. 2019.

É interessante observar que ambos os jogos são gratuitos para os usuários. A monetização se dá pela venda de produtos *in-game*, com estratégias ligeiramente diferentes em cada um. No entanto, a compra desses produtos não afeta a jogabilidade em si, diferentemente de títulos chamados *pay to win*, como o MMORPG Lineage II, onde é possível comprar itens que melhoram o desempenho do jogador perante os demais⁷⁰. As diferentes maneiras de lucrar com os jogos foram decisivas para que as premiações de Dota 2 fossem mais elevadas.

Em Dota 2, as premiações dos campeonatos organizados pela Valve, empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo, são oriundas das vendas dos Passes de Batalha, lançados a cada início de temporada competitiva. Esses passes têm valores variados, e uma porcentagem da venda é destinada às premiações. Por exemplo, no Passe de Batalha do The International 2018, 25% da renda obtida foi destinada à premiação, e os valores variavam de 9,99 a 36,99 dólares, com recursos diferentes de acordo com cada valor.

No final de determinada temporada, o passe expira. A compra destes dá aos jogadores recompensas exclusivas, como novas aparências de mapa, diferentes

⁷⁰ Disponível em: <<http://www.lineage2.com/en/>>. Acesso em 20 jul. 2017.

aparências de personagens e suas habilidades, de narração de jogo, de telas de carregamento, *emoticons* e sons exclusivos no *chat*, entre outros recursos que apenas podem ser obtidos pelos usuários que compram o passe. Além disso, há missões exclusivas para os jogadores, que também rendem recompensas, a possibilidade de apostar em partidas, jogar a Copa de Batalhas (campeonato semanal amador) e dar palpites em relação aos times vencedores do campeonato da temporada⁷¹.

Outro recurso lançado em 2018 é o Dota Plus, uma assinatura mensal que dá benefícios semelhantes ao Passe de Batalha, além de assistentes e guias de jogo exclusivos, recompensas semanais e novos desafios que rendem recursos extras aos jogadores⁷². Logo, Dota 2 buscou dar recursos a mais que fossem vistos como valiosos para os jogadores e, ao mesmo tempo, renovando a oferta a cada temporada, sustentando as premiações. Mesmo assim, os usuários que não desejarem gastar com o Passe de Batalha ou com o Dota Plus, não são prejudicados em relação ao desempenho nas partidas.

Há outras formas de monetização menores em Dota 2. A compra e venda de itens de vestuário ou modificadores de aparência dos personagens e de suas habilidades também são possíveis fora do Passe de Batalha e do Dota Plus. Usuários também podem colocar à venda seus itens, trocá-los com outros jogadores ou até enviar como presente, formando uma economia *in-game*. Os valores são muito variados, e dependem da lei da oferta e procura: itens mais raros irão ter valores mais altos, por exemplo. É possível também comprar vozes de narradores para o jogo, ilustrações para a tela de carregamento ou customizações de tela de jogo. Algo importante a salientar é que todas as trocas monetárias no Brasil são em Reais.

League of Legends conta com outras maneiras de monetização. Diferentemente de Dota 2, as transações de League são feitas por Riot Points ou Influence Points. Os Riot Points são comprados com dinheiro, tanto *online* quanto por meio de cartões pré-pagos, vendidos em lojas físicas. Para se ter uma ideia dos valores, em consulta à plataforma de LoL no dia 22 de setembro de 2018, o menor valor era de R\$ 11,50 para 650 *Riot Points*, e o maior era de R\$ 235 para 15.000 *Riot Points*. Já os Influence Points são obtidos a cada partida, e a quantidade varia de acordo com a performance do jogador.

⁷¹ Disponível em: <<http://www.dota2.com/international/battlepass>> Acesso em 22 set. 2018.

⁷² Disponível em: <<https://www.dota2.com/plus>> Acesso em 21 de set. 2018.

Os personagens jogáveis não estão todos à disposição como em Dota 2. Semanalmente há um rodízio de personagens que estão disponíveis e, caso o jogador deseje outros, é preciso que os tenha adquirido, ou com os Riot Points ou com os Influence Points. É possível também comprar *skins*, que são modificadores de aparência e *chromas*, modificadores de cores das vestimentas dos personagens. Além disso, é permitida a compra de páginas de runas extras, onde o jogador pode estabelecer outras combinações de runas para utilizar em suas partidas. É importante salientar que nenhuma dessas compras tem como objetivo afetar o *gameplay*: os usuários que não utilizarem dinheiro no jogo tem as mesmas chances de vitória que os demais.

Além das maneiras de monetização serem muito semelhantes, Dota 2 e League têm mecânicas de jogo parecidas. A escolha deles como objeto de pesquisa se deu também por esse motivo. O fato de pertencerem ao mesmo gênero fornece uma base comparativa interessante: será possível verificar se há maior ocorrência de violência em um jogo ou em outro, por exemplo.

b) Ser jogos online, *multiplayer* e com modos de jogo em times formados por meio de um sistema de *matchmaking*

Tanto Dota 2 quanto League of Legends se encaixam no segundo critério pois, apesar de haver modos de jogo *offline* (treinamento com inteligência artificial), o maior número de jogadores se concentra nos modos online. Neste, sempre deve haver mais de um jogador humano, o que caracteriza um jogo *multiplayer*. Sabemos que há mudanças constantes nas mecânicas destes jogos; por isso, salientamos que as descrições das regras a seguir compreendem ao período igual ou anterior ao dia 22 de setembro de 2018.

Em League of Legends, há três modos de jogo: Summoner's Rift (cinco contra cinco), Twisted Treeline (três contra três) e Howling Abyss (cinco contra cinco). Há também formas de personalizar os jogos escolhendo um dos mapas e a quantidade dos jogadores. De acordo com o próprio site do jogo, Summoner's Rift é o preferido entre os jogadores⁷³, e será descrito com mais detalhes. Em todos os modos, o objetivo é destruir o *nexus* (nome dado à base central) inimigo, ao mesmo tempo que se preocupa em proteger o seu próprio⁷⁴. Cada jogador escolhe um campeão, que

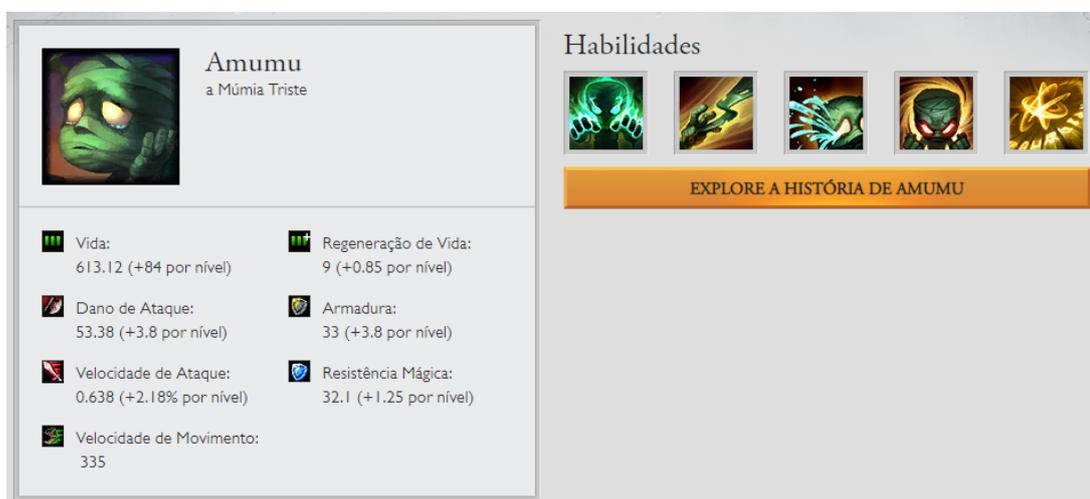
⁷³ Disponível em: < <https://br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/>> Acesso em 22 set. 2019.

⁷⁴ Disponível em: < <https://br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/>> Acesso em 22 set. 2019.

tem um grupo de habilidades e características únicas, que progride do nível 1 a 25 durante a partida, podendo comprar itens especiais que fornecem mais poderes e habilidades. Esses campeões podem eliminar uns aos outros (desde que não sejam da mesma equipe) e renascem após um tempo determinado, voltando à partida.

Ao todo, são 145 campeões⁷⁵; mas, como descrito anteriormente, há um rodízio semanal de dez personagens, e os demais precisam ser adquiridos. A figura 9 ilustra as configurações de um personagem, Amumu, com suas diferentes habilidades e pontos de vida, regeneração de vida, dano e velocidade de ataque, velocidade de movimento, armadura e resistência mágica:

Figura 9 - Amumu



Fonte: <<https://br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/Amumu/>> Acesso em 22 set. 2018.

O mapa Summoner's Rift é o maior de League, e tem formato espelhado diagonalmente, dispondo de três rotas que vão em direção à base inimiga. Essas rotas são comumente chamadas de linhas, e são protegidas por três torres e um inibidor, enquanto o *nexus* é protegido por um par de torres. De cada base, para as três linhas, são liberadas tropas de *minions*, criaturas que auxiliam na destruição de torres inimigas e também atacam campeões. Os inibidores impedem a liberação de *super minions*, criaturas mais fortes que as anteriores. Ambos os lados do mapa têm uma "selva", com monstros que, se derrotados, fornecem efeitos positivos aos campeões. O mapa é cortado por um rio no centro, com monstros-chefe que fornecem benefícios às equipes se derrotados. A imagem a seguir mostra o mapa do jogo:

⁷⁵ Disponível em: <<https://br.Leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>> Acesso em 05 nov. 2019.

Figura 10 – *Summoner's Rift* de League of Legends

Fonte: <https://vignette1.wikia.nocookie.net/Leagueoflegends/images/4/41/Summoner%27s_Rift_Map_Preview.jpg/revision/latest?cb=20170227032638> Acesso em 25 jul. 2017.

Neste modo de jogo, é possível entrar em partidas com diferentes maneiras de escolher os campeões. Na primeira, “escolha às cegas”, o jogador apenas sabe a configuração do time oponente após todos escolherem seus campeões. No “modo alternado”, o jogador pode indicar duas posições que gostaria de jogar entre cinco: topo, caçador, meio, suporte e atirador. Cada posição tem um papel diferente e deve ser exercida por campeões que tem habilidades e características relacionadas a esses papéis. A seguir, o jogador entra no *lobby* e há uma fase onde campeões são escolhidos para banimento (ou seja, não podem ser escolhidos). Depois, a escolha dos personagens se dá de maneira intercalada com o time oponente. Há também o modo ranqueado, que é muito semelhante à escolha alternada, mas com a diferença que as partidas classificam os jogadores em um *ranking*⁷⁶.

Nas duas primeiras formas de jogo é possível ingressar sozinho ou em grupos de até cinco pessoas. Ao ingressar sozinho ou em até quatro jogadores, o pareamento com os colegas de equipe restantes e a equipe inimiga é feita por meio do sistema de

⁷⁶ Disponível em: <<http://centraldeaprendizado.br.Leagueoflegends.com/videos/modos-de-jogo>> Acesso em 25 de julho de 2017.

matchmaking, de maneira a nivelar os usuários. Já nas partidas ranqueadas, somente é possível ingressar sozinho, em duplas ou em cinco pessoas, e o nivelamento também é feito pelo grau de habilidade dos jogadores. Todos os usuários têm um número chamado MMR (*Match Making Rating*) que é calculado sobre o desempenho deles nas últimas 10 partidas. Esse MMR, no entanto, não é visível para os jogadores.

Nesse modo descrito, tanto as partidas normais quanto ranqueadas costumam ter a duração de vinte a cinquenta minutos, e os colegas de time podem votar pela rendição aos vinte minutos de jogo. Se a maioria optar por terminar a partida antes de o time adversário destruir seu *nexus*, ela se encerra com vitória para o oponente. Dessa maneira, LoL se classifica como um jogo online, *multiplayer* e com modo de jogo em times que são formados por um sistema de *matchmaking*.

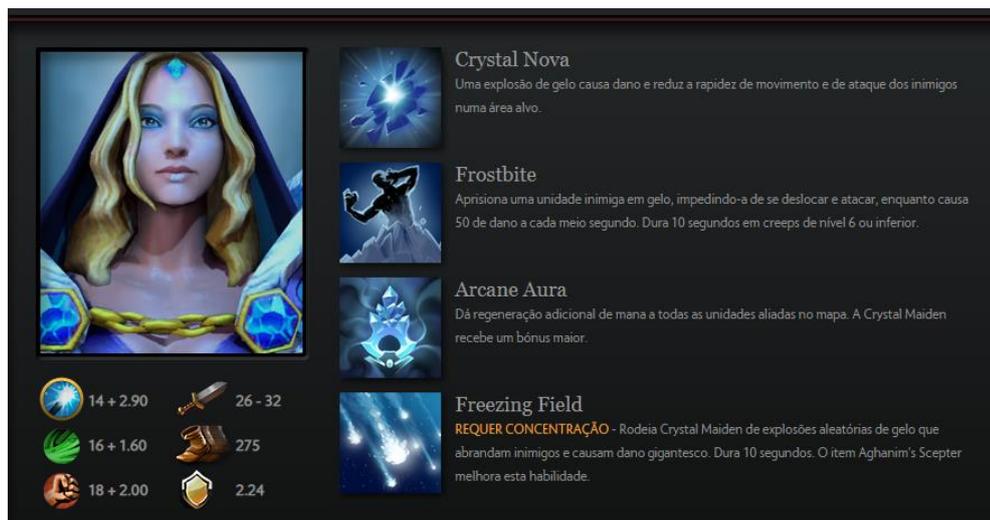
Dota 2⁷⁷ segue basicamente os mesmos objetivos de League: destruir o cristal inimigo, o equivalente ao *nexus*, em equipes de cinco jogadores contra cinco. Há um modo específico chamado Partida X1, que é um jogo rápido um contra um que termina quando um jogador elimina duas vezes o oponente ou destrói sua torre. Existe também uma seção chamada “Salão de Jogos”, área destinada aos modos criados pela comunidade, onde há uma variedade grande de mapas e formas de jogar diferentes. Entretanto, as partidas mais jogadas são as casuais e competitivas cinco contra cinco. Da mesma forma que em LoL, o jogador precisa escolher um herói (o equivalente aos campeões) entre 117⁷⁸ que, neste caso, estão liberados para escolha.

O herói progride dos níveis 1 a 25 durante a partida, podendo comprar itens que forneçam mais poderes ou habilidades. Ele também pode eliminar os heróis inimigos e, sempre que um é morto, há um tempo determinado até que ele renasça e retorne à partida. A imagem a seguir exemplifica a heroína Crystal Maiden, com suas habilidades únicas e status, pontos que caracterizam sua inteligência, agilidade, força, dano, velocidade de movimento e defesa:

⁷⁷A maior parte das descrições aqui apresentadas são baseadas nas observações da pesquisadora em relação ao jogo, pois há informações escassas no site oficial.

⁷⁸ Disponível em: <<http://www.dota2.com/heroes/>> Acesso em 05 nov. 2019.

Figura 11 – Crystal Maiden



Fonte: <http://www.dota2.com/hero/crystal_maiden/> Acesso em 25 jul. 2017.

Tanto as partidas casuais quanto competitivas ocorrem no mesmo mapa. Ele tem o formato espelhado diagonalmente e, assim como em LoL, tem três rotas que vão em direção à base inimiga. Também são protegidas por três torres e dois quartéis em cada linha, e o cristal é protegido por um par de torres. De cada base, para as três linhas, são liberadas tropas de *creeps*, que tem a mesma função que em League. Os quartéis são como os inibidores, que impedem o surgimento de *super creeps* ou, em caso de destruição de todos os quartéis, *mega creeps*.

Ambos os lados do mapa têm campos com monstros que fornecem experiência e dinheiro ao jogador quando derrotados. O mapa é cortado por um rio no centro, com um dragão no lado esquerdo que, se derrotado, fornece um item chamado Aegis – que, ao ser equipado pelo jogador, dá a ele a possibilidade de renascer imediatamente no mesmo lugar uma vez após ser eliminado. Esse monstro renasce em um intervalo de cerca de oito minutos ou menos e, na segunda vez que é abatido e nas subsequentes, além de dar o item Aegis, também fornece o Queijo, que restaura toda a vida e mana do herói quando utilizado. A figura 12 ilustra a descrição:

Figura 12 – Mapa simplificado de Dota 2



Fonte: <http://www.pc6.com/infoview/Article_103677.html> Acesso em 25 jul. 2017.

No modo de jogo casual é possível ingressar nas partidas sozinho ou em grupos de até cinco pessoas. Há diversas maneiras de se configurar a escolha dos heróis. Na escolha livre, cada jogador escolhe o herói que desejar, a não ser que já tenha sido selecionado por outro usuário. Essa escolha se dá primeiramente por uma fase de banimento de heróis: cada usuário indica um para banir e sorteia-se 2 entre os indicados. A seguir, as escolhas são intercaladas entre as equipes. Este é o modo mais jogado nas partidas casuais; e, portanto, o que foi aprofundado. Há também os modos de escolha individual, modo de capitães, seleção aleatória, seleção de habilidades, menos jogados, todos aleatórios, seleção dos capitães e mata-mata aleatório.

Para ingressar nas partidas competitivas o jogador precisa estar sozinho, em dupla, em trio ou em cinco pessoas. As partidas dessa modalidade geram um MMR, definido por um número visível para todos. Há a avaliação individual, que é gerada quando o jogador ingressa em partidas competitivas sozinho, ou de grupo, gerada em partidas com mais de uma pessoa no time pré-formado. Em Dota 2, além do MMR, representado por um número, há também um sistema de medalhas. Elas correspondem aos números de MMR, com a diferença que não é possível ser “rebaixado” a medalhas inferiores. Há 7 medalhas: arauto, guardião, cruzado, arconte, lenda, ancião e divino. Cada uma tem 5 níveis internos, representados por estrelas.

Ao chegar no nível divino e continuar subindo no *ranking*, o jogador recebe a medalha imortal, que indica sua posição entre os melhores jogadores.

Os dois modos mais jogados são escolha livre e modo de capitães. No modo de capitães, a equipe elege um líder, que irá escolher quais heróis serão banidos e quais serão escolhidos para cada jogador da equipe. Esta forma é também a oficial utilizada em campeonatos. Há também, para os assinantes do Dota Plus, um modo de jogo onde o usuário pode escolher previamente sua função, como *carry*, *mid*, *suporte 4 ou 5* e *offlaner*. Tanto nas partidas casuais quanto competitivas, o nivelamento dos times é feito pelo sistema de *matchmaking* – apesar de, na primeira modalidade, o número do MMR não ser visível para os usuários. As partidas destes modos de jogo costumam ter em torno de quarenta a sessenta minutos e, diferentemente de LoL, não é possível votar por rendição, apenas em campeonatos profissionais. A partir destas descrições, é constatamos que Dota 2 também se classifica como um jogo online, *multiplayer* e com modo de jogo em times que são formados por um sistema de *matchmaking*, adequando-se aos critérios estabelecidos.

c) Ter a possibilidade de comunicação verbal via *chat* escrito e/ou sonora

Tanto Dota 2 quanto League of Legends entram na classificação por existir a possibilidade de comunicação. Nos dois jogos é possível se comunicar via *chat* escrito com os colegas de time ou adversários; tanto antes, durante ou depois da partida. Em Dota 2 ainda há comunicação por voz apenas para os colegas. Por esse motivo, uma das hipóteses é que existe mais violência de gênero em Dota 2, pois é mais fácil para os colegas de equipe descobrirem se há uma mulher no jogo, se ela falar no *chat* de voz.

Em LoL, se o nome de usuário é neutro ou masculino, mesmo que seja uma pessoa do gênero feminino por trás, dificilmente será identificada. Há também outras maneiras de se comunicar dentro do jogo sem utilizar o *chat*. O uso de *pings*, por exemplo, é muito comum nos dois *games*, onde o jogador pode assinalar alguma área do mapa com um aviso gráfico e sonoro. Há também mensagens padrão que podem ser acionadas por meio de comandos específicos, que podem fornecer pistas do comportamento dos jogadores nas análises futuras.

d) Não possibilitar trapaças ou *mods*, ou, ao menos, ter políticas rígidas em relação a essa questão.

Não é possível afirmar que há jogos infalíveis contra trapaças. Há muitas tentativas todos os dias de jogadores e *hackers* para burlar as regras estabelecidas. Entretanto, é possível verificar nos jogos escolhidos que há um esforço relevante no que diz respeito ao controle de trapaças.

Dota 2 é desenvolvido e distribuído pela Valve, e comercializado na plataforma Steam. A Valve, além de responsável pelo *game*, é também a criadora da Steam, o funil direto de vendas aos consumidores (e local de comercialização deste *game*)⁷⁹. A plataforma de *games* Steam surgiu, em 2002, a partir de uma necessidade básica da Valve⁸⁰. A empresa, responsável pelo desenvolvimento e distribuição de títulos como *Half-Life*, *Counter-Strike* e *Team Fortress* idealizou a Steam inicialmente para ser um ambiente que permitiria a atualização de seus jogos (em particular, na época, *Half-Life 2*) e trazia uma maior proteção contra a pirataria e trapaça nos *games*. Com o tempo, a companhia expandiu a Steam para que pudessem ser vendidos títulos produzidos por ela mesma e, em 2005, passou a comercializar jogos de outras produtoras. Em 2007, tornou-se uma plataforma social.

Conforme explicitado anteriormente, a plataforma foi criada inicialmente para proteger os produtores e usuários contra a pirataria e trapaça. Esta preocupação ainda é muito presente. A Steam tem um sistema chamado Valve Antitrapaça (VAC), que busca essa proteção. Todos os jogos desenvolvidos pela Valve possuem o sistema em seus servidores, mas outros títulos comercializados pela Steam também podem optar por tê-lo.

O Valve Antitrapaça é um sistema automatizado criado para detectar trapaças instaladas nos computadores dos usuários. Se um usuário se conecta em um servidor com o VAC com trapaças identificáveis instaladas, o sistema irá banir o usuário de jogar aquele jogo específico nos servidores seguros no futuro. Dessa forma, qualquer modificação de terceiros em um jogo que é feita para dar vantagem de um jogador sobre os demais é classificada como uma trapaça ou *hack*, e irá disparar o banimento.

⁷⁹ Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/company/>> Acesso em 28 ago 2016.

⁸⁰ As informações do histórico a seguir se encontram em:

<http://read.navi-gaming.com/en/team_news/history_steam> Acesso em 28 ago 2016.

É possível também, como jogador, reportar outros usuários se há suspeita de trapaça⁸¹.

Há, portanto, uma estrutura consolidada voltada apenas para a detecção de trapaças nos servidores dos jogos. No site Steam DB, feito por usuários da comunidade Steam utilizando as informações disponibilizadas pela empresa, há informações sobre a quantidade de banimentos em jogos. Todos os meses, milhares de jogadores são banidos. Uma grande onda ocorreu em junho de 2016, com um total de 176.127 banimentos⁸², por exemplo. Essas são informações referentes a toda a comunidade Steam, mas demonstram a preocupação da empresa com as trapaças.

Logo, há políticas rígidas em relação a isso em Dota 2, havendo mais obstáculos para os jogadores que buscam realizar essas atividades. O jogo permite modificações, mas apenas na área de “Salão de Jogos”, destinada para criações dos jogadores, conforme citado anteriormente. Nas partidas que serão analisadas, não há a possibilidade de *mods* e há um controle rígido de trapaças (ainda que exista a chance de ocorrerem).

League of Legends não possui um sistema de proteção abertamente divulgado, como é o caso de Dota 2. Nos termos de uso do site oficial de League of Legends, há cláusulas que expressam a posição da empresa em relação a isso e aos *mods*:

H. Participar em qualquer ação que, no julgamento único e exclusivo da Riot Games, "explore" um aspecto não documentado do Jogo para garantir uma vantagem injusta ou desleal sobre outros usuários;

I. Participar de qualquer ação que, no julgamento único e exclusivo da Riot Games, engane qualquer outro usuário do Jogo, incluindo, mas não limitado a, uso de golpes ou esquemas fraudulentos ou de engenharia social;

J. Utilizar quaisquer programas de terceiros não autorizados, incluindo, mas não limitado a, "mods", "hacks", "cheats" "scripts," "bots", "trainers" e programas de automação que interajam com o *Software* de qualquer forma, para qualquer fim, incluindo, mas não se limitando a, quaisquer programas de terceiros não autorizados que interceptem, emulem ou redirecionem qualquer comunicação entre o *Software* e a Riot Games e quaisquer programas de terceiros não autorizados que colem informações sobre o Jogo lendo áreas de memória usadas pelo *Software* para armazenar informações⁸³;

⁸¹ Disponível em: <https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=7849-RADZ-6869&l=#whatisvac> Acesso em 23 jul. 2017.

⁸² Disponível em: <<https://steamdb.info/stats/bans/>> Acesso em 23 jul. 2017.

⁸³ Fonte: <<http://br.Leagueoflegends.com/pt/legal/termsfuse>> Acesso em 26 jul. 2017.

Assim, a Riot Games se posiciona contra as trapaças, mas não há uma descrição detalhada de como age acerca disso. Foi necessário buscar externamente referências que pudessem indicar se haveria um excesso de trapaças e se há uma preocupação real da empresa com essa situação. Muitas dessas informações são oriundas de sites de fãs e tópicos na comunidade de League of Legends no Reddit⁸⁴. Sabemos que, apesar de não serem fontes totalmente seguras, são pontos importantes de discussão dos bastidores do que ocorre no jogo. Em uma notícia de maio de 2017, do site Dot Esports⁸⁵, houve uma grande onda de banimentos de contas, bem como uma série de processos da Riot Games contra sites de *scripting*, que fornecem códigos de trapaças aos jogadores em troca de pagamento em dinheiro.

Em um tópico criado pelo usuário Calycae no *Reddit* em 2016⁸⁶, é informado que o braço da Riot na Coréia do Sul implementou um sistema antitrapaça mais eficiente. Há inclusive *link* para a declaração oficial do presidente da Riot Korea, traduzido no *post* em questão. Apesar de ser uma iniciativa local, é uma importante evidência da preocupação da empresa com a segurança contra trapaças.

Logo, em ambos os jogos há uma preocupação com as trapaças cometidas, e não há a possibilidade de realizar *mods* nas partidas. É interessante observar que, apesar de uma política de antitrapaça ser mais aberta que outra em relação aos métodos utilizados para detecção, elas existem e estão ativas.

e) Não estar mais em fase de testes, ou acesso antecipado.

Nenhum dos jogos escolhidos para a análise estão em fase de teste ou acesso antecipado. Os aprimoramentos e as modificações são constantes, mas ambos atingiram uma maturidade em que, no cerne, não há tendências a mudanças drásticas. League of Legends foi lançado em 2009, mas apenas em 2012 começou a ter um servidor brasileiro⁸⁷. No período apurado (05 de novembro de 2019), LoL se encontra em sua versão número 9.21⁸⁸, e as atualizações costumam ser mensais ou quinzenais.

⁸⁴ Disponível em: <<https://www.reddit.com/>> Acesso em 30 jul. 2017.

⁸⁵ Disponível em: <<https://dotesports.com/League-of-legends/riot-anticheat-riotofpenguins-14841>> Acesso em 26 jul. 2017.

⁸⁶ Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/Leagueoflegends/comments/50fc6p/riot_korea_implements_anticheat_system_into_LoL/> Acesso em 25 jul. 2017.

⁸⁷ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/League-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html>> Acesso em 25 jul. 2017.

⁸⁸ Disponível em: <<https://br.Leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/patch/notas-da-atualizacao-921>> Acesso em 05 nov. 2019.

Dota 2 foi lançado em 2013, e está na versão número 7.20⁸⁹. As atualizações menores são quase diárias; mas há as maiores, de versão. São jogos, portanto, em um ponto de maturidade, mas que contam com frequentes mudanças de ordens corretivas ou de jogabilidade, visando manter a comunidade engajada.

Foi visto que os jogos Dota 2 e League of Legends se adequam às categorias estabelecidas. A seguir, apresentamos algumas metodologias que serviram de referência para a confecção do método estabelecido na presente Tese. Esta etapa tem relevância pois considera pesquisas anteriores e suas contribuições ao campo.

4.2 Metodologias de referência no campo de estudo

Conforme vimos no capítulo relacionado à violência contra a mulher nos *games*, as pesquisas são muito variadas. Conforme a sistematização realizada e explicada na seção 1.5.3 Pesquisas relacionadas à violência de gênero nos *games*, foram encontrados 12 artigos relacionados ao discurso dos jogadores humanos *in-game*, entre os anos de 2012 e 2016. Este é o assunto mais próximo à temática da presente Tese, pois analisamos trabalhos que tem em comum a investigação das violências cometidas pelos jogadores durante partidas de jogos online. Os procedimentos metodológicos foram levantados, visando detectar as diferentes abordagens e se poderiam ser incorporadas ao trabalho atual.

Detectamos que em dois artigos foram utilizadas técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, de forma a discorrer sobre o assunto de maneira teórica (CROSS, 2014; HIGGIN, 2015). Apesar de ser importante uma construção teórica, destacamos que a aproximação empírica traz contribuições que, por vezes, até refutam argumentos que estão muito distantes dos acontecimentos correntes. O uso concomitante da entrevista em profundidade e questionário quantitativo foi encontrado em um artigo (RICHARD, 2013). A técnica de entrevista em profundidade também foi cruzada com dados secundários (obtidos direto da Riot, empresa detentora dos direitos do jogo analisado em questão, League of Legends) em um dos artigos (RATAN et. al., 2015). Ainda, uma pesquisa alia essa mesma técnica de entrevista à teoria fundamentada (COTE, 2015).

O uso da técnica de grupo focal foi visto em Grandó et. al., 2013. Questionários qualitativos e quantitativos foram utilizados em três trabalhos (FORTIM;

⁸⁹ Disponível em: <http://www.dota2.com/720/> Acesso em 04 nov. 2019.

GRANDO, 2013; BREHM, 2013; FOX;TANG, 2016). Percebemos que na maioria dos trabalhos há um movimento para se comunicar diretamente com os sujeitos e captar suas percepções pessoais acerca da violência contra a mulher. Seja por meio de abordagens quantitativas, qualitativas, ou mistas, é evidente a importância do contato com os sujeitos nas pesquisas deste assunto. Os procedimentos metodológicos destes artigos reforçam a importância de conhecer os sujeitos e que estão inseridos nas dinâmicas de poder. No entanto, estes trabalhos, apesar de serem muito completos em termos de captação da percepção dos jogadores e jogadoras em diversos ambientes, não analisam especificamente situações de jogo, e as técnicas de entrevista, questionário ou até grupo focal sempre compreendem uma intervenção do pesquisador – o que inevitavelmente traz alguma interferência na naturalidade das respostas dos pesquisados.

O estudo de Kuznekoff e Rose (2012) foi a referência mais importante para a construção da metodologia do presente estudo e, portanto, detalharemos aqui. Os pesquisadores realizaram uma observação de 245 partidas do jogo *multiplayer FPS*⁹⁰ Halo 3 visando identificar se havia diferença nos discursos quando o sujeito era homem ou mulher. Os pesquisadores criaram, então, três contas diferentes no Xbox LIVE (sistema de cadastro de usuários da Microsoft), que representavam condições experimentais diferentes: uma com voz masculina, outra feminina (ambas eram gravações que seriam reproduzidas *in-game*) e uma sem voz. As frases foram criadas de maneira a serem as mais inofensivas possíveis, na visão dos pesquisadores, e eram reproduzidas sempre dentro do contexto do jogo pelo indivíduo que estava conduzindo a investigação.

As partidas foram gravadas e, quando era requerido que se jogasse em um nível mais baixo, o pesquisador sem experiência nesses jogos assumia os controles, enquanto o mais experiente jogava as partidas onde se requeria níveis mais altos. Os autores (KUZNEKOFF; ROSE, 2012) afirmam que outros estudiosos já realizaram esse procedimento antes, onde eram os jogadores-pesquisadores e, por isso, não seria uma prática sem precedentes (WILLIAMS et. al., 2006).

Para a análise de conteúdo, foram recrutados codificadores, pessoas treinadas para observar os comentários que eram direcionados ao usuário

⁹⁰ Os FPS ou First-Person Shooter, se refere a um gênero de jogos onde o jogador navega pelo mundo virtual com uma visão em perspectiva de primeira pessoa, e interage em combate sozinho ou com múltiplos jogadores utilizando armas para atingir um objetivo (NIEBORG, 2006).

experimental e marcar se eram diretos positivos, diretos negativos ou perguntas. Eles também precisaram notar se os comentários eram feitos nos estágios de pré-partida, durante ou pós-partida. Das 245 partidas, 163 continham comunicação verbal, e essas foram analisadas. É interessante observar que os autores buscaram equiparar o número de jogos com baixo e alto nível nas três situações experimentais. O estudo, por fim, apresentava um caráter quantitativo da análise de conteúdo, não sendo analisado o que foi dito em si, mas se era algo positivo, negativo ou uma pergunta.

É notável a semelhança do objeto de pesquisa de Kuznekoff e Rose (2012) para o atual: apesar de contar com vários modos de jogo, o escolhido por eles foi o Team Slayer, onde o objetivo é abater o maior número de jogadores opostos possível, e os usuários são separados em dois times de 3 a 5 pessoas. Essa escolha de times é realizada pelo sistema de *matchmaking* do jogo, que seleciona jogadores de níveis semelhantes, visando evitar o agrupamento de times muito desiguais em termos de habilidades. Esse sistema é muito semelhante aos de Dota 2 e League of Legends.

A metodologia desenvolvida por Kuznekoff e Rose (2012) nos inspirou a construir um procedimento que capturasse os dados com a menor intromissão possível. Observamos que, como todo o estudo, o de Kuznekoff e Rose (2012) contém limitações, como, por exemplo, a concepção de que as frases predefinidas por eles não tinham impacto positivo ou negativo no jogo. Toda a intervenção, de fato, causa um efeito nos jogadores do time. Ao elogiar um companheiro de equipe, por exemplo, pode-se causar um mal-estar nos outros colegas.

Além disso, o estudo não se propunha a analisar os motivos de cada resposta, e sim o fato de ser positiva, negativa ou uma pergunta. Tais classificações já limitam a análise. Uma das grandes diferenças do estudo referido para o atual é o fato de eles terem descartado partidas sem comunicação verbal. O presente estudo visa demonstrar que não é apenas na esfera verbal que ocorre a violência; mas também na manipulação das regras dos jogos e na própria forma com a qual os jogadores usam os recursos *in-game* para se comunicarem.

A sistematização detalhada que os pesquisadores desenvolveram foi crucial para a construção da abordagem metodológica deste trabalho, pois incluía detalhes operacionais (*softwares* utilizados para gravação das partidas, por exemplo), e observações pertinentes quanto à privacidade dos dados. Apoiando-se nos termos de uso presentes no Xbox LIVE - que expressa aos jogadores que não esperem nenhum nível de privacidade e que suas sessões de jogo podem ser gravadas e transmitidas

em qualquer local por qualquer indivíduo - Kuznekoff e Rose (2012) não pediram o consentimento dos jogadores para realizar as pesquisas. A justificativa foi de que cada jogador utiliza uma *gamertag*, um nome fictício, e não seus nomes legais. Buscar cada indivíduo teria criado uma ameaça maior à privacidade do que da maneira como foi feito. Mais adiante, na descrição dos procedimentos metodológicos, iremos detalhar a forma com a qual consideramos adequada em termos de tratamento de dados com os sujeitos pesquisados.

4.3 Procedimentos metodológicos

Na formulação do problema de pesquisa, que é como se dá a violência simbólica de gênero nos jogos League of Legends e Dota 2, percebemos que não seria possível fazer uma análise quantitativa como a de Kuznekoff e Rose (2012), principalmente pelas limitações observadas em sua pesquisa. Basear a análise em variáveis oculta diversas percepções que poderiam emergir. A violência simbólica, por não ser visível em uma primeira instância e por compreender diversos aspectos do jogo e externos a ele, requer uma análise qualitativa detalhada, visando observar e desvelar ocorrências destas violências.

4.3.1 Coleta de partidas

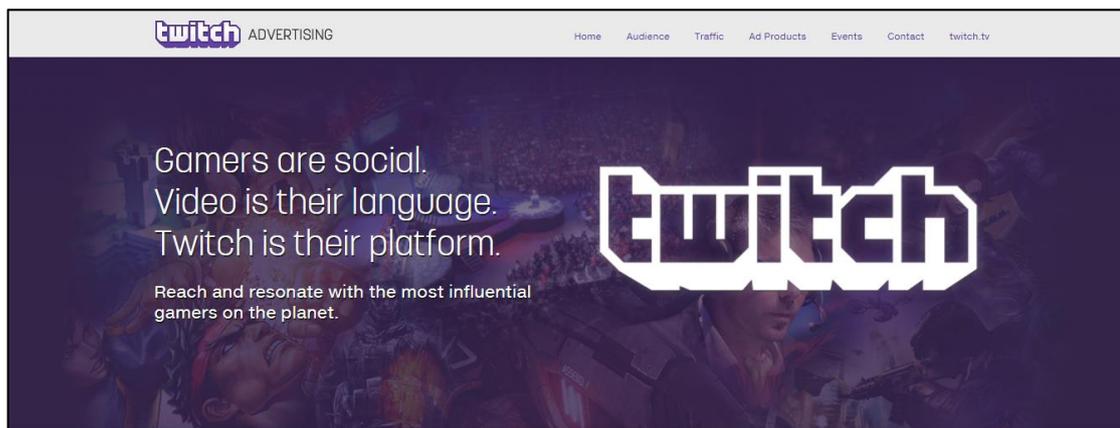
O primeiro desafio para essa coleta é: buscar um meio de ter acesso a essas partidas com o mínimo de intervenção possível por nossa parte, de forma a não direcionar resultados, um problema que observamos em pesquisas anteriores. Acreditamos que, se os sujeitos pesquisados estiverem cientes de que estão sendo observados, ou cientes da natureza e objetivos da pesquisa, haverá uma indução ou falta de naturalidade nas ações. Por conta disso, a coleta dessas partidas se dará na Twitch.

A Twitch é uma plataforma de *streaming* de vídeos focada principalmente na comunidade *gamer*. Lançado em 2011, segundo dados do site oficial de 2017, conta com 15 milhões de usuários ativos por dia, e mais de 2 milhões de criadores de conteúdo por mês⁹¹. Há outros tipos de canais relacionados a música, artes e vida cotidiana, mas a maior parte da audiência está concentrada em *games*. É possível

⁹¹ Disponível em: <<http://twitchadvertising.tv/audience/>> Acesso em 22 set. 2018.

verificar essa preferência não apenas na página oficial da empresa, mas, também, na página voltada para anunciantes. A imagem a seguir é um *printscreen* da capa do site:

Figura 13 – Twitch Advertising



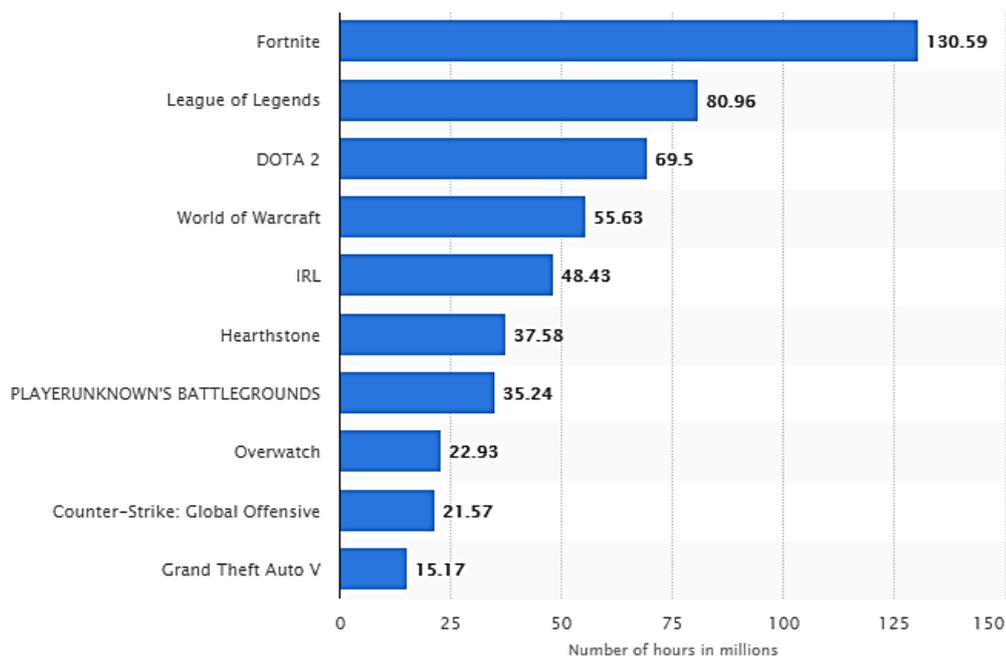
Fonte: <<http://twitchadvertising.tv/>> Acesso em 22 set. 2018.

Na imagem, em inglês, lemos: “*Gamers* são sociais. Vídeo é sua linguagem. Twitch é a plataforma deles. Alcance e produza com os *gamers* mais influentes do planeta”. Notamos então que, apesar de haver abertura para outros assuntos, mesmo a estratégia comercial é voltada para o público jogador. O perfil da audiência é, segundo dados da própria empresa, majoritariamente masculino: 81,5% dos usuários são homens e 55% deles tem idades entre 18 a 34 anos (dados de 2017)⁹². Os jogos mais assistidos em agosto de 2018 foram, em milhões o que indica a figura 14⁹³:

⁹² Disponível em: <<http://twitchadvertising.tv/audience/>> Acesso em 22 set. 2018.

⁹³ Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/507786/leading-game-content-twitch-by-number-hours-viewed/>> Acesso em 22 set. 2018.

Figura 14 – Audiência dos jogos na Twitch



Fonte: < <https://www.statista.com/statistics/507786/leading-game-content-twitch-by-number-hours-viewed/> Acesso em 22 set. 2018.

Os *streamers*, nome dado às pessoas que produzem conteúdo na plataforma, têm seu canal próprio, e o que se torna tão atraente para eles na Twitch é a flexibilidade na forma de monetização. Eles podem permitir anúncios em formatos diversos durante seus vídeos ou espaços para *banners*, pela rede de anúncios da plataforma. A cada clique de um usuário, uma porcentagem em dinheiro é repassada para o dono do canal⁹⁴.

Os seguidores do canal também podem optar por inscrever-se e não visualizar anúncios, além de ganhar vantagens exclusivas estabelecidas pelo *streamer*. Elas são muito variadas, entre ganhar *emoticons* exclusivos do canal para uso no *chat*, itens de jogo e até ter direito a jogar partidas com o *streamer*. O valor da inscrição varia entre 4 dólares e 99 centavos e 24 dólares e 99 centavos. Essa forma de apoio garante uma renda relativamente fixa ao dono do canal, pois essas inscrições são mensais⁹⁵. As doações também podem ser feitas por sistemas de terceiros, como o Patreon⁹⁶, que pode ser integrado ao canal e, a cada doação feita, há alguma interação possível

⁹⁴ Disponível em: <<http://twitchadvertising.tv/ad-products/>> Acesso em 26 jul. 2017.

⁹⁵ Disponível em: <<https://www.twitch.tv>> Acesso em 26 jul. 2017.

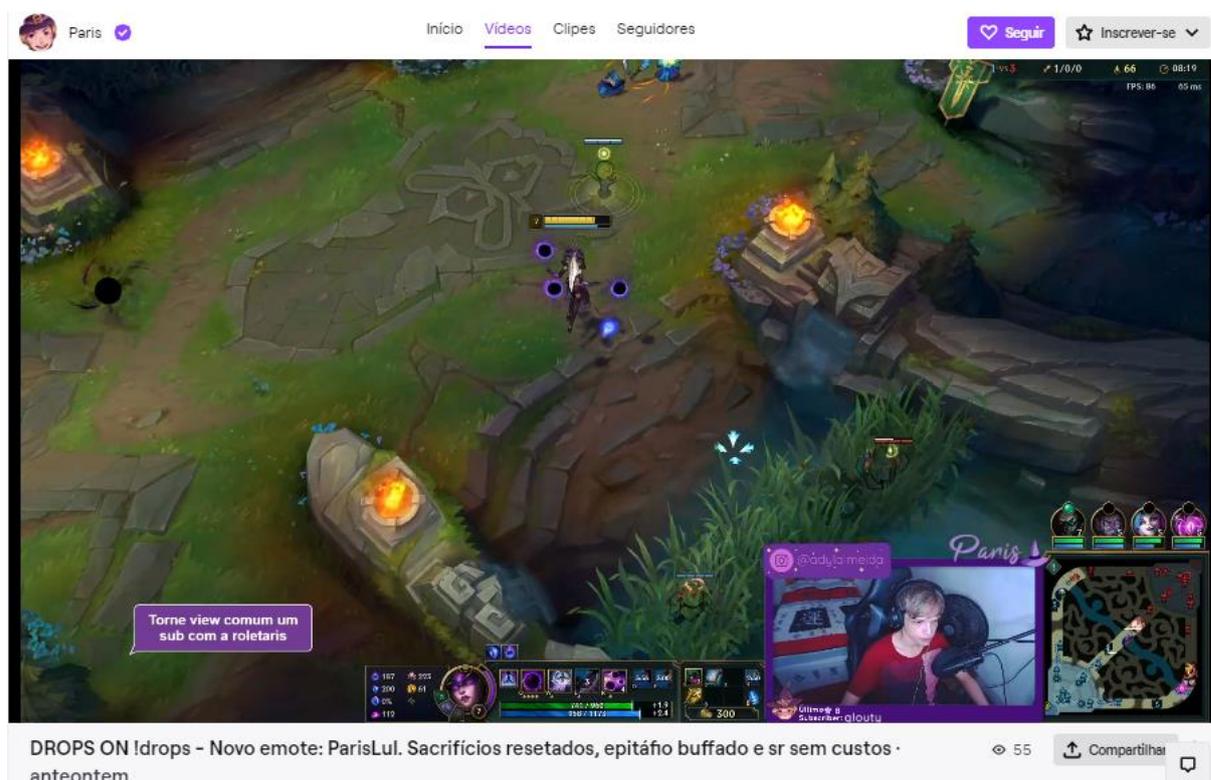
⁹⁶ Disponível em: <<https://www.patreon.com/>> Acesso em 26 jul. 2017.

com o vídeo ao vivo (exemplo: poder deixar uma mensagem que irá aparecer na tela do vídeo, ou escolher a música de fundo da transmissão).

O perfil do *streamer* pode ser personalizado, e ele fornece apenas as informações que desejar. É possível haver em um perfil desde informações pessoais, como nome e idade, caixa postal e conta bancária para depósito de doações, até as especificações do computador que o jogador utiliza para fazer as *streams*. Eles podem optar também por customizar a página com imagens e *banners* e inserir as regras de seu canal e horários em que estarão ao vivo.

Os vídeos podem ser exibidos ao vivo e é escolha do *streamer* disponibilizar as produções gravadas em sua totalidade ou em miniclipes. O *streamer* tem seu canal próprio, e o formato de exibição dos vídeos é livre: pode apenas mostrar a tela do jogo ou, como é mais comum, apresentar a tela e a si mesmo jogando. A seguir, há o *printscreen* da tela do canal do Paris, para ilustrar a descrição:

Figura 15 – Ilustração de *stream* com imagem do jogador



Fonte: < <https://www.twitch.tv/videos/508779165> > Acesso em 17 nov 2019.

Algo interessante sobre essa forma de exibir os vídeos é a possibilidade de ver as reações dos *streamers* em tempo real, enquanto jogam. Isso fornece uma

informação valiosa relacionada a como estão se sentindo durante as partidas. Vídeos que não estiverem neste formato não serão analisados.

Um ponto que merece atenção aqui é a possibilidade de interação com o público que assiste aos vídeos. Há um *chat* em tempo real que se posiciona ao lado do vídeo, e todos os usuários da Twitch podem inserir mensagens. Muitos *streamers* de fato respondem aos questionamentos e reagem às mensagens. Existem outras maneiras de interação que são via doação em sites de terceiros, como foi descrito anteriormente. Mensagens e sons podem ser enviados para aparecerem diretamente na tela e, muitas vezes, os *streamers* respondem a elas. Logo, mesmo que não exista a intervenção da pesquisadora, há também esse fator externo a ser considerado. As interações da audiência podem desencadear reações dos *streamers*.

Pesquisas anteriores relacionadas ao estudo da performance de *streamers* demonstram que não há como pressupor que o jogador não está “encenando” reações e o próprio fato de existir uma audiência já confere artificialidade à situação e inclusive pode afetar o *gameplay* (MONTARDO et. al., 2017; PAZ E MONTARDO, 2018; SEULA, AMARO E FRAGOSO, 2018). Entretanto, para fins de foco da pesquisa, essas situações serão apenas consideradas em casos em que isso afete o *gameplay*, mantendo a análise apenas voltada para a relação do *streamer* com o jogo em si e os jogadores que estão na partida.

Além deste foco estabelecido, outros critérios precisaram ser avaliados para incluir ou excluir vídeos do *corpus*: o jogador não pode estar utilizando outra ferramenta de comunicação com seu time além daquela disponível *in-game*. Isso porque, dessa forma, o jogador não estaria conversando com todos os colegas de equipe no mesmo contexto, o que poderia diminuir as chances de ocorrências na comunicação. De fato, o *streamer* normalmente utiliza uma ferramenta para se comunicar com sua audiência no *stream*, mas isso não é considerado um problema.

Ele também não pode estar jogando com o time fechado, ou seja, pelo menos um dos jogadores precisa ser aleatoriamente definido pelo sistema de *matchmaking*. Isso porque se deseja observar a relação do jogador com os demais e, se apenas houver conhecidos, as chances de haver conflitos durante o jogo diminuem. A partida precisa estar gravada disponível para visualizar posteriormente à exibição ao vivo – pois, dessa maneira, independe o horário de visualização do vídeo, garantindo mais flexibilidade na análise.

Logo, para a seleção do corpus de pesquisa, consideramos dados secundários, ou seja, coletados por outras pessoas – que no caso são jogadoras que gravaram suas *streams* e deixaram disponíveis em seus canais. Por ser um estudo qualitativo, optamos por coletar um total de 6 vídeos (3 de mulheres jogando Dota 2 e 3 de mulheres jogando League of Legends) que obedecessem aos critérios apresentados. A coleta foi realizada em partes, sendo a primeira no dia 22 de setembro de 2018. Esta foi realizada para o exame de qualificação de doutorado. As seguintes foram feitas ao longo de 2019, entre 17 de março e 22 de outubro. De maneira a garantir a aleatoriedade da amostragem, não há regularidade de intervalos entre as coletas. À medida que concluimos cada análise, partimos para a coleta seguinte. Para encontrar estas jogadoras, a pesquisadora acessou o diretório de cada jogo na Twitch, selecionou o idioma “Português”, na aba “vídeos”, “todos os vídeos” e categoria “Popular”. A seleção se estabeleceu como na imagem a seguir:

Figura 16 – Configuração de busca pelos vídeos



Fonte: <<https://www.twitch.tv/directory/game/League%20of%20Legends/videos/all>> Acesso em: 27 jul. 2017.

O primeiro da lista será preferencial para análise, e será verificado se ele se adequa aos critérios estabelecidos. Se sim, ele será escolhido para a coleta, e apenas a primeira partida será analisada, mesmo que existam outras na *stream*. Outro ponto importante a ressaltar é que não será analisada mais de uma partida por jogadora, de forma a obter maior variedade de sujeitos. Buscando a menor influência possível nas escolhas das partidas, os vídeos selecionados serão os mais recentes daquela *streamer* que se encaixem nos critérios estabelecidos. Desta forma, buscamos evitar uma escolha arbitrária (ou seja, a seleção de vídeos onde ocorre algum tipo de violência muito evidente, ou vídeos que não teriam estas ocorrências). O quadro 7 sintetiza os critérios já descritos:

Quadro 7 - Adequação dos vídeos ao corpus

Critérios de adequação dos vídeos ao corpus
Formato de exibição do vídeo: tela do jogo e câmera focada no jogador.
Jogador não pode estar usando uma ferramenta de comunicação externa ao jogo (a não ser para se comunicar com sua audiência).
Jogador não pode estar em um time fechado (pode estar até com 4 amigos, pelo menos 1 colega de equipe precisa ser aleatório).
Vídeo precisa estar disponível para assistir posteriormente à exibição ao vivo.
Não podem ser analisados mais de um vídeo por jogador

Fonte: A autora (2017)

Os *links* dessas partidas foram salvos em uma tabela com as informações do nome do canal, título do vídeo e data de exibição. Foi feito o *download* dos vídeos para consultas futuras, caso eles se tornem indisponíveis com o tempo e seja necessário voltar a eles.

Em relação à proteção da identidade dos *streamers*, verificamos, na política de privacidade do canal, que é permitido a terceiros coletar e utilizar todas as informações que são colocadas publicamente nos perfis:

Há várias formas diferentes que você pode usar o Serviço Twitch (ex: para ver transmissões ao vivo, fazer upload de conteúdo, se comunicar com outros). A partir do momento em que você insere informações públicas no Serviço Twitch – como quando você transmite conteúdo, participa em uma sala de *chat*, posta informações de perfil, segue um canal ou se inscreve em um canal de transmissões – essa informação pode ser coletada e utilizada por outros, então apenas compartilhe o que você deseja que seja público⁹⁷.

Portanto, a partir do momento em que se publica na Twitch, tudo que é disponibilizado no serviço está disponível para uso de terceiros de maneira pública. No entanto, consideramos que, por princípios éticos, é muito importante também consultar as *streamers* solicitando autorização do uso dos vídeos para fins de pesquisa (disponíveis no Apêndice A). Foi feito contato com todas as autoras solicitando tal permissão pelas vias disponibilizadas por elas em seus canais e, junto a isso, seus dados foram colocados como anônimos no momento da análise. Tais

⁹⁷ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/p/legal/privacy-policy/>> Acesso em 27 jul. 2017.

providências visam proteger estas mulheres e, ao mesmo tempo, deixá-las cientes de que seus vídeos são parte de uma investigação.

Isto porque, conforme o Comitê de Ética da AOIR (*Association of Internet Researchers*), quanto maior for a vulnerabilidade da comunidade/autor/participante, maior é a obrigação do pesquisador em garantir sua proteção (MARKHAM; BUCHANAN, 2012). Apesar de os dados estarem disponíveis publicamente, estamos lidando com mulheres em situações que, apesar de muitas vezes não serem visíveis, são de violência. Descrevendo e analisando as ocorrências poderia também configurar como uma espécie de denúncia de situações que envolvem seres humanos.

Markham e Buchanan (2012) afirmam que, apesar de estas pessoas estarem operando em espaços que são públicos, ainda mantêm fortes percepções ou expectativas de privacidade. Por conta disso, os vídeos coletados e baixados não farão parte de qualquer tipo de anexo da pesquisa ou mostrados em apresentações sem a devida anonimização dos dados.

Para a descrição e análise, alteramos os *printscreens* das partidas digitalmente, visando remover qualquer tipo de marcação, imagem, nome que possa ser ligado ao sujeito de estudo e às demais partes envolvidas. Além disso, na apresentação do contexto dos sujeitos, informamos o mínimo possível, para tornar mais difícil a identificação deles. As autoras também atentam para possíveis riscos de utilizar a transcrição exata de falas dos vídeos, pois isto poderia ser um material sensível no futuro. De fato, como estamos analisando justamente a parte discursiva, precisaremos, em momentos, inserir as falas em sua totalidade. Quando isto ocorrer, teremos a cautela de omitir quaisquer nomes ou expressões de linguagem que são tipicamente associados aos sujeitos, inclusive substituindo quando necessário por outros nomes e palavras genéricas. Outra medida adotada foi a passagem do projeto de pesquisa pela Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS (Compesq). O projeto foi liberado da passagem pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS (CEP/UFRGS) por não envolver ou interferir nas ações das jogadoras. O parecer pode ser visto na sessão de anexos desta Tese (Anexo A).

4.3.2 *Análise do corpus coletado*

Após a coleta dos vídeos, se partimos para a análise. Utilizamos a análise de conteúdo. De acordo com Bardin (1997), ela é um conjunto de técnicas voltadas para a análise do campo das comunicações, adaptável a aplicações vastas. A autora

defende a flexibilidade da aplicação da análise de conteúdo não somente ao campo linguístico como tradicionalmente se concebeu, mas também a objetos que antes se aplicavam apenas técnicas do campo semiológico ou semiótico, como filmes e representações pictóricas.

Conforme Krippendorff (2004), a análise de conteúdo é uma técnica de pesquisa que tem o objetivo de tornar replicável e validar inferências acerca de textos (ou outra matéria significativa), para os contextos de seus usos. Quando o autor se refere a outras matérias significativas, ele cita obras de arte, imagens, mapas, sons, símbolos e até informações numéricas. Para Krippendorff (2004), o importante é que sejam considerados como texto – dado que comunicam a alguém sobre um fenômeno além do que pode ser sentido ou observado.

Dessa maneira, é possível verificar que há pertinência analisarmos os vídeos coletados por meio desse conjunto de técnicas pois, além de o tema pertencer ao campo da comunicação, é uma representação audiovisual que pode ser considerada como um texto. Esse texto, indica Krippendorff (2004), significa algo a alguém, e é produzido por um ou mais sujeitos para ter significados para outros. Esses significados não podem ser ignorados e não podem violar o propósito inicial da existência desse texto. Por isso é tão importante ler o texto tendo em mente o uso dele dentro de um contexto social (KRIPPENDORFF, 2004). Ao realizarmos a análise dos vídeos, será muito importante conhecer o contexto que ele é produzido, quem é o sujeito que realizou a *stream*, se é mais ou menos popular na Twitch, se demonstra domínio no jogo, se é profissional ou amador, com quais pessoas ele está jogando, entre outros fatores que tem influência na unidade contextual, que será explicado mais adiante.

Krippendorff (2004) faz considerações relevantes sobre o texto analisado e suas particularidades, que devem ser levados em conta. A primeira delas é que um texto não existe sem um leitor; logo, não há nada inerente ao texto. Os significados são trazidos sempre por alguém. Na análise de conteúdo, há o *design* de uma metodologia, codificação para descrever os elementos textuais e a interpretação dos resultados por um pesquisador. Por conta disso, é preciso admitir que qualquer texto pode ter múltiplos significados, e vão depender do recorte teórico e da abordagem escolhida pelo pesquisador, além da própria subjetividade de quem interpreta o texto. A análise de conteúdo realizada na presente Tese tem um recorte teórico voltado para as relações de poder e violência simbólica contra a mulher nos *games*, mas muitas

outras perspectivas podem ser aplicadas aos textos, onde se teria diferentes resultados.

Outra característica levantada por Krippendorff (2004) é o fato de o significado do conteúdo do texto extrapolar a sua existência. Para isso, o pesquisador precisa olhar para além da fisicalidade do texto. Isso significa compreender, por exemplo, como outras pessoas usam esse texto, o que o texto diz sobre eles e quais ações são encorajadas por ele. Compreendemos que o conteúdo, portanto, se relaciona com contextos, discursos e propósitos particulares. Cada análise de conteúdo precisa, portanto, de um contexto onde os presentes textos são examinados. É preciso que o pesquisador construa um mundo onde esses textos fazem sentido e podem responder aos questionamentos estabelecidos.

Esse contexto foi construído ao longo da presente Tese por meio da fundamentação teórica, articulando conceitos que explicam a atual realidade da violência contra as mulheres, mais especificamente no âmbito dos *games*. Logo, os vídeos analisados fazem sentido dentro deste conjunto teórico e campo específico, e dialogam com as realidades previamente apresentadas. As respostas para as questões de pesquisa virão, portanto, a partir da interpretação desses conteúdos e do estabelecimento de inferências.

Conforme Krippendorff (2004), as inferências surgem após os procedimentos analíticos. É preciso que se construa inferências que não são apenas suposições subliminares sobre aquele conteúdo; mas, sim, embasá-las com o referencial teórico apresentado, com a experiência do pesquisador, e as situações concretas pelas quais os produtores do conteúdo (como é o caso da presente investigação) passam. Essas podem ser comprovadas segundo o contexto histórico e social que permeiam o objeto de análise.

A análise de conteúdo, então, é um conjunto de técnicas que visam codificar e interpretar um texto que se encontra em um determinado contexto e é construído por sujeitos e apenas tem significado perante um leitor. A partir dessas interpretações que são submetidas a análises sistematizadas, são realizadas inferências sobre o conteúdo, sempre embasadas em um prisma teórico e no contexto sócio histórico dos sujeitos envolvidos na produção e recepção do texto. Feita esta conceituação, partimos para a descrição da sistematização da análise, que visa conferir o grau replicável da mesma pelo estabelecimento de processos bem definidos.

De acordo com Bardin (1977), a análise de conteúdo tem quatro fases distintas: pré-análise, codificação, categorização e análise. De acordo com a autora, a pré-análise é a fase de organização, onde se faz a escolha dos documentos e a formulação de hipóteses e objetivos. Essa etapa foi descrita anteriormente, onde se explicitou as particularidades dos jogos escolhidos, bem como a justificativa de escolha dos documentos analisados. O quadro 8 representa as escolhas dessa etapa, recapituladas:

Quadro 8 - Etapa 1: pré-análise

Objetivo principal	Violência simbólica de gênero nos jogos League of Legends e Dota 2 no Brasil.
Objetivos secundários	<ul style="list-style-type: none"> • Como se dá a violência nesses jogos; • Investigar as relações entre os jogadores do gênero masculino com as do gênero feminino durante as partidas.
Hipóteses	<ul style="list-style-type: none"> • A violência não se manifesta apenas na linguagem verbal, mas também por meio das regras e limites dos jogos; • A violência explícita é presente quando estas jogadoras têm desempenho ruim no jogo; • O assédio é presente quando a jogadora tem um bom desempenho na partida.
Escolha dos documentos	Partidas protagonizadas por mulheres em League of Legends e Dota 2 já gravadas na Twitch.

Fonte: a autora (2017)

A segunda etapa compreende a codificação. Conforme Bardin (1977), com os objetivos e hipóteses organizados, é mais claro ao pesquisador o que precisa ser observado no texto:

A codificação corresponde a uma transformação – efetuada segundo regras precisas – dos dados brutos do texto, transformação esta que, por recorte, agregação e enumeração, permite atingir uma representação do conteúdo, ou da sua expressão, suscetível de esclarecer o analista acerca das características do texto [...]. BARDIN, 1977, p. 103.

Conforme já explicitado anteriormente, o recorte se deu pelo estabelecimento de hipóteses. A quantidade de vídeos analisados se dá pela regra da homogeneidade (BARDIN, 1977), onde os documentos escolhidos devem obedecer a critérios precisos de escolha. Esses critérios foram apresentados no quadro 1. Levamos em conta também o tempo hábil para a realização da análise no período da realização da Tese.

Ainda na codificação, para sabermos quais elementos do texto são necessários se ter em conta, é preciso estabelecer as unidades de registro e de contexto (BARDIN, 1977). As unidades de registro, conforme a autora, são as

unidades de significação e correspondem aos segmentos de conteúdo no texto que serão as unidades de base, com o objetivo de categorizar e aferir a frequência das ocorrências.

Há várias maneiras de realizar essa divisão. A que mais se adequa aos objetivos propostos é a temática. Essa consiste em descobrir os núcleos de sentido que significam algo para o objetivo escolhido de acordo com sua presença ou frequência de aparição (BARDIN, 1977). Conforme a autora, o recorte por tema consiste em descobrir o sentido, e não a forma, e é frequentemente utilizado “para estudar motivações de opiniões, de atitudes, de valores, de crenças, de tendências, etc. (BARDIN, 1977, 106)”. Definimos três unidades de registro: (1) escolha dos personagens, (2) aspectos observados no discurso falado e (3) aspectos observados no jogo em si. Acreditamos que estas unidades dão conta dos acontecimentos analisados, pois verificam tanto as questões do design do jogo (1 e 3), da influência do discurso e contexto falado (2) e das regras descritivas e prescritivas do jogo (3).

Na codificação há também as unidades de contexto. Elas estão diretamente ligadas às unidades de registro, pois servem como unidades de compreensão para os significados das primeiras. Há duas unidades de contexto diferentes na presente pesquisa. Aquela que será chamada de macro contexto: o referencial teórico apresentado; e o micro contexto: informações sobre o *streamer* (tanto relacionado à sua popularidade, quanto com quem está jogando, até a seus comentários e expressões faciais e corporais durante a partida) e também sobre a partida analisada. Elas servirão para determinar a causalidade das ocorrências das unidades de registro, e servirão também como explicação para o que foi observado anteriormente.

Após a codificação, a terceira etapa é da categorização. Bardin (1977), explica que é uma operação de classificação de elementos que constituem um conjunto. Primeiramente os elementos são separados por diferenciação e reagrupados por analogia. São, então, agrupados em classes, ou títulos genéricos que identifiquem esses agrupamentos em razão dos caracteres comuns dos elementos. Esta etapa apenas é executada após a codificação e, portanto, não será aprofundada neste momento. A quarta etapa, de análise, diz respeito à interpretação e conclusões a respeito do que foi observado (BARDIN, 1977). A partir disso, buscamos obter respostas para os problemas de pesquisa postulados, bem como confirmar ou refutar as hipóteses anteriormente firmadas.

5 BEM VINDO A SUMMONER'S RIFT: ANÁLISE

Conforme apontamos nos procedimentos metodológicos, a análise conta com as seguintes seções: Unidades de contexto e registro, categorização e análise, segundo o referencial teórico da técnica de pesquisa de Análise de Conteúdo. No subcapítulo final referente às inferências e validação das hipóteses apresentadas, demonstramos a existência e sistematizamos o conceito proposto de violência de jogabilidade-discursiva.

5.1 Unidades de contexto e registro

A partir do referencial teórico construído e das unidades de contexto e registro, realizamos a análise de 6 partidas protagonizadas por jogadoras do gênero feminino. Nesta sessão, detalharemos cada partida e suas unidades.

5.1.1 Partida 1 – Dota 2

O vídeo selecionado para a análise seguiu os procedimentos de seleção descritos na metodologia. Obtivemos a permissão da jogadora para a utilização do vídeo para a pesquisa e, para proteger sua identidade, optamos por substituir seu nome por Jogadora 1. Quando estivermos falando dos demais jogadores, utilizaremos os nomes dos personagens que eles selecionaram para jogar. O *game* em questão é Dota 2. A sessão de jogo é gravada pela *streamer*. O vídeo em questão foi publicado no dia 21 de setembro de 2018, e tem um total de quatro horas e cinquenta e dois minutos, no qual ela joga 4 partidas seguidas. A análise, no entanto, compreende apenas a primeira partida da jogadora, que ocorre entre os vinte minutos e uma hora e dezesseis minutos. Como descrevemos anteriormente, para uma análise completa, é necessário descrever a unidade de contexto micro e as unidades de registro.

a) Unidades de contexto micro - *streamer*

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem mais de 20 mil seguidores na Twitch⁹⁸. Além disso, ela é jogadora profissional de Dota 2, atuando em um time feminino. Ela teve uma breve passagem por um time misto, para

⁹⁸ Dados obtidos no perfil da *streamer* em 22 set. 2018.

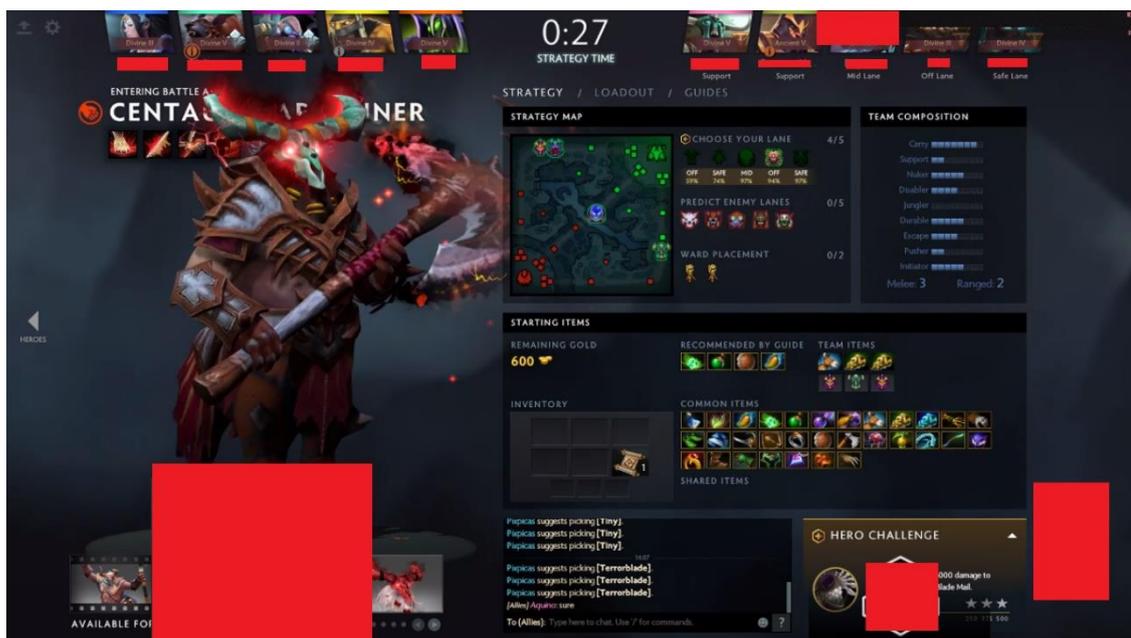
substituir outro jogador em campeonatos internacionais. Logo, trata-se de uma personalidade conhecida no cenário do jogo.

b) Unidades de contexto micro – partida

Iremos realizar a descrição da partida, salientando acontecimentos que serão relevantes para a análise das unidades de registro. A partida é ranqueada, ou seja, se baseia em uma classificação definida pelo jogo para organizar as equipes e, posteriormente, retira ou soma pontos dos jogadores caso percam ou ganhem. No título do vídeo, a Jogadora 1 indica que está com 5300 de MMR, e tem a medalha Divine 4. Isso significa que ela entra em partidas com parceiros e adversários que tem habilidade alta no jogo.

O início da partida é a fase de escolha dos heróis. Não é possível escolher em qual lado do mapa seu time irá iniciar, sendo um processo aleatório. No entanto, é possível escolher os heróis de sua equipe e banir outros de serem pegos. Logo no início a Jogadora 1 percebe que foi colocada em um time que coincidentemente tem um conhecido seu, e manifesta estar animada com o fato. Em seguida, manda um “oiiii” no *chat*, que é respondido pelo colega de equipe com outro “oi”. Os colegas de equipe selecionam seus heróis enquanto deliberam sobre quais devem ser escolhidos utilizando as mensagens automáticas do jogo. A imagem a seguir (Figura 17) mostra a tela de seleção de personagens (algumas partes não estão visíveis para preservar a identidade dos jogadores).

Figura 17 – Tela de escolha dos heróis



Fonte: a autora (2018)

O personagem que aparece em destaque é o Centaur Warrunner, escolhido pela Jogadora 1. Seu papel no jogo é atuar na linha de baixo, na posição de *offlaner*. Em sua equipe, no lado dos Iluminados (verde) estão presentes os personagens Undying (que tem papel de suporte 5 atuando junto ao Centaur na linha inferior), Silencer (como suporte 4 na linha superior), Arc Warden (atuando como *mid*, na linha do meio) e Terrorblade (como *carry*, na linha superior). Já o time adversário, no lado dos Temidos (vermelho) tem os personagens Mirana (*offlaner*, linha superior), Ursa Warrior (como *carry*, linha inferior), Tinker (*mid*, linha do meio), Shadow Shaman (suporte 5, linha inferior) e Rubick (suporte 4, linha superior).

O início do jogo é onde os personagens se organizam para pegar as runas em pontos determinados do mapa e se dirigirem a suas linhas designadas. Logo de início é possível saber que o Silencer e o Terrorblade são homens, pois falam no *chat* de voz para combinar suas posições na linha. Logo no começo da partida, a Jogadora 1 começa o diálogo via *chat* de voz com seu conhecido, o Undying. Animada, comenta: "Oi Undying, que saudades de você". Ele responde: "Ah, me excluiu, é?", enquanto a Jogadora 1 se defende: "Eu excluí todo mundo, em minha defesa. O *Dota* todo". A seguir, Terrorblade comenta em tom de surpresa: "meu deus, é uma menina no Divine 4". A Jogadora 1 responde jocosamente: "Ai, nossa, nãñãñã". Ele responde, sério: "to brincando, deve ser da [nome da equipe feminina de Dota 2 da qual a jogadora

participa]". Ela responde em tom de brincadeira: "Olha, a gente tá conhecida, gente, famosa!". Ao mesmo tempo, o jogador Silencer reclama: "Caralho, podia ter fechado a boca". Não fica claro, aqui, se ele está se referindo à Jogadora ou ao Terrorblade.

Logo em seguida, com 7 segundos para iniciar o jogo, a Jogadora 1, Undying e Arc Warden, engajam no inimigo Ursa e conseguem matar. Em Dota 2, ela comenta no *chat* de voz: "nice, caralho!". Undying responde: "boa demais, cara, uaaau!". Na figura 18 é possível visualizar os três personagens atacando a Ursa (de verde, da esquerda para a direita: Arc Warden, Undying e Centaur Warrunner), enquanto Shadow Shaman (na parte inferior) tenta ajudar, sem sucesso.

Figura 18 – Primeira luta em conjunto da Jogadora 1



Fonte: a autora (2018)

Enquanto isso, no topo, Silencer morre para o adversário Mirana, e recebe de Terrorblade duas mensagens automáticas via *chat* que dizem "Well played". Isto significa, de maneira irônica, que seu colega de equipe fez uma boa jogada. A Jogadora 1 observa: "Pena que o Silencer morreu antes no top, porque daí seria um *first blood*", se referindo ao primeiro abate do jogo, que concede mais dinheiro para quem o realizou.

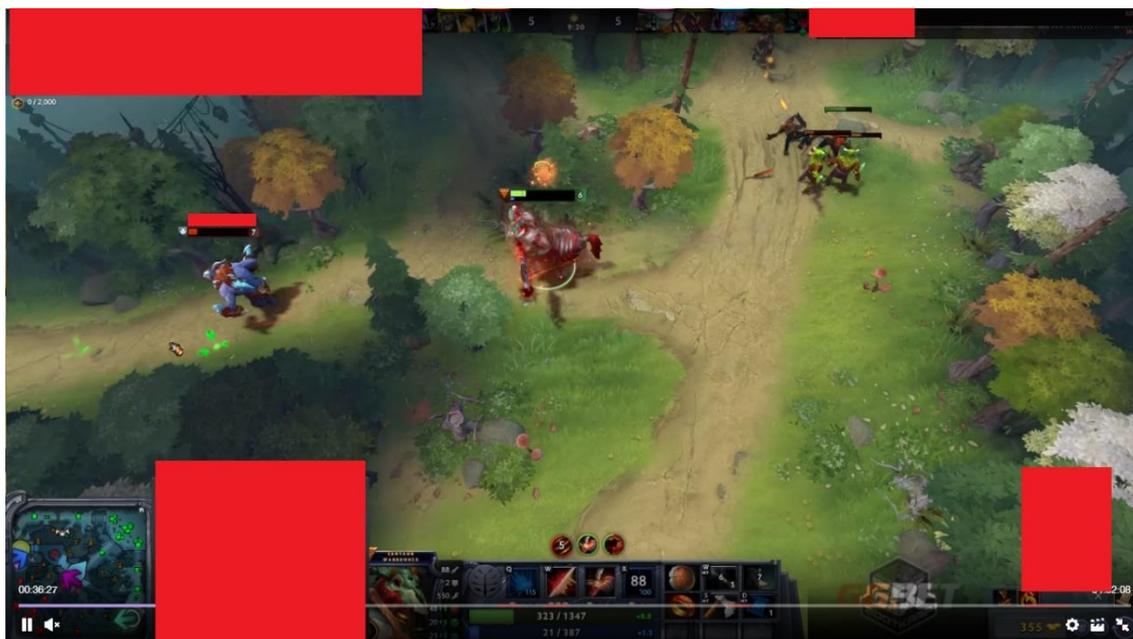
A etapa seguinte do jogo é denominada fase de linhas, onde os jogadores precisam matar *creeps* e criaturas neutras para ganhar dinheiro, ou seja, *farmar* e conseguirem itens para melhorar seus heróis. Ao mesmo tempo, precisam se proteger

e matar os adversários para ganharem vantagem e destruïrem torres, que concedem dinheiro e possibilitam um melhor controle do mapa. Não podemos ver exatamente o que ocorre na linha do topo onde estão Terrorblade e Silencer, pois a perspectiva é da Jogadora 1 que está na linha de baixo, mas eles começam a brigar entre si com cerca de 1 minuto de partida, pois o segundo morreu novamente. A postura de Terrorblade é de decepção, proferindo palavrões como “que porra é essa?” e posteriormente explicando o que o colega de equipe deveria fazer.

A seguir, Silencer renasce e volta para a linha e morre novamente. Isso faz com que Terrorblade se irrite e grite: “é... eu desisto de você, cara, olha o tanto de *creep* que tava na torre, cara! Sai do *top* aí, na moral, na moral, cê é ruim demais”. Silencer retruca falando sobre a situação do jogo, mais calmo. Terrorblade responde: “Eu tô falando sério, véio, cê é muito ruim!”. Silencer responde: “Cala a boca, mano. É melhor cê ficar de boa aí, te recomendo muito cê ficar de boa”. Enquanto o desentendimento ocorre, a Jogadora 1 e Undying continuam concentrados em seu jogo e pedem via *chat* para eles se acalmarem. Arc Warden escreve também no *chat*: “*chill*” (acalme-se, em inglês). A Jogadora 1 oferece que sejam trocadas as linhas, para que Terrorblade desça, mas ele não concorda e continua brigando com o colega de equipe.

A Jogadora 1 continua em sua fase de linhas e dá algumas instruções para Undying, como utilizar certa habilidade em Ursa, seu oponente. Undying responde por meio de uma mensagem automática do jogo que faltam 4 segundos para que ele possa utilizá-la. Com sete minutos de jogo, ela mata novamente Ursa, com a ajuda de Undying. Após este momento, ele sai da linha, avisando que deixará ela sozinha, o qual ela responde tranquilamente que “tá de boa”. Com nove minutos de jogo, a Jogadora 1 consegue eliminar sozinha a personagem Ursa, exibindo habilidade no jogo. A imagem a seguir mostra o momento em que ela começa a perseguir Ursa utilizando uma de suas habilidades especiais, a Debandada, que concede velocidade extra a todos os colegas de equipe.

Figura 19 – Perseguição contra Ursa



Fonte: a autora (2018)

A Jogadora 1, após matar Ursa sozinha, fala: "soladinho!". Terrorblade diz, jocosamente: "Ai, é uma soladora!". Na câmera, é possível ver que a Jogadora 1, que estava sorrindo, passa a ficar séria. Undying, comenta brincando: "O namorado que tá na conta, ela tá usando só o microfone". Isso faz com que ela novamente volte a ficar sorridente, e dá risada do comentário do amigo. Terrorblade diz: "é o namorado dela, tô ligado nisso daí". A Jogadora 1 responde, jocosamente: "É o namorado é...". Depois deste diálogo, ela volta a ficar séria e se concentra no jogo. Quando bate a marca de onze minutos de jogo, o placar está 7 a 7 em número de mortes e o time da Jogadora 1 derrubou uma torre inimiga. O jogo passa a ser um pouco mais intenso, com os adversários buscando dificultar a fase de linha, principalmente com os suportes Shadow Shaman e Rubick.

Em doze minutos, com a ajuda do Silencer, a Jogadora 1 e Undying conseguem abater Shadow Shaman, mas a chegada de outro adversário, Tinker, para auxiliar Ursa, faz com que eles recuem. Todos os comentários entre os jogadores nesse momento são relacionados às ações no jogo em si, e eles cooperam para realizar as jogadas. Neste mesmo momento, Arc Warden, o jogador que está na trilha do meio, sinaliza via *chat* que não há *wards* no jogo. As *wards* são itens que dão visão do mapa – que na maior parte das áreas fica escura –, impedindo que se possa ver onde os inimigos estão. Em seguida, Undying compra algumas para colocar no jogo.

Mesmo assim, Arc Warden continua reclamando, agora passando para o *chat* geral: “como vocês estão aí no mato? Ah, é, nós temos 0 *wards*”. É importante salientar que este jogador em todos os momentos apenas escreve no *chat* e em inglês (suas falas foram traduzidas para a análise), dando a entender que ele não é brasileiro⁹⁹.

A seguir, os adversários são detectados pela Jogadora 1, que busca engajar, solicitando que Silencer utilize sua habilidade de Silêncio Global, que impede heróis inimigos de usarem habilidades especiais durante um determinado tempo. No entanto, o colega de equipe não responde e não utiliza a habilidade, pois não tem mana suficiente. Mesmo assim, ela consegue, junto com os colegas, abater Mirana usando a Debandada. Depois desta jogada, eles se direcionam para a torre inimiga da trilha de baixo para atacar, liderados pelas instruções do Undying. Ele utiliza a Tumba, uma habilidade que retarda os inimigos que ficam em volta, e consegue abater Shadow Shaman. A Jogadora 1 detecta Rubick entre as árvores e o elimina com a ajuda da habilidade da tumba e também de ataques de Arc Warden. Na figura 20, é possível ver, entre as árvores na parte inferior da tela, a Jogadora 1 tentando eliminar Rubick, e os três colegas de equipe à esquerda se posicionando para ajudar.

Figura 20 - Abate do Rubick



Fonte: a autora (2018)

⁹⁹ Dota 2 tem servidor no Brasil e ele atende a toda a América do Sul, o que faz com que jogadores falantes de espanhol também estejam presentes.

Após essa jogada, Terrorblade, que estava na linha de cima durante todo o tempo e não participou das lutas, elogia a Jogadora 1 via *chat*: “cê joga muito, cara, Centauro, meu deus”. Ela não escuta direito e pergunta, séria: “oi?”. Ele responde, falando baixo: “joga muito”. Ela responde, ainda séria e concentrada, sem muito entusiasmo: “valeu”.

Entrando nos quinze minutos, a fase de linha começa a acabar, e os jogadores se dispersam para avançar linhas, *farmar* criaturas neutras e caçar inimigos. Aos dezessete minutos, a Jogadora 1, Undying e Silencer conseguem abater Mirana na linha de baixo, e Undying elogia Silencer via *chat* de voz: “Excelente Silencer, excelente. Tem que elogiar quando o cara joga bem”. Ele responde: “valeu, véio”. Em seguida, ocorre uma briga na linha do meio, e a Jogadora 1 erra uma habilidade e, com isso, um dos adversários consegue escapar. Ela pede desculpas, e Terrorblade, que estava junto na luta, manda uma mensagem de risada automática via *chat* escrito.

Aos dezoito minutos, a Jogadora 1 e Terrorblade buscam destruir a torre da linha de baixo. Ela fala que ele está “meio sem vida”, indicando que sua barra de pontos de vida está baixa. Ele não responde, e fica escondido entre algumas árvores. Silencer vem para ajudar no objetivo – mas, por meio da habilidade Sombra Lunar da adversária Mirana (que deixa todos os colegas de equipe invisíveis), eles são surpreendidos quando ela, Shadow Shaman e Rubick aparecem no meio deles. Eles conseguem abater Silencer quase que instantaneamente, enquanto a Jogadora 1 e Terrorblade tentam escapar, mas apenas ela consegue. Em seguida, os outros colegas de equipe, Undying e Arc Warden chegam para ajudar e abatem Ursa, que estava correndo atrás da Jogadora 1. Ela recua enquanto eles continuam a luta, e tanto Undying quanto Arc Warden conseguem abates. Arc Warden aconselha via *chat* escrito a Jogadora 1: “Cent, você precisa de Blademail”, e ela responde via *chat* “uhum”. A Cota de Lâminas (ou Blademail, em inglês) é um item no jogo que reflete o dano físico recebido pelo herói.

Com vinte e um minutos de jogo, a Jogadora 1, que está na linha de baixo, aconselha os colegas Terrorblade e Silencer a saírem da linha de cima, pois poderiam ser atacados. Silencer atende prontamente ao conselho, mas Terrorblade permanece, apenas recuando um pouco. A esta altura do jogo, o placar de abates está 23 a 13 para o time da Jogadora 1, mas os adversários conseguiram derrubar 3 torres, enquanto eles conseguiram apenas 1. Logo, apesar de haver um placar positivo em termos de mortes, a partida não está, nesse momento, ganha.

Aos vinte e dois minutos, ela pergunta aos colegas de equipe qual talento é melhor para seu personagem. Os talentos são como características que cada herói pode escolher à medida que progride nos seus níveis. Por exemplo, ao atingir o nível 10, o Centaur Warrunner pode escolher entre 2 talentos: 10% de resistência mágica ou 10% de esquiva. A Jogadora 1 pergunta no *chat* de voz, ao atingir o nível 15: “Que talento que é melhor? Retorno de dano ou...”. No entanto, ninguém responde. Podemos perceber que há uma luta ocorrendo no topo do mapa, no qual os outros componentes da equipe estão concentrados. A Jogadora 1 então insiste: “alguém me fala?” e ela segue sem resposta, mesmo com a situação da luta no topo resolvida. Em seguida, ela consegue abater Mirana sozinha, e recebe, de Undying, um elogio via *chat* escrito por meio de uma mensagem automática: “*Good game, well played*”.

Com quase vinte e quatro minutos de jogo, Silencer finalmente responde à pergunta da Jogadora 1, mesmo que ela já tenha escolhido o talento. Ele diz: “melhor pegar revidar”; ela responde: “mas eu matei a Mirana porque eu peguei o dano, senão não tinha matado”. Silencer não retruca. A seguir, ela clica no personagem Terrorblade e comenta: “cara, Manta era muito melhor, véio, contra Ursa”, se referindo ao item Machado Ilusório (em inglês *Manta Style*). Em sua opinião, Terrorblade deveria ter feito este item e não outro.

No entanto, ela não recebe resposta e, ao se dirigir para uma briga, fala para ele: “bora brigar?” e ele responde: “bora brigar, bora brigar”. Eles conseguem um abate e destroem a primeira torre de baixo. A Jogadora 1 dá o último ataque na torre, ficando com a maior parte do dinheiro resultante da eliminação dela. Terrorblade comenta: “Aí cê zuou né?” ela responde, rindo: “é mania, foi mal”. Ele adiciona, em tom jocoso: “aí é uma roubadora de torre”. Eles seguem para destruir a segunda torre da linha de baixo e, desta vez, ela cede o último ataque para Terrorblade.

Aos vinte e seis minutos de jogo, durante uma luta na trilha do meio visando destruir a primeira torre, a Jogadora 1 é abatida pela primeira vez desde o início do jogo. Até o presente momento, ela havia sido a única jogadora que não tinha sido morta. Neste momento os jogadores Arc Warden e Terrorblade discutem no *chat* escrito do jogo acerca da personagem Ursa, que possuía o item Égide do Imortal, que lhe concede renascimento imediato após um abate (obtido após matar o dragão Roshan, criatura neutra do mapa que aparece de oito em oito minutos após ser derrotada). Arc Warden afirma que checkou e viu que a Ursa estava de posse do item (só é possível ver os itens dos inimigos clicando em cima deles quando estão visíveis),

enquanto Terrorblade discute que ela não possuía a Égide. O diálogo segue com os dois trocando ironias e utilizando risadas automáticas do jogo, até que Arc Warden sinaliza que a Ursa tem o item e a discussão se dissipa.

Aos vinte e oito minutos, após uma luta de times bem-sucedida para o time da Jogadora 1, um dos inimigos larga o item Gema da Visão Verdadeira no chão automaticamente após morrer. Este item permite que sejam vistos heróis inimigos invisíveis e *wards*, mas é perdida após o herói ser abatido. Por conta disso, a Gema da Visão Verdadeira normalmente é carregada por heróis mais resistentes. Silencer pega a Gema e pede que a Jogadora 1 carregue, pois ela é a que tem mais pontos de vida e armadura, além de ter morrido menos ao longo da partida. Ele vai em direção a ela para transferir o item. A seguir, ao atingir o nível 20 e poder escolher mais um talento, pergunta: “Eu pego Strength ou Double Edge?”. Desta vez, Silencer responde prontamente: “Strength”. Ela imediatamente escolhe o talento que o colega de time indicou. Terrorblade entra na conversa: “O talento de mais trezentos é mais roubado”, se referindo ao que ela não optou, e ela concorda: “é eu também acho, velho, mas tá de boa”.

Aos trinta minutos de jogo, com o placar de abates de 18 a 31 e 4 torres inimigas destruídas contra 4, o time da Jogadora 1 está com uma pequena vantagem no jogo. Partem então para a etapa que se chama *late game*, ou seja, onde os jogadores já têm boa parte dos itens feitos e estão perto de chegar ao nível máximo, 25. O time segue pela linha do meio e consegue vencer mais uma briga em grupo, destruindo a torre do meio. Neste momento, é interessante observar que o último ataque desferido na torre é de Undying – e Terrorblade, que está ao lado também atacando a torre, não protesta por ele ter feito isso, como quando a Jogadora 1 o fez. Depois disso, eles recuam e passam a *farmar* pelo mapa, se espalhando. A Jogadora 1 pede para que todos se reagrupem, mas o pedido é ignorado.

Com trinta e quatro minutos de jogo, Terrorblade é abatido por Tinker e Rubick enquanto *farmava* criaturas neutras no topo do mapa. A Jogadora 1 reclama, cansada: “Cara, não fica assim sozinho, não...”. Ao mesmo tempo, ele fala “ah, tava wardado”, se referindo ao fato de os jogadores terem visão do mapa pelo uso de *wards*. Ela continua protestando: “Falei pra não ficar sozinho, véio...”, ele diz: “relaxa, relaxa”. Eles começam a ser pressionados para defenderem a base, e a Jogadora 1 fala: “A gente podia tá ganhando esse jogo, velho, mas ficou *farmando* muito em vez de fazer objetivo”.

Nesse sentido, ela se refere ao fato de que o time deveria ter focado em derrubar torres em vez de acumular dinheiro por meio do abate de criaturas neutras, algo que o jogador Terrorblade fez durante toda a partida. Terrorblade retruca: “Ué, quem tem que falar assim: ‘vem aqui fazer objetivo’ não sou eu não, pô, vou *farmar* até ter *call*”. A expressão *call* diz respeito a “chamada”, quando os jogadores se organizam para abater alguém ou destruir torres e outras construções inimigas. Enquanto esta discussão ocorre, está havendo ao mesmo tempo uma luta na frente da base da Jogadora 1. Ela para de discutir para se concentrar na jogada. Undying a salva de ser abatida e ela grita no *chat*, feliz: “Me salvou, Undying, te amo!”. Ele responde com uma mensagem automática no *chat* escrito: “*Well played!*”.

Com trinta e sete minutos de jogo, após vencerem mais uma luta em grupo, a vantagem retorna para o time da Jogadora 1. Terrorblade fala no *chat* de voz: “esse jogo tá muito fácil, não tem como perder não”. A Jogadora 1 retruca, ironicamente: “Ah, tem sim”, e ele diz: “Tem não. Os caras não têm HC. Tem um herói que leva torre lá, só o Rhasta¹⁰⁰”. Isto significa que os adversários não têm *hard carry*, ou seja, um personagem capaz de carregar o jogo abatendo inimigos com bastante dano. Eles continuam conversando, a Jogadora 1 diz: “Vou fazer Aghanim pra ajudar, que daí toma menos dano”. Ela se refere ao item Cetro de Aghanim, que tem diferentes efeitos conforme o herói que carrega. No caso do Centaur Warrunner, o item faz com que os heróis afetados por Debandada sofram dano reduzido e se tornem capazes de atravessar obstruções, incluindo árvores e elevações de terreno. Terrorblade fala: “Faz uma Lótus”, se referindo ao item Orbe de Lótus. A Jogadora 1 pergunta: “O Undying vai fazer Lótus. Duas Lótus, será que é bom?”. Terrorblade: “Tem que perguntar pra o Undying, ele é ex-profissional”. Isso demonstra que o jogador também conhece o amigo da Jogadora 1, pois acompanha o cenário profissional de Dota 2.

Com quarenta minutos de jogo, a Jogadora 1 tenta conduzir os colegas de equipe para quebrar a terceira torre da linha de baixo, para tentar entrar na base inimiga. Ela insiste diversas vezes via *chat* de voz para irem com ela; Undying e Silencer a seguem, mas Terrorblade e Arc Warden não seguem a ordem e continuam *farmando* as criaturas neutras. Eventualmente, Terrorblade se une à briga. Enquanto eles tentam destruir a torre, Arc Warden ignorou todas as ordens e continuou em outras linhas, e começa a reclamar via *chat* escrito, em caixa alta: “NÓS

¹⁰⁰ Terrorblade se refere ao personagem Shadow Shaman, mas pelo nome antigo, Rhasta, que o personagem possuía na primeira edição do *Dota*.

PRECISAMOS DE WARDS AGRESSIVAS”. Isso significa que o jogador sente a necessidade de visão em locais estratégicos no lado adversário, para poder avançar. Somente após dois minutos, Arc Warden vai para a linha de baixo ajudar o time. Com ele, eles conseguem avançar e destruir a torre, liderados pela Jogadora 1, que avisa que irá usar o item Cachimbo da Introspecção, que bloqueia danos mágicos e sua habilidade de Debandada. Após atingir este objetivo, eles recuam. É possível notar que a jogadora ficou mais quieta e concentrada, e aparenta cansaço.

Aos quarenta e três minutos, a Jogadora 1 avisa ao time: “ô, deve ter Roshan, velho, tem que ficar de olho nisso aqui”, e usa o *ping*, recurso visual e sonoro que aponta para uma área do jogo ao clicar no mapa, mostrando a todos os colegas de equipe. Ela se direciona até a área que Roshan se situa, e apenas Undying e Silencer, novamente, a seguem. Arc Warden está defendendo a base no topo do mapa de uma onda de *creeps* e Terrorblade está *farmando* no mapa, na área inferior inimiga. Na imagem 21, é possível ver a Jogadora 1, à esquerda perto do dragão Roshan, juntamente com Silencer, e Undying chegando pela direita. No mini mapa no canto inferior esquerdo, é possível ver um ponto azul no topo do mapa, representando Arc Warden e um marrom na parte de baixo, que se refere a Terrorblade.

Figura 21 – Luta pelo Roshan



Fonte: a autora (2018)

Ao se aproximarem, eles percebem que a personagem Mirana usou sua habilidade de Sombra Lunar, e todos os inimigos estão invisíveis e lutando contra o

Roshan. Silencer é pego e abatido; os demais conseguem fugir. Aos quarenta e três minutos de jogo, Terrorblade é desconectado da partida, o que faz com que Arc Warden *pause* o jogo. No entanto, em Dota 2, cada jogador pode pausar e tirar a pausa por um determinado número de vezes – e Mirana, do time adversário, tira a pausa.

Aparentemente, os demais colegas de equipe, incluindo a Jogadora 1, não percebem que Terrorblade foi desconectado, e tentam lutar para evitar que a equipe adversária mate Roshan e receba os bônus que a criatura concede, que dariam vantagem. No *chat* escrito do jogo, Arc Warden pede que paussem o jogo repetidamente. Quando um jogador é desconectado, qualquer outro colega de equipe pode controlá-lo, e alguém controla Terrorblade para que eles consigam evitar o abate do Roshan. No entanto, eles não conseguem, e precisam recuar.

Arc Warden xinga o time inteiro pelo *chat* escrito, em caixa alta: “POR QUE VOCÊS NÃO PAUSARAM. BANDO DE JOGADORES ESTÚPIDOS. O QUE HÁ DE ERRADO COM VOCÊS. A GENTE ACABOU DE DESISTIR DO REFRESHER E TUDO MAIS”, se referindo ao item Fragmento Restaurador (em inglês, Refresher), que é deixado por Roshan após ele ser abatido três vezes. Este item concede ao herói que o consumir que use novamente sua *Ultimate*, habilidade que costuma ser a mais poderosa e que leva mais tempo para recarregar, sendo uma vantagem grande no jogo. A Jogadora 1 escreve no *chat* “=(“ , e Arc Warden retruca: “Por que você não pausou, nós poderíamos ter ganho o jogo ali mesmo” e ela responde: “eu não vi”. E ele reclama novamente: “Oh my god”. Undying, nesse meio tempo, sinaliza por uma mensagem automática no *chat* escrito repetidamente que tem o Queijo, outro item que é dado por Roshan após o abate, demonstrando que, pelo menos, algo foi pego. A Jogadora 1 demonstra estar cansada, com o jogo atingindo a marca dos quarenta e cinco minutos.

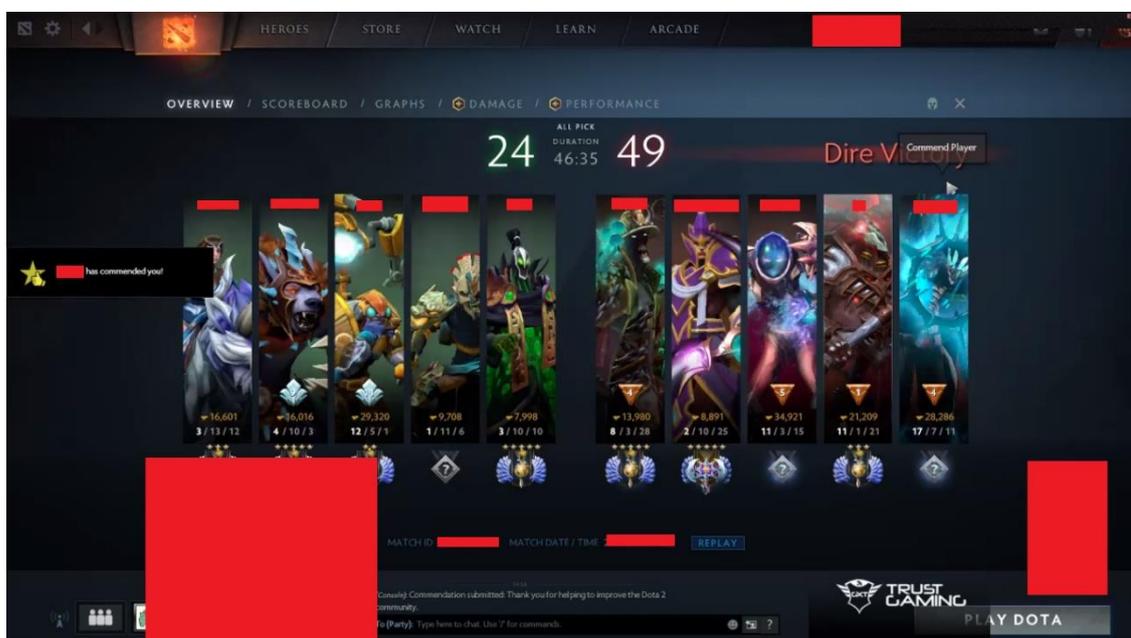
Terrorblade retorna à partida e diz: “vocês não pausaram né...” e a Jogadora 1 responde: “pausamos, só que daí na *fight* (luta) a gente esqueceu de pausar, porque tava todo mundo concentrado”. O time se reúne na linha do meio para tentar derrubar a terceira torre – o que consegue realizar, após a Jogadora 1 abater Tinker, um dos personagens adversários com mais habilidades para impedir o avanço na base. Undying, que falou pouco durante a partida, fala no *chat* de voz, sem paciência: “Era

pra ter dado GG¹⁰¹, velho, sem Tinker, 60 segundos! Dá GG velho!”. A Jogadora 1 aparenta estar concentrada, mas feliz por estarem conseguindo destruir a base adversária.

Ao destruir o Cristal e vencer a partida, a Jogadora 1 fala: “Dá um *commend* aí gente, beijo!”. O *commend* é a ação de elogiar alguém na partida, clicando em uma estrela verde no topo do personagem na tela de pós-partida. Os elogios vão sendo somados e ficam expostos no perfil do jogador. Terrorblade fala, exaltado: “cara, ganhei com esse Silencer, velho! O Silencer, cê é muito ruim, na moral”. Undying grita, feliz, ao mesmo tempo: “Tamo junto! Tamo junto!”. Depois, ele fala: “Dá um *commend* pra a Jogadora 1, respeita aí, pô”. E ela diz, exultante: “Respeita a Jogadora 1 aí!”.

Na tela de pós-partida, a Jogadora 1 recebe um elogio de Undying, ação que ela retribui. A seguir, ela recebe um elogio do Terrorblade, que ela também retribui. Na imagem 22, podemos ver como a partida terminou: com 24 a 49 abates para o time da Jogadora 1, em quarenta e seis minutos e trinta e cinco segundos de partida no total. Na imagem também é visível que ela foi elogiada por um dos colegas de equipe e seu cursor está em cima do botão de “*commend player*”, pois o *printscreen* foi tirado logo após ela realizar esta ação.

Figura 22 – Pós-partida Jogadora 1



Fonte: a autora (2018)

¹⁰¹ GG significa “*good game*”, abreviação para quando o time derrotado elogia o vencedor, que acabou se tornando sinônimo para vencer o jogo de uma maneira geral em Dota 2 e outros jogos RTS.

Abaixo da imagem de cada jogador é possível ver a quantidade de patrimônio acumulado em ouro e embaixo, respectivamente, o número de abates, vezes que foi abatido e assistências em abates (quando o herói colabora de alguma maneira para a eliminação do inimigo, mas não dá o último ataque). Em Dota 2, o *carry* e o *mid* devem ter tanto o maior acúmulo de patrimônio quanto maior número de abates. Logo, o fato de os outros jogadores não terem as pontuações superiores, não indica que jogaram de maneira pior, pois cada papel tem uma contribuição específica para o time. No entanto, é interessante observar que a Jogadora 1 morreu menos vezes e teve o mesmo número de abates que o *mid*, conseguindo um desempenho muito satisfatório no jogo e assumindo papel de liderança no time em diversos momentos, ao chamar a equipe para cumprir objetivos e matar adversários.

c) Unidades de registro – escolha dos personagens

A primeira unidade de registro definida a partir desta análise se refere à fase de pré-partida, com a escolha dos personagens. Em Dota 2, há 117 heróis disponíveis para jogar, sendo que cada jogador precisa optar por um deles a cada partida, o qual não pode estar repetido nem no mesmo time, nem no adversário. Conforme já foi descrito anteriormente, cada herói tem um grupo de habilidades específicas, bem como pontos distribuídos em características como inteligência, agilidade, força, dano, velocidade de movimento e armadura. Assim, há personagens mais resistentes do que outros, ou que podem infligir mais dano, por exemplo. Isso faz com que eles tenham mais sucesso em papéis específicos. O herói escolhido pela Jogadora 1 pode ser visto na imagem a seguir.

Figura 23 – Centaur Warrunner



Fonte: <<http://www.dota2.com/hero/centaur/>> Acesso em 15 out. 2018.

Por ser um herói com bastantes pontos em força (representado pelo ícone do punho na imagem) e por ter uma velocidade base alta (na imagem, representado pela bota), isso faz com que ele seja resistente e consiga fugir facilmente de inimigos, fazendo com que sua escolha seja adequada para o papel de *offlaner*. Estes pontos podem ter acréscimos com talentos adicionados e itens feitos ao longo do jogo. Em Dota 2, portanto, é uma prática dos jogadores escolherem os heróis de acordo com o papel que eles estão desempenhando e como as habilidades irão contribuir para o time como um todo. Outro ponto importante é o balanceamento dos heróis. A cada atualização do jogo estes pontos e habilidades podem ser modificados, tornando certos heróis mais viáveis que outros dependendo dessas variáveis.

As escolhas de personagens em Dota 2, portanto, partem mais da viabilidade, papel e contribuição das habilidades para o time do que na aparência física em si. Diferentemente de jogos como World of Warcraft, por exemplo, onde é possível escolher a aparência e montar o personagem como o jogador desejar, este aspecto já é dado em Dota 2. Além disso, a cada nova partida é preciso optar por outro herói, enquanto no exemplo que trouxemos agora o jogador permanece com o mesmo personagem. Por conta disso, é preciso analisar a escolha dos personagens a partir do ponto de vista da produção do jogo em si.

Como vimos nas abordagens teóricas de estudos de *games* anteriores, há discursos pré-concebidos nos jogos no que diz respeito aos estereótipos de gênero – os quais, muitas vezes, não são levados em consideração. Em Dota 2, no total de 117

heróis, apenas 19 são femininas, contra 97 masculinos (1 dos heróis é assexuado). Dessas 19 heroínas, 6 são criaturas monstruosas, como dragões, guerreiras, elementais e fadas que não apresentam traços de sexualização (Legion Commander, Broodmother, Spectre, Medusa, Dark Willow e Winter Wyvern). A imagem 24 ilustra a aparência das três primeiras citadas:

Figura 24 – Legion Commander, Broodmother e Spectre



Fonte: <<https://dota2.gamepedia.com>> Acesso em 16 de out. 2018

No entanto, as restantes são humanas, elfas, nagas e demônias que utilizam roupas curtas, reveladoras ou muito apertadas e tem corpos esbeltos muito semelhantes entre si (Drow Ranger, Mirana, Vengeful Spirit, Templar Assassin, Luna, Naga Siren, Phantom Assassin, Crystal Maiden, Windrunner, Lina, Enchantress, Queen of Pain e Death Prophet). A figura 25 ilustra a aparência, de Mirana, Crystal Maiden e Queen of Pain:

Figura 25 - Mirana, Crystal Maiden e Queen of Pain



Fonte: <<https://dota2.gamepedia.com>> Acesso em 16 de out. 2018

Não é nossa pretensão esgotar a análise da sexualização das personagens na presente Tese; contudo, se torna evidente que há baixa representatividade de heroínas nas opções de escolha dos jogadores – e quando elas existem são, em sua maioria, sexualizadas. Na partida em questão, observamos que de 10 personagens, apenas 1 feminina foi escolhida, no time adversário: Mirana. Ainda que os jogadores escolham os personagens por seu papel no jogo, é possível inferir que a ausência de heróis que representam o gênero feminino tem bases na violência simbólica-discursiva na própria concepção do jogo em si, quando desconsidera igualdade de gênero nas opções disponíveis. Nesta partida, no entanto, não foi constatada nenhuma manifestação sexista ou de violência dirigida à personagem feminina em si que estava presente no jogo.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Na partida observada, a Jogadora 1 era, aparentemente, a única mulher em sua equipe. Terrorblade, Silencer e Undying eram comprovadamente homens, por terem falado no *chat* de voz. Arc Warden, contudo, não pode ser identificado como homem por apenas falar no *chat* escrito, então podemos apenas pressupor este fato.

O primeiro aspecto observado no discurso falado foi o comportamento de Terrorblade com a Jogadora 1. Ele conversa constantemente com ela via *chat* de voz, assim como o jogador Silencer. No entanto, estes diálogos se dão por motivos diferentes. No início do jogo, Terrorblade descobre que a Jogadora 1 é uma mulher por ela falar no *chat* de voz com Undying, e imediatamente faz uma observação jocosa sobre o fato de ela ser uma “menina no Divine 4”. Burill (2008) comenta que os jogos digitais são a ferramenta ideal para a manifestação da natureza regressiva da masculinidade, sendo uma ferramenta de escape para homens que sempre tiveram esta característica renegada. A partir do momento em que mulheres entram no ambiente masculino, sofrem represálias. O fato de a Jogadora 1 ter uma posição privilegiada no *ranking* de jogadores no cenário competitivo desperta em Terrorblade justamente este “orgulho ferido” – e ele manifesta este sentimento durante a partida, ora ficando na defensiva, ora fazendo elogios e provocações à jogadora.

Podemos observar este comportamento defensivo quando ela manifesta maestria e habilidade no jogo, ou quando ele não sabe a resposta a alguma questão. Após sua observação sobre o *ranking* da jogadora, ela se manifesta zombando dele, buscando demonstrar que seu comportamento é infantil e inadequado. Terrorblade

imediatamente se defende dizendo que estaria “brincando”, e cita o nome da equipe profissional feminina que ela participa. A Jogadora 1 visivelmente se diverte com a situação, notando a mudança de comportamento do colega de equipe.

Conforme foi visto no capítulo sobre violência contra a mulher nos *games*, muitas jogadoras se escondem atrás de nomes masculinos e não se manifestam em *chats* de voz com medo de sofrer represálias não apenas durante a partida, mas também após, em outros canais de comunicação. A Jogadora 1 aparentemente não se intimida por estas questões e utiliza o *chat* de voz – e, imediatamente após fazer isso, passa por uma situação de violência, ainda que sutil. O formato de “brincadeira” justificado por Terrorblade busca atenuar o discurso de disfarçar seu constrangimento ao ver que o alvo do ataque não se abalou.

No segundo momento semelhante na partida, a Jogadora 1 demonstra habilidade ao abater o inimigo Ursa sozinha no início do jogo. É perceptível que ela fica muito feliz com o feito, e se vangloria para todos no *chat* de voz. Ninguém responde, a não ser Terrorblade, que novamente fala em tom jocoso, minimizando sua jogada. Ela decide não responder à provocação e fica visivelmente séria a partir deste momento, o que demonstra que o comentário a afetou de alguma maneira. As provocações de Terrorblade, novamente, representam a insegurança masculina perante uma jogadora que, em sua concepção, “não deveria estar ali”.

No entanto, algo interessante ocorre: o amigo da Jogadora 1 passa a defendê-la, ridicularizando Terrorblade dizendo que na realidade é o namorado dela que estaria jogando. Imediatamente o tom do agressor muda, ele baixa o tom de voz e a Jogadora 1 volta a ficar de bom humor. Em outro momento, Terrorblade volta a provocá-la repreendendo uma jogada sua, em que ela destrói uma das torres, algo que não deveria ter feito. Ela mesma reconhece e pede desculpas, mas ele continua dizendo que ela é uma “roubadora de torre”.

Foucault (1999c) expressa que os procedimentos de exclusão no discurso visam a manutenção do poder. Terrorblade tenta realizar o procedimento de exclusão de interdição, a partir do direito privilegiado. Ou seja, por ele ser homem e estar jogando, é seu papel tentar ridicularizar a Jogadora 1, pois ele teoricamente teria mais autoridade na partida. No entanto, como forma de resistência à violência, a Jogadora 1 reage na primeira ocorrência e Undying a defende na segunda, invertendo o jogo de poder existente na partida até então, que estava com Terrorblade. Não seria incorreto dizer que ambos utilizam a estratégia de exclusão da oposição entre a razão e loucura,

provando ao jogador que suas falas estariam desprovidas de verdade. Undying reforça este ponto inclusive no final da partida, após a confirmação da vitória do time, em que pede que ele respeite a Jogadora 1 e envie um *commend* a ela (algo que Terrorblade de fato, faz).

Ao perceber que sua estratégia havia sido equivocada, Terrorblade muda sua postura durante o jogo (ainda que retorne para ela em alguns momentos). Após uma jogada de sucesso na fase de linhas em torno dos doze minutos, ele elogia a Jogadora 1 se referindo a seu personagem: “cê joga muito, cara, Centauro, meu deus”. É interessante observar a diferença entre a forma com a qual posiciona o discurso. Ao fazer comentários jocosos, ele se refere a ela como mulher, “soladora”, “roubadora de torre” e “menina” (aqui usando inclusive um substantivo infantilizante). No entanto, ao elogiar, ela se refere ao personagem masculino controlado por ela, o Centauro, e não por seu nome no jogo, e a chama de “cara”.

É uma mudança muito sutil no discurso e aparentemente não intencional, mas é justamente nesses momentos que a violência simbólica de fato aparece. Bourdieu (2005) observa que os símbolos determinam a ordem social e a integração moral, sendo os sistemas simbólicos uma maneira de construção da realidade. Sendo então construído pelo consenso de como funciona determinada sociedade, estabelece a função social. Se, para Terrorblade, quem joga bem é o homem, é normal que seus elogios se refiram no masculino, pois esta é uma construção simbólica e discursiva. Ele o faz seguindo uma tradição já discutida anteriormente sobre o fato de homens serem tomados como naturalmente melhores nos jogos digitais do que as mulheres. Logo, a função social, o consenso construído não é o de uma jogadora feminina com altas habilidades.

Em outro momento, Terrorblade também apresenta um comentário voltado mais para se defender. Ao ser questionado pela Jogadora 1 se ela deveria fazer o item Orbe de Lótus – mesmo com este já planejado para ser feito por Undying – ele responde de maneira irônica: “Tem que perguntar pra o Undying, ele é ex-profissional”. Em vez de admitir que não sabe se é uma boa ideia fazer o item, ele direciona sua agressividade ao amigo da Jogadora 1, que até então havia defendido ela. Ele busca a todo o momento não contrariar o saber instituído de que homens sabem mais sobre o jogo do que mulheres; e, quando de fato não sabe a resposta, parte para um comentário irônico e agressivo.

Um ponto importante sobre o comportamento geral de Terrorblade na partida é o fato de ele ser agressivo desde começo do jogo com outro colega de time, o Silencer. Ele grita e se excede em diversos momentos, xingando e alegando falta de habilidade. Durante o restante da partida ele não se manifesta contra Silencer; apenas no pós-jogo, novamente reclamando. Sobre Undying e Arc Warden, que tiveram um bom desempenho no jogo, Terrorblade nunca comenta ou elogia.

É possível perceber que os elogios em relação à habilidade de jogo apenas são direcionados a Jogadora 1. Isso pode se dever o fato de ele estar surpreso (algo que demonstrou no primeiro momento) de haver uma mulher jogando em um nível alto, mas também pode ser configurado como uma forma de violência simbólica. O fato de ele fazer discernimento entre os colegas e apenas dirigir comentários positivos a ela demonstram um comportamento paternalista, como se ela precisasse ser elogiada por ele.

Em comparação, Undying, que tem uma postura mais conciliadora durante a partida, elogia a todos com mensagens automáticas no *chat* e também por voz, salientando inclusive momentos em que Silencer faz uma boa jogada. Já Arc Warden, mesmo não utilizando o *chat* de voz, é agressivo e irônico a todo o momento, criticando os suportes do time por não colocarem *wards* em jogo e também quando a equipe perdeu uma importante vantagem após matarem Roshan e não terem pausado o jogo para aguardar o retorno de Terrorblade, que havia perdido a conexão. No entanto, a postura de Arc Warden é diferente da de Terrorblade, pois ele não direciona seus comentários a nenhum colega de equipe em específico – e seus xingamentos, quando voltados para a Jogadora 1, se referem à capacidade intelectual de todos os envolvidos.

Outro ponto a se observar nos discursos falados foram os momentos em que a Jogadora 1 tira dúvidas sobre escolhas em jogo. O primeiro ponto a atentarmos é o fato de ela ser a única a fazer isso durante toda a partida, e mais de uma vez. Não se pode afirmar com certeza que sua insegurança ao pedir conselhos aos colegas se deve ao fato de ela ser mulher e estar se sentindo oprimida naquele ambiente; no entanto, essa é uma prática corriqueira entre jogadores profissionais (uma postura que ela assume justamente por estar presente no meio). Em campeonatos, os jogadores frequentemente questionam o capitão do time sobre escolhas de jogo. Contudo, é possível ver, em um dos momentos, que sua convicção sobre o jogo é suplantada por um comentário masculino.

Ao perguntar qual talento ela deveria pegar ao atingir o nível 20, Silencer prontamente responde que ela deve pegar o de força, e ela imediatamente toma esta ação no jogo. Logo em seguida Terrorblade dá sua opinião, dizendo que o outro talento seria melhor – o que a Jogadora 1 concorda. No entanto, sem pensar muito, ela seguiu o primeiro conselho que foi dado, sem embasamento algum. Os sistemas de exclusão de Foucault (1999c) se articulam tanto por meios externos quando internos, e isso pode ser observado neste momento.

O externo que se pode verificar aqui na construção do discurso é o da vontade de verdade, onde o saber sobre o jogo é legitimado não apenas pelo fato de os jogadores terem mais habilidade (o que não ocorre neste caso, já que todos tem níveis equivalentes no time) mas também por serem homens. Silencer não deu prova alguma de que sabia mais do que a Jogadora 1 sobre o personagem Centaur Warrunner, sobre a função de *offlaner*, ou até sobre ter mais experiência em jogo. Em um primeiro momento de insegurança, a Jogadora 1 obedece sem pensar ao conselho de Silencer, direcionando o discurso e fazendo com o que o sistema de exclusão interno do autor entre em ação, pois ela é um indivíduo único. Não se pode dizer que todas as mulheres sempre seguem os conselhos dos homens em jogo; mas ela, por sua individualidade e até pela situação de pressão do momento, reagiu desta maneira.

Ainda no que diz respeito à confiança da jogadora em suas estratégias, é possível ver que, quando ela dá uma opinião sobre um item que Terrorblade deveria ter feito, ela não recebe resposta alguma. No entanto, quando ele dá a opinião sobre ela fazer a Orbe de Lótus – mesmo que ela já tenha certeza de qual item fazer –, ela pergunta se poderia ser uma boa ideia. É interessante notar que nenhum outro jogador apresenta dúvidas sobre itens e talentos – o que pode indicar um traço masculino de autoconfiança excessiva, que reprime os discursos que poderiam colocar em cheque seus conhecimentos.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

É um desafio separar aspectos que seriam exclusivos ao jogo; no entanto, nesta partida, conseguimos identificar jogadas que colaborariam para a violência simbólica. Como discutido anteriormente, os jogos têm regras descritivas e prescritivas (MOSCA, 2011), sendo as primeiras as possibilidades dentro do mundo do jogo – o que está escrito no código – e as segundas regras acordadas entre os participantes ou por um manual de instruções do jogo que podem ser quebradas. A

Jogadora 1 assume, em muitos momentos, posição de liderança em relação aos colegas de time fazendo as *calls*, ou seja, chamadas para que algo seja realizado no jogo. No entanto, é possível perceber um padrão em todas as suas chamadas: Silencer e Undying a seguem, enquanto Terrorblade e Arc Warden não. Conforme observamos anteriormente, os dois primeiros tinham uma postura mais pacífica e conciliadora, enquanto os outros dois eram mais agressivos e discutiam. Logo, seu comportamento verbal-discursivo também se reflete no que podemos chamar de comportamento de violência de jogabilidade-discursiva.

O que está em xeque aqui, então, é o uso das regras descritivas para não acatar às chamadas da Jogadora 1 quando ela solicita. Os jogadores permanecem onde estão ou realizam outras ações diferentes daquelas que foram pedidas. Um exemplo ocorre quando, aos vinte e um minutos de jogo, a Jogadora 1 pede aos colegas Terrorblade e Silencer que saiam da trilha de cima, pois poderiam ser surpreendidos pelo time inimigo. O primeiro permanece em sua posição, enquanto o segundo prontamente atende o pedido.

Posteriormente, aos trinta e quatro minutos de jogo, Terrorblade é abatido por dois inimigos exatamente por estar sozinho na trilha de cima, e a Jogadora 1 protesta, mas ele minimiza o acontecimento. Logo, o fato de o jogador não seguir os conselhos da colega de equipe e permanecer *farmando* na linha de cima acaba por prejudicar o time neste momento, dando vantagem aos adversários, que conseguem destruir torres e se dirigem à base.

Algo semelhante ocorre aos quarenta e três minutos, quando a Jogadora 1 pede que o time se direcione para o Roshan; mas apenas Undying e Silencer seguem a chamada. Isso faz com que eles sejam pegos pelo inimigo e precisem recuar, perdendo Silencer na luta. De fato, este ato prejudica o time inteiro, como pôde ser visto posteriormente. O fato de os jogadores se recusarem a seguirem as chamadas, mas não manifestarem isso verbalmente, já configura um ato simbólico representativo – ainda mais se adicionarmos o fato de os jogadores com maior resistência serem os que tem comportamentos mais agressivos.

Em concordância com o que Galloway (2006) observa, atos em jogo podem ser muito mais ofensivos e problemáticos do que discursos falados; entretanto, por muitas vezes são dispensados de análise. O ato de continuar fazendo a ação de *farmar* enquanto a Jogadora 1 pede que saia de uma área determinada, configura-se

em um ato de teimosia e autoconfiança, que são, novamente, estereótipos masculinos reforçados em nossa construção simbólica de discurso na sociedade.

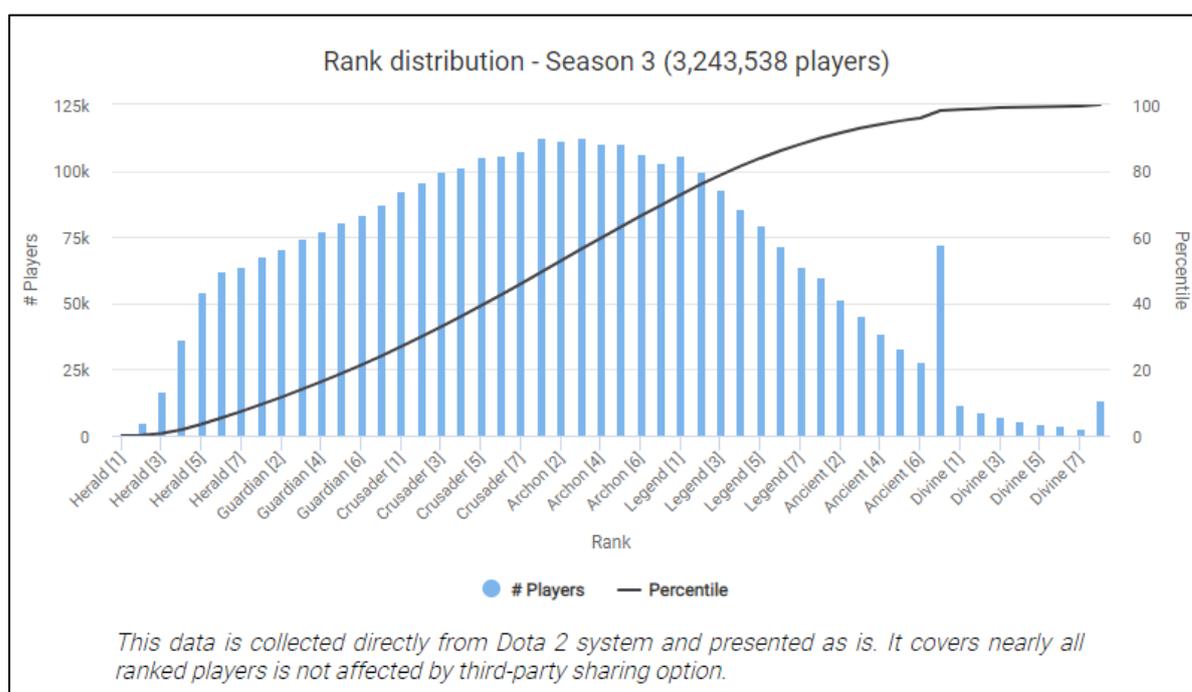
5.1.2 Partida 2 – Dota 2

O vídeo em questão foi publicado no dia 12 de março de 2018 (coletado no dia 17 de março de 2018), e tem um tempo total de uma hora e vinte e dois minutos, no qual ela joga 2 partidas seguidas. A análise, no entanto, compreende apenas a primeira partida da jogadora, que ocorre entre os quatro e quarenta e seis minutos.

a) Unidades de contexto micro - *streamer*

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem mais de 14 mil seguidores na Twitch¹⁰². Ela não se posiciona como jogadora profissional, e sim, como uma pessoa que foca em entretenimento em seu canal, sendo as *gameplays* ocasionais. Em seu perfil no jogo, é possível ver que seu nível em partidas ranqueadas é Ancient I. Isso significa que ela possui em torno de 4000 MMR, estando acima de grande parte dos jogadores, demonstrando maestria no jogo. Na figura 26 é possível visualizar a distribuição dos níveis entre todos os jogadores de partidas ranqueadas em Dota 2:

Figura 26 – Distribuição de ranking de jogadores de Dota 2



Fonte: <<https://dota.rgp.io/mmr/>> Acesso em 17 de mar. 2019

¹⁰² Dados obtidos no perfil da *streamer* em 17 mar. 2019.

A Jogadora 2 se encontra, então, entre uma minoria de jogadores. A maioria se concentra entre os níveis Crusader e Archon, como pode ser visto no gráfico. É importante situar a maestria da jogadora justamente para salientar que ela possui conhecimento e experiência no jogo.

b) Unidades de contexto micro – partida

A partida em questão é ranqueada, e um amigo a convida para jogar junto. Logo, dentro do jogo há uma pessoa que a conhece. Os outros três colegas de equipe não estão vinculados ao grupo. Assim como na análise anterior, iremos descrever a partida a partir de pontos que consideramos relevantes para a narrativa.

Na fase de seleção de heróis, a Jogadora 2 se confunde e escolhe uma opção no jogo que apenas permite que ela escolha um grupo determinado de personagens, e, ao perceber que não consegue optar pelo herói desejado, pergunta no *chat* de seu time: “por que não posso pegar todos os heróis?”. Logo em seguida, ela percebe que havia selecionado a opção e clica para desabilitar, permitindo a escolha de todos os personagens disponíveis. No entanto, nesse meio tempo o amigo da jogadora responde: “TU SELECIONOU ALGO” e ela responde ao mesmo tempo: “ah, esquece”. Logo em seguida ela escreve no *chat*: “sim, eu já vi animal” e ri, tanto no vídeo quanto no *chat*. Depois, o time discute entre si sobre quem vai fazer qual papel no jogo. A discussão transcorre sem percalços, e a Jogadora 1 solicita em um momento que um dos colegas de equipe escolha o personagem que fará o papel de suporte primeiro, o que é prontamente atendido. Até o momento é provável que os colegas de equipe ainda não saibam que a Jogadora 1 é uma mulher, pois seu nome no jogo não indica gênero. Depois, ela pergunta a seu amigo se ele gostaria de fazer o papel de *carry*, e ele diz que não, que ela pode fazer.

Ainda na fase de seleção de grupos, ela fala que uma das personagens escolhidas pelo time adversário está linda. A personagem em questão é Drow Ranger, que passou por uma remodelagem na atualização do jogo. É possível ver o comparativo da personagem antes e depois da modificação na figura 27 a seguir:

Figura 27 – Comparativo da remodelagem da personagem Drow Ranger



Fonte: <<https://twitter.com/wykrhm/status/1103008468523343872>> Acesso em 27 de ago. 2019

É importante mencionar que estas remodelagens acontecem por diversos motivos, como atualização e melhoria dos gráficos, por exemplo. O que se pode observar na imagem é um aprimoramento nas texturas e propriedades gráficas. No entanto, com um olhar mais atento, é visível que a personagem está mais coberta pela armadura na segunda imagem, especialmente na área do decote e nas coxas. O rosto também parece diferente. Na primeira, Drow Ranger tem o nariz mais *achatado*, os lábios mais cheios e as sobrancelhas mais finas e arqueadas, enquanto essas características são suavizadas na remodelagem, reduzindo o apelo sensual da personagem. No entanto, apesar de nossas observações, o único comentário da Jogadora 2 sobre a remodelagem é sobre a beleza da personagem, sendo difícil compreender se estas modificações no apelo sexual da heroína tiveram alguma interferência na percepção da jogadora nesse sentido.

Ainda na fase de seleção de heróis, a Jogadora 1 escreve no *chat* “acho que Juggernaut é um bom *pick*¹⁰³” e, logo em seguida, sem esperar a opinião dos outros colegas de time, escolhe o personagem Juggernaut, como pode ser visto na figura 28:

¹⁰³ “Pick” do inglês “pegar” ou “escolher”, é um termo muito utilizado pelos jogadores para indicar a escolha dos heróis.

Figura 28 – Tela de escolha de personagens da Jogadora 2



Fonte: a autora (2019)

O personagem que aparece em destaque é Juggernaut, escolha da Jogadora 2. Seu papel no jogo é atuar na linha de baixo na posição de *carry*. Diferentemente da partida anterior, onde a Jogadora 1 e seu time tinham sua base situada no canto superior da tela, nesta partida a Jogadora 2 e sua equipe tem a base no canto inferior da tela. Em sua equipe, no lado dos Temidos (verde) estão presentes os personagens Tiny (que tem o papel de suporte 4, na linha superior), Venomancer (atuando como *mid* na linha do meio), Lich (como suporte 5, atuando na mesma linha que Juggernaut) e Pangolier (como *offlaner*). Já o time adversário, do lado dos Iluminados (vermelho) tem os personagens Lion (suporte 5, linha superior), Sandking (*offlaner*, linha inferior), Night Stalker (suporte 4, *roaming*¹⁰⁴), Drow Ranger (*carry*, linha superior) e Necrophos (*mid*, na linha do meio).

Ao chegar no final da fase de escolha dos heróis, o amigo da Jogadora 1 comenta no *chat* que ela fez um comentário equivocado em alguma mídia social (não foi possível compreender pelo contexto qual seria) sobre o funcionamento de um item para um personagem: “ela quer comentar sobre o AM de Aghanim e nem sabe que não funciona mais”. AM é a sigla para Anti-Mage, um dos personagens que, antes da última atualização do jogo, se beneficiava com o item Cetro de Aghanim. Ele ri e ela

¹⁰⁴ Em algumas partidas o personagem atribuído a posição de suporte 4 pode estar sem um a linha fixa de atuação, rondando pelo mapa durante a fase de linhas, buscando abates contra adversários com base no elemento surpresa. Essa função tem o nome de *roaming*.

também, e ela fala na *stream*: “eu não sabia que não funcionava... eu não sei, eu não jogo mais todo o dia, gente.” Em seguida, ela fica em silêncio digitando e diz “pronto, apaguei meu comentário, (nome do amigo que estava jogando com ela) desgraçado, antes que me zoe mais”, e ri. Em seguida, aparece a tela de carregamento da partida.

Logo nos primeiros segundos da partida, seu amigo fala no *chat* de voz algo sobre os itens do jogo (infelizmente inaudível por conta da qualidade do microfone ou conexão do jogador). A Jogadora 1 escuta e fala também: “Eu apaguei a mensagem, seu desgraçado”. Ele responde rindo no *chat* de voz e ela responde: “Velho, eu não ia apagar, mas você ficou me zoando. Eu não sabia porque eu não tenho tempo que nem você de jogar essa bosta todo o dia, não tenho!”. Ele diz: “eu só ri, velho, eu nem fiz nada!”. E ela retruca, de bom humor, mas demonstrando um pouco de indignação: “Não, cê tá zoando”. Ele continua o diálogo: “Eu só dei risada do seu comentário, eu nem fiz nada”. Ela não responde o amigo; e em vez disso fica séria e se concentra no jogo. No entanto, logo em seguida fala no *chat* de voz: “Nossa, tô muito atrasada, nem sabia que não funcionava”.

Enquanto a Jogadora 2 e o suporte Lich se posicionam para pegar as runas iniciais, Lich escreve no *chat* de voz o nome da Jogadora 2, reconhecendo-a e perguntando como escreve corretamente. Assim como a Jogadora 1 que foi reconhecida na partida anterior, ela também foi, e isso ocorreu da mesma maneira, logo após ela falar no *chat* de voz. Ela responde escrevendo de forma correta seu nome. Em seguida, ela aconselha que Lich inicie com a habilidade de Escudo Congelado, que envolve o herói do próprio time em um escudo gelado, reduzindo o dano sofrido de ataques. Na sequência ela diz que assim eles podem fazer o primeiro abate na runa dos adversários, e pede que ele a acompanhe. Ele responde no *chat* de voz: “Ok”. Seu amigo, que está com o personagem Tiny, comenta que há 3 heróis adversários na runa do seu lado do mapa, indicando que não há inimigos para abater onde ela havia imaginado. Rapidamente ela pede que Lich volte para a runa do seu lado do mapa, mas é tarde demais e o adversário Sand King pega a runa. Ela se mostra um pouco frustrada. Ela tenta perseguir Sand King e por pouco não conseguem o abate. A seguir, ela reclama do colega de equipe Lich, pois ele não conseguiu obter a runa: “Esse cara é muito ruim, já vi que não vou me dar bem com ele, mas tudo bem. Era o mínimo que ele tinha que fazer, era pegar a runa”.

Inicia-se a fase de linhas, e a Jogadora 2 e Lich se posicionam na linha inferior após esse acontecimento. Nesta etapa, é importante que o *carry* (no caso, o

personagem Juggernaut) consiga o máximo possível de dinheiro com o abate de *creeps*. No entanto, apenas é possível conseguir dinheiro quando o herói é o último a infringir dano no *creep* antes de seu abate, sendo necessária concentração para realizar a tarefa. Em poucos minutos, ela erra um dos ataques e fala para si mesma, frustrada: “ah, velho, não acredito que eu errei”. Logo em seguida, ela erra novamente e pergunta a si mesma: “como é que eu fui errar? Já sei porque eu errei, é porque estou sem isso” e compra na loja um Machado Supressor, que aumenta o dano causado a unidades que não seja heróis, o que facilita a atividade de *farmar creeps* e criaturas neutras. Ela continua comentando frustrada o fato de ter errado os ataques, pois o personagem dela precisa de dinheiro para comprar itens que façam a diferença nas etapas seguintes da partida. É importante notar que em nenhum momento ela comenta isso com os colegas de equipe, apenas para si mesma e, conseqüentemente, para quem está assistindo a transmissão de sua partida.

Em seguida ela chama o Lich para abater Sand King, que se encontra escondido entre algumas árvores perto deles: “Vamos matar ele, a gente mata, pega ele”. No entanto, ao se virar, Lich é atingido por uma habilidade de Sand King que o atordoa por alguns segundos, impedindo o abate. Ela comenta para si: “O que esse Lich tá fazendo? Não tô entendendo, cara...”, demonstrando estar frustrada com a atuação do colega de equipe. Ainda nesta fase, ela continua comentando para si que não está *farmando* bem, com comentários como: “se eu fosse boa estaria com muito mais *last hits*¹⁰⁵ já”. Nesse momento do jogo, ela aparenta estar concentrada e levemente frustrada com sua atuação e com o suporte Lich, que abandonou a linha de baixo por vários minutos para dar apoio na linha de cima, algo que a Jogadora 2 considera desnecessário, pois ele poderia estar auxiliando nos abates do Sand King. Na figura 29, é possível ver o personagem da Jogadora 2, Juggernaut (no meio da imagem) e Sand King, logo acima.

¹⁰⁵ Expressão utilizada para indicar o abate com o último contato pelo herói contra *creeps*, o que gera dinheiro.

Figura 29 – Fase de linhas da Jogadora 2



Fonte: a autora (2019)

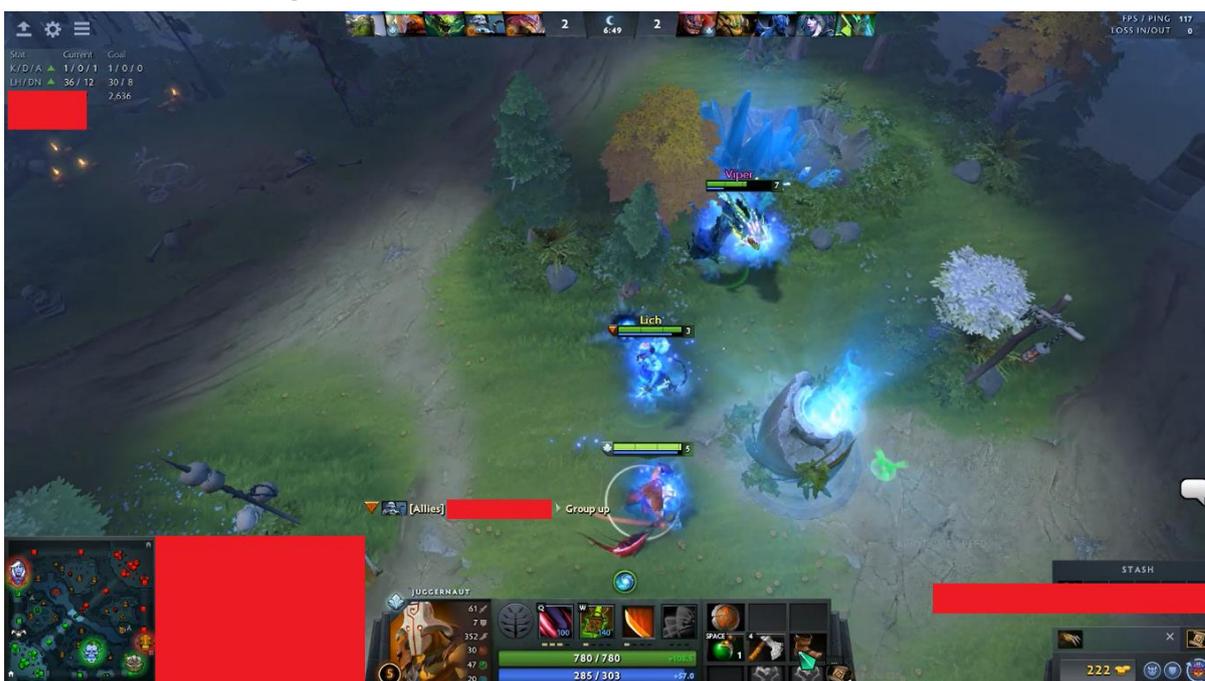
Chegando aos quatro minutos de partida, Lich retorna para a linha de baixo, e a dupla consegue abater Sand King. A Jogadora 2 elogia a jogada no *chat* de voz: “Boa!” e depois comenta na *stream*: “aí, eu falei, que se ele estivesse aqui...”. Apesar de a investida ter sido um sucesso, há algo a ser observado nessa jogada em específico. Enquanto a Jogadora 2 atacava Sand King, Lich acompanhava atacando também. No entanto, o último ataque que culmina no abate do adversário não é de Juggernaut, e sim do Lich, que utiliza deliberadamente sua habilidade Explosão Congelante, que atinge a unidade inimiga causando danos e reduzindo sua velocidade. Dessa forma, a recompensa em dinheiro pelo abate não é da Jogadora 2, e sim de Lich. Como citado anteriormente, é importante que o *carry* obtenha dinheiro para forjar itens que melhorem sua performance, enquanto o suporte tem outro papel, dependendo mais da experiência obtida para melhorar suas habilidades do que de itens. Não é possível afirmar que a jogada foi deliberadamente errada e que Lich desejava ter o abate para si, mas existe essa possibilidade. A Jogadora 2, ao perceber que não foi ela a autora do abate, fica visivelmente frustrada.

O jogo segue e, em outro momento ela puxa assunto com o seu amigo, falando no *chat* de voz: “Nossa, (nome do amigo), pelo amor de Deus, preciso jogar mais como jogava antes. Cê enferruja se não joga todo o dia isso”. Ele não responde ao que ela diz, mas se teleporta para a linha de baixo e diz: “Dá para matar aí”, oferecendo suporte para a Jogadora 2. O ataque é bem sucedido com o apoio de Tiny e Lich, e a

Jogadora 2 consegue o abate em Sand King. Ela comemora no *chat* de voz, agradece e elogia o amigo: “Cê é demais (nome do amigo), sabia?”. Ele novamente não responde.

Por volta dos seis minutos de partida, a Jogadora 2 pede que Lich a espere para utilizar o santuário. O santuário é uma construção que fica nas duas selvas do time (superior e inferior), e restaura vida e mana dos jogadores aliados. Após ser ativado com dois cliques do *mouse*, ele recupera os heróis que estão em volta da construção por poucos segundos e fica indisponível por um longo período. Viper, jogador que está na linha do meio, se manifesta via *chat* de voz que também irá utilizar o santuário, e pede que o aguardem. No entanto, logo que a Jogadora 2 chega no santuário, ele é ativado, antes que Viper pudesse estar no raio de alcance da construção. Viper chega um pouco depois, recuperando apenas uma parte de sua vida e mana. Imediatamente, a Jogadora 2 se defende, falando alto no *chat* de voz: “Não fui eu que cliquei, foi o Lich”. De fato, analisando a jogada, ela não ativa o santuário, sendo provável que o colega de equipe referido o tenha feito. Lich fala algo no *chat* de voz, mas é inaudível. Na figura 30 a seguir é possível ver Juggernaut, Lich e Viper próximos do santuário:

Figura 30 – Heróis em volta do santuário da rota de baixo.



Fonte: a autora (2019)

Ainda na fase de linhas, enquanto a Jogadora 1 continua *farmando* na linha de baixo, Tiny e Pangolier discutem no *chat* de voz sobre uma jogada mal-sucedida na linha de cima. Enquanto todo o time está concentrado na linha de cima, a Jogadora 1 reclama para Lich se dirigir para a linha de baixo, dizendo: “Lich, desce aqui, cara, eu teria matado ele umas três vezes já”. Em vez de responder pelo *chat* de voz, ele utiliza uma mensagem automática no *chat*, que diz: “Relaxa, você está indo bem”. Ela reclama para si, frustrada: “Segunda vez, meu, que irritante”. Lich, então, não obedece ao chamado da Jogadora 2 e continua na linha de cima e, somente alguns minutos depois ele retorna para a linha de baixo.

Um ponto importante em relação ao jogo é a importância da presença de um suporte junto ao *carry* nesta fase, pois ele garante auxílio em abates e dá apoio na obtenção de recursos para a compra de itens que farão diferença no meio e final do jogo. É o suporte que precisaria comprar, por exemplo, o item Fumaça da Revelação, que revela heróis inimigos que estejam invisíveis. Sand King tem uma habilidade chamada Tempestade de Areia, que o torna invisível e faz com que ele recupere vida enquanto está parado. Logo, sempre que a Jogadora 2 tenta eliminar Sand King sozinha, isso se torna impossível por conta do uso desta habilidade. Se Lich estivesse próximo e com a Areia da Revelação, ela poderia torná-lo visível e abatê-lo. A

Jogadora 2 poderia comprar o item sozinha, mas isso faria com que ela gastasse recursos para fazer outros itens relevantes.

Por volta dos onze minutos de jogo, após uma luta entre os times pelas runas da linha de baixo dos adversários, a Jogadora 2 retorna com pouca vida para a linha de baixo do seu mapa, escapando por pouco de um abate. Ela pede que alguém lhe traga cura para que ela não precise voltar e deixar de ganhar recursos e experiência, mas ninguém responde. Em seguida, Lion, o suporte do time adversário, aproveita que ela está com pouca vida e, escondido entre árvores, utiliza sua habilidade de Dedo da Morte em Juggernaut, que causa dano mágico massivo no oponente. A Jogadora 2 grita para si, frustrada e incrédula com a situação. Logo em seguida, Lich utiliza novamente a mensagem automática “Relaxa, você está indo bem” no *chat*.

Ainda na fase de linhas, a Jogadora 2 consegue um abate duplo em Sand King e Lion com o auxílio de Lich e Tiny (antes de engajar nos adversários, ela orienta que Lich utilize a Areia da Revelação, e ele executa a chamada). No entanto, após essa jogada, ela comenta no *chat* de voz para seu amigo: “Nossa, eu tô jogando muito mal, cara, eu já fui melhor”. Ela não recebe resposta, e continua dizendo que já foi melhor para si e para as pessoas assistindo à *stream*.

Por volta dos quinze minutos de jogo, Lich pede ajuda a Jogadora 2 para que ela se teletransporte para o santuário do topo, onde ele está sozinho contra Sand King e Nightstalker. Ela imediatamente utiliza seu Pergaminho de Teletransporte e, enquanto aguarda o teletransporte ocorrer, pergunta a Lich se ele possui detecção (no caso, o item Areia da Revelação). Enquanto é atacado pelos dois oponentes, Lich fala no *chat* de voz que já usou. Quando ela chega no santuário, Lich já foi abatido. Ela responde irritada: “Porque que você me manda dar essas *calls* bosta, me diz?” Ele responde, mas novamente é inaudível.

Ela resolve *farmar* na linha de cima, pois utilizou seu teletransporte recentemente e perderia tempo retornando a pé para sua linha. Ela sugere que eles ataquem a torre do topo do adversário, e Pangolier a segue. No entanto, ele pega metade dos *creeps* da linha, evitando que ela ganhe todos os recursos. Ela fala para si mesma, frustrada: “Claro que ele vai roubar tudo”. Ela consegue destruir a primeira torre dos adversários, mas é atacada de surpresa por Lion e Sand King. Ela escapa por pouco, se transportando para a base. Todavia, não era sua intenção inicial ir para à base e sim, para a linha inferior, e ela reclama novamente no *chat* de voz que está jogando muito mal. Novamente, não recebe resposta. É importante salientar que os

demais jogadores apenas estão concentrados nas jogadas da partida, e nenhum deles faz comentário semelhante sobre si mesmo até o momento.

O jogo se aproxima dos dezenove minutos, e se encerra a fase de linhas com um placar de 18 a 11 abates para o time da Jogadora 2. Ela tem 5 abates e 1 morte, não sendo a responsável pelo maior número de baixas no time adversário, como é esperado de seu papel no jogo. Buscando recuperar os recursos que não foram captados ainda, a Jogadora 2 se dirige para a linha de cima adversária, para *farmar* uma onda de *creeps*. No meio do caminho ela vê que seu amigo, Tiny, está *farmando* a linha, e reclama pelo *chat* de voz com ele em tom manhoso: “Ah, (nome do jogador) cê tá pegando meu *farm*, sai daí!” Ele responde: “Fui matar o Lion aqui, minha filha! Olha como tá avançado, não tem como *farmar* aí”, se referindo ao fato dos *creeps* aliados estarem muito próximos da torre adversária, o que facilita ataques surpresa dos inimigos, pois é uma área com melhor visão para eles. No entanto, ela percebe que os heróis adversários estão rotacionados na linha de baixo, encontrando espaço para *farmar*. Ainda na rota de cima, enquanto ataca a torre, a Jogadora 2 consegue escapar de um ataque surpresa de Nightstalker. Tiny, que está próximo, aproveita e abate o inimigo. Ela diz no *chat* de voz: “Sou uma deusa, não sou?”, mas ninguém responde.

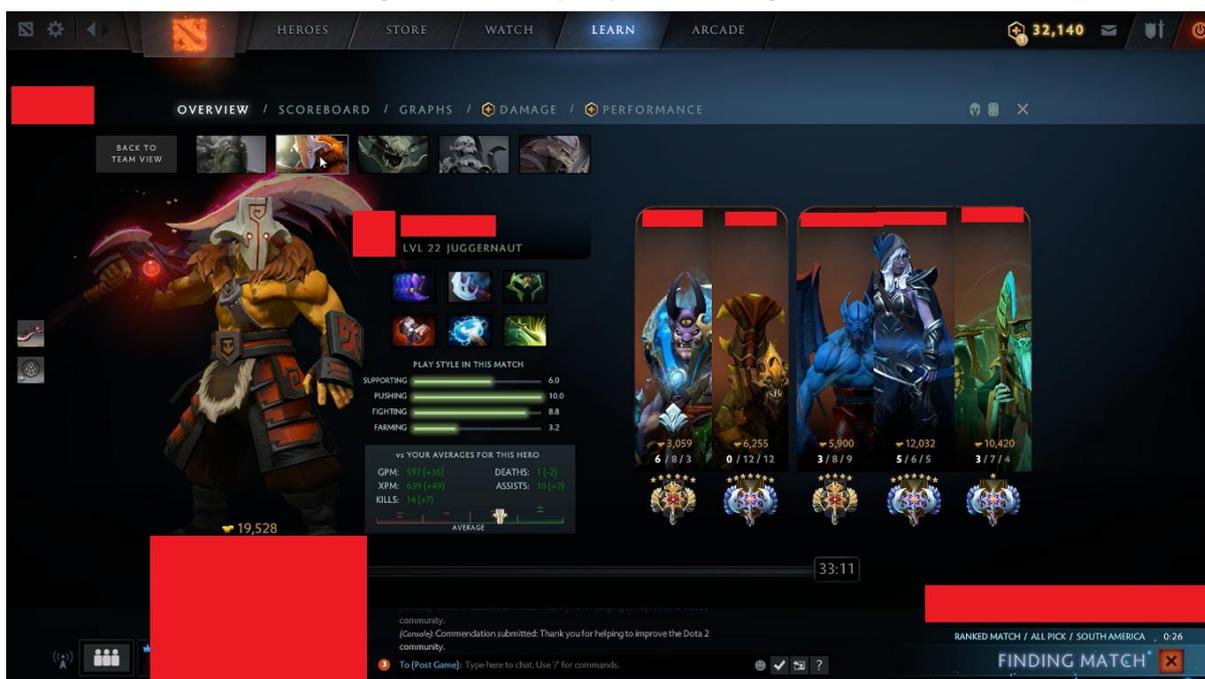
Por volta dos vinte e cinco minutos de jogo, ela sugere que todos se agrupem na linha do meio para ganhar a partida, que está a favor deles, com um placar de 24 a 13 abates. Lich, Tiny e Pangolier se juntam a ela, enquanto Viper segue *farmando* na linha de cima, que já está sem as duas torres adversárias. No entanto, eles rapidamente se dispersam do meio, percebendo que não têm visão para um ataque. Tiny chama todos para lutar contra os adversários na selva do topo e todos eles, exceto Pangolier, o seguem. Após uma luta difícil, mas com resultado positivo para o time da Jogadora 2, ela continua reclamando de sua própria atuação. Ela diz no *chat* de voz: “Eu só tenho *heal*, porque de dedo parece que não tenho nada”, se referindo ao fato de ter utilizado sua habilidade de Sentinela de Cura, que consegue recuperar a vida de si e dos aliados que estiverem no alcance da sentinela, que foi útil na batalha. Em relação a dizer que “não tem dedo”, é uma expressão comumente utilizada entre os jogadores para se referir a quem não tem habilidade motora no jogo. Como nas vezes anteriores, ninguém responde à Jogadora 2. Tiny começa a fala logo em seguida sobre quais itens os colegas de time Viper, Pangolier e Lich deveriam fazer em seguida.

Após destruírem as barracas superiores do adversário, todos os colegas de time se retiram do local, ficando apenas a Jogadora 2 atacando *creeps* dentro da base inimiga. Tiny pede que ela saia pelo *chat* de voz, alarmado, enquanto os heróis adversários avançam para ela. Ela responde: “Tá bom, calma, chuchu...”, e ele e Lich dão risada.

Aos trinta minutos de jogo, todo o time da Jogadora 2 está entre o meio e a linha de baixo inimiga, procurando algum adversário para abater. Lich fala, aparentemente sem contexto para Tiny: “bota pra o alto”, com uma voz fina que não havia feito antes. Eles abatem Roshan e seguem para derrotar os inimigos em uma luta de grupos pela rota do meio. Enquanto o time ataca o cristal inimigo, ela fala no *chat* de voz: “cara, eu fiquei quatorze um mas eu não joguei nada, vocês me carregaram, na moral”, se referindo ao fato de ter conseguido 14 abates e morrido apenas uma vez. Pangolier, que até o momento não tinha conversado diretamente com a Jogadora 2 fala: “Comenda a gente aí, pô!”. Ela diz: “É, boa”.

Na tela pós-partida, a Jogadora 2 envia um *commend* para todos os colegas de time, e eles retribuem. Ela fala para si mesma, olhando na tela de estatísticas do seu personagem: “primeiro lugar de *farm* sou eu!”, orgulhosa. No entanto, ela lê em voz alta algo que provavelmente é um comentário de seu amigo Tiny em sua *stream*: “Matei mais que tu”. Ela vai para as estatísticas do amigo e vê que ele matou um adversário a mais, e diz: “Caraca”, rindo. Na figura 31 é possível ver a tela pós-partida e a estatística de Juggernaut, personagem escolhido pela Jogadora 2.

Figura 31 – Tela pós-partida da Jogadora 2



Fonte: a autora (2019)

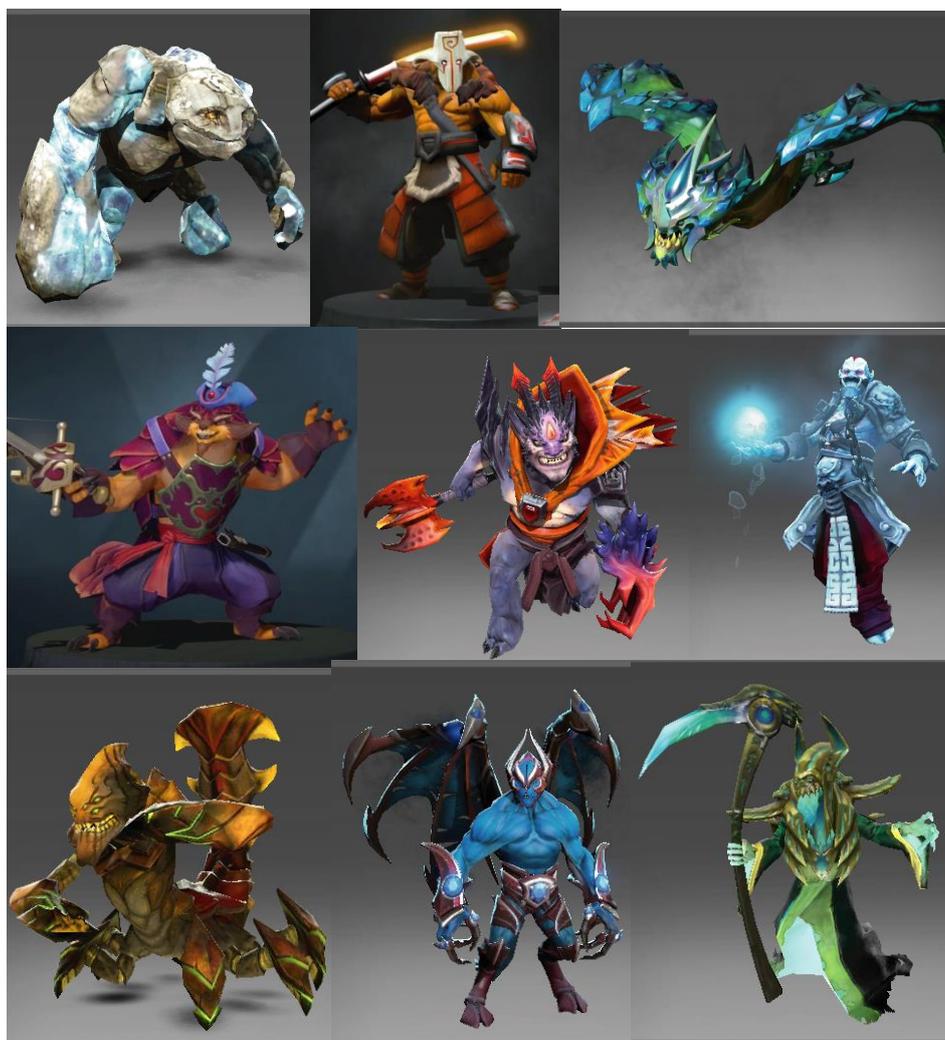
A partida termina com um placar de 41 a 17 abates para eles. Um ponto importante a salientar é que o papel do personagem selecionado pela Jogadora 2 é justamente de obter o maior patrimônio possível, bem como o maior número de abates, e ela é superada apenas por Tiny em um abate. Apesar de parecer que ela jogou muito bem por conta dos resultados, seu início de jogo foi de fato fraco, pois ela não conseguiu abates ou *farm* compatíveis com a necessidade. Seu desempenho apenas melhorou após eles obterem mais espaço no mapa no meio para o final do jogo. Sendo assim, seu comentário final de que ou colegas de time teriam uma parcela grande de responsabilidade na vitória, procede.

c) Unidades de registro – escolha dos personagens

Assim como na partida anterior, entre as 10 escolhas de personagem, apenas uma personagem feminina é escolhida. Consideramos novamente que o número de personagens femininas é reduzido e, portanto, ainda que elas sejam viáveis para os jogos, é mais provável que existam menos heroínas nos times. Outro ponto importante a se salientar é a aparência dos 9 personagens masculinos presentes nesta partida. Relembrando a análise da partida anterior, há 19 heroínas em Dota 2, e apenas 6 são criaturas monstruosas que não apresentam traços de sexualização. Já no caso dos personagens masculinos, essas características são mais recorrentes. Exceto por

Juggernaut, os demais heróis escolhidos não têm aparência “humana” propriamente dita, e sim, trazem uma diversidade de espécies de criaturas fantásticas, conforme a figura 32 a seguir:

Figura 32 – Personagens masculinos escolhidos na partida 2



Fonte: <<https://dota2.gamepedia.com>> Acesso em 17. set. 2019.

Logo, sem realizar uma análise detalhada de quantos personagens masculinos de Dota 2 são humanos ou tem características antropomórficas definidas, já notamos que há mais heróis diversos quando são homens do que quando são mulheres (em nossa contagem, totalizamos apenas 6). O design do jogo também pode ser um elemento da violência simbólica e, conforme estabelecemos na fundamentação teórica, é inevitável que existam vieses dos criadores de Dota 2 atravessando esta relação. As regras de escolha de personagem em Dota 2 são de nível descritivo, conforme vimos em Mosca (2011), pois descrevem as possibilidades

dentro do mundo do jogo – não há como customizar um herói além das *skins*, que alteram levemente sua aparência. Para os desenvolvedores, as possibilidades de existência de personagens femininas com aparência desviante da norma de beleza parecem muito menores do que se comparado aos masculinos, que aparecem em todos os formatos, cores e espécies. O atributo beleza sensual fica, portanto, ao cargo das mulheres do jogo. A materialidade da disponibilidade de opções para os jogadores é uma evidência, portanto, de uma violência simbólica, pois impõe uma normativa que coincide com papéis sociais impostos a homens e mulheres em nossa sociedade.

Sobre a ação da escolha do personagem Juggernaut pela Jogadora 2, percebemos que ela aparenta estar bem segura ao comunicar aos demais integrantes da equipe sua decisão. Apesar de ela escrever que “acha” que o herói é uma boa escolha, o que sugeriria algum nível de insegurança, ela não o faz com o objetivo de consultar os colegas de equipe, pois logo após sua fala no *chat*, ela clica no botão de seleção. Sua escolha é adequada ao papel de *carry*, pois ele é um herói de agilidade com habilidades que garantem alto dano mágico e físico, além de imunidade a ataques e habilidades adversárias. Apesar disso, é um herói com poucos pontos de vida, sendo vulnerável e dependente da criação de itens para se tornar eficiente no jogo, sendo o *farm* muito importante, como vimos na descrição da partida.

Ainda no que diz respeito a esta unidade de registro, a única personagem escolhida é Drow Ranger, que, conforme demonstramos anteriormente, passou por uma remodelagem na época da transmissão da Jogadora 2. Logo no início da transmissão, a Jogadora 2 comenta muito feliz que a personagem ficou “linda” após essa mudança. Em nossa análise é possível observar que Drow Ranger obteve um significativo aprimoramento gráfico e, também houve uma atenuação das características sensuais que compunham sua aparência, como uma cobertura maior da armadura em suas coxas e colo. Entretanto, não é possível afirmar que a reação positiva da Jogadora 2 corresponde, de fato, aos aspectos observados por nós.

Apesar disso, relembremos as ideias de Shaw (2014) sobre a construção de identificação com personagens em jogos, o que nos leva a algumas reflexões. A Jogadora 2 escolheu o personagem Juggernaut por motivos estratégicos e, apesar de ter demonstrado gostar da aparência de Drow Ranger, em nenhum momento na fase de escolha ela sinalizou escolhê-la. Shaw (2014) afirma que a identificação com personagens em um jogo não necessariamente tem relação direta com marcadores identitários, e o fato de a pessoa poder “se ver” em um jogo nem sempre é

fundamental. A teórica aponta também que a militância pela afirmação de minorias em jogos nem sempre surtem o efeito desejado, pois são ou uma opção do jogador dentro das possibilidades descritivas das regras do jogo, ou este título pertence a um nicho onde essas minorias já estão e não tem potencial de atingir outros públicos. A remodelagem de Drow Ranger, ainda que sutil, pode ser tomada como uma tentativa dos desenvolvedores de Dota 2 de reparação da criação de uma imagem altamente sexualizada da heroína. A maneira discreta com a qual essa mudança ocorre pode, se pensarmos a respeito das estratégias citadas por Shaw, ser uma maneira de dialogar com o público masculino extremamente resistente às mudanças em personagens femininas consolidadas, buscando evidenciar em Drow Ranger outras características além de sua sensualidade. Assim como na partida anterior, não foi constatada nenhuma manifestação sexista ou de violência dirigida especificamente à personagem feminina que estava presente no jogo.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Assim como a Jogadora 1, a 2 também é reconhecida por um dos colegas de equipe, o Lich. Contudo, Lich não se comporta como o Terrorblade da partida anterior; limitando-se a questionar no primeiro momento como é a grafia correta de seu nome. Vale comentar que ela é a única mulher no time, pois pudemos comprovar pelas vozes de todos os colegas da equipe, que se tratava de homens.

Conforme descrevemos anteriormente, a Jogadora 2 critica constantemente ao longo da partida suas próprias habilidades. Ela comenta com seus seguidores na *stream* que não tem tido tempo para jogar como antes, pois começou a trabalhar, e que isso afetou sua habilidade. Por esse comportamento parecer recorrente, contabilizamos quantas vezes ela critica sua atuação na partida: dez vezes para si mesma (e para os seguidores, conseqüentemente) e quatro vezes no *chat* de voz para os colegas de equipe. Em todas as vezes que ela faz este tipo de comentário, no entanto, ela não recebe qualquer tipo de resposta, tanto positiva quanto negativa.

Nos chamou a atenção este comportamento que não estava presente na análise anterior. Apesar de a Jogadora 2 estar em um nível alto de classificação, ela não aparenta ter confiança em relação a suas próprias habilidades. Observamos nas teorias de Lukes (2005) a proposta de uma visão tridimensional do poder, que busca uma abordagem sobre os objetos que não dependam apenas das partes observáveis do exercício do poder. Não há nenhum conflito evidente entre os jogadores homens

do time e a Jogadora 2, mas isto não significa que o poder não esteja em estado de tensionamento.

Ao mesmo tempo, Lukes (2005) afirma que o fato de o sujeito ter sucesso em uma sociedade, não significa que ele consente com o destino que lhe é apresentado. A Jogadora 2, ao exigir tanto de si mesma, acaba por cometer violência contra ela própria, pressionada por uma expectativa auto-implicada. A autora da fala, portanto, é o próprio mecanismo de exclusão interno (Foucault 1999c) na execução dessa violência simbólica pois, a partir de sua subjetividade e experiências anteriores, profere discursos negativos a si mesma. Em nenhum momento os colegas de equipe criticam sua habilidade, mas ela constantemente comenta frustrada que poderia estar jogando melhor.

Outra explicação que pode entrar na equação dos motivos de a Jogadora 2 ser tão crítica consigo mesma reside nas ideias de Juul (2013), que argumenta que o fracasso é parte da experiência de jogo, e é ele que nos faz pensar em novas estratégias de jogo e age como motivador para se melhorar. Para o autor, a sensação de fracasso ocorre quando um jogador está trabalhando para atingir um objetivo – no caso da Jogadora 2, obter uma boa fase de linhas para seu personagem – mas ela percebe que precisa treinar mais, por não estar à altura do desafio proposto.

Poderíamos também concluir que suas manifestações são parte de uma necessidade de afirmação perante os colegas homens da equipe, afirmação esta que ela não obtém em momento algum, pois eles não respondem. Este comportamento pode ser justificado pelo fato de o mercado dos games ser dominado pela presença masculina e que, para fazer parte deste “clube do Bolinha”, as mulheres precisam adotar comportamentos ou estar à altura das expectativas masculinas. Isso pode ter, ainda que de forma inconsciente, ter motivado as autocríticas da Jogadora 2. Bourdieu (2002) já apontava que em muitos comportamentos femininos que parecem de complacência ou concordância com a norma dominante não necessariamente significam que não há violência envolvida – muito pelo contrário, os próprios sujeitos também são parte da estrutura de poder simbólico, reforçando-o.

Há outros dois momentos que notamos que a Jogadora 2 busca se defender para não receber críticas e manter sua legitimidade no grupo. A primeira ocorre entre ela e seu amigo logo no momento da pré-partida, onde ele caçoa de um comentário que ela fez sobre um personagem em um fórum. De acordo com o amigo, sua fala estaria defasada, pois ela pergunta sobre o efeito de um item que foi desativado na

última atualização do jogo. Ela se defende dizendo que não tem tempo como ele para jogar todos os dias e não sabia, e ele ri porque ela apagou o comentário no fórum logo em seguida, sendo que ele apenas havia comentado com ela que estava errado. Ela demonstra estar claramente contrariada, e diz que apenas apagou porque “ele ficou zoando”. Assim, a Jogadora 2 reage de maneira extremamente defensiva ao comportamento que pode ser entendido como uma *trollagem* por parte de seu amigo, a qual tinha como objetivo ridicularizar seu comentário perante uma comunidade de jogadores (FRAGOSO, 2014b).

Outro momento onde esse comportamento defensivo ocorre é na fase de linhas, quando ela, Lich e Viper vão utilizar a fonte para recuperar vida e mana. Lich clica para ativar a fonte antes de Viper chegar e, mesmo que ele não tenha falado nada, a Jogadora 2 imediatamente tira a responsabilidade da jogada de si mesma, dizendo “não fui eu, foi o Lich”. Sua preocupação em não parecer ignorante ou inapta no jogo é evidente, ou de demonstrar não ser de fato uma jogadora de verdade, algo que se repete, como comentamos anteriormente, em suas constantes autocríticas.

Notamos também que, assim como os colegas de equipe não fazem comentários relacionados ao desempenho da Jogadora 2, eles também não se manifestam em relação aos outros jogadores. Contabilizamos que a Jogadora 2 elogia as jogadas dos colegas em seis momentos (e não é apenas direcionado para seu amigo), enquanto os demais jogadores não fazem qualquer comentário positivo em relação às suas jogadas e nem aos demais colegas da equipe. A Jogadora 2 também agradece a ajuda dos colegas em duas ocasiões, mas não recebe qualquer retorno. O único momento em que um colega da equipe (Pangolier) se manifesta é no final da partida, e mesmo assim, é para pedir um *commend*. O restante do time se reserva a fazer comentários sobre ações na partida em si, e a comunicação parece muito eficiente, pois o time vence a partida, e grande parte das ações em equipe são fortuitas.

É interessante então, notar que a dinâmica do time é muito diferente daquela conduzida pela própria jogadora, que diverge dos atos da partida em si, fala sobre outros assuntos e costuma elogiar os colegas. A socialização feminina também entra em jogo. Louro (2008) afirma que há inúmeras práticas e aprendizagens tanto explícita quanto implicitamente, que moldam a construção do que é masculino e do que é feminino. A performatividade de gênero, nesse contexto, não é uma escolha (BUTLER, 2010), pois existe um script determinado no quadro regulatório. Entre algumas características que são atribuídas a essa pedagogia e ao script do feminino estão a

capacidade de se comunicar e de cuidar dos outros – algo que a Jogadora 2 performa nesta partida, ao prestar atenção não apenas nos erros, mas também nos acertos dos colegas e se certificar de sempre proferir palavras de apoio.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

O uso de regras descritivas para seguir ou não as regras prescritivas (MOSCA, 2019) novamente são percebidas nesta partida. Diferentemente da partida anterior, notamos que o time é mais entrosado e que, na maioria das vezes, os colegas de equipe seguem as chamadas – tanto da Jogadora 2, quanto dos outros. Os maiores conflitos ocorrem entre a Jogadora 2 e Lich, seu suporte. Em teoria, seu personagem, Juggernaut, precisa de apoio constante do suporte para ter sucesso na sua fase de linhas, pois sua performance depende da compra de itens. Como ele tem poucos pontos de vida, se torna altamente vulnerável, se tornando imprescindível protegê-lo até que ele complete os itens básicos (neste caso, eram as Botas de Fase, que aumentam sua velocidade e fazem com que ele atravesse unidades; e o Machado Ilusório, que cria duas ilusões do próprio herói e faz com que ele fique invulnerável por um segundo, tempo da ativação do item). Contudo, Lich acaba se provando de pouca ajuda para a Jogadora 2 desde o início.

Nos poucos momentos que ele estava acompanhando-a na linha de baixo, ele rouba o abate de Sand King em um momento com sua habilidade de Frost Blast, ativa a fonte antes do outro colega de equipe (Viper) chegar, e não tem sucesso nas demais ocasiões em que tenta ajudar no abate de Sand King. Em dois momentos a Jogadora 2 reclama de Lich, pedindo que ele desça para ajudá-la a abater Sand King, e ele responde com uma mensagem automática que diz: “Relaxa, você está indo bem”.

Essas mensagens automáticas foram pensadas no design do jogo para facilitar a comunicação tanto entre pessoas que falam a mesma língua, não precisando digitar comandos e elogios comuns, quanto para pessoas de países diferentes, pois essa mensagem é transmitida no idioma correspondente ao sistema de cada jogador. Contudo, muitas foram ressignificadas de forma irônica, como essa, que pode ser interpretada como o contrário, muitas vezes utilizada após um jogador do próprio time ser abatido. Nesse caso, o uso contínuo da mensagem pressupõe que o pedido da Jogadora 2 deva ser minimizado, não sendo necessária a presença de Lich no momento.

O uso dessa mensagem corresponde ao que Galloway (2015) disserta, sendo importante pensar nos videogames como sistemas de software, capazes de dar respostas limitadas dentro de suas predefinições. É por meio de sua lógica que as ações dos usuários são interpretadas, mas as pessoas podem se valer das regras descritivas do jogo justamente para quebrar contratos prescritivos. O uso da mensagem automática com um significado diferente daquele originalmente pensado é um exemplo disso.

Lich também chama a jogadora para ajudá-lo em um momento na fonte do topo do mapa, mas acaba por ser uma chamada ruim. Lich constantemente está acompanhando os outros colegas de time e raramente se mantém próximo de quem ele realmente deveria estar, que neste caso seria Juggernaut – especialmente na fase de linhas. Outro momento do uso das regras descritivas contra a Jogadora 2 ocorre quando Pangolier rouba seu *farm* no topo do mapa, logo após ela pedir ajuda para destruir a primeira torre. Pangolier propositalmente ataca os *creeps* para conseguir o dinheiro resultante de seus abates, resultando em menos ouro para Juggernaut, que precisaria mais do que ele. Mais adiante na partida, ela reclama com Tiny por estar fazendo o mesmo. Estes comportamentos podem ser classificados como *griefing*, mais especificamente como ganância, pois o objetivo do jogador é se beneficiar, mesmo que isso irrite os outros ao redor.

Dessa maneira, é evidente que Lich segue as chamadas majoritariamente dos colegas homens, mas seu comportamento de se distanciar de Juggernaut pode ou não ser classificado como violência simbólica de gênero. Ele praticamente não se manifesta verbalmente acerca da Jogadora 2 – exceto quando usa alguma mensagem automática ou comenta sobre o jogo em si. Logo, não é tão evidente que a não-cooperação com a jogadora seja atribuída a seu gênero. É comum, em partidas de Dota 2, o suporte não seguir o *carry*, e isso é motivo de constantes reclamações de jogadores. O comportamento de roubar abate e *farm* também é uma recorrente forma de *griefing* no jogo, já sendo um aspecto observado em diversas partidas – independente de quem estivesse jogando. É possível que tenhamos observado, mesmo que sutilmente, uma violência de jogabilidade-discursiva especialmente no que diz respeito às dinâmicas de Lich e da Jogadora 2, mas seriam necessárias mais evidências de que o gênero da segunda foi determinante para o comportamento do primeiro.

5.1.3 Partida 3 – Dota 2

O vídeo em questão foi publicado no dia 3 de setembro de 2019 (coletado no dia 18 de setembro de 2019), e tem um total de quatro horas e seis minutos, no qual ela joga 5 partidas seguidas. A análise compreende apenas a primeira partida da jogadora, que ocorre entre um e cinquenta e seis minutos.

a) Unidades de contexto micro - streamer

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem menos de mil seguidores no Twitch¹⁰⁶. Em seu perfil na plataforma ela informa que joga Dota 2 e outros jogos (omitidos aqui para assegurar sua anonimização) conforme sua disposição no momento. Ela tem um cronograma definido de *streams*. Em seu perfil no jogo, é possível ver que seu nível em partidas ranqueadas é Ancient II, possuindo uma classificação semelhante à Jogadora 2. Ressaltamos, então, que a Jogadora 3 apresenta maestria no jogo acima de muitos jogadores, conforme a Figura 26.

b) Unidades de contexto micro – partida

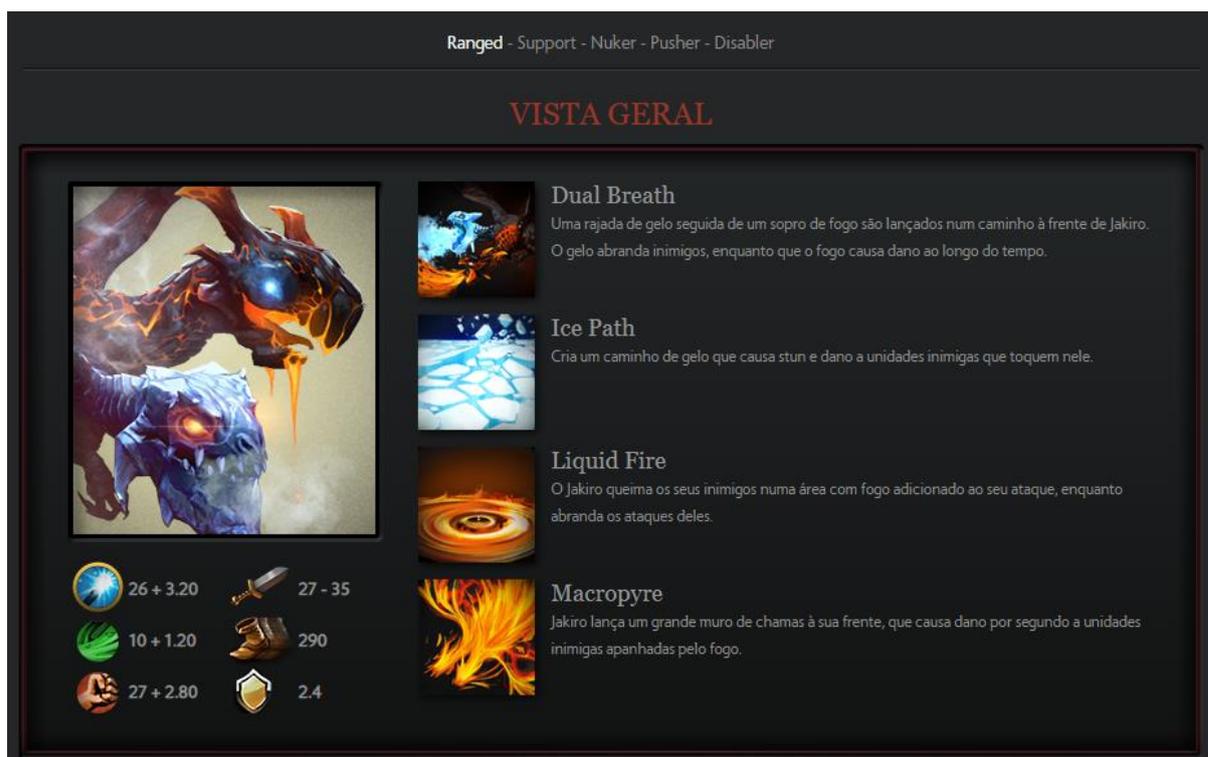
A Jogadora 3 está sozinha na partida, que é ranqueada com papéis definidos (para os jogadores que possuem o Dota Plus é possível entrar em um modo de partida que se escolhe um dos 5 papéis no jogo). Ela opta pelo papel de “suporte dedicado”, ou Suporte 5. Logo, não há outros colegas de time conhecidos a princípio. Seguindo a linha de análise dos itens anteriores, iremos descrever a partida a partir de pontos de consideramos de maior relevância. O primeiro ponto que ressaltamos desde já é o fato de a Jogadora 3 não utilizar o *chat* de voz em momento algum na partida, e seu nome como usuária é de um personagem feminino de um *anime*. Mesmo assim, não é óbvio para quem não conhece o desenho animado, pois o nome termina com a vogal “o”, sendo necessário ter esse conhecimento prévio ou associar a imagem de seu perfil, que é da personagem. Essa variante na partida traz resultados diferentes das análises anteriores, onde ambas foram reconhecidas e sua marca identitária feminina era mais evidente – não por conta de seus nomes, mas por utilizarem o *chat* de voz logo no início das partidas.

Na fase de escolha de heróis, por ser um modo de papéis definidos, habitualmente não há discussões sobre o que cada colega de equipe fará – exceto

¹⁰⁶ Dados obtidos no perfil da *streamer* em 21 set. 2019.

quando jogadores não obedecem aos papéis definidos *a priori*. Sem se comunicar com os colegas de time, a Jogadora 3 escolhe o personagem Jakiro. Conforme o próprio site do jogo, esse personagem serve como suporte, tanto por ser um herói de inteligência (ou seja, possui mais mana para lançar habilidades) quanto por ter habilidades que causam paralisia, lentidão e dano, como pode ser visto na Figura 33 a seguir:

Figura 33 – Descrição das habilidades de Jakiro



Fonte: <<http://www.dota2.com/hero/jakiro/>> Acesso em 21 set. 2019.

Também não há discussões entre os demais colegas de equipe em relação às suas escolhas de personagens. O papel da Jogadora 3 é o mesmo que de Lich na partida anterior, de suporte 5, que acompanha o *carry* no jogo. A equipe dela está no lado inferior do mapa, assim como a partida analisada anteriormente. Em sua equipe, no lado dos Temidos (verde) estão presentes os personagens Phantom Assassin (como *carry*, na linha inferior), Enchantress (como *offlaner*, na linha superior), Storm Spirit (na linha do meio) e Dark Willow (como suporte 4, na linha superior junto com Enchantress). Já o time adversário, do lado dos Iluminados (vermelho) tem os personagens Tinker (na linha do meio), Lifestealer (*carry* na linha de cima), Pudge (*offlaner*, na linha inferior), Ogre Magi (suporte 4 na linha inferior) e Winter Wyvern (suporte 5 com Lifestealer na linha superior).

Antes da partida começar, ocorre um travamento no jogo e a Jogadora 3 é obrigada a desconectar. Ela pede aos colegas de equipe pelo *chat* escrito que esperem ela retornar e pausa o jogo. Enquanto aguarda sua reconexão ela diz que espera que o time pause o jogo para ela. A pausa no Dota 2 tem algumas particularidades. Cada jogador tem o direito de parar o jogo uma vez. Depois, ele precisa esperar muitos minutos (isso varia de acordo com a versão do jogo, não há uma referência clara nas regras escritas no site oficial) para realizar essa ação novamente. Quando um jogador é desconectado, os 9 outros jogadores podem tanto esperar ele retornar quanto desfazer a pausa. Em alguns jogos, visando uma vantagem inicial, a equipe adversária propositalmente tira a pausa, e a expectativa da Jogadora 3 é que, se isso ocorrer, seus colegas de time voltem a interromper o jogo. Quando ela desconecta do jogo, faltam 30 segundos para a liberação das tropas. Ao retornar, as tropas já haviam sido liberadas há 12 segundos, demonstrando que houve a tentativa do time adversário ou do próprio time de desfazer a pausa, pois ela ficou ausente do jogo por cerca de três minutos.

Em seu retorno, os jogadores já estão posicionados nas suas linhas, e ela se encaminha para a linha de baixo para acompanhar o *carry*, Phantom Assassin. No início ela ataca Pudge e Ogre Magi, uma tarefa difícil, pois ambos são personagens com muitos pontos de vida e armadura, sendo difíceis de abater. No entanto, ela se distrai com um seguidor seu na Twitch e vai para perto da torre. Em poucos segundos, Phantom Assassin protesta no *chat* escrito em letras maiúsculas: “BATE NELES CARA”. Ela não responde para ele, e sim apenas para si mesma: “Calma, eu tô batendo, amigão! Cê quer que eu faça o que?” e admite que se desconcentrou com a *stream*. Ela segue pressionando Pudge com ataques e habilidades, e reclama para si da performance de Phantom Assassin, que está recuada e não utiliza suas habilidades para atingir Pudge, que está com poucos pontos de vida.

Pouco depois dos cinco minutos de partida, a Jogadora 3 e Phantom Assassin conseguem o primeiro abate em Ogre Magi, e ela comenta para si que não está entendendo a formação do time oposto. Isso porque Pudge normalmente é escolhido para a posição suporte 4, e não *offlaner*, como é o que ocorre na partida. Ogre Magi pode estar na posição suporte 4 ou 5, dependendo da configuração do time, então a escolha destes dois heróis nas posições que se encontram não é usual.

Alguns minutos depois ela retorna à linha de baixo para auxiliar Phantom Assassin mas se distrai e fica mal posicionada, sendo perseguida por Pudge e Ogre

Magi até sua torre. Ela é abatida, mas Pudge morre por conta do dano de Phantom Assassin e da torre. Mesmo assim ela reclama da própria atuação, dizendo que jogou mal naquele momento, pois deveria estar mais bem posicionada. A fase de linhas segue, com algumas invasões de Dark Willow e Storm Spirit para auxiliar nos abates de Pudge e Ogre Magi pois, como dito anteriormente, estes são personagens mais difíceis de matar por possuírem muitos pontos de vida e armadura. Aos onze minutos de jogo, o placar de abates se encontra em 8 a 4 para o time da Jogadora 3, mas nenhuma torre foi destruída.

Aos doze minutos de jogo a Jogadora 3 volta para a base para comprar itens e percebe que Enchantress está sendo atacada por 2 adversários no topo. Em vez de retornar a linha de baixo, ela se teletransporta para a linha de cima para ajudar. Ela e Enchantress conseguem abater três personagens seguidos, Tinker, Winter Wyvern e Lifestealer. A Jogadora 3 e Enchantress se trocam mensagens predefinidas e enviam gorjetas mutuamente, conforme a Figura 34 a seguir:

Figura 34 - Enchantress e Jakiro trocando elogios



Fonte: a autora (2019)

Enchantress envia uma mensagem predefinida: “Mandou bem!”. A Jogadora 3 envia a mensagem com som “*Absolutely perfect*”. Essa mensagem apenas é habilitada para pessoas que assinam o Dota Plus e faz parte de um conjunto de mensagens com sons de momentos memoráveis dos campeonatos de Dota 2. A fala

em questão foi proferida pelo comentarista Owen “ODPixel” Davies durante a final do campeonato Dream League Season 11: Stockholm Major, após uma jogada bem feita, e se tornou famosa entre os jogadores, sendo inserida neste conjunto¹⁰⁷. A seguir, Enchantress doa à Jogadora 3 vinte e cinco gemas, e ela retribui. Essas gemas servem para fazer melhorias no Passe de Batalha do jogo. A prática de dar gorjetas aos colegas de time e adversários é comumente utilizada para elogiar boas jogadas.

Por volta dos treze minutos de jogo, ainda na fase de linhas, a Jogadora 3 percebe que Storm Spirit está sendo atacado na linha de baixo e se teletransporta para ajudar, utilizando o recurso do *ping* em Pudge para avisar que está chegando e que ele será seu alvo. No entanto, ela cancela o teletransporte no meio da ação sem querer. Ela ri e fala para si: “Ninguém fala nada da minha jogada, ninguém fala nada! Silêncio, silêncio absoluto que eu cancelei o TP... nossa, disfarça.” Por conta disso, o personagem Storm Spirit é abatido por Pudge e Ogre Magi. Dark Willow ainda tenta chegar para ajudar, mas é abatida por Pudge logo em seguida. Storm Spirit utiliza o recurso do *ping* repetidamente em cima de Jakiro, o personagem da Jogadora 3. Ela demonstra estar incrédula com o fato de ter cancelado seu Pergaminho de Teletransporte, e não reclama dos *pings* dirigidos a ela, pois seu erro causou dois abates para o time adversário. Em vez disso, ela brinca falando para si: “eu vou fingir que vim aqui para pegar as runas”, pois seu Pergaminho está carregando e ela não pode utilizá-lo logo após ter ativado ele. Quando o Pergaminho se torna novamente disponível, a Jogadora 3 se teletransporta para o santuário de baixo onde está ocorrendo uma luta entre vários jogadores para ajudar e, assim, saem vitoriosos dessa batalha.

Aos quinze minutos de jogo, o time da Jogadora 3 se movimenta para destruir a torre do meio dos adversários, e acabam encontrando Pudge após derrubar a torre, que aparentemente se movimentou para o meio de todos os adversários propositalmente (pois ele possuía visão do mapa e sabia que havia 4 jogadores naquela posição). A Jogadora 3 fica claramente surpresa com a posição de Pudge, e diz para si: “Não, o cara tá zoando, mano”, reforçando a ideia de que Pudge teria se suicidado de propósito. É possível ver a posição de Pudge e dos demais colegas de time da Jogadora, Phantom Assassin e Storm Spirit atacando-o na Figura 35:

¹⁰⁷ Disponível em: <<https://www.oneesports.gg/dota2/the-international-2019-battle-pass-voice-lines-and-their-origin/>> Acesso em 21 set. 2019.

Figura 35 - Pudge sendo abatido por três jogadores



Fonte: A autora (2019)

A partida avança para o *mid game*, e aos vinte e um minutos a Jogadora 2 sofre um abate quase instantâneo por parte de Ogre Magi e Tinker na linha do meio. No entanto, os demais colegas de time avançam e abatem todos os jogadores adversários, em um contra-ataque. Ela aguarda seu retorno assistindo a luta, e comenta para si, em tom jocoso: “E aí, retardado, e aí, mongoloide? E aí doente? Isso aí, foca mais no Jakiro, seu retardado. Pula no Jakiro mais, doente mental”. Alguns minutos depois ela lê um comentário de um seguidor em voz alta: “Se ela fosse tóxica no Dota como é na live...” e ela responde: “Não, é porque eu me contendo né, porque se eu começar a discutir e a pessoa responder, aí eu ‘tilto¹⁰⁸”. Depois ela adiciona: “Eu fico com a boca fechada porque eu não falo no jogo, mas por dentro...haha”.

Em torno dos vinte e quatro minutos, Phantom Assassin invade o lado inferior da selva adversária para tentar matar Pudge. A Jogadora 3 comenta para si: “Nossa, amigão, tu vai no Pudge, cara!” Sua crítica procede, pois Pudge tem muitos pontos de vida e é muito difícil que o personagem do colega de time consiga matar sozinho. O que ocorre em seguida é o time adversário avançando para Phantom Assassin e conseguindo o abate. No minuto seguinte, Dark Willow, Storm Spirit e a Jogadora 3 estão no topo inimigo, tentando derrubar a segunda torre. O time adversário aparece

¹⁰⁸ A expressão “tiltar” é frequentemente utilizada pelos jogadores tanto de Dota 2 quanto de League of Legends para se referir a rompantes de raiva durante as partidas.

revelado pelas *wards* e Phantom Assassin comenta no *chat* de texto, em letras maiúsculas: “CALMA. CUIDADO” e a Jogadora 3 novamente critica para si: “Agora ele fala cuidado, entendi” se referindo ao fato de ter Phantom Assassin ter reagido por impulso na jogada anterior invadindo a selva inimiga sem visão adequada (não havia *wards* para revelar a posição inimiga naquele local), o que causou seu abate.

Aos vinte e seis minutos, após uma batalha entre os times que ocasionou na morte da Jogadora 3 e no abate de Tinker no time adversário, ela utiliza o *ping* para sinalizar a torre que eles estavam tentando derrubar, dando a entender que seu time deveria focar em destruí-la. Ela também utiliza uma mensagem automática “Tinker inimigo(a) renascerá em 39 segundos!” e fala para si: “Tá sem *buyback* ele, por Deus”. Na figura 36 a seguir é possível ver a sinalização roxa logo acima da torre inimiga e a mensagem automática:

Figura 36 – *Ping* e mensagem automática de Jakiro



Fonte: A autora (2019)

Com estes sinais e com sua fala é possível perceber que ela está sinalizando para seus colegas de equipe se dirigirem para a torre superior e destruí-la pois o Tinker não está em jogo, mas sua equipe não corresponde a sua chamada. Tinker tem habilidades em área que causam dano contínuo, ideais para evitar o avanço de *creeps* adversários e heróis inimigos nas construções. Por conta disso, a Jogadora 3 considera ideal que seus companheiros avancem enquanto ele não está presente. O *buyback* é uma expressão utilizada para se referir à possibilidade de pagar para renascer imediatamente – algo que apenas pode ser feito de tempos em tempos no

jogo. O fato de ele não poder comprar para voltar significa que ele ficará todos os 39 segundos indicado ausente da partida, trazendo a oportunidade apontada pela Jogadora.

Aos vinte e seis minutos de jogo, enquanto ela ainda está aguardando reviver e retornar ao jogo, Enchantress e Phantom Assassin abatem três inimigos. A Jogadora 3 se mostra surpresa com o sucesso da luta, mas critica Phantom Assassin, falando apenas para si: “A BKB que é bom ela não faz, não.” Nesta fala, ela reclama porque Phantom Assassin não fez o item Bastão do Rei Macaco (ou Black King Bar, em inglês), constantemente referida como BKB pelos jogadores. Este item, quando ativado, torna o herói imune a habilidades adversárias e aliadas, considerado um item importante para este personagem. No entanto, com o *mid game* no final, Phantom Assassin ainda não havia nem começado a fazer este item.

Se aproximando do *late game*, aos trinta minutos de jogo, o placar de abates está em 37 a 24 para o time da Jogadora 3, e eles destruíram cinco torres, enquanto a equipe adversária apenas três. No entanto, a equipe da Jogadora 3 encontra dificuldades em avançar na base adversária, pois, apesar de estarem mais fortes, há a desvantagem de estarem em terreno mais baixo e a base protegida por torres que causam danos maiores. A presença do herói Tinker também inibe a entrada, pois suas habilidades em área e à distância causam danos em excesso aos heróis adversários.

Tentando buscar alguma alternativa, Phantom Assassin utiliza o *ping* para sinalizar a destruição da última torre adversária que falta na linha inferior antes da base, e a Jogadora 3 se dirige para o local. Ao mesmo tempo, Storm Spirit utiliza o *ping* algumas vezes na linha do meio, indicando que o time se junte naquele local. A Jogadora 3 argumenta, para si: “Amigão, não dá pra a gente subir sem...” dando a entender que precisaria destruir a torre de baixo antes de invadir a base no meio. Logo em seguida a equipe adversária encontra todos os jogadores se dirigindo para a linha de baixo e consegue abatê-los. Ela comenta, novamente para si: “é sério que a gente tá brigando no santuário? Não era pra ter ido, velho, já tinha morrido”, se referindo ao fato de os colegas de time terem engajado na batalha após ela ter sido eliminada pelos adversários em um local vantajoso para eles.

A partida avança para o *late game*, e o time da Jogadora 3 continua em vantagem no placar, mas sem conseguir avançar e destruir mais edificações, por conta da atuação de Tinker, que evita que os *creeps* do time da Jogadora 3 avancem. Aos trinta e seis minutos de jogo, aproveitando a vantagem de vencer uma batalha

contra os adversários que avançaram na primeira torre do meio, a equipe da Jogadora 3 se junta e segue para destruir a base adversária pelo meio. Eles conseguem destruir a terceira torre do meio e as barracas adversárias, garantindo uma vantagem importante, pois a destruição das barracas faz com que os *creeps* da linha do meio do time da Jogadora 3 surjam com mais pontos de vida e ataque. Mesmo assim, o time continua enfrentando problemas pois, com o time adversário vivo, ainda é difícil de destruir os outros lados da base.

É apenas aos quarenta e cinco minutos de jogo que o time da Jogadora 3 realmente obtém vantagem abatendo todos os adversários ao mesmo tempo e conseguindo destruir o lado inferior da base e o cristal inimigo em seguida. No final Enchantress e Dark Willow utilizam algumas mensagens predefinidas no *chat* aberto para todos os jogadores, como risadas e frases dos personagens, como “Eu amo vencer”, de Enchantress e “Não tenho ideia do que eu esperava”, de Dark Willow, e a frase genérica “Boa partida, jogaram bem” como forma de contar vantagem e comemorar a vitória.

Na tela de pós-partida, abre uma votação para o destaque da partida, funcionalidade implementada no dia 7 de maio de 2019, com o lançamento do Passe de Batalha de 2019¹⁰⁹. Todos os jogadores tem 15 segundos para votar no melhor jogador da equipe vencedora. No *chat* de pós-partida, é possível ver que Winter Wyvern votou na Jogadora 3 como destaque. Logo em seguida se observa a mensagem: “Nenhum jogador recebeu votos o suficiente para ser o destaque da partida”. A Jogadora 3 não vota em ninguém pois está procurando um vídeo que surgiu como assunto entre os seus seguidores na *stream*. É possível ver que a partida termina com 58 a 39 abates para o time da Jogadora 3.

Em relação ao desempenho da jogadora nesta partida, é possível perceber que ela abateu 4 jogadores, morreu 11 vezes e participou de 29 abates em assistência (ou seja, auxiliou nos abates). No papel de suporte dedicado (ou suporte 5), é esperado que se auxilie mais nos abates pois, dessa maneira, a maior parte das recompensas vão para os jogadores em posições como *carry*, *offlaner* e *mid*, que costumam depender mais de itens. Além disso, é esperado que o suporte sofra mais

¹⁰⁹ Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/dota-2-valve-anuncia-battle-pass-2019/>> Acesso em 21 set. 2019.

abates, pois é mais vulnerável em sua maioria (tem menos pontos de vida e de defesa), mas seus erros durante a partida lhe custaram muitas mortes.

c) Unidades de registro – escolha dos personagens

Nessa partida, foi possível notar que houve mais escolhas de heroínas femininas do que nas anteriores (apenas escolheram uma entre os dez que compunham os dois times). No time da Jogadora 2, foram escolhidos Phantom Assassin, Enchantress e Dark Willow. No time adversário, a personagem feminina escolhida foi Winter Wyvern. Desta maneira, temos 4 heroínas e 6 heróis nesta partida. Na Figura 37 a seguir, é possível ver as 4 personagens, conforme a ordem anteriormente apresentada.

Figura 37 – Phantom Assassin, Enchantress, Dark Willow e Winter Wyvern



Fonte: <<https://dota2.gamepedia.com>> Acesso em 1 out. 2019.

Phantom Assassin, a primeira personagem da Figura 37, tem como características principais um corpo longilíneo, enquanto Enchantress é um híbrido entre veado e humano. Dark Willow é uma fada e Winter Wyvern é uma espécie de dragão. É interessante observar que há variedade nas aparências destas heroínas. Contudo, um fato atrai a atenção tanto nesta escolha, quanto em outros momentos. Nas personagens que têm traços humanóides, não há aquelas com físico mais avantajado, seja por conta de músculos volumosos ou peso. Em compensação, nos personagens masculinos há esta característica em mais de um deles, a exemplo das três escolhas dessa partida analisada: Storm Spirit, no lado do time da Jogadora 3, Pudge e Ogre Magi, no time adversário. É possível observar que os três tem excesso de peso, ou seja, estando distantes de um corpo considerado com o padrão humanoide (Figura 38):

Figura 38 – Storm Spirit, Pudge e Ogre Magi



Fonte: <<https://dota2.gamepedia.com>> Acesso em 1 out. 2019.

A diversidade dos corpos masculinos em relação aos femininos no jogo, portanto, também perpassam pela questão do peso. Não há heroínas gordas, enquanto isso é perceptível em diversos heróis. Butler (2010), ancorada nas teorias de Foucault, afirma que o corpo é o “local” onde as performatividades de gênero se dão, sendo elas os processos pelos quais a identidade é construída. O corpo é, então, parte da linguagem e do discurso, que é fortemente apoiado na noção de estereótipo (MAZZARA, 1999). Apesar de os papéis de gênero se diferenciarem de cultura para cultura, o padrão de corpos magros e curvilíneos se estabeleceu ao redor do globo, especialmente no que diz respeito à aparência das mulheres.

A fixação do estereótipo da mulher magra, mas curvilínea, exclui as outras existências ou significados possíveis (LIPPMAN, 2008). Žižek (2008) aponta que há sempre uma operação de exclusão do discurso e da linguagem que se materializa em violência simbólica. Dentro dos procedimentos de exclusão de Foucault (1999c), percebemos que este apagamento se encaixa na categoria de interdição, pois visa determinar o que é abjeto – ou seja, fora do processo de identificação simbólica. É, portanto, uma forma de violência simbólica reservar à abjeção os corpos femininos humanoides gordos, que fugiriam a esta norma, em Dota 2.

Sobre a escolha da Jogadora 3, ela opta pelo personagem Jakiro, conforme apontamos anteriormente. Jakiro se encaixa no papel ao qual a jogadora estava incumbida, e ela não faz comentários durante sua escolha, nem no *chat* de voz, nem no escrito, demonstrando segurança em sua escolha. Conforme atentamos em ocasião anterior, o modo de papéis definidos reduz a discussão sobre a escolha de personagens. Em sua aparência, Jakiro é uma espécie de dragão de duas cabeças,

com uma capaz de cuspir fogo e outra gelo, sendo que cada efeito é capaz de fornecer penalidades diferentes aos adversários.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Em relação aos aspectos do discurso falado, notamos um ponto de diferença principal entre as *streams* analisadas anteriormente e essa. A Jogadora 3 não fala no *chat* de voz durante a partida, apenas com seus seguidores na plataforma Twitch. Podemos observar que ela, inclusive, comenta em dado momento que rotineiramente não fala durante as sessões de jogos. No entanto, ela não dá maiores explicações sobre esta escolha.

No subcapítulo 2.5.1 “Participação feminina e representatividade nos games”, tratamos dos diversos casos de violência contra a mulher nos games que passaram a ser denunciados após o episódio intitulado Gamergate. Mortensen (2016) aponta que, apesar da extensão e danos que o episódio causou para as mulheres envolvidas, serviu também como um encorajamento para que muitos casos fossem trazidos à tona. Entre eles, apontamos violências sofridas por mulheres em jogos online por utilizarem o *chat* de voz ou apenas por possuírem nomes que remetessem a seu gênero. Campanhas como o *My Game My Name* inclusive trouxeram os homens para vivenciarem estas situações. Em entrevistas, jogadoras também revelaram que, para se proteger das violências, acabam por ocultar seu gênero, seja não se manifestando por voz e/ou modificando seus nomes de usuário.

A Jogadora 3, ao não se revelar como mulher no *chat* de voz e isso também não estar evidente em seu nome de usuário, faz com que os colegas de time não a percebam como tal, e isso gerou resultados diferentes das partidas anteriores. Notamos, ainda no capítulo supracitado, que o fato de as mulheres se esconderem acaba tornando a violência ainda mais invisível, pois não coloca os jogadores homens em contato com o diferente, não propiciando situações de confronto nesse sentido. Não podemos afirmar que a Jogadora 3 não fala no *chat* de voz por causa disso (ela inclusive comenta na *stream* que é para não descontar sua raiva nos colegas de equipe), mas é uma hipótese a ser levantada.

Apesar de não conversar por voz com os colegas de equipe, em diversos momentos a Jogadora 3 fala para si ou para sua audiência na *stream*. Logo no início do jogo, ao se distrair com um seguidor ela recua em sua linha e o *carry*, Phantom Assassin, protesta no *chat* escrito “BATE NELES CARA”. Ela não responde de forma

direta, mas sim para si, pedindo calma e chamando ele de “amigão”. É interessante observar que tanto seu colega de equipe quanto ela mesma se referem uns aos outros no gênero masculino, mesmo que isso não seja evidente nem no caso da Jogadora 3, nem no caso de Phantom Assassin. Além disso, a personagem do colega de equipe é feminina e, mesmo assim, a Jogadora 3 sempre se refere no pronome masculino.

Essa pressuposição de gênero faz parte da própria construção da língua portuguesa em si, que normatiza o uso do pronome masculino em caso de não ser possível saber se o sujeito é homem ou mulher, por exemplo. O mesmo ocorre no uso do plural: mesmo havendo mais mulheres do que homens em um grupo, se houver apenas um membro do gênero masculino, todos são referidos no masculino. Nos processos de exclusão de Foucault (1999c), podemos afirmar que essa construção discursiva parte da vontade de verdade, que é a forma como o saber é aplicado e legitimado nas sociedades, apoiado pelas instituições, justificando as interdições.

Além da própria normativa da língua portuguesa, desenvolvemos no capítulo 2.5 sobre violência de gênero nos *games*, que, apesar das mulheres estarem conquistando o espaço como jogadoras, ainda há uma tradição construída de que o ambiente dos jogos é majoritariamente masculino. Dessa forma, o fato de ambos pressuporem que seus colegas de equipe são homens, faz parte da normativa deste ambiente de entretenimento. O pensamento lógico que sucede é o seguinte: “se a maioria dos jogadores são homens, logo, estes também devem ser”. A manutenção desse pressuposto reforça o comportamento definido por Burill (2008) como *boyhood*, pois legitima o masculino como norma e torna mais difícil a entrada de mulheres no ambiente dos jogos digitais, pois confere abjeção às suas existências.

Outra manifestação do *boyhood* percebida nessa partida não é oriunda dos colegas de equipe da Jogadora 3, e sim de um adversário seu. Pudge tem como nome de usuário um trocadilho entre o nome de um jogador profissional de Dota 2 e a palavra “masturbação” (não revelaremos o nome do usuário para preservar sua identidade). Apesar de parecer uma brincadeira – e inclusive ter sido a intenção do jogador -, o nome chama a atenção da Jogadora 3 que, em dado momento da partida, reclama para si: “meu Deus, se eu perder pra o [nome do Pudge] eu vou ficar *chateada*”. Seu comentário demonstra que a Jogadora 3 considerou o nome do usuário ridículo e/ou ofensivo, sendo uma situação ruim perder para esse jogador.

A Jogadora 3 se mostra incomodada com o nome do usuário, e seu nome de fato reforça o que Preciado (2008) afirma sobre a produção de saber sobre o sexo, as

formas de prazer, a sexualidade e as formas de exteriorização do sujeito. Essa é evidenciada em todas as formas de produção científica, midiática, política e teórica a partir do século XIX, e se estende aos dias atuais. A heteronormatividade e o controle do prazer como forma de afirmação do masculino é um mecanismo para o exercício do poder. O reforço de que os homens precisam mais de sexo do que as mulheres, a normatização da masturbação para os homens e a valorização do masculino como força sexual (PRECIADO, 2008) pode ser vista no nome de Pudge, que se sentiu à vontade para utilizar esse discurso para seu nome de jogador.

Ainda a respeito dos discursos, nesta partida a Jogadora 3 faz críticas à sua performance em jogo mais de uma vez assim como a Jogadora 2, da análise anterior. No entanto, a abordagem dela a respeito disso é bem diferente. No primeiro momento em que ela faz uma crítica é ainda na fase de linhas, quando ela vai auxiliar Phantom Assassin, mas acaba sendo abatida. Ela percebe o erro durante a jogada, e diz: “Ó a merda que eu tô fazendo. Nossa, ó a merda que eu fiz” e após o abate diz: “Eu dei mole. Eu joguei muito mal”. No entanto, ela não compartilha isso com os colegas de equipe.

No segundo momento que ela faz uma crítica a si mesma, ela também comete um erro. Nos treze minutos de jogo, ela utiliza o Pergaminho de Teletransporte para ajudar Storm Spirit na linha de baixo, mas cancela a ação do item (que leva alguns segundos até concluir a ação) sem querer. Contudo, em vez de se mostrar frustrada, ela aparenta estar incrédula e ri muito da situação, tratando com bom humor e fazendo brincadeiras sobre o erro. Ela diz: “ninguém fala nada da minha jogada” e continua brincando “eu vou fingir que vim aqui para pegar as runas”. Sua abordagem não denota o que foi concluído na análise anterior (a Jogadora 2 teria cometido violência simbólica contra si, em um mecanismo de exclusão interno). Além disso, na partida da Jogadora 2 ninguém critica sua performance além dela mesma. Enquanto isso, os colegas de equipe da Jogadora 3 utilizam o recurso de *ping* repetidamente para criticá-la, mas ela não parece se importar com eles, e sim se dedica a fazer graça da situação.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

Em relação aos aspectos observados no jogo em si, houve o uso de algumas regras do jogo que nos chamaram a atenção. Logo no começo da partida, a Jogadora 3 se desconecta do jogo por problemas técnicos e diz que espera que os colegas de equipe mantenham a pausa. Percebemos que houve tentativa de tirar esta pausa por

conta do tempo transcorrido no jogo, mas não é possível saber se isso foi feito pelos adversários ou colegas de equipe. Como explicamos anteriormente, para obter alguma vantagem em jogo, muitas vezes o adversário interrompe a pausa. Contudo, apenas alguns segundos transcorreram, e não houve impacto aparente no jogo.

Percebemos também o uso constante de mensagens predefinidas entre os jogadores, e pouca interação livre no *chat* escrito ou de voz, diferentemente das partidas anteriores. Os jogadores utilizaram diversas vezes o recurso do *ping* repetidamente para reclamar de algo, mas não notamos críticas mais direcionadas à Jogadora 3 do que aos demais colegas de time. Nos momentos em que ela recebeu *pings* foram principalmente nos erros dela, que ficaram evidentes. Contamos três momentos, todos na fase de linhas: quando ela recuou por ter se distraído com sua *stream*, ao estar mal posicionada e ser abatida, e ao cancelar seu Pergaminho de Teletransporte. Logo, não podemos afirmar que há qualquer violência nesse caso, pois há justificativas claras para os protestos do time, e eles não passam dos *pings*.

O recurso do *ping* também é muito utilizado para chamar a atenção do time para uma determinada região do mapa onde todos devem se reunir. Mais para o final da partida podemos notar que a Jogadora 3 se depara com duas chamadas ao mesmo tempo, quando Phantom Assassin e Storm Spirit utilizam o *ping* para sinalizar a invasão a uma das linhas: a de baixo e a do meio, respectivamente. A Jogadora 3 opta por seguir a chamada de Phantom Assassin, e protesta contra Storm Spirit, afirmando que seria difícil obter êxito se ela o seguisse. É possível fazer uma comparação desta atitude com a da Jogadora 1, que pede dicas para a escolha de talentos de seu personagem e para a compra de itens aos colegas de time e, sem questionar, as segue. A Jogadora 3 aparenta ter mais confiança em si mesma, nesse caso específico.

Em relação a ações de *griefing*, pudemos perceber esse comportamento no time adversário. Analisando a partida como um todo, o jogador Pudge parecia menos disposto a cooperar com a estratégia em geral. A própria Jogadora 3 comenta que considera estranha a composição da linha de baixo adversária, formada por Pudge e Ogre Magi, dois personagens de ataque corpo-a-corpo, lentos e com pouca chance de escape. Na trilha vulnerável, o ideal é escolher heróis com capacidade de escape. Além disso, Pudge não é um personagem normalmente escolhido para essa posição, sendo mais útil como suporte 4 volante, e não *offlaner*, pois ele tem uma habilidade chamada Gancho de Carne que puxa à distância um adversário ou aliado para si, se

beneficiando do fator surpresa. Logo, se ele estivesse volante pelo mapa, seria menos previsível o uso dessa habilidade, pois o jogador não espera que ele esteja em sua linha. Como o modo de jogo tinha como prerrogativa as funções predefinidas, acreditamos que desde o início o jogador Pudge demonstrou comportamentos ou relacionados ao *griefing* ou à trollagem. O *griever*, conforme Mulligan e Patrovsky (2003) é aquele que busca a satisfação em jogar realizando atos que prejudicam a diversão de outros jogadores. Já a *trollagem* define atividades realizadas pelos jogadores com a intenção de perturbar e fomentar conflitos (FRAGOSO, 2014b).

No nível das regras descritivas de Dota 2, não há nada que, de fato, impeça que o jogador escolha um herói que não é compatível com sua posição mas, nas prescritivas, espera-se que isso seja evitado. Outro comportamento realizado dentro das regras é o suicídio de Pudge em um dos momentos do jogo, onde ele deliberadamente vai até três adversários e aguarda que eles o abatam. A Jogadora 3 também observa esse comportamento e estranha, pois o comportamento foi evidentemente intencional. Novamente, não há regras descritivas que impeçam Pudge de se dirigir aos adversários para morrer propositalmente, mas não é uma atitude que beneficia o seu time. Pudge também é o jogador que possui o nome com o trocadilho relacionado à palavra “masturbação” o que nos faz pressupor que, talvez, se trate de um usuário que não se leva a sério. Como não possuímos informações sobre quais conversas transcorrem no lado adversário, não temos detalhes sobre o comportamento geral de Pudge. No entanto, por meio destas ações realizadas dentro das regras descritivas e de outras evidências como o seu nome no jogo, é notável que suas atitudes tem intenções que vão além da competitividade da partida, enquadrando-se em *griefing* e *trollagem*.

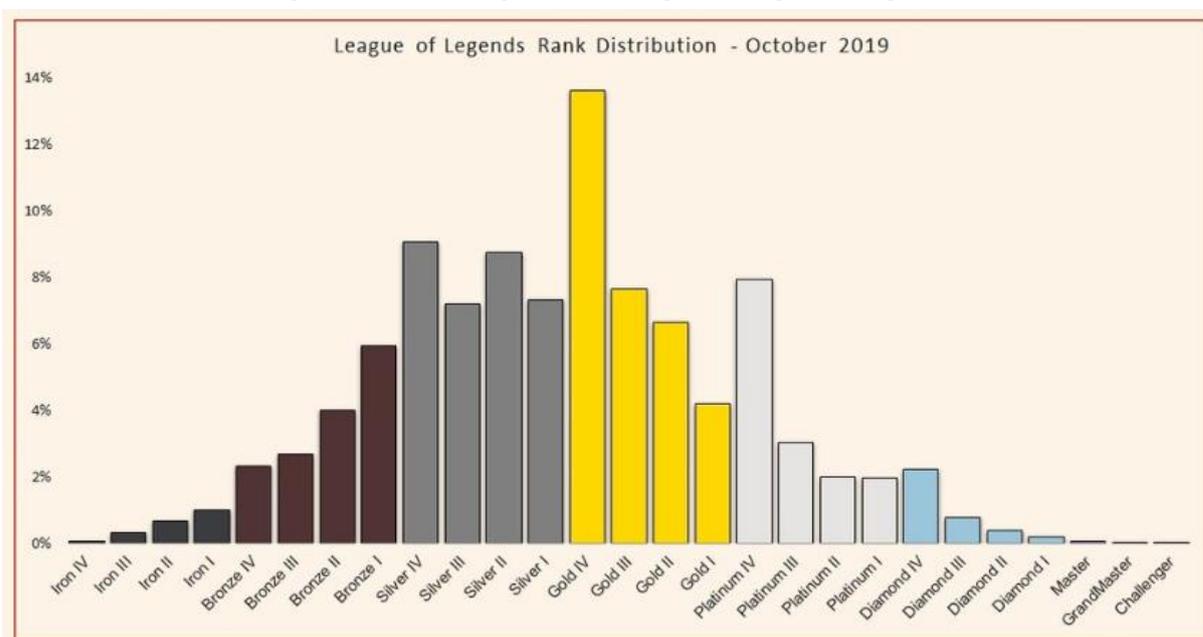
5.1.4 Partida 4 – League of Legends

O vídeo em questão foi publicado no dia 7 de outubro de 2019 (coletado no dia 8 de outubro de 2019), e tem um total de quatro horas e cinquenta minutos, no qual ela joga 8 partidas seguidas. A análise compreende apenas a primeira partida da jogadora, que ocorre entre quatro e trinta e oito minutos.

a) Unidades de contexto micro - *streamer*

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem quase 30 mil seguidores na Twitch¹¹⁰. Em seu perfil ela informa que joga League of Legends desde 2011. O elo atual da jogadora é Ouro II. Como podemos ver na figura 39, na distribuição de ranking de jogadores, a faixa Ouro conta com um número proporcional à faixa Prata, sendo as duas as mais comuns em League of Legends. Isso indica que a Jogadora 4 tem habilidades consideradas na média da maioria dos usuários.

Figura 39 - Distribuição de ranking em League of Legends



Fonte: <<https://www.esportstales.com/League-of-legends/rank-distribution-percentage-of-players-by-tier>> Acesso em 18 out. 2019.

b) Unidades de contexto micro – partida

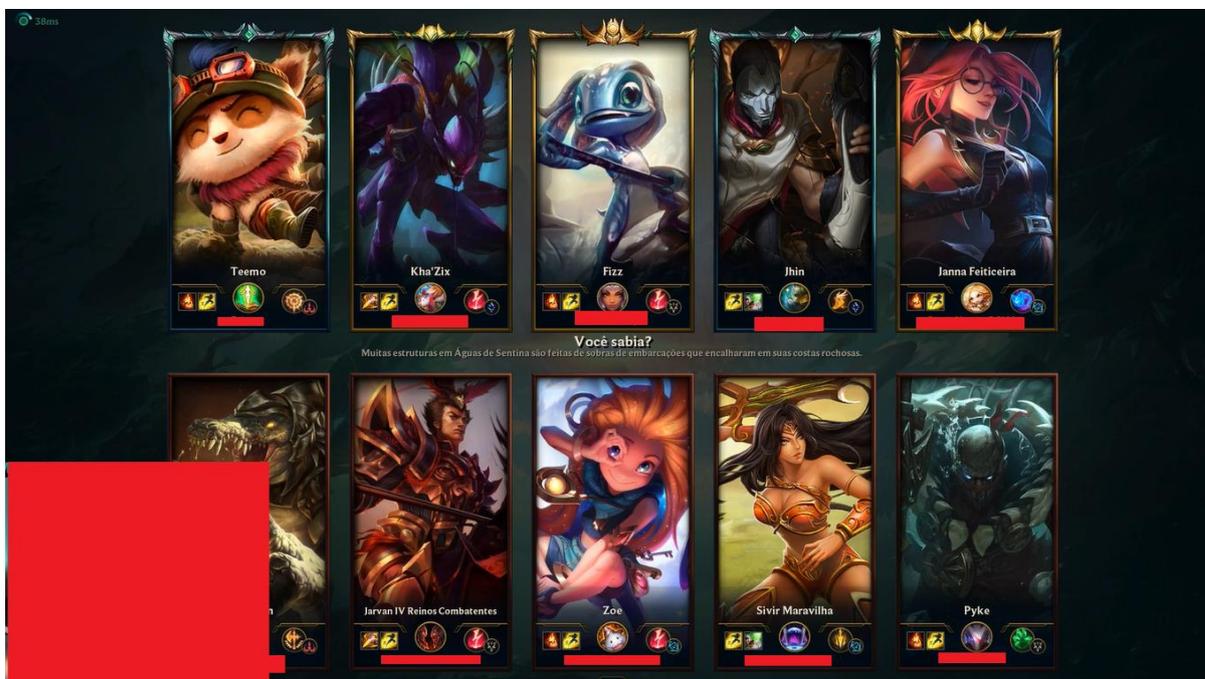
A Jogadora 4 entra na partida juntamente com usuário. Em League of Legends é possível escolher duas opções de papéis diferentes no modo de Escolha Alternada ou nos modos Ranqueados. Durante a busca de partidas, o sistema atribui o papel onde houver mais vagas abertas dentro das duas opções selecionadas. No momento de escolha dos papéis, antes da busca por partida, é possível ver que a Jogadora 4 escolhe suporte e meio. Já o seu colega de equipe opta por atirador (linha de baixo) e meio. Muitos jogadores optam por jogar partidas Ranqueadas (como é o caso em questão) em duplas, sendo elas normalmente formadas pelos papéis de suporte e

¹¹⁰ Dados obtidos no perfil da *streamer* em 18 out. 2019.

atirador, pois são os jogadores que precisam cooperar mais em conjunto no início de jogo, já que estão localizados na mesma linha (de baixo). Por conta disso, conhecer o colega de equipe auxilia tanto na comunicação quanto pelo fato de os jogadores já saberem quais são os estilos de jogo de cada um. É o caso, portanto, da Jogadora 4 nessa partida. O nome da *streamer* no jogo não indica que ela é mulher, pois está no masculino.

Na fase de escolha dos campeões, assim como na escolha por papéis de Dota 2, as discussões sobre escolhas de personagens são menos corriqueiras e o mesmo ocorre nesta partida. Não há conversas durante esse período. A Jogadora 4 escolhe a personagem Janna para sua função como suporte. Em sua equipe, que está no lado inferior do mapa, os campeões escolhidos foram Teemo (topo), Kha'Zix (caçador), Fizz (meio) e Jhin (atirador). Na equipe adversária, Renekton (topo), Jarvan IV (caçador), Zoe (meio), Sivir (atirador) e Pyke (suporte). Na figura 40 a seguir é possível ver a tela de carregamento da partida com todos os personagens e seus respectivos nomes.

Figura 40 - Tela de carregamento da partida 4



Fonte: a autora (2019)

A personagem da Jogadora 4, Janna, combina com o papel de suporte, pois, apesar de ter menos pontos de vida, tem alta velocidade de movimento, se tornando ágil. Além disso, concede bônus a si mesma e a aliados neste mesmo status (Brisa

de Impulso). Entre suas outras habilidades, há também a possibilidade de arremessar inimigos no ar com a Ventania Uivante, defender aliados e torres de dano, aumentar seu dano de ataque (Olho da Tempestade) e curar aliados com sua habilidade de Monção. Logo, é basicamente uma campeã que concede bônus a aliados e controla o movimento dos adversários.

A partida inicia com a Jogadora 4 se posicionando junto com Jhin na trilha de baixo, escondidos em uma porção de mato no mapa (em League of Legends é possível se esconder de inimigos em partes com grama alta, e o campeão somente é revelado ao adversário se ele também entra na mesma região). Kha'Zix está aguardando para abater um monstro da selva da criatura de baixo chamado Rubrivira, uma movimentação comum no início do jogo. Rubrivira é especialmente valioso porque seu abate concede um bônus ao jogador que garante regeneração de vida e os ataques do usuário concedem dano verdadeiro (que ignora armadura e resistência mágica) e lentidão. Por conta disso, o caçador normalmente pede à dupla da linha de baixo para auxiliá-lo, pois os adversários podem tentar aproveitar para abatê-lo e obter o bônus de Rubrivira se ele estiver sozinho. O que ocorre nessa jogada é justamente isso. Na figura 41 a seguir, é possível ver Kha'Zix, Jhin (barras azuis) e Janna (barra amarela) com conflito na região da grama alta para abater Rubrivira (que está sendo atingido por uma habilidade e não aparece na imagem, no meio). Os adversários presentes são Pyke, Sivr e Jarvan.

básicos desferidos aos heróis adversários com o objetivo de baixar seus pontos de vida e retirá-lo da linha onde está.

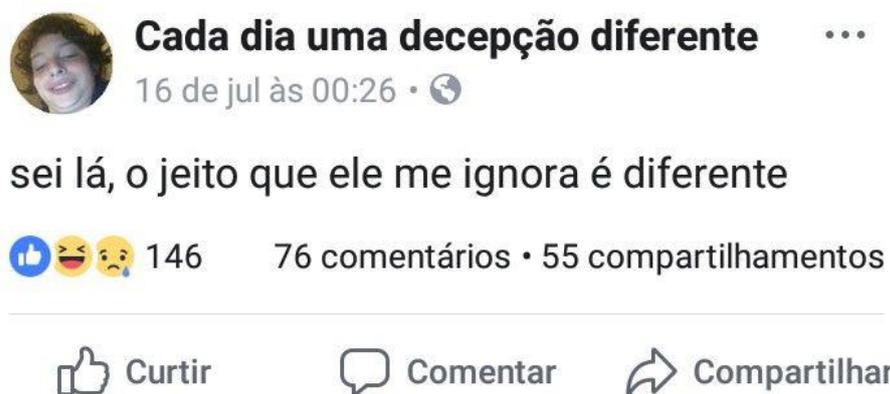
Sivir é o atirador do time portanto, precisa *farmar minions* para fazer itens. O suporte normalmente tem a função de atrapalhar o *farm* adversário utilizando ataques e habilidades. No início a Jogadora 4 não faz isso e, ao se dar conta, faz a observação para si mesma. Logo em seguida, com três minutos de jogo, ela comenta que selecionou a habilidade errada, em tom levemente frustrado, mas sem dar tanta atenção a isso, pois ainda está interagindo com a comunidade da *stream*.

A fase de linhas segue e, aos cinco minutos de jogo, Renekton aparece na linha de baixo para tentar abater Janna e Jhin. A Jogadora 4 utiliza o *ping* para sinalizar a presença de Renekton. Ela tenta utilizar sua habilidade para parar o adversário e impedir que ele ataque Jhin, mas ela erra a pontaria. Em seguida ela diz: “ih, *trolle!*”, para se referir à jogada ruim, que acaba no abate de Jhin. Neste momento, o placar está 6 a 3 abates para o time da Jogadora 4, e Kha’Zix abandona a partida. A mensagem aparece no meio da tela, indicando que ou o jogador saiu voluntariamente, ou foi desconectado por algum motivo. Teemo informa no *chat* que ele já estaria voltando (indicando que eles também estão jogando em dupla). Diferentemente de Dota 2, em League of Legends não há pausas então, se um jogador sai da partida, ela continua transcorrendo normalmente.

Ainda na fase de linhas, aos sete minutos, Jarvan IV invade a trilha de baixo para tentar abater Janna e Jhin. Os dois conseguem escapar, mas depois Jhin avança para tentar abater Jarvan e acaba sendo abatido. A Jogadora 4 fala calmamente que ele foi muito suicida. O colega de equipe está escutando-a pela *stream*, e responde no *chat* de voz que foi por pouco. Aos nove minutos de jogo, Jhin e Janna estão atacando a torre de baixo quando Pyke utiliza sua habilidade Espeto de Osso (que puxa um inimigo em direção a si mesmo) em Janna, esperando que ela fosse puxada e abatida pelo dano da torre. No entanto, ela consegue se desvencilhar e abate Pyke. Ele coloca no *chat* para todos um ponto de interrogação. Essa ação, apesar de parecer que significa que o jogador estava em dúvida, serve em League of Legends e Dota 2 como uma provocação ou um sinal de indignação, demonstrando que ele ficou frustrado com o ocorrido. Ela comemora para si, mas não responde no *chat*. Em seguida, Pyke retorna à linha e, com ajuda de Sivir, abate a Jogadora 4 mas não ocorre interação nesse caso.

Ao renascer, a Jogadora 4 compra itens para seu personagem na base (em League of Legends, os itens apenas podem ser comprados na base aliada). Ela percebe que compra o item errado, vende e compra o correto. Logo depois, ela comenta para si, com bom humor: “concentrada né, *guys*. A concentração da garota aqui é diferente, o jeito que ela compra o item errado é diferente”. Sua fala faz referência a um meme, conforme pode ser visto na figura 42 a seguir:

Figura 42 - Meme da fala da Jogadora 4



Fonte: <<https://twitter.com/williangordox/status/1103761616775102464>> Acesso em 18 de out. 2019.

A fase de linhas segue sem invasões na linha de baixo e com Jhin e Janna levando vantagem, abatendo os inimigos algumas vezes. Apesar de não ser possível visualizar as demais linhas, notamos que no meio e no topo a performance dos colegas de equipe da Jogadora 4 não é diferente. Em quatorze minutos de jogo, o placar está 17 a 8, com ampla vantagem para a equipe da jogadora. Outro ponto interessante é que, até o momento, eles estão jogando com um a menos, pois Kha'zix, que havia abandonado a partida anteriormente, não retornou. Aos dezessete minutos de jogo, se encerrando a fase de linhas, o jogador retorna. Fizz, que é sua dupla, escreve no *chat*: “só *farma*, kha. Late é nosso”, tranquilizando o colega que o late game está garantido para seu time, e que ele apenas precisa captar recursos. Kha'zix responde: “s”.

Com o jogo em dezoito minutos, se encaminhando para o *mid game*, a Jogadora 4 e Jhin passam a pressionar a linha do meio, e os adversários partem para o confronto. Renekton é o primeiro a entrar na luta. O personagem tem muitos pontos de vida e alto dano, o que faz com que ele seja difícil de abater. No entanto, os dois tentam engajar na batalha. Ambos quase morrem quando Renekton utiliza sua

habilidade Dominus, que lhe concede mais vida e danos em área. No entanto, a Jogadora 4 utiliza Monção, que afasta Renekton e cura ambos, fazendo com que a batalha passe a ser favorável a eles. Na figura 43 é possível ver o momento em que ela utiliza a habilidade e cura praticamente todos os pontos de vida:

Figura 43 - Abate de Renekton



Fonte: a autora (2019)

Na mesma figura, é possível ver Jarvan IV se aproximando do lado esquerdo de Renekton, que está “no ar” por conta da habilidade de Janna, no topo ao centro da imagem. Com o auxílio da Jogadora 2, Jhin consegue o abate em ambos, e ela comemora para si: “Pelo amor de Deus, meu anjo, cê me respeita. Respeita esse duo, meu querido”. Jhin escreve no *chat*: “BOA (apelido da *streamer*)”.

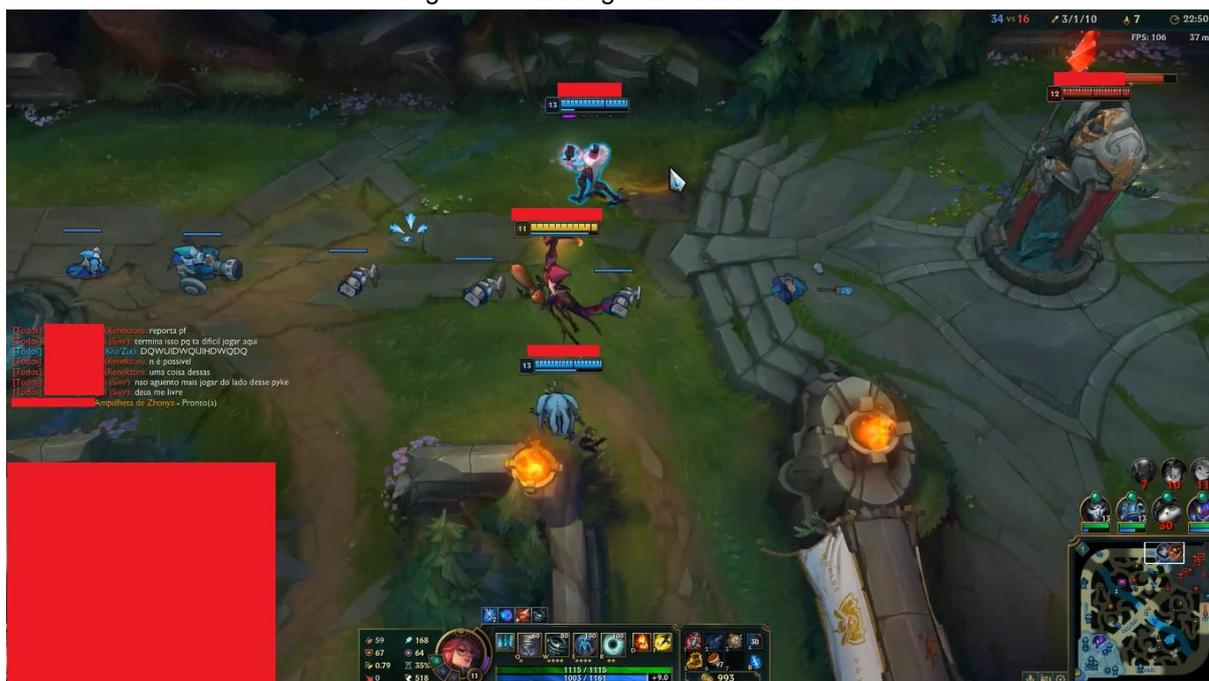
Aos dezenove minutos de jogo, com o placar favorável para o time da Jogadora 4 de 25 a 12 abates, Fizz provoca os adversários escrevendo no *chat* para todos: “Kha ficou *off* 10 min e tem quase mais *farm* que j4”. Ele se refere ao volume de patrimônio acumulado por Kha’Zix, que ficou fora da partida comparado ao de Jarvan IV, que está jogando na mesma posição que ele, como caçador. Sivir, do time adversário, responde: “Essa aí tá perdido coitado”, criticando a performance do próprio colega de equipe. Fizz escreve no *chat* apenas para sua equipe: “*tilta os cara*”, incitando seus aliados a provocarem os adversários. Kha’zix, que é seu amigo, escreve para todos: “kkk”, indicando deboche. Ele continua “10 pila q o j4 termina com menos *farm* que

eu”, dizendo que aposta dinheiro que seu adversário irá finalizar a partida com menos patrimônio acumulado que ele.

Fizz continua a provocação após ser abatido por Sivir (pela perspectiva da Jogadora 4 não é possível ver como ocorreu), utilizando o ponto de interrogação. Renekton reage respondendo: “meu time é engraçado demais”. Enquanto isso, a Jogadora 4 auxilia Jhin a *farmar* nas linhas e nas selvas, para acumular patrimônio enquanto seus colegas de equipe não renascem. É importante salientar que ela não reage a nenhuma dessas situações no *chat*, interagindo mais o público que assiste pela plataforma Twitch.

Alguns minutos transcorrem, agora no *late game*, e Jhin, Janna e Kha'zix surpreendem Jarvan IV na grama alta perto do campo de Rubrivira, conseguindo o abate. Fizz comenta para todos no *chat*: “kkkkkkk solado”, dando a entender que Jarvan IV tenha sido abatido apenas por Kha'zix o que está incorreto, pois Jhin e Janna auxiliaram no processo. No entanto, a intenção de Fizz é irritar Jarvan IV demonstrando que ele está “perdendo” para seu adversário com o mesmo papel. Observamos que, apesar destas provocações, Jarvan IV não responde para todos até o momento, apenas seus colegas de equipe o fazem. No diálogo que segue (figura 44), Renekton e Sivir reclamam de seus aliados.

Figura 44 - Diálogo dos adversários



Fonte: a autora (2019)

Renekton pede que Jarvan IV seja reportado, e critica o jogador “não é possível uma coisa dessas”. Sivir pede: “termina isso porque tá difícil jogar aqui”, e direciona sua frustração a Pike, seu suporte: “não aguento mais jogar do lado desse Pyke, Deus me livre”. Nesse momento da partida, como pode ser visto na imagem, Jhin, Janna e Fizz estão na linha de cima se direcionando para derrubar a torre da base adversária. É possível ver que há três inimigos mortos, Pyke, Sivir e Zoe (no canto inferior direito, logo acima do minimapa, há três ícones em preto e branco com uma contagem em cima indicando quais jogadores estão fora de jogo). Fizz e Kha’Zix continuam com risadas no *chat* para todos, provocando os adversários. A cada momento em que um deles abate um adversário, eles escrevem longas risadas no *chat*.

Aos vinte e cinco minutos e três segundos, com o placar de 42 a 21 abates, a equipe da Jogadora 4 continua avançando nas linhas e derrubando torres. Apesar de ser possível pedir uma rendição após os quinze minutos de partida, ela só é consumada após todos os membros da equipe concordarem com ela. Não é possível saber se isso foi pedido pela equipe adversária, pois é uma informação que apenas aparece para eles. É possível que tenham pedido, mas não há como acessar essa informação com a fonte documental que possuímos. A dupla Fizz e Kha’Zix continuam com as provocações. Kha’Zix comenta: “eu *kite*¹¹¹ pra dar vantagem e mesmo assim vocês não conseguiram”. A série de provocações faz com que Teemo, o outro colega de equipe também comece a contar vantagem. Após abater Zoe aos vinte e cinco minutos, ele escreve em caixa alta: “CAITADO”. A origem desse termo vem do verbo *to kite* em inglês, que significa “empinar pipa”, e é o nome da estratégia que consiste em atacar enquanto foge de um inimigo até abatê-lo. Não é possível ver o que ocorreu na jogada por conta da perspectiva da *stream*, mas é possível compreender que essa foi a estratégia utilizada.

Após a provocação da Kha’Zix, Renekton retruca: “cala a boca, cara, não sei como vocês ainda tiram mérito de jogar contra uma mula dessas”. Fizz continua as provocações: “foda foi todas *lanes* perder sem *jung*, hein”, indicando que a culpa não teria sido apenas de Jarvan IV, que estava na selva (também referida como *jungle*), mas também dos colegas de equipe. O jogo segue com provocações da dupla e a equipe aliada derrubando torres. A Jogadora 4 não interage com os colegas de equipe.

¹¹¹ A expressão “kitar” diz respeito ao ato de sair de uma partida deliberadamente, oriunda do verbo *to quit* (sair), do inglês.

Em vez disso, se concentra em conversar com as pessoas que estão assistindo a *stream* dela e não comenta suas jogadas nem quando é abatida, algo que ocorre três vezes ao longo do jogo. A partida termina aos vinte e oito minutos, com 46 a 25 abates para a equipe da Jogadora 4. A vitória é anunciada, mas a *streamer* não comemora.

No término da partida abre uma tela para honrar um colega de equipe, que consiste em elogiar alguém por manter a calma, ser amigável ou agir com liderança. Ela elogia seu colega Jhin e comenta logo em seguida: “Nossa, a gente ganhou com menos um?”. Isso demonstra que a *streamer* não estava prestando atenção na partida, pois Kha’zix retornou na metade e participou de vários abates com ela. Os jogadores do time adversário conversam no *chat* pós-partida rindo do fato de Kha’zix ter perdido pontos na partida Ranqueada (chamados de PdL). Ele perdeu os pontos pois ficou ausente por muito tempo, o que configurou como abandono, mesmo tendo retornado no meio do jogo. A Jogadora 4 lê o *chat* e fica confusa: “quem perdeu PdL, gente?”, confirmado que ela não estava concentrada no jogo. Mesmo com a atenção menos voltada para o jogo, ela termina a partida com três abates, três mortes e 17 assistências, o que demonstra que ela participou no jogo de maneira significativa.

c) Unidades de registro – escolha dos personagens

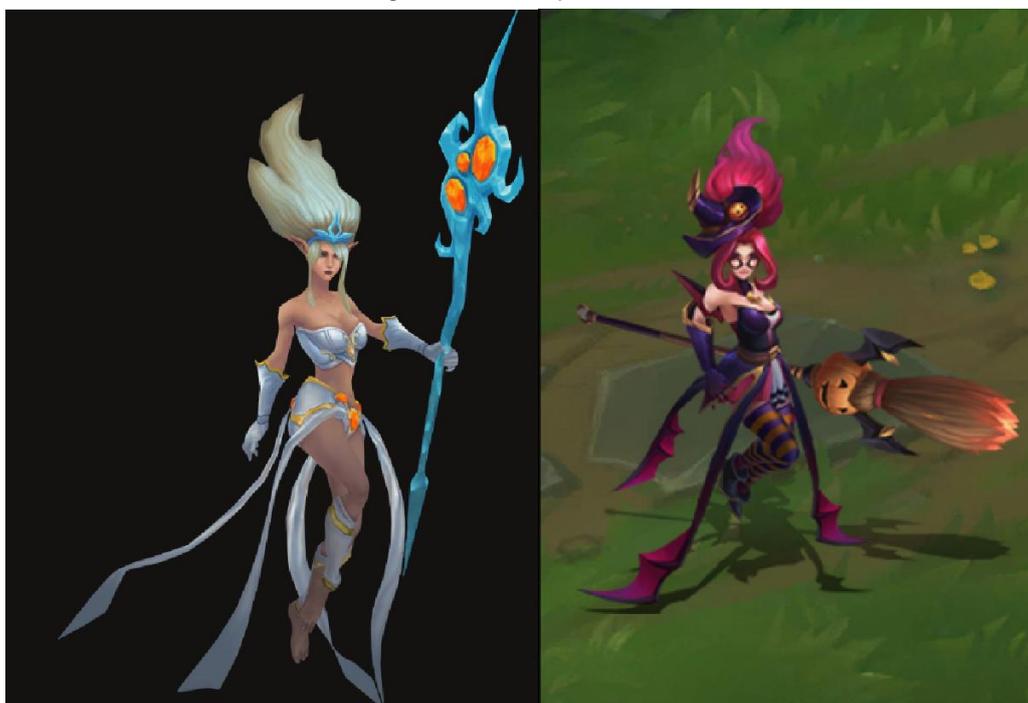
Assim como em Dota 2, o período de pré-partida consiste na escolha dos campeões utilizados pelos jogadores. Em League of Legends, há 145 disponíveis para jogar. No entanto, diferentemente do primeiro jogo analisado, esses heróis precisam ser adquiridos por meio de pontos adquiridos no jogo (chamados de IP, ou Influence Points) ou por transação monetária (RP, ou Riot Points). Isso significa que o número de campeões disponíveis para cada jogador depende do quanto ele investiu no jogo, tanto em termos de dedicação de tempo (os IPs podem ser adquiridos jogando e completando missões, por exemplo) ou dinheiro. É comum as pessoas se especializarem em certos heróis em League of Legends não somente por estratégia, mas também por não desejar investir mais dinheiro ou tempo no jogo.

Da mesma maneira que em Dota 2, não é possível escolher campeões repetidos por partida. Cada um tem um conjunto específico de habilidades e pontos distribuídos em vida, dano de ataque, velocidade de ataque, velocidade de movimento, regeneração de vida, armadura e resistência mágica. Essas características definem em quais posições cada campeão performa com mais eficiência. Além disso, é possível escolher mais 2 Feitiços de Invocador, que permitem que o jogador queime

inimigos, cure aliados, reposicione-se rapidamente, entre outros. Outro ponto a ser definido na pré-partida são as Runas e Talentos, que fornecem vantagens diferentes para os campeões, como regeneração de vida, bônus após abates e até itens gratuitos.

Logo, é possível ver que a escolha dos campeões, como em Dota 2, parte da viabilidade destes nas linhas e da combinação dos Feitiços de Invocador, Runas e Talentos. No entanto, a escolha também é enviesada pela disponibilidade do campeão para aquele jogador. Na partida analisada, a Jogadora 4 escolhe Janna, ideal para o papel de suporte, conforme apontamos anteriormente. Em League of Legends e em Dota 2, as *skins* são responsáveis por mudar a aparência dos personagens jogáveis. Nesta partida, a Jogadora 4 utiliza uma *skin* em Janna que altera muito sua aparência, conforme a figura 45 a seguir:

Figura 45 - Comparativo de Janna



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 19 de out. 2019

Nas duas imagens, no entanto, é possível ver um destaque para o decote da personagem, ainda que na primeira ela esteja com menos roupas. O mesmo ocorre com a escolha da outra campeã feminina da partida, Sivir. Um dos jogadores adversários escolhe a campeã com a *skin* “Sivir Maravilha”. Em um comparativo com a personagem original, é possível ver que ela se encontra com ainda menos roupas, conforme a imagem 46 a seguir:

Figura 46 - Comparativo de Sivir



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 19 de out. 2019

Em relação à escolha dos personagens no geral nesta partida, foram escolhidas 3 mulheres (Janna, Sivir e Zoe) e 7 homens. Entre as mulheres escolhidas, Janna e Sivir apresentam traços claramente sexualizados, enquanto Zoe tem uma aparência mais infantil (vide figura 40). Outro ponto interessante a ser observado é que, de 145 personagens jogáveis em League of Legends, 51¹¹² são femininos. Apesar da proporção parecer maior do que em Dota 2, dentro dessas 51, apenas 4 são criaturas monstruosas (Anivia, Kindred, Rek'Sai e Yumi), enquanto as outras representam humanoides (entre humanas, ciborgues, elfas, nagas, fadas etc.). Muitas dessas campeãs apresentam inclusive características corporais muito semelhantes: magras e brancas. Logo, a problemática apresentada em Dota 2 também pode ser vista em League of Legends: as opções disponíveis de mulheres ainda trazem os traços de um jogo produzido para uma demografia majoritariamente masculina e dentro das normas do que é a feminilidade ideal.

Butler (2010) já apontava que o gênero se trata de uma performatividade onde os processos de construção estão no interior da linguagem e do discurso. A autora concorda com Foucault quando ele teoriza que o poder opera sobre os corpos, sendo esses os locais onde se dão essas performatividades. Se o gênero é a contínua estilização do corpo para produzir a aparência da substância como a autora pontua, a maneira natural de ser representada em League of Legends nada mais é do que um

¹¹² Um deles é Kindred, que são dois personagens juntos, o Lobo e a Ovelha. A segunda é a parte "feminina" do personagem, por isso consideramos como um personagem feminino.

reflexo da construção cultural e social ocidental. Ainda que existam movimentos dos desenvolvedores em buscar novos “formatos” de corpos no jogo, eles frequentemente enfrentam resistência da comunidade. Um dos casos ocorreu com a personagem Taliyah, lançada em 2016 (figura 47):

Figura 47 - Campeã Taliyah



Fonte: <<https://br.Leagueoflegends.com/pt/news/champions-skins/champion-release/taliyah-tecela-de-pedras-chegou>> Acesso em 19 out. 2019

O designer da personagem, Daniel Klein, sofreu represálias nas mídias sociais e precisou se pronunciar em defesa de sua criação, afirmando que “Nós já temos 33 mulheres sexualizadas no jogo (eu fui e contei). Estou certo de que faremos outra personagem sexy no futuro”¹¹³.

Logo, a escolha dos personagens em League of Legends possui uma variável que Dota 2 não tem: a disponibilidade do campeão para cada jogador. Fica ao critério dele comprar ou não os campeões (a não ser que consiga ganhá-los como recompensa completando missões e jogando). A maior parte das opções de personagens femininas, como o próprio designer Daniel Klein apontou, é sexualizada. Isso faz parte também de uma estratégia de marketing e vendas e da orientação aos designers, que criam personagens mais vendáveis de acordo com o público-alvo

¹¹³ Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/597021_League-of-legends-jogadores-reclamam-sobre-taliyah-ser-feia-e-nada-sexy-designer-responde> Acesso em 19 de out. 2019.

pretendido. A quebra dos padrões é evidentemente uma tentativa de ultrapassar esses discursos de interdição e que, por vezes, não parecem fazer sentido para as vendas dentro do jogo. Sobre manifestações de violência onde os jogadores se referem às personagens femininas de maneira pejorativa durante a partida, não foram encontradas evidências no vídeo da *streamer*.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Apesar de não ser o foco do presente estudo, é importante notar que, nessa partida, a *streamer* estava menos focada no jogo em si e mais em sua audiência. Apesar da falta de atenção no jogo também atingir a Jogadora 3, por exemplo, a Jogadora 4 se mostra ainda mais distante da partida. Isso pôde ser evidenciado não somente durante as jogadas (onde ela compra itens incorretos, por exemplo), mas também no final do jogo, onde ela não percebe que Kha'zix havia retornado à partida e pergunta se eles tinham vencido com um jogador a menos.

Montardo et. al. (2017) observam que a performance do jogador *streamer* é diferente daquela assumida em uma sessão privada de jogo. A existência ou o desejo pela audiência evoca condições distintas de atenção, onde o jogador precisa dividir seu foco entre o jogo e as interações realizadas pelo público. Essa interferência foi particularmente visível nesta partida, pois a *streamer* comenta em raros momentos sua atuação em jogo e passa a maior parte do tempo em interação com a audiência. Entretanto, estas questões não serão detalhadas aqui por não ser o foco do estudo.

Diferentemente da Jogadora 2 e de modo similar à Jogadora 3, a Jogadora 4 não parece se importar com seus erros em jogo e, além disso, se diverte com eles. O foco de sua sessão de jogo parece distante da performance *in-game*, conforme apontamos. Nos dois momentos em que ela percebe que está fazendo algo errado (não atacar Sibir na fase de linhas e comprar itens equivocadamente) ela utiliza do humor para contornar a situação.

Jhin, seu parceiro de linha e conhecido, é sempre cordial com ela e não a critica - apesar de cometer diversos erros por falta de atenção que acabam culminando no abate do primeiro. O jogador foca nos momentos em que ela acerta, como na luta contra Renekton no meio do jogo. O comportamento de Jhin pode ser considerado tanto positivo quando uma forma de violência simbólica. Não é possível afirmar apenas pelo contexto pontual da partida, mas é uma possibilidade que Jhin tenha apresentado um comportamento condescendente por ela ser mulher e por ele estar

ciente de sua participação na *stream* (ele escuta a Jogadora 4 pela *stream* e responde pelo *chat* do jogo). A ausência de crítica apesar da falta de atenção evidente da Jogadora 4 em relação ao jogo – mesmo sendo uma partida Ranqueada – pode, portanto, apontar uma violência simbólica absolutamente sutil. Nas discussões entre os times é frequente a crítica dos jogadores adversários a seus colegas de equipe, por exemplo. É possível que esta seja a natureza de Jhin, ou que seu comportamento tenha mudado por conta destas variáveis.

Outro ponto que podemos observar é o nome da Jogadora 4. Ela tem um *nickname* masculino no jogo, assim como as jogadoras anteriores analisadas. Essa estratégia foi apontada na análise anterior: o uso de um nome masculino evita que ela seja detectada como mulher. Além disso, ela nunca se manifesta verbalmente no jogo, apenas por meio de *pings* e mensagens automáticas, sem revelar qualquer traço de fala que pudesse identificá-la como mulher. Se o poder opera pelos discursos de interdição, essa estratégia de “esconder o gênero” que perpassou todas as análises até agora demonstra isso. As jogadoras cometem, portanto, uma violência contra si mesmas como jogadoras buscando proteger-se de violências diretas.

Em relação às discussões que transcorrem entre os colegas de equipe Fizz e Kha'zix, apesar de se enquadrarem na categoria de *trollagem* e serem claramente incitadas com o objetivo de provocar os adversários, não foram encontrados traços de violência simbólica de gênero. Os jogadores se referem aos gêneros dos campeões escolhidos e também acerca de sua capacidade de jogar bem (ou não). A capacidade intelectual dos jogadores também é um foco das ofensas: Renekton chama Jarvan IV de “mula”, por exemplo. A *trollagem* define um conjunto de atividades realizadas pelos jogadores para perturbar os demais usuários e fomentar conflitos, conforme afirma Frago (2014b). Uma das formas apontadas pela autora como *trollagem* é ridicularizar os adversários perante a comunidade, algo que é realizado por Fizz ao afirmar que Kha'zix estaria performando melhor que Jarvan IV - mesmo estando fora da partida por mais de quinze minutos. É notável que essa provocação gera um efeito na equipe adversária, que “alimenta os *trolls*” retrucando.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

Em relação aos aspectos observados no jogo em si, não foram detectados atos em jogo que pudessem ser relacionados ao *griefing* ou a outros tipos de violência com o uso das regras do jogo. Apesar de Kha'zix abandonar a partida no início – o que

poderia ser uma forma de *griefing*, o ato é esclarecido por Fizz, que tranquiliza a equipe informando que ele retornaria em breve. A experiência de jogo nesse caso também foi fortemente marcada pela forma de jogar da *streamer*, que pareceu agir mecanicamente, quase como se jogasse em automaticamente, dando mais atenção à sua *stream* do que ao jogo em si.

5.1.5 Partida 5 – *League of Legends*

O vídeo em questão foi publicado no dia 10 de outubro de 2019 (coletado no dia 13 de outubro de 2019), e tem um total de quatro horas e cinquenta e dois minutos, no qual ela joga 4 partidas seguidas. Nesse caso, analisamos a segunda partida da jogadora, pois sua *stream* inicia com a primeira partida em seis minutos, inviabilizando a investigação completa da mesma maneira que as anteriores. A análise, portanto, compreende apenas a segunda partida da jogadora, que ocorre entre trinta e três minutos e uma hora e cinco minutos.

a) Unidades de contexto micro - *streamer*

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem cerca de 20 mil seguidores na Twitch¹¹⁴. Em seu perfil ela informa que joga *League of Legends* desde 2014. O elo atual da jogadora é Diamante IV. Na figura 39 mostrada anteriormente, seu elo se aproxima do Ouro. Sendo assim, ela tem habilidades próximas à da Jogadora 4, analisada anteriormente.

b) Unidades de contexto micro – partida

A Jogadora 5 entra na partida sozinha no modo Ranqueada Flexível, que conta com a escolha de papéis já predefinidos no jogo, mas não tem limite de jogadores juntos na equipe (os usuários podem ingressar sozinhos ou até com time completo). É importante salientar que seu nome no jogo não é feminino; o mesmo termina com a vogal “e”, não sendo possível, apenas pelo nome, inferir seu gênero. Ela seleciona os papéis meio e suporte, entretanto declara que deseja jogar especificamente com a personagem Katarina para treinar. Na fase de pré-partida, durante a escolha de campeões, podemos ver que a função de Suporte acaba sendo atribuída à Jogadora 5.

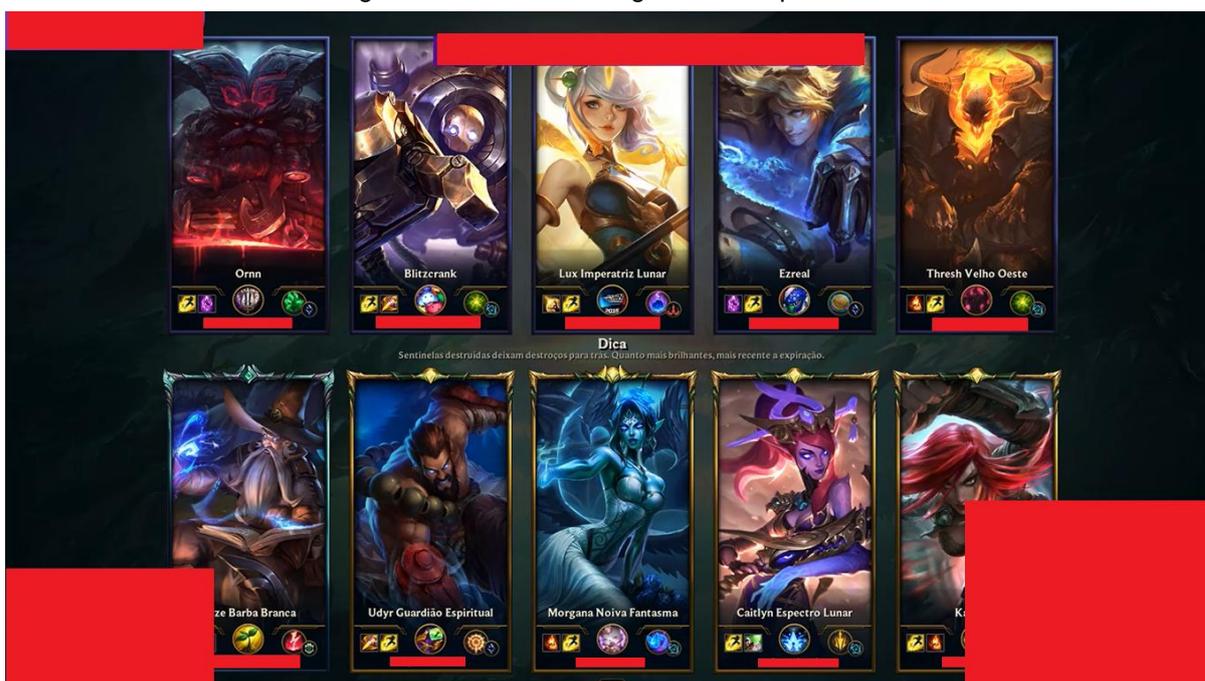
¹¹⁴ Dados obtidos no perfil da *streamer* em 22 out. 2019.

Conforme explicamos anteriormente, o jogador fornece duas opções de papéis no jogo e, aquela que tem mais vagas durante a busca por partida é atribuída a ele. No entanto, a *streamer* pergunta no *chat* se o Meio aceita trocar com ela. O colega de equipe concorda em trocar e ela agradece com um *emoji* de coração. Esse tipo de diálogo é corriqueiro no jogo justamente porque os jogadores costumam se especializar em uma linha e, apesar de ter que fornecer duas opções no momento de buscar a partida, há uma possibilidade de o colega de equipe concordar com a troca. Depois disso, não há outras discussões acerca de escolha de campeões.

A Jogadora 5 escolhe a personagem Katarina para sua função como meio, como havia informado na sua *stream*. É importante salientar que Katarina é uma escolha comum e considerada adequada na linha do meio em League of Legends. Apesar de ser vulnerável (tem poucos pontos de vida e armadura no início do jogo), tem dano e velocidade de ataque altos. Ela é uma campeã de luta corpo-a-corpo, mas tem habilidades à distância, como a Lâmina Saltitante, onde ela arremessa uma adaga no alvo e causa dano. A lâmina ricocheteia e cai no chão atrás do alvo, permitindo que ela salte na direção da adaga e continue atacando o inimigo posteriormente. Logo, ela tem alta mobilidade, o que compensa os baixos pontos de vida e armadura, sendo ideal para se manter sozinha na linha do meio, pois ela consegue escapar facilmente, sem depender de um suporte.

Em sua equipe, que está no lado superior do mapa, os campeões escolhidos foram Ryze (topo), Udyr (caçador), Morgana (suporte) e Caitlyn (Atirador). Na equipe adversária, Ornn (topo), Blitzcrank (caçador), Lux (meio), Ezreal (Atirador) e Thresh (suporte). Na figura 48 a seguir é possível visualizar a tela de carregamento da partida com todos os personagens e seus respectivos nomes. Vale observar que, diferentemente das partidas anteriores, essa tem outras duas pessoas que tem nomes femininos. Blitzcrank, do time adversário e Morgana, do time da Jogadora 5.

Figura 48 - Tela de carregamento da partida 5



Fonte: a autora (2019)

Logo no início da partida, a Jogadora 5 passa alguns momentos em dúvida sobre quais itens iniciais comprar para sua personagem. Ela consulta as pessoas de sua *stream*, diferentemente da Jogadora 1, que pediu auxílio com os itens para seus colegas de equipe. Apesar da fonte das respostas em jogo ser diferente, a Jogadora 5 aparentemente lê os comentários dos seguidores, fica em dúvida por alguns segundos (um seguidor sugere que inicie o jogo com o item Espada Longa), mas diz que irá confiar neles. Assim como no caso referido, ela não verificou se a dica tinha origem de alguém com mais conhecimento ou maestria no jogo do que ela. No entanto, ela comenta que vai seguir, mas faz uma ameaça brincando: “tô confiando, mas se vocês me *trollarem*...”. Logo em seguida ela abre novamente o painel da loja do jogo, clica em cima do item Pistola Laminar Hextec, recomendada pelo jogo para sua personagem e percebe que o item Espada Longa é necessário para formá-la. É possível ver a tela na figura 49 a seguir:

Figura 49 - Tela de compra de itens



Fonte: a autora (2019)

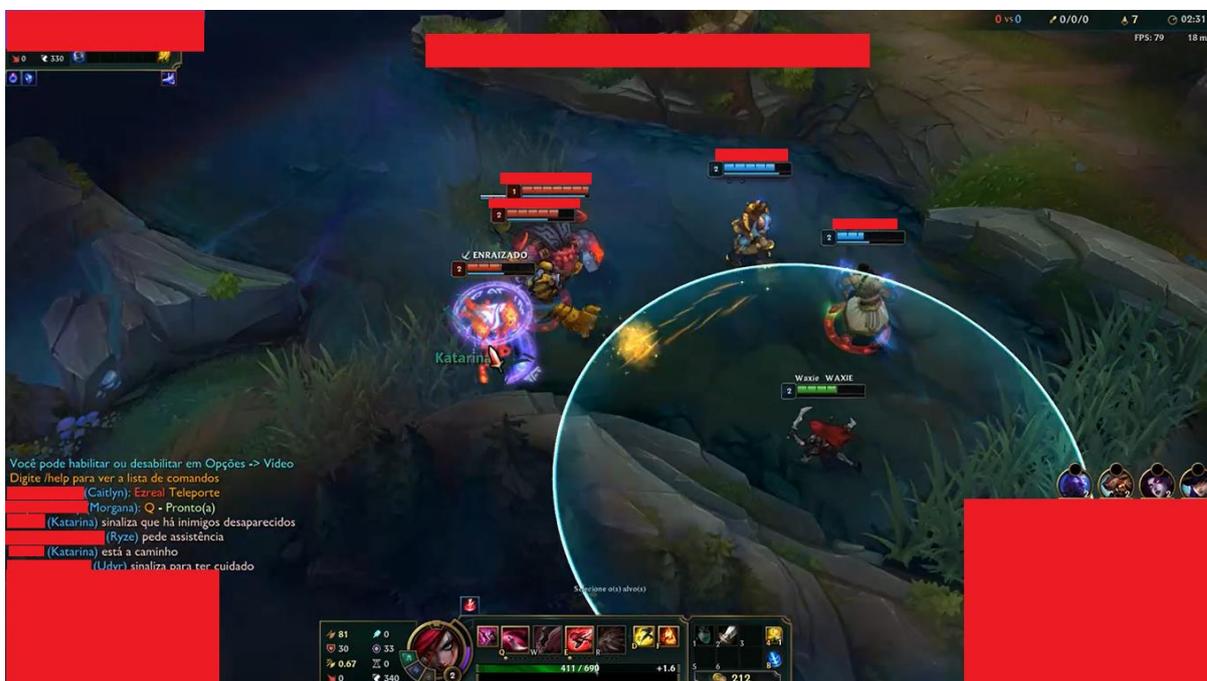
No círculo numerado como 1, é possível ver o cursor da Jogadora 5 em cima da Pistola Laminar Hextec e, no círculo 2 há a Espada Longa. Nota-se, logo acima do círculo 2, uma espécie de “árvore genealógica”, com o item selecionado no topo e outros itens logo abaixo. Por meio da compra de itens mais baratos, progressivamente o jogador consegue aprimorar seu item para aquele que constitui o objetivo final. Os itens tem papel fundamental tanto em Dota 2 quanto em League of Legends, pois aprimoram habilidades e status e fornecem efeitos aos campeões. A Jogadora 5, ao perceber que fazer a Espada Longa fazia sentido, ela diz: “Ah, é! Pode crer, tá certo” e agradece a indicação. Logo, diferentemente da Jogadora 1, ela apenas para de duvidar quando tem uma confirmação de que a recomendação fez sentido.

A Jogadora 5 então inicia o jogo se dirigindo para a linha do meio, a qual é a sua posição. Na partida 4 analisada, era preciso que existisse sinergia entre os jogadores nas posições de suporte e Atirador. Nesse caso, o jogador no meio depende mais de si mesmo e de suas habilidades contra o adversário e contra possíveis invasões em sua linha, bem como do auxílio do caçador, para abater o meio do inimigo. Na sua linha, ela está contra Lux, que leva vantagem contra ela no início do jogo por ser uma personagem com ataque à distância e mais habilidades que causam dano e controle.

Aos dois minutos de jogo, a Jogadora 5 utiliza uma mensagem predefinida para indicar que Lux está desaparecida de sua linha, alertando os demais jogadores para uma possível invasão. Ryze, que está no topo do mapa, desce para o meio e sinaliza com um *ping* e uma mensagem predefinida que precisa de assistência. Ornn, Blitzcrank e Lux estão na parte superior do rio perseguindo Ryze, e Udyr se aproxima para auxiliar também. A Jogadora 5 sinaliza que está a caminho com um *ping* e uma batalha inicia. Udyr é o primeiro a ser abatido e a Jogadora 5 persegue Lux, mas é encaçada tanto por Ornn quanto Blitzcrank, e acaba sendo abatida.

Ryze, em vez de tentar ajudar, se distancia da batalha na tentativa de se salvar. A Jogadora 5 protesta para si mesma: “caralho, Ryze, cadê o senhor? Ryze *full life*¹¹⁵, tá fugindo do quê, filhão?” e ri de maneira debochada. Ela reclama, portanto, que o colega de equipe não a auxiliou apesar de estar em plenas condições para tal. A despeito de falar para sua audiência, ela não repreende Ryze nesse momento. Na figura 50 a seguir, podemos ver o início da luta entre os jogadores, com Ornn, Blitzcrank e Luz no lado esquerdo e Ryze, Udyr e Katarina no direito, se preparando para o confronto.

Figura 50 - Primeira batalha da partida 5



Fonte: a autora (2019)

¹¹⁵ Full life é uma expressão em inglês que pode equivaler a “vida cheia”, muito utilizada por jogadores para indicar que o jogador tem todos os pontos de vida e, portanto, não corre risco de ser abatido.

Após essa batalha, a Jogadora 5 renasce e retorna para a linha do meio, mas começa a ficar frustrada porque sua oponente, Lux, está tomando a dianteira e impedindo que ela abata os *minions* para obter recursos. Katarina é uma heroína que depende muito de itens, especialmente daqueles que oferecem mais armadura, cura ou pontos de vida, pois ela é, como mencionado anteriormente, vulnerável. Não fazer uma boa fase de linhas inviabiliza a campeã no restante da partida. Provavelmente ciente disso, a Jogadora 5 reclama para si, frustrada: “meu Deus, eu não *farmo* nada!”. A partida também não corre bem nas outras linhas, estando em 4 abates a 0 para o time da Jogadora 5 em cinco minutos de jogo, com Ornn tomando a dianteira e eliminando Ryze no topo duas vezes seguidas.

Logo após esse momento, a Jogadora 5 tenta continuar *farmando*, mas começa novamente a ser atacada por Lux, o que eventualmente culmina em seu abate. Nesse momento, a Jogadora 5 se mostra frustrada, pois Lux utiliza a habilidade Ligação da Luz que prende até 2 adversários próximos no chão por 2 segundos. Ela tenta desviar da habilidade e até certo ponto parece ter conseguido, mas é afetada pela habilidade. Ela se mostra irritada com o fato de ter sido presa e abatida, pois considerava que havia escapado. Depois disso, podemos ver que Thresh também abate Caitlyn e Morgana na linha de baixo, demonstrando que todas as linhas do time da Jogadora 5 estão passando por dificuldades. Ela comenta também que treinar com outros campeões com os quais ela não está acostumada a estressa mais do que jogar partidas Ranqueadas e perder assumindo, portanto, parte da culpa por não estar performando da melhor maneira.

Aos sete minutos de jogo, a Jogadora 5 avisa novamente com um *ping* e uma mensagem predefinida que Lux está desaparecida da linha, e Udyr sinaliza que está a caminho para ajudar a abater a campeã, que está na parte inferior do rio. A Jogadora 5 vai em direção a Lux mas, ao perceber que Udyr tem menos da metade dos pontos de vida, retorna e fala em tom jocoso: “Cara, olha sua vida, vai te foder, ô! Ela já tá nível 6, cara, cê tá com probleminha?”. Tanto em League of Legends quanto em Dota 2, os campeões sobem de nível ao longo da partida, fazendo com que se tornem mais fortes e desbloqueando mais habilidades ou fortalecendo-as. Ela e Udyr se encontram, nesse momento, no nível 5, enquanto Luz está no nível 6, sendo mais forte que eles. No entanto, ela não comenta nada no *chat* escrito mas, apenas para sua audiência, como também o fez anteriormente, na jogada de Ryze. Alguns instantes depois ela

tenta abater Lux sozinha, mas acaba sendo abatida. Ela comenta para si, frustrada: “que merda, hein?”.

Aos oito minutos de jogo, Lux avança cada vez mais no meio, agora desferindo ataques contra a torre. Nesse momento, a Jogadora 5 perde a paciência com Udyr, comentando em voz alta e batendo seu mouse na mesa, irritada por ele não aparecer na linha para tentar abatê-la e, quando aparece, está com poucos pontos de vida: “O cara quer vir me *gankar* sem vida. Meu Deus, eu tô sendo pressionada por uma Lux, mano!” Nesse momento, o placar do jogo está em 8 abates a 1 para a equipe adversária.

Se encaminhando para os minutos finais da fase de linhas, é notável que a Jogadora 5 se encontra com dificuldades, sem completar itens e com poucos recursos. Aos onze minutos de jogo, ainda pressionada por Lux, ela solicita assistência por meio dos *pings* e mensagens predefinidas, e é prontamente atendida por Udyr, que responde da mesma maneira que está a caminho. No entanto, Lux a prende no chão e utiliza sua habilidade Centelha Final, que dispara um feixe de luz que causa dano a todos os inimigos na área, reduzindo drasticamente seus pontos de vida. Isso faz com que a Jogadora 5 precise retornar à base para recuperar seus pontos de vida.

Ao voltar para a linha do meio, tenta uma investida em Lux com o auxílio de Udyr, mas ela consegue escapar e quase abater o caçador. A Jogadora 5 comenta para si: “demorei para *combar*”. Essa expressão vem da palavra em inglês *combo*, e é utilizada para indicar o uso de várias habilidades em sincronia, seja sozinho ou em grupo, maximizando o potencial delas. Sozinha com Lux na linha, mas com metade de sua vida, ela continua *farmando* e, ao pensar que o campeão adversário estava ausente, avança na trilha, mas acaba sendo presa e abatida novamente.

Ela comenta frustrada: “Ah, não, tá tirando com a minha cara, não é possível”. Depois ela fala da campeã Lux: “Por isso que eu sou *main* desse bicho, por isso! Não tem condições, não”. Em League of Legends, ser *main* com algum campeão significa se especializar nele, jogando, se não todas, o maior número de partidas possíveis com ele. A Jogadora 5 então comenta que é por esse motivo (por estar sendo pressionada e abatida várias vezes) é que ela joga principalmente com Lux e não com outros heróis. Ela continua comentando para si, frustrada: “É inaceitável um negócio desses. Eu tô perdendo pra o meu *main*, cara, eu deveria conhecer esse campeão perfeitamente”. Nesse momento, ela fica mais séria e se concentra no jogo,

A partida continua com o time adversário pressionando as linhas e destruindo torres. Aos dezesseis minutos, o placar de abates está 17 a 6, o que é uma ampla vantagem. A jogada seguinte que envolve a Jogadora 5 ocorre na linha do meio. Ela e Udyr estão tentando proteger as torres dos *minions* e de Lux, e esta última consegue prender Udyr e quase o abate. A Jogadora 5, então, engaja na adversária e até certo ponto parece que irá conseguir abatê-la, mas Blitzcrank aparece e impede que ela se mova. Nesse momento ela está sendo atacada pelos dois campeões, e ela grita, para si: “Me ajuda!” e acaba sendo abatida. Ela reclama dos jogadores que estão na linha de baixo: “Ô *bot lane*, vai tomar no cu também, hein?”. Dessa vez, diferentemente das anteriores, ela escreve no *chat* do jogo: “*mia ae bot kkkkk*”. “Mia” é uma expressão utilizada pelos jogadores para indicar a ação de avisar os colegas de equipe que os adversários não estão na linha que deveriam estar. É responsabilidade de cada jogador estar atento se o seu inimigo saiu da linha, pois pode indicar que ele está se dirigindo para outra, de maneira a surpreender o adversário, o que ocorreu nesse caso. Apesar da reclamação, ela não recebe resposta.

A partida segue com o time sendo continuamente pressionado e abatido pelos adversários. Aos dezenove minutos, a Jogadora 5 fala: “Ah, não quero mais jogar esse jogo”, indicando que percebeu que não há chances para ela sair vitoriosa do confronto. Com vinte minutos de jogo, é aberta uma votação de rendição do time pelo jogador com a personagem Caitlyn. Em League of Legends é possível solicitar essa votação digitando o comando “*/surrender*” (rendição em inglês) a partir dos quinze minutos de partida. Para que a partida termine, pelo menos 4 dos 5 membros do time precisam concordar. A Jogadora 5 diz: “não quero mais jogar isso aí não”, e vota a favor da rendição. Logo após, ela comenta que ela só jogou bem com a campeã Katarina uma vez, irritada. No final, ao ser anunciada a vitória do oponente, Ornn (adversário) escreve no *chat*: “*izi*”, uma expressão inspirada na palavra em inglês *easy*, indicando que a partida foi muito fácil. Ela fecha a tela de pós-partida sem olhar seus resultados e fala “Essa partida nunca existiu, tá bom, gente?” e anuncia que nas próximas ela irá escolher a campeã Lux, que ela já está habituada.

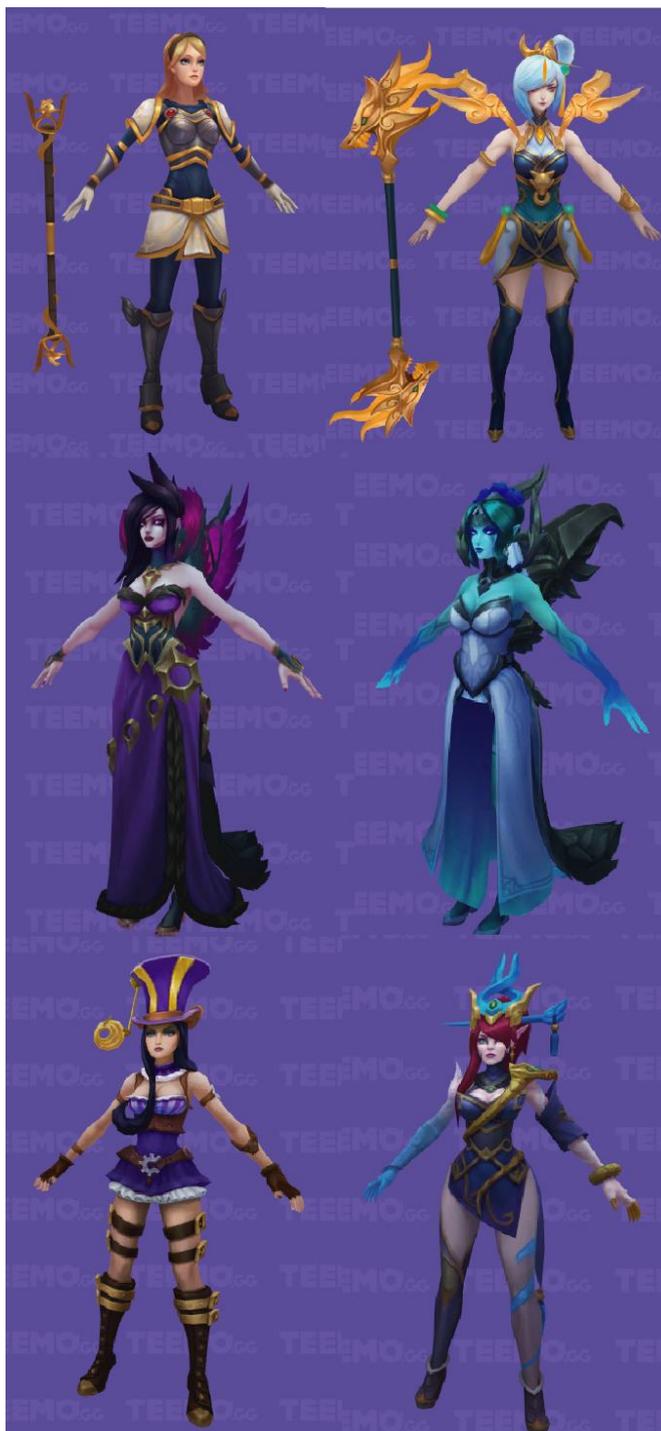
c) Unidades de registro – escolha dos personagens

Desde o início da *stream* da Jogadora 5, fica claro que ela tem a preferência por jogar com a campeã Katarina, e o motivo informado é que ela gostaria de treinar com a personagem. Por esse mesmo motivo ela pede para trocar o papel de Suporte

com seu colega de equipe que está como meio, pois Katarina não é um campeão compatível com a primeira função. Sua escolha não tem ligação (ao menos direta, pois ela não verbaliza isso) com a aparência, e sim com o estilo de jogo. Ela comentou que joga frequentemente com Lux, que é uma campeã recomendada principalmente para a função do meio também.

É possível notar que, dos 10 personagens escolhidos na partida, 4 são femininas. Apesar de elas parecerem um pouco diferentes entre si (figura 48), isso se deve mais ao uso de *skins* do que às suas aparências originais. Katarina é a única que está em seu original, enquanto as demais (Lux, Morgana e Caitlyn) contam com modificações nas vestimentas, cor de pele e de cabelo. Na figura 52 a seguir é possível ver a diferença entre as três personagens com e sem as *skins*.

Figura 52 - Comparativo de Lux, Morgana e Caitlyn



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 28 de out. 2019

É possível perceber na imagem que as personagens, apesar de contarem com roupas, cabelos e tons de pele diferentes, tem rostos muito parecidos remetendo a traços caucasianos (nariz fino, olhos claros no caso de Lux e Caitlyn, cabelos lisos). O corpo magro e em formato de ampulheta (com quadris largos e seios volumosos)

também são marca das personagens, que parecem saídas de um mesmo molde. Katarina, a personagem escolhida pela Jogadora 5 também não é diferente.

Figura 53 - Katarina



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 28 de out. 2019.

Logo, apesar de parecer um ponto positivo que tenha sido escolhidas quatro personagens femininas na partida – o maior número até o momento nas análises -, a semelhança entre elas é inegável. Os personagens masculinos selecionados na partida são muito mais diversificados. O único que conta com aparência caucasiana é Ezreal. Ornn é um deus bestial, Blitzcrank é um robô, Thresh é um espírito, Ryze é um mago idoso e Udyr é um guerreiro bestial. Na figura 54 a seguir é possível ver os seis personagens em suas formas originais (sem *skins*):

Figura 54 - Ornn, Blitzcrank, Ezreal, Thresh, Ryze e Udyr



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 28 de out. 2019.

A partir das imagens apresentadas, apesar de os heróis envolvidos na partida não representarem a totalidade, se torna evidente que os personagens masculinos são muito variados, tanto em forma quanto em raça e idade. Eles têm rostos completamente diferentes, bem como vestimentas distintas. Como mencionamos anteriormente, entre todos os personagens femininos, apenas 4 não apresentam formato antropomórfico, sendo caracterizados como bestiais. Apenas nessa partida conseguimos perceber a variação que existe no gênero masculino em League of Legends e a baixa diversidade no feminino.

Esse é o resultado, não somente de uma baixa representatividade como personagens, mas também uma perpetuação de estereótipos que em 1998 quando Justine Cassel e Henry Jenkins escreveram o livro “From Barbie to Mortal Kombat”, já eram evidentes. As mulheres ocidentais, conforme a revista Next Generation citada

pelos autores, seguiam a receita da aparência com lábios volumosos, cintura ultrafina e seios fartos.

No subcapítulo 2.5.1 dissertamos, além da questão da representação sexualizada da mulher nos jogos, também sobre a tímida participação feminina no próprio mercado dos jogos. A Riot, empresa responsável pela concepção de League of Legends, segue a mesma tendência. No final de 2018 duas ex-funcionárias da Riot envolvidas no desenvolvimento do jogo entraram com uma ação judicial à Suprema Corte de Los Angeles (sede da empresa) pela violação da lei estadual que garante salários iguais a homens e mulheres na mesma função¹¹⁶. Além disso, o documento enviado também traz denúncias de assédio moral e sexual e retaliação por preconceito de gênero.

É possível acessar a denúncia na íntegra, onde se lê acusações como uma funcionária que descobriu uma cadeia de e-mails com colegas de trabalho discutindo como seria transar com ela, e sugerindo que ela seria o tipo de mulher ideal para dormir com e nunca mais ligar. Outra situação descreve o fato de um ex-funcionário continuar em um cargo importante mesmo após fazer vários comentários sexuais para colegas no ambiente de trabalho e por drogar e estuprar uma delas¹¹⁷. Esta ação é um dos exemplos, mas a Riot frequentemente enfrenta denúncias relacionadas ao ambiente de trabalho pouco convidativo para as mulheres, como foi referido no próprio documento.

Ainda que não seja possível afirmar que a ausência de mulheres no desenvolvimento provoque diretamente essa representatividade desigual e padronizada nas personagens femininas em relação às masculinas, este é um fator a ser considerado. É notável também que há uma forte influência das pedagogias da sexualidade descritas por Louro (2008). Esse processo de aprendizado sempre inacabado e constante, faz com que sistemas simbólicos sejam manipulados para resultar na produção de uma realidade, conforme Del Valle (1989) pontua. Essa manipulação é feita de maneira unilateral e excludente a partir do ponto de vista masculino, tanto na sociedade ocidental quanto oriental, por conta do monopólio da produção do saber.

¹¹⁶ Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,dona-do-League-of-legends-riot-e-acusada-de-assedio-sexual,70002593554>> Acesso em 28 de out. 2019.

¹¹⁷ Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/392530487/Complaint#from_embed> Acesso em 28 de out. 2019.

Colocando uma lente sobre o caso específico da Riot, a manutenção de um ambiente de trabalho opressor e intimidador impede o envolvimento ativo feminino nessa equação, o que equivaleria a esse monopólio de produção de saber que atravessa o curso de nossa história. Os personagens jogáveis são criados através de estereótipos – que são uma das maneiras de apreender a realidade por meio de simplificações de características (MAZZARA, 1999). No caso de League of Legends e Dota 2, os personagens masculinos são “interessantes” e as femininas “bonitas”. Lippman (2008) também aponta que, ao haver uma fixação do sistema de estereótipos em uma cultura, buscamos construir formas simbólicas que os apoiam e excluimos os significados capazes de os contradizer. É evidente a presença mínima de personagens femininos que desafiam a norma construída a partir do sistema de poder em vigência.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Nesta partida não há muito diálogo entre os jogadores. Os recursos mais rápidos como *pings* e mensagens predefinidas são muito utilizados na partida em detrimento de trechos escritos. A Jogadora 5 reclama constantemente de seus colegas de equipe, mas apenas para a *stream*, e transfere sua frustração para o *chat* do jogo somente uma vez. Além disso, seu nome possui gênero neutro, uma estratégia que notamos em todas as análises anteriores. Algo interessante nesta partida foi o fato de encontrarmos 2 jogadores com nomes femininos (o que não é suficiente para afirmar que são mulheres por trás da identidade, mas há uma grande chance). Diferentemente de Dota 2, onde o *chat* de voz muitas vezes evidencia o gênero do jogador, em League of Legends isso somente é possível em um cenário *in-game* (ou seja, excluindo o uso de aplicativos externos) caso os jogadores estejam no mesmo time previamente e com o recurso do League Voice ativado. Por conta disso, se torna mais difícil afirmar o gênero dentro do jogo, mesmo que os nomes sejam femininos. Apesar de contarmos com duas pessoas com nome feminino, não observamos violência de gênero explícita ou implícita nas falas do *chat*.

A ausência de comunicação no *chat* de maneira geral na partida é um ponto interessante a se ressaltar. Diferentemente da análise da partida 4, onde os adversários criticam veementemente os colegas de equipe por performarem de maneira insuficiente, apesar de a Jogadora 5 e os demais não estarem jogando

satisfatoriamente, não há críticas no *chat*. A Jogadora 5 de fato critica Udyr constantemente, mas não transfere as observações para a equipe.

Como nenhum jogador da equipe obteve um resultado positivo, é possível que nenhum dos jogadores estivesse à vontade para criticar a performance do outro ou, como a Jogadora 5, estariam guardando os comentários para si. A Riot conta com um sistema de denúncias no jogo, onde é possível apontar comportamentos inadequados de jogadores após a partida. As punições podem ir desde banimentos temporários a permanentes, o que possivelmente inibe muitos comentários extremos – e a partida analisada por ser um reflexo disso. De qualquer maneira, mencionamos anteriormente que as mulheres podem adotar estratégias para esconder suas identidades e a escolha de um nome sem marcador de gênero, juntamente com o mínimo de comunicação possível no *chat* estão entre elas. A Jogadora 5, portanto, lança mão destes dois mecanismos de defesa possivelmente para evitar retaliações, pois estava treinando com uma personagem nova e não obteve uma boa performance.

Ainda em relação ao desempenho da Jogadora 5, ela critica a si mesma frequentemente e externa frustração acerca de suas habilidades. Com Katarina, apesar de afirmar que não está jogando da melhor forma, sempre lembra ou que está aprendendo ou que não costuma jogar com ela. Juul (2013) aponta que o fracasso é parte integrante da experiência de jogo. Quando um jogador não consegue alcançar algum objetivo (seja proposto por ele mesmo ou pelas regras contidas no código) por conta da ausência de habilidade, muitas vezes a sensação de derrota adquire um senso de justiça – o fracasso foi por minha própria falta de treino e maestria. A reação da Jogadora 5 condiz de fato com esse sentimento teorizado por Juul.

Após ser abatida diversas vezes por Lux, seu tom se torna muito mais sério, e ela justifica essa mudança de comportamento dizendo que ela deveria saber jogar contra a heroína, pois é sua principal escolha nas partidas. De fato, conhecer as habilidades, tempos de recarga, velocidade e outros atributos de um herói auxiliam na criação de estratégias contra ele. A Jogadora 5 se torna mais exigente consigo mesma justamente por ter muita experiência com Lux e, mesmo assim, ser incapaz de superar seu oponente. Logo, ela admite que sua falta de habilidade levou ao seu desempenho insatisfatório.

Assim como na partida 2 analisada anteriormente, apesar de não haver xingamentos por parte dos colegas de equipe acerca de sua performance, o poder se encontra em estado de tensionamento na própria jogadora. A alta exigência se torna

uma violência auto implicada assim como a Jogadora 2 o fez, com a diferença que sua frustração não foi externada aos colegas de equipe no caso da Jogadora 5. O mecanismo de exclusão interno proposto por Foucault (1999c), nesse caso, também é a própria jogadora que acaba por proferir discursos negativos a si.

Sua frustração na partida, inclusive, faz com que ela xingue o jogador que está com a personagem Lux de “piranha”, se referindo à heroína e não ao oponente. Essa forma de xingamento não havia sido manifestada em análises anteriores. A palavra “piranha” tem conotação pejorativa na língua portuguesa, ao passo que é utilizada para definir mulheres que fazem sexo com múltiplos parceiros, que tem uma vida “licenciosa” (PIRANHA, 2019). Na concepção de Foucault (1999d), a linguagem deixa marcas na história, e compõe o discurso, que realiza uma reprodução ideológica. O discurso se esconde por trás da premissa de ser transparente e neutro, sendo oposto ao exercício violento do poder. Para Bourdieu (2005), o poder simbólico (do qual o discurso faz parte como mecanismo de opressão) é uma forma legitimada de outras formas de poder e está em uma dialógica entre os que exercem o poder e os que estão sujeitos a ele.

Assim, o fato da Jogadora 5 utilizar um xingamento machista demonstra que ela está dentro desta dialógica. Bourdieu (2002) aponta que essa servidão aparentemente voluntária das mulheres faz parte da construção do poder simbólico, constituindo em uma violência invisível às próprias vítimas. Nesse caso, o xingamento direcionado à heroína Lux é a violência simbólica operando pelas vias da comunicação contando com o consentimento de um grupo oprimido. Vale lembrar que o poder simbólico tem força justamente por contar com a cumplicidade daqueles que são atingidos por ele. A perpetuação da expressão “piranha” como xingamento e manutenção do estereótipo de gênero apresenta justamente o discurso em servidão aparentemente voluntária por parte da Jogadora 5, que provavelmente não percebeu ter perpetuado esse discurso.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

Durante a partida, percebemos que todo o time performa abaixo do esperado desde o início. Isso ocasiona no pedido de rendição por parte de um dos jogadores, regra definida nas possibilidades do código de League of Legends, diferentemente de Dota 2, onde essa opção não está disponível. Notamos que, apesar de haver uma jogadora com nome feminino no time, esse não é o motivo do pedido de rendição, e

sim uma percepção de que seria impossível recuperar um placar claramente favorável para o time oposto. Ainda que seja possível “virar o jogo” em muitos casos, quando o time percebe que os esforços parecem ser inúteis, a atitude do pedido de rendição abrevia a partida que já se encaminharia para uma derrota de qualquer maneira.

De maneira geral, não são observadas manifestações com o uso das regras do jogo para prejudicar a Jogadora 5. A performance abaixo do esperado de Udyr não ocorre apenas quando eles estão juntos: ele constantemente está mal posicionado no mapa com poucos pontos de vida esperando surpreender o adversário, e isso não é direcionado apenas em momentos de auxílio à jogadora. Por conta disso, consideramos que ele poderia estar jogando mal de propósito - mas isso não tem relação com o fato de ela ser uma mulher – haja vista que esse fato não é revelado à equipe. Há também a hipótese de ele não estar acostumado com o papel de caçador ou com o personagem, e isso interferir em sua performance.

A Jogadora 5, no entanto, comete abertamente uma *trollagem* ao roubar o *farm* do colega de equipe que está com a heroína Caitlyn, em um momento. Ela comenta o fato na *stream*, demonstrando estar ciente da quebra da regra do jogo. Apesar de ser possível do ponto de vista do código do *software* que ela abata o *minion* e receba o ouro, faz parte do conjunto de boas práticas dos jogadores respeitar as linhas dos colegas de equipe para que não sejam prejudicados em termos de acúmulo de patrimônio. Os computadores possuem uma ética própria, e esta dita os princípios de uma prática (Galloway, 2015), constituindo as regras descritivas (MOSCA, 2011). No entanto, Galloway ressalta que o que ético no código nem sempre corresponde ao que é ético para as pessoas – fato que pode ser visto na ação da Jogadora 5 nesse momento. Ela quebra regras que são prescritivas, ou seja, definidas pelos jogadores como uma conduta adequada. Seja por considerar que a partida já estava perdida e que seu ato não faria diferença, ou pela motivação de cometer *griefing*, é interessante observar seu comportamento perante os colegas de equipe, ainda que não configure em violência de gênero.

5.1.6 Partida 6 – League of Legends

O vídeo analisado foi publicado no dia 18 de outubro de 2019 e coletado no dia 22 de outubro de 2019 e tem um total de seis horas e vinte e oito minutos, no qual a *streamer* joga 6 partidas de League of Legends. Além disso, ela também joga algumas partidas de Overwatch e assiste a um Reality Show com seus seguidores. A análise

compreende apenas a primeira partida da jogadora, que ocorre entre onze e quarenta e quatro minutos.

a) Unidades de contexto micro - *streamer*

Em relação à unidade de contexto micro, a *streamer* em questão tem cerca de 9 mil seguidores na Twitch¹¹⁸. O elo atual da jogadora é Diamante III. Assim como as Jogadoras 4 e 5, suas habilidades estão em classificações muito parecidas, acima da média de jogadores (Figura 39). Não há informações sobre quando a jogadora começou a ter contato com League of Legends, diferentemente dos perfis anteriores, mas ela informa no trecho analisado que joga desde 2013.

b) Unidades de contexto micro – partida

A Jogadora 6 entra em uma partida Ranqueada Flexível selecionando os papéis de meio e suporte, muito semelhante à partida 5 anteriormente analisada. Na tela de pré-partida, ela recebe o papel de meio. Um ponto interessante nesta análise, diferentemente das anteriores, é o fato de a *streamer* ter um nome que, apesar de não terminar com a letra “a”, dá a entender que ela é uma mulher. No momento da escolha dos campeões, a ordem de seleção é aleatória, definida logo na abertura da tela. Nessa partida o atirador é o primeiro a escolher. O jogador no papel de caçador pede no *chat* que o atirador selecione o personagem Lee Sin para ele. Em League of Legends, se o jogador possuir o personagem, ele pode selecionar e trocar posteriormente antes do início da partida com seu colega de equipe. A vantagem de ser o primeiro a selecionar é a garantia de que os adversários não irão pegar o campeão.

O jogador escreve no *chat*: “pega pra mim, ADC, te dou o que quiser”. O atirador (também referido como ADC pelos jogadores), por sua vez, responde: “rs”, rindo da forma com a qual o caçador fez o pedido. A Jogadora 6 entra na brincadeira e escreve “eu quero um beijo”. O atirador diz: “essa oferta foi muito boa pra recusar” e o caçador diz: “te dou beijo, só se for beijo grego”. A Jogadora 6 ri e diz: “kkkkkk quero” e ele responde “Uiii”. A brincadeira termina juntamente com o fim da pré-partida.

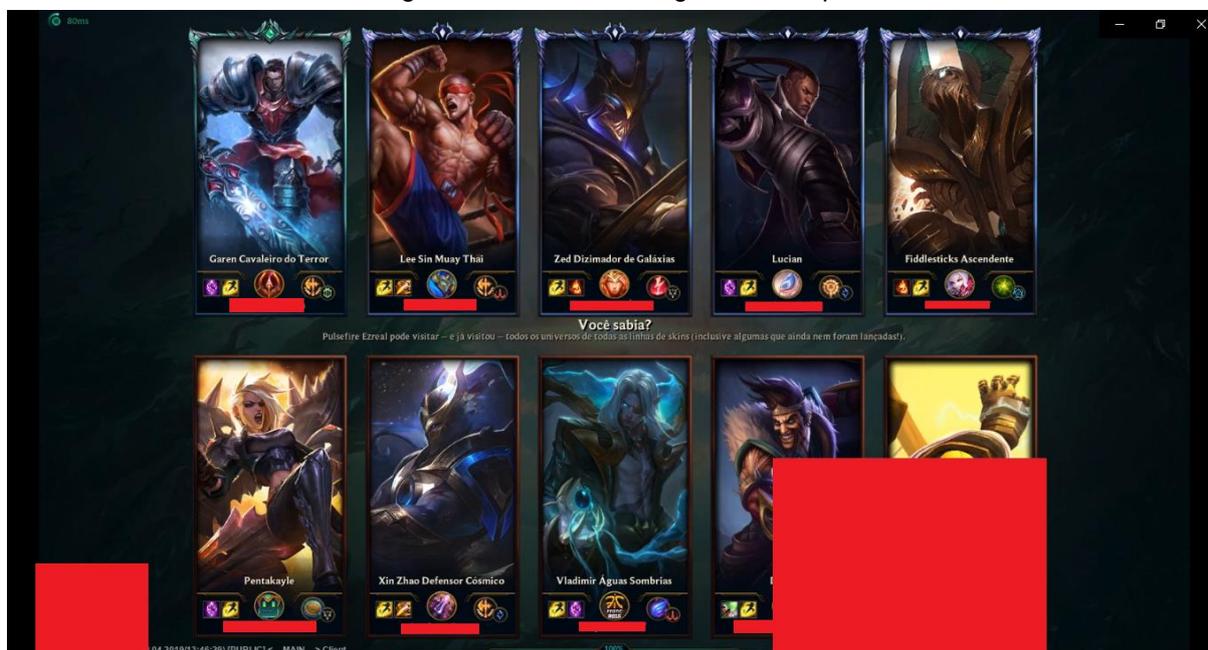
A jogadora escolhe o personagem Zed para atuar na linha do meio. Zed é constantemente selecionado como meio. Apesar de ser um campeão que realizada

¹¹⁸ Dados obtidos no perfil da *streamer* em 29 out. 2019.

ataques corpo-a-corpo, ele tem sombras de si mesmo que imitam suas habilidades básicas, permitindo um reposicionamento rápido. Assim como Katarina, da partida anterior, ele conta com habilidades à distância, como o Shuriken Laminado, onde ele lança uma lâmina que causa dano a todos os inimigos que acertar. Apesar de contar com poucos pontos de vida no início, seu dano e mobilidade compensam e o tornam adequado para a posição o meio ou caçador. Ainda sobre a escolha do personagem, a Jogadora 6 faz uma brincadeira, dizendo que acordou “homem hétero top”, e listou os heróis com os quais ela jogou: Darius, Zed e Yasuo, dando a entender que essas seriam escolhas mais plausíveis se o jogador for um homem hétero.

Em sua equipe, que ficou situada no lado inferior do mapa, os campeões escolhidos foram Garen (topo), Lee Sin (caçador), Lucian (atirador) e Fiddlesticks (suporte). Na equipe adversária, foram Kayle (topo), Xin Zhao (caçador), Vladimir (meio), Draven (atirador) e Blitzcrank (suporte). Na figura 55 podemos visualizar os personagens escolhidos e seus nomes. Draven e Blitzcrank estão atrás da *webcam* da *streamer* e, por isso, estão parcialmente visíveis.

Figura 55 - Tela de carregamento da partida 6



Fonte: A autora (2019).

A Jogadora 5 se posiciona no meio, enquanto Lee Sin, Fiddlesticks e Lucian se preparam para abater o Rubrivira de sua selva inferior. A fase de linhas se inicia e a Jogadora 5 se encontra no meio contra Vladimir. Logo no começo ela já admite em

sua *stream* que não sabe jogar com Zed, mas que estava com vontade de tentar (situação muito semelhante à partida 5 anteriormente analisada). Vladimir claramente tem vantagem contra ela, pois é um personagem com ataques básicos à distância e com habilidades de roubo de vida, que causa dano em Zed mas recupera seus pontos, sendo mais sustentável na linha. Logo nos primeiros minutos essa vantagem se mostra evidente, pois a Jogadora 5 precisa gastar poções para recuperar a vida. Em menos de três minutos de partida ela já se mostra frustrada com seu oponente e diz: “Que boneco *chato*, velho, vai tomar no cu. Por que eu não bani essa porra? Se eu soubesse que ia ser *chato* assim desse jeito...” se referindo à fase de escolha dos campeões, onde é possível banir alguns personagens de serem selecionados.

Chegando aos três minutos de jogo, Vladimir se aproxima da torre da Jogadora 5 e Lee Sin sinaliza com um *ping* que está a caminho para abatê-lo. Os dois engajam no adversário e tentam abatê-lo, mas Xin Zhao aparece para ajudar Vladimir, e os dois realizam um contra-ataque e quase conseguem matar Lee Sin e a Jogadora 5. Nesse momento ela grita, dá risada e diz: “corre que o corno tá puto”. Na figura 56 a seguir é possível ver os dois adversários (barras vermelhas) perseguindo Zed (barra amarela) e Lee Sin (barra azul), que estão tentando chegar na torre do meio inferior a salvo.

Figura 56 - Perseguição a Zed e Lee Sin



Fonte: a autora (2019).

Após conseguirem fugir, Lee Sin retorna para tentar abater Vladimir, que está com poucos pontos de vida, e a Jogadora 5 utiliza o recurso do *ping* diversas vezes em cima do colega de equipe para avisar do perigo. No entanto, Lee Sin engaja e é abatido por Vladimir. A Jogadora 5 consegue abater o adversário, mas Xin Zhao reaparece na linha do meio e ela é derrotada. Lee Sin escreve no *chat*: “Mano, acabou a energia, pqp”, se justificando por ter morrido, pois sua energia é necessária para ele conjurar habilidades (e ele estava sem no momento).

Ela não desanima e, ao reviver, retorna à linha do meio, onde segue tentando *farmar* e se proteger de Vladimir. Ela comenta na *stream*: “Eu nem tô tão atrás no *farm*, e eu tô de Zed. A minha desculpa vai ser essa, mano, eu perdi a partida porque eu tava de Zed. Cês tem que entender eu não jogo de Zed”. Depois ela critica sua própria habilidade em *farmar* após perder alguns *minions*, dizendo: “eu sou muito trouxa”. Aos cinco minutos de partida ela continua sendo pressionada por Vladimir e protesta novamente sobre o personagem ser “*chato*”, e pede assistência por meio de *pings*.

Lee Sin responde com uma mensagem predefinida sinalizando que faltam pontos de experiência para que ele chegue ao nível 6 e indicando que apenas irá ajudar quando ela estiver nesse nível, pois irá desbloquear sua *ultimate*. A *ultimate*, ou *ult*, é liberada após o nível 6 em todos os campeões, e costuma ser a habilidade mais poderosa ou útil do personagem. No caso de Zed, por exemplo, a Marca Fatal o torna inalvejável e ele avança contra um campeão inimigo para marcá-lo. Após três segundos, a marca é ativada, repetindo parte de todo o dano que Zed causou ao alvo enquanto ele estava marcado. Ela responde também informando o quanto falta para ela conseguir atingir o nível 6.

Ela se distrai por um momento e Xin Zhao a surpreende na linha. Por pouco ela não é abatida. Ela reclama: “Eu não vi! Filha da puta, eu achei que era o Lee Sin”. Com poucos pontos de vida, retorna à base. Ao voltar ao meio, chega ao nível 6 e pede assistência novamente com um *ping*. Lee Sin diz no *chat*: “vou ir *mid*, calma”. Dessa vez, Lee Sin auxilia a Jogadora 6 e eles conseguem o abate. Ela comemora gritando e rindo. Depois ela se gaba por suas habilidades, dizendo: “sou muito boa de Zed, mano”. No entanto, ao tentar retornar à base por estar com poucos pontos de vida (resultado da luta anterior), é surpreendida por Xin Zhao, que consegue o abate. Ela grita e ri, dizendo: “nossa, que filha da puta, mano, ele *flashou!*”, indicando que o caçador adversário utilizou a habilidade Flash, que transporta o campeão de um lugar a outro a uma distância determinada. Ela avisa no *chat* que Xin Zhao está sem esta

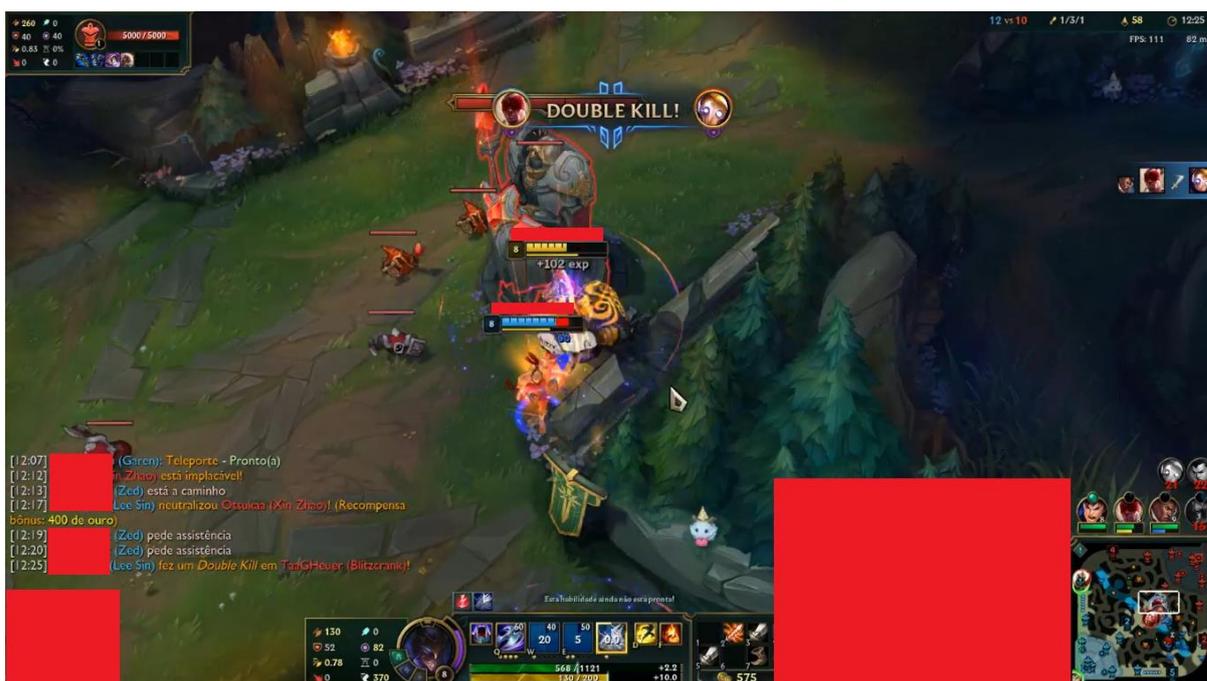
habilidade disponível (ela recarrega após alguns minutos), e Lee Sin responde: “mec¹¹⁹”.

Aos nove minutos de jogo, a Jogadora 6 retorna ao meio e continua a fase de linhas. Nesse momento, o placar está 8 abates a 4 para o time da jogadora, sendo um bom início de jogo nas demais linhas, apesar de sua performance com Zed não ser tão satisfatória. Em cerca de dez minutos de jogo, Lee Sin sinaliza pedindo ajuda no rio para abater Xin Zhao. Garen e a Jogadora 6 sinalizam que estão a caminho por meio de *pings*. Lee Sin, contudo, é abatido antes de ela chegar por Vladimir, que chega para auxiliar Xin Zhao. Garen e ela ficam sozinhos contra os dois e Kayle, adversária que estava no topo. Os dois são abatidos e a jogadora reclama: “Nunca mais vou na *call* desses cornos”, afirmando que não irá seguir novos pedidos de auxílio. Ela também comenta: “Era pra eu ter ido de Lux, eu sou melhor de Lux”, remontando a uma situação parecida com a partida 5, pois a outra jogadora também preferia a personagem Lux. Essa luta vira o jogo para o time adversário, que empata em número de abates.

Passam onze minutos de jogo e a Jogadora 6 continua no meio, e reclama constantemente para si sobre o personagem Vladimir. Seus protestos são interrompidos aos doze minutos, quando os jogadores da linha de baixo começam a batalhar pelo Dragão Infernal, monstro que fica em um ponto específico do mapa e renasce a cada seis minutos após ser abatido com elementos da natureza diferentes. Abatê-los concede bônus para matar inimigos, o que se torna uma estratégia útil em batalha. Por conta disso, as duas equipes tentam obter a vantagem. A Jogadora 6 se aproxima para ajudar Lee Sin e Lucian na perseguição a Blitzcrank. Ela utiliza sua *ultimate* para abater o adversário, mas é Lee Sin que dá o último ataque, e ele fica com a recompensa. Na Figura 57 a seguir é possível ver a mensagem anunciando que Lee Sin abateu Blitzcrank, enquanto ele e a Jogadora 6 se encontram embaixo da torre adversária.

¹¹⁹ “Mec” é uma gíria do Rio de Janeiro que significa “tranquilo”, “sem problemas”.

Figura 57 - Abate de Lee Sin em Blitzcrank



Fonte: a autora (2019).

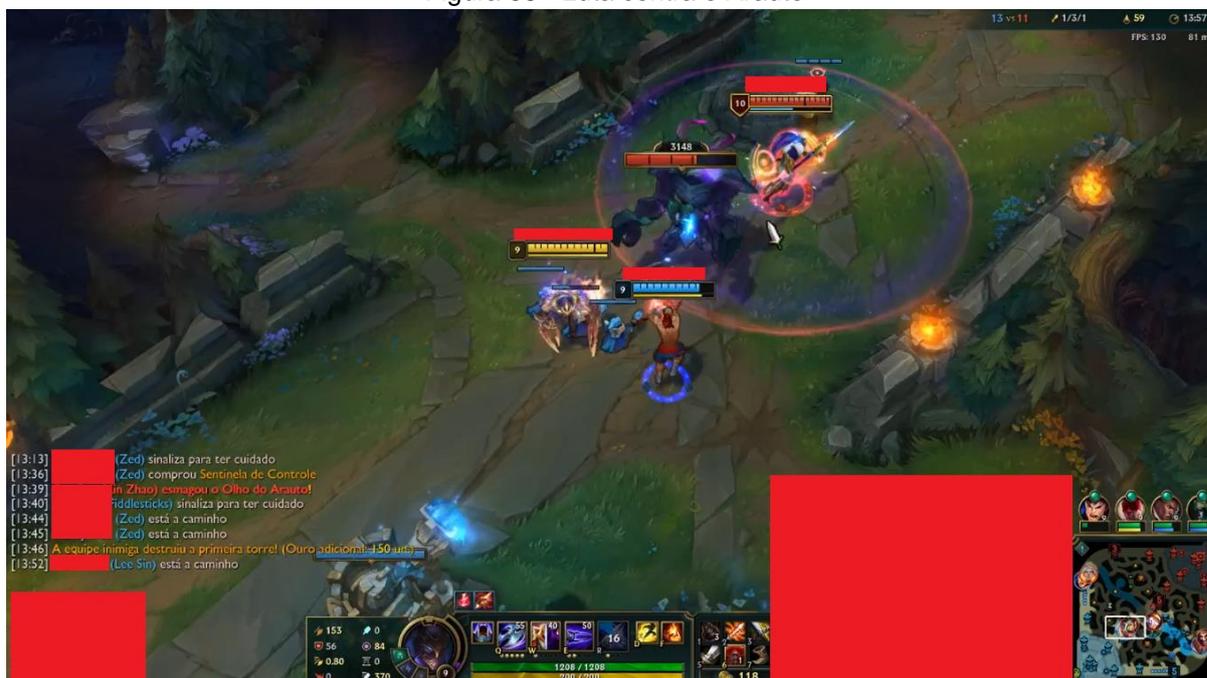
A Jogadora 5 grita e diz: “Deixa a *kill* pra mim!”, se referindo ao abate de Blitzcrank. No entanto, em vez de reclamar no *chat* com uma mensagem escrita, ela utiliza uma mensagem predefinida que indica em quantos segundos o adversário Blitzcrank irá nascer várias vezes. Isso é o suficiente para que seu colega de equipe entenda que ela não ficou satisfeita com o ocorrido. Para si, ela continua protestando: “eu sou um Zed, eu tenho que ficar forte!” e faz beijo, demonstrando descontentamento. De fato, os abates auxiliam muito heróis que dependem do ganho de nível e da construção de itens, pois concedem mais experiência (que influencia no ganho de níveis) e ouro, que é utilizado para a compra de itens. Uma assistência (ou seja, uma ajuda no abate) concede muito menos experiência e ouro.

Após esse momento, a equipe da Jogadora 6 consegue abater o Dragão Infernal e conseguir seu bônus. Ela continua, contudo, protestando para si sobre Lee Sin, dizendo: “o cara é muito lixo, mano, ele não deixa a *kill*, velho. Ele não vai carregar esse jogo sozinho, eu tenho que ficar forte”. Logo em seguida ela volta para a base e vê que Xin Zhao libera o monstro chamado Arauto para destruir sua torre. O Arauto do Vale é uma criatura que aparece somente no início do jogo e, após ser abatido ou depois de vinte minutos é substituído por outra criatura em seu lugar, o Barão Na’Shor. A equipe que derrota esse monstro recebe a relíquia Olho do Arauto, que permite

utilizar a criatura para atacar torres da equipe rival. O Arauto causa um dano massivo nas torres e apenas some após ser abatido.

A Jogadora 6 fica muito irritada ao ver que o Arauto destruiu a torre do Meio, e xinga Xin Zhao: “Nossa, muito corno, velho. Muito sem mãe esse cara”. E se encaminha com Lee Sin para abater tanto o adversário quanto o monstro, que se dirigem para a segunda torre. Na Figura 58 é possível ver a batalha iniciando, com o Arauto na frente de Xin Zhao:

Figura 58 - Luta contra o Arauto



Fonte: a autora (2019).

Eles conseguem abater Xin Zhao e o Arauto antes de destruírem a segunda torre, mas às custas de Lee Sin. A seguir, Vladimir e Blitzcrank continuam o ataque à torre e ela reclama: “mano, os caras não vão fazer nada mesmo?” protestando contra seus colegas de equipe que não foram auxiliá-la. No momento de sua reclamação todos, exceto ela e Lucian, estão vivos, e ele está na linha de baixo pressionando a primeira torre adversária. Lee Sin, após ser abatido, escreve no *chat*: “Zed horrível, velho, Jesus Cristo”. Ela imediatamente responde: “Sou mesmo, desculpa”. Ele diz: “Jesus amado, amigo. Pegasse um boneco que manja”. E ela retruca: “To aprendendo (emoji de choro), não grita comigo”. A seguir ela fala em sua *stream*: “Eu tô tentando, mano. É que tipo assim, o meu *normal game* é em Ranqueada, não jogo *normal game*. Vou jogar pra quê? *Normal game* é horrível, só cai lixo”. Se referindo ao fato de o

matchmaking de jogos não-ranqueados serem problemáticos no balanceamento, o que gera mais frustração.

Aos quinze minutos de jogo, se encerrando a fase de linhas, há uma briga na linha do meio entre Xin Zhao, Blitzcrank, Kayle e Vladimir contra Fiddlesticks, Lucian, Lee Sin, Garen e Zed. O time da Jogadora 6 sai vitorioso, abatendo todos os adversários apenas perdendo Fiddlesticks, o suporte do time. Os campeões se dirigem para destruir a primeira torre do meio, e a Jogadora 6 faz uma observação sobre Lee Sin: “O Lee Sin joga muito bem gente, de verdade. Queria falar nada não, velho. Tadinho, o menino não merecia perder.” Nesse momento Lee Sin abate Draven no rio sozinho, e ela diz: “Olha isso, ele joga muito. Eu vou jogar de verdade agora só por conta do Lee Sin, o bichinho joga muito”. No entanto, ela não transfere esse elogio para o *chat* do jogo de forma alguma, apenas fala na *stream*.

A partida se encontra equilibrada aos dezesseis minutos, com 20 a 16 abates para a equipe da Jogadora 6. Nesse momento as equipes trocam abates nas linhas, tentando encontrar uma abertura para conseguir objetivos (no caso as torres e monstros épicos, como os Dragões Elementais e o Barão Na'Shor). Próximo dos dezenove minutos, a Jogadora 6 é surpreendida por Blitzcrank no rio, o que desencadeia em uma nova luta entre as equipes. Ela é abatida quase que instantaneamente por Blitzcrank e Xin Zhao na selva de baixo do adversário. Lee Sin, Lucian e Fiddlesticks seguem Xin Zhao e conseguem o abate. No entanto, Lee Sin acaba sendo derrotado por Draven. A Jogadora 6 ri e fala: “Tô tentando gente, tô tentando. Eu nunca mais jogo de Zed, tô muito triste, tô com vontade de chorar”. Ela também comenta que fez um item errado, e se xinga de “burra”.

Na marca dos vinte minutos de partida, os dois times estão empatados com 22 abates cada. No entanto, o time adversário conta com mais torres destruídas. Para buscar uma vantagem, o time da Jogadora 6 se dirige ao Barão Na'Shor, que é o monstro mais forte do mapa e que tem o melhor efeito aos jogadores. Abater esse monstro concede à equipe a Mão do Barão, que proporciona mais dano de ataque e poder de habilidade por um determinado período. Eles conseguem abater o Barão e imediatamente utilizam o teletransporte para retornar à base, que tem seu tempo de conjuração reduzido após conseguir o bônus do monstro.

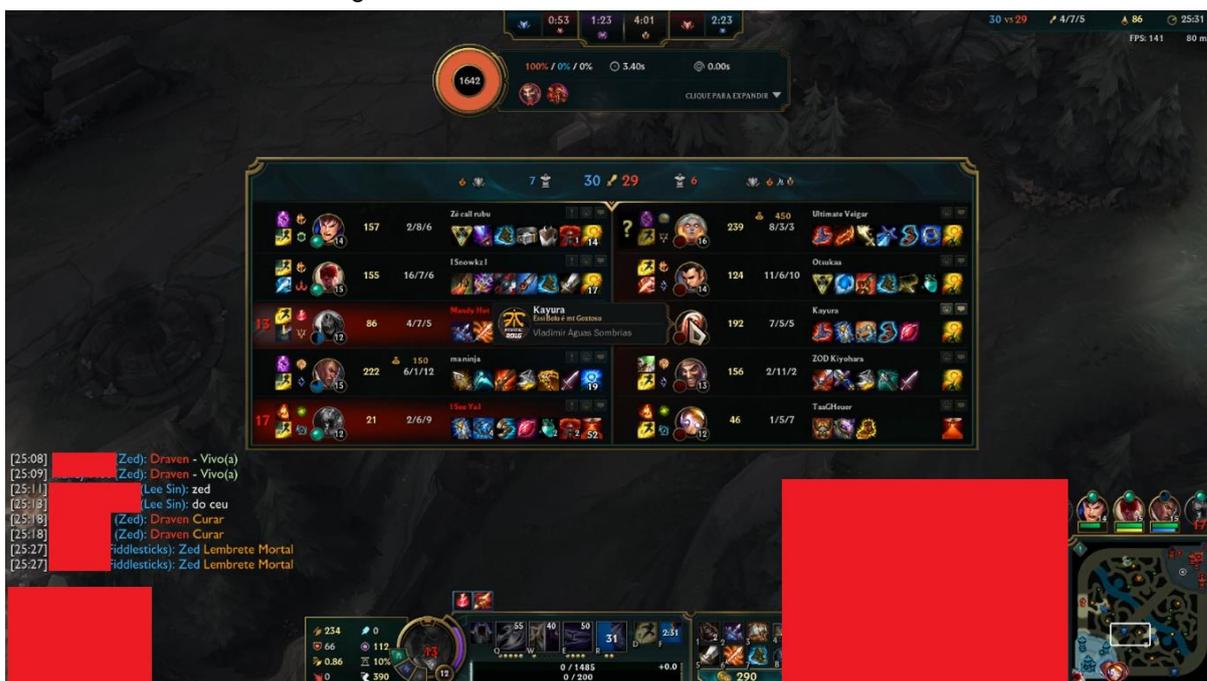
Com a vantagem em mãos, a equipe consegue abater todos os adversários de uma vez em uma luta. A Jogadora 6 acaba sendo abatida no meio do processo, mas dessa vez não há reclamações sobre ela. O time se dirige para a segunda torre do

meio dos inimigos para derrubá-la, e consegue invadir a base inimiga, destruindo o inibidor. Isso concede uma vantagem maior à equipe da Jogadora 6, pois sem o inibidor os *minions* ficam mais fortes, evitando que as tropas do adversário avancem e pressionando a base.

Aos vinte e três minutos de jogo, Lee Sin consegue abater Xin Zhao na selva adversária com a ajuda de Fiddlesticks, que é decisivo na jogada. Xin Zhao reclama no *chat* escrito para todos “Ah, porra. Fiddle”. Fiddlesticks responde: “Desculpa”. A seguir, o time da Jogadora 6 consegue derrubar mais duas torres, sendo uma delas destruída pela própria jogadora. Aos vinte e cinco minutos, a Jogadora tenta surpreender Draven, que está sozinho *farmando* na linha de baixo do lado de sua equipe.

Ela engaja e diz: “ó o solado que eu vou dar” e tenta abatê-lo, mas não consegue por pouco e ela é morta. Ela grita: “Morreu! Não morreu não, foi o ó”. Lee Sin reclama no *chat* “Zed do céu”. Em vez de ela responder, ela utiliza uma mensagem automática que indica que Draven utilizou sua habilidade de “Curar”, tentando justificar que este foi o problema em seu ataque. Ela fala em voz alta, rindo: “ele usou o Curar, a culpa não é minha, já avisei”. Fiddlesticks entra na discussão com outra mensagem predefinida, agora sinalizando que Zed utilizou a sua *ultimate* na luta e diz: “lembrete pra quê? Kkk”, se referindo ao nome da habilidade, Lembrete Mortal. Na figura 59 podemos ver o diálogo com as mensagens predefinidas no canto inferior esquerdo. No momento do *printscreen* a Jogadora 6 se encontra aguardando para renascer e está visualizando a tela de estatísticas da partida.

Figura 59 - Tentativa frustrada de abate de Zed



Fonte: a autora (2019).

Logo em seguida, Fiddlesticks dá uma dica para a Jogadora 6 no *chat*, dizendo que ela precisa ter mais letalidade e, por isso, precisa fechar o item Chamado do Carrasco, cujo dano inflige feridas nos adversários, o que faz com que eles continuem sofrendo dano ao longo do tempo. Ela retruca, mas para si: “mas eu queria fechar esse item primeiro” se referindo ao item Lembrete Mortal, que é composto também pelo item Chamado do Carrasco. Durante as falas de Fiddlesticks, que está aguardando retornar assim como a Jogadora 6 após um abate, os adversários conseguem ganhar espaço no mapa – muito por conta do avanço de Draven na linha de baixo, um erro da Jogadora 6 ao ser abatida por ele.

Aos vinte e cinco minutos, com 30 a 29 abates para o time da jogadora, os adversários conseguem entrar na base e destruir o inibidor do meio e continuar avançando até destruir o Nexus, aos vinte e sete minutos de jogo. Isso se deve principalmente ao fato de Kayle, o Topo do time adversário, ter se mantido fora de batalhas e conseguido obter níveis e patrimônio livremente na partida. Essa personagem é ideal para a etapa do *late game*, onde ela fica consideravelmente mais forte e muda seu estilo de jogo: de curto alcance para à distância, se tornando muitas vezes inalcançável.

Após ser abatida mais uma vez, a Jogadora 6 diz que “*trollou*” a partida, que não deveria ter escolhido o personagem Zed e que assume seu erro. No entanto, ela

não externaliza isso para os colegas de equipe, diz apenas para sua audiência na *stream*. Um pouco antes da destruição do Nexus, é possível ver os jogadores Xin Zhao, Blitzcrank e Vladimir utilizarem as expressões “*gg*”, “*wp*” e “*ggwp*” no *chat*. Nesse contexto, interpretamos como uma cordialidade, pois não houve clima de animosidade ou deboche entre o time adversário e o time da jogadora. “*ggwp*” é uma sigla para “*good game, well played*”, que significa: “bom jogo, bem jogado” em português. Apesar de as expressões serem utilizadas também para fins irônicos, nesse caso consideramos que não houve essa intenção.

No pós-partida, podemos ver a tela de “honrar colega de equipe”, na qual a Jogadora 6 elogia o jogador Lee Sin com o marcador de “ótimas chamadas, liderança”. Ela havia elogiado o colega durante a partida, mas esta é a primeira vez que isso é externalizado. Na tela de pós-partida, é possível ver que ela não ganha nenhum elogio ou honra e que sua performance foi, de fato, muito abaixo daquela esperada para seu papel. Ela brinca com o ocorrido dizendo: “deixa eu ver se tem a opção aqui de apagar a partida”. Ela seleciona o histórico de partidas e encena estar procurando. Logo em seguida diz: “eu não tenho nem como apagar”, rindo.

c) Unidades de registro – escolha dos personagens

Seguindo a tendência das partidas anteriores, a escolha de personagens femininas para jogar é menor do que masculinas. Nesse jogo apenas Kayle é escolhida pelo time adversário. Os demais campeões são do gênero masculino. Outro ponto importante é, novamente, a semelhança da personagem mulher com as demais citadas antes. Kayle normalmente tem sua cabeça completamente coberta por um elmo e o corpo com uma armadura completa. Podemos ver em seu design original, no entanto, que o formato do seu corpo é muito parecido com as personagens anteriores: magra, longilínea, com cintura fina e quadril avantajado. Na partida em questão o jogador está utilizando uma *skin* que revela seu rosto e torna ela ainda mais semelhante às outras, revelando sua pele branca e olhos claros, além de traços caucasianos. A figura 60 apresenta a personagem original e com a *skin* “Pentakayle”.

Figura 60 - Kayle original e Pentakayle



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 03 de nov. 2019

Os personagens masculinos escolhidos são, novamente, mais diversos em termos de tamanho, espécie, idade, entre outros atributos - mesmo havendo mais humanóides do que monstros, como na partida analisada anteriormente. Garen tem uma aparência caucasiana tradicional, sendo um humano e cavaleiro. Lee Sin e Xin Zhao tem traços asiáticos, Draven é aparentemente mais velho, Lucian é negro, Vladimir é um vampiro com aparência muito esguia. Zed é um ninja que não revela seu rosto, mas sua cor de pele é branca. Já Fiddlesticks é uma criatura sobrenatural com o formato de um espantalho. Blitzcrank, que já foi citado antes, é um Robô. A figura 61 a seguir mostra todos os personagens masculinos da partida, onde é possível ver que, mesmo os humanóides têm formatos de corpos muito diferentes entre si.

Figura 61 - Personagens masculinos da partida 6



Fonte: <<https://Leagueoflegends.fandom.com/>> Acesso em 03 de nov. 2019

Shaw (2014) aponta que existe uma diferença entre pluralismo e diversidade nos *games*. O pluralismo diz respeito ao fato de os jogadores apenas entrarem em contato com grupos marginalizados por opção. Já a diversidade pressupõe que as audiências sejam confrontadas com diferentes tipos de personagens. Como vimos na análise anterior com o exemplo da personagem Taliyah, a diversidade nem sempre é o resultado da demanda de audiências, mas sim da responsabilidade social dos produtores – a reação negativa de parte do público evidencia essa resistência.

League of Legends, contudo, apresenta um cenário onde pluralismo e diversidade tem uma linha difusa. Como não são todos os personagens que estão disponíveis para jogar e o jogador precisa comprar aqueles que deseja, ele apenas terá contato com o campeão dessa maneira ou por meio da rotação semanal de heróis gratuitos. Logo, do ponto de vista do sujeito que joga, é exercido o pluralismo. A diversidade ocorre quando ele precisa se deparar com campeões marginalizados em seu time ou no do adversário. A existência da diversidade, conforme afirma Shaw (2014), permite que o indivíduo entre em contato com mais formas de ser no mundo. No entanto, em League of Legends, o fato de os campeões não estarem todos à disposição do jogador faz com que esse contato seja muito reduzido.

Outro ponto interessante em relação à escolha de personagens é uma observação feita pela própria Jogadora 6. Ela diz que acordou “homem hétero top”, e listou os campeões que ela escolheu nas últimas partidas: Darius, Zed e Yasuo, dando a entender que seriam escolhas que homens fariam. A expressão “hétero top” diz respeito a uma forma de se referir aos homens que performam a heteronormatividade e a masculinidade de maneira esperada: frequentam festas, bebem, ostentam posses e fazem alguma atividade física na academia. Para a jogadora, os personagens citados combinariam mais com estes indivíduos do que com ela, que citou frequentemente jogar com Lux.

Shaw (2014) aponta que a aparência ou o gênero não são as únicas características capazes de fazerem com que o jogador se identifique com o personagem. Sua história de vida e personalidade, por exemplo, são marcadores que podem ser até mais potentes. Ainda que ela aponte que “se ver” no jogo não é fundamental, a afirmação da Jogadora 6 demonstra que há uma ligação entre o jogador e o campeão que tem relação com fatores externos, de socialização.

Nós somos treinados a nos comportarmos de forma diferente como homens e mulheres – e esse comportamento nos torna aquilo que praticamos ser, como sugere Frye (1983). A escolha de um campeão em League of Legends e em Dota 2 perpassa o papel do personagem no jogo e como ele pode ser mais eficiente, mas é inegável que a identificação também envia essas opções. Para a Jogadora 6, o comportamento de escolher personagens masculinos que condizem com os padrões heteronormativos condizem mais com o comportamento de um homem “hétero top”, como ela mesma define, do que com o dela – uma mulher. Em seu ponto de vista há uma ligação próxima da identidade do indivíduo fora do jogo e do comportamento dentro dele.

d) Unidades de registro – aspectos observados no discurso falado

Na etapa de pré-partida ocorre uma conversa no *chat* relacionada a um pedido do jogador que desempenharia o papel de caçador para o atirador. Ele solicita que o atirador escolha o campeão Lee Sin para ele, pois é o primeiro a escolher o personagem, conforme explicamos anteriormente. Ele faz uma brincadeira dizendo que dá a ele o que quiser se ele atender o pedido. O atirador responde rindo, e seleciona Lee Sin para o jogador. A Jogadora 6 resolve entrar na brincadeira e escreve que quer um beijo, e o atirador responde que a oferta foi muito boa para recusar. É

importante lembrar que a Jogadora 6 tem um nome que remete ao feminino, podendo ser identificada como mulher mais facilmente do que nas análises anteriores. É possível que o atirador estivesse reagindo à frase da jogadora pensando nela como mulher. A conversa continua e o caçador faz uma piada relacionada a uma prática sexual que frequentemente é ligada a homens homossexuais, o “beijo grego”. Em vez de repelir o comentário, a jogadora continua na brincadeira, dizendo que quer. O caçador não consegue dar uma resposta melhor do que a interjeição “Uiii”, e não escreve mais nada.

O que podemos inferir dessa conversa é uma tentativa do caçador de constranger o atirador e a Jogadora 6 com a piada. No entanto, como isso não acontece, ele fica sem reação. Em abordagens teóricas alinhadas à teoria *queer*, se assume que o sistema heteronormativo é responsável pela regulação dos corpos por meio de sua divisão e fragmentação social, o que produz o feminino e o masculino (PEREIRA, 2008). A regulação dos gêneros, portanto, é perpassada pela regulação da própria heterossexualidade. Quando o caçador faz uma piada com o intuito de constranger, ele reforça a regulação heteronormativa, pois pedir um “beijo grego” seria uma prática condenável e vergonhosa para o atirador aceitar se ele for um homem heterossexual – em contraste à oferta de um beijo da Jogadora 6 cujo nome é feminino. A patologização da homossexualidade, de acordo com Preciado (2008), parte da produção de saber sobre o sexo, as formas de prazer, a sexualidade e as formas de exteriorização do sujeito. A heteronormatividade é uma das formas de produção de verdade e, portanto, um mecanismo para o exercício do poder simbólico.

Outro ponto importante a se destacar nos aspectos do discurso falado são as reclamações de Lee Sin e Fiddlesticks quando se dirigem à Jogadora 6. Durante a partida ela não performa da melhor maneira possível, e seus colegas de equipe a criticam. No entanto, todas as críticas são dirigidas no masculino: os jogadores a chamam de Zed, que é o personagem que ela escolheu. Apesar do nome da Jogadora 6 indicar que ela é uma mulher, é possível que os jogadores, ou não tenham se dado conta disso, ou não acreditem que ela é mulher - por conta do elo onde ela está (Diamante).

Essa situação ocorreu na análise da partida 1, quando um jogador ficou extremamente surpreso de haver uma “menina no Divine 4”. A suspeita de que Lee Sin não percebeu que a Jogadora 6 é mulher também pode se dar por conta da piada que ele fez na etapa da pré-partida, buscando constranger tanto ela quanto o atirador,

pressupondo que eles seriam homens e que ela teria iniciado a brincadeira por ser homem também. Contudo, é preciso atentar também que é muito comum os jogadores se referirem aos campeões em jogo por ser mais prático do que digitar o nome do colega de equipe ou adversário, sendo esta outra possibilidade que justificaria o comportamento de Lee Sin e Fiddlesticks.

Outro comportamento que apareceu no caso da Jogadora 1, e agora aparece nesta, são as opiniões dos jogadores acerca de itens. Fiddlesticks tenta dar uma dica para a Jogadora 6 em relação à necessidade ou não de finalizar um item, sem que ela ao menos peça. Há algumas possibilidades a serem consideradas nessa situação: o fato de ela ser mulher pode ser um deles, mas ela também fala anteriormente no *chat*, após ser criticada por Lee Sin que está aprendendo. Essa fala pode ter deixado o jogador à vontade para sugerir o item. Diferentemente da Jogadora 1 que prontamente atende às sugestões dos colegas, a Jogadora 6 aparenta ter mais confiança, e comenta que queria terminar o item que estava fazendo, e não segue o que Fiddlesticks indica. Contudo, assim como nessa situação e em várias outras ao longo da partida, a Jogadora 6 responde apenas na sua *stream*, e não no *chat*.

Esse comportamento foi recorrente nas outras *streams* de League of Legends analisadas: as jogadoras têm muito a dizer, proferem para suas audiências, mas dificilmente transferem os comentários para o *chat*. Quando transferem, o fazem de maneira mais comedida. Por exemplo, quando a Jogadora 6 não consegue o abate em Draven que estava sozinho na linha de baixo, ela é criticada por Lee Sin. No entanto, ela não discute. Em vez disso, utiliza mensagens predefinidas para indicar que Draven utilizou a habilidade de cura e, por isso, não foi abatido. Essas mensagens tornam a comunicação de fato muito mais ágil, mas ela discutiu muito a situação na *stream*. O mesmo ocorreu quando Lee Sin abateu um adversário que ela gostaria de ter abatido para ganhar mais ouro e experiência e, conseqüentemente, se tornar mais poderosa no jogo. Ela apenas utiliza *pings* e mensagens predefinidas para fazer sua reclamação.

Os procedimentos de exclusão (FOUCAULT, 1999c) utilizados aqui e nos outros casos, portanto, são da ordem da interdição (externo) e do autor (interno). Falar no jogo parece ser algo da ordem do direito privilegiado, onde apenas os jogadores homens tem direito a dar opiniões sem medo de receberem represálias. No entanto, além da pressão externa há o fator interno, que é da natureza da existência do próprio

autor do discurso: no caso, as jogadoras, que se limitam ao silêncio ou a mensagens predefinidas.

Ainda tratando a respeito do discurso, atentamos também para uma série de comentários feitos pela própria jogadora. Ela se refere frequentemente aos colegas de equipe e adversários como “cornos”, “sem mãe” ou “filho da puta”. A língua portuguesa conta com uma série de xingamentos que reforçam a vergonha que o homem tem de ou ser traído (fazendo com que isso diminua sua masculinidade perante a sociedade) ou de ser filho de uma mulher cujo trabalho é fazer favores sexuais aos homens (o que as torna menos dignas pois, em uma cultura patriarcal e heteronormativa, quanto menos parceiros uma mulher tiver ao longo de sua vida, mais respeito ela tem).

Aqui apontamos então o procedimento de exclusão no discurso da Jogadora 6 da vontade de verdade (externo), pois ela reproduz falas baseadas no saber que foi legitimado e aplicado, apoiado pelas instituições (FOUCAULT, 1999c). Realizando a reprodução de discursos construídos sobre a ótica patriarcal faz com que ela acabe reforçando as estruturas de poder simbólico – uma manifestação do que Bourdieu (2005) aponta quando fala do apoio dos grupos oprimidos que o fazem sem querer ou não sabendo que estão sujeitos a elas.

e) Unidades de registro – aspectos observados no jogo em si

Em relação aos aspectos observados no jogo em si, podemos notar que há um uso constante entre os jogadores dos *pings* e das mensagens predefinidas para comunicação. Apesar de parecerem da ordem do discurso falado, essas formas de comunicação estão inscritas nas regras do jogo, e são uma possibilidade descritiva (MOSCA, 2011). Os designers do jogo projetaram maneiras de comunicação para suplantar barreiras linguísticas – sendo possível que as pessoas joguem sem precisarem falar o mesmo idioma. Há algumas maneiras de tentar diminuir o uso dessas mensagens de modo negativo, como limitar o número de *pings* e mensagens seguidas, para evitar o *spam*. No entanto, observando o contexto de partida, podemos perceber que os jogadores utilizaram mensagens predefinidas e *pings* de maneira a trocarem farpas ao longo do jogo.

Um observador desatento provavelmente não perceberia que o uso da mensagem predefinida da Jogadora 6 se tratava de uma justificativa para uma jogada malsucedida, como no caso da tentativa de abate a Draven. Logo, a própria utilização

destas formas de comunicação permite que sejam praticados do *griefing*, a *trollagem* e o deboche. Fiddlesticks utiliza a mensagem que cita a *ultimate* da Jogadora 6 para debochar de sua jogada, por exemplo. Não é possível afirmar, contudo, que esse ato se trata de uma violência por conta de ela ser mulher – apesar de ser uma possibilidade. De maneira geral, nesta partida, não foram percebidas outras transgressões a regras prescritivas ou descritivas, e acreditamos que isso se deve ao fato da Jogadora 6 não ter interagido muito com os colegas de time, passando grande parte da partida na linha do meio, não gerando essas oportunidades.

5.2 Categorização

A etapa de categorização diz respeito à classificação de elementos que constituem em conjuntos. As ocorrências de violências – ou ao menos ocorrências que fornecem indícios de que existiu uma violência – foram categorizadas por diferenciação e, posteriormente, agrupados por analogia. Para realizar essa etapa, lançamos mão de três referenciais teóricos importantes: os procedimentos de exclusão propostos por Foucault (1999c), as formas de *griefing*, trazidas por Foo e Koivisto (2004), Fragoso (2014b) e Consalvo (2007) e os tipos de regras presentes em um jogo (MOSCA, 2011). Buscamos entender se, e como, cada acontecimento apresentado nas unidades de registro se relacionam com estes referenciais - e, posteriormente, se seria possível agrupar estes acontecimentos em denominações determinadas. Iremos apresentar primeiramente sistematizações das 6 partidas em forma de quadros relacionando os conceitos.

Quadro 9 - Categorização da partida 1

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	Terrorblade frequentemente fala com a Jogadora 1 em tom jocoso e se refere a ela no gênero feminino quando ela demonstra habilidade.	Interdição (externo)	Deboche	Não aplicável
(2) Discurso falado	A Jogadora 1 e Undying retrucam constantemente Terrorblade acerca de suas observações.	Oposição entre razão e loucura (externo)	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Quando Terrorblade elogia a Jogadora 1, é sempre no gênero masculino, se referindo a seu personagem Centauro.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Terrorblade assume uma postura irônica e agressiva quando não sabe a resposta à uma pergunta da Jogadora 1.	Interdição (externo).	Deboche	Não aplicável
(2) Discurso falado	Terrorblade apenas elogia a Jogadora 1 e não faz o mesmo com os outros colegas de time que são homens.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Jogadora 1 segue imediatamente os conselhos dos colegas homens.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Nenhum jogador além da Jogadora 1 pergunta sobre itens e habilidades – traço masculino.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(3) Aspectos observados no jogo em si	Nas <i>calls</i> da Jogadora 1, Silencer e Undying a seguem, mas Terrorblade e Arc Warden não.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Deboche	Regras descritivas e prescritivas

Fonte: a autora (2019).

Como pode ser visto no Quadro 9 apresentado, encontramos uma ocorrência de violência simbólica na unidade de registro de escolha de personagens, 7 na de discurso falado e uma nos aspectos observados no jogo em si. Percebemos que nem sempre uma violência pode ser uma forma de *griefing* e as regras do jogo também podem não estar envolvidas em todos os momentos. A escolha de apenas uma personagem feminina, por exemplo, está condicionada principalmente às possibilidades descritivas das regras do jogo; ou seja, do desenvolvimento do jogo em

si e de quais personagens estão disponíveis para os jogadores. Por conta disso, os procedimentos de exclusão são tanto externos quanto internos. A vontade de verdade se manifesta em saberes institucionalizados de práticas de gênero performadas – há uma forma “correta” de ser mulher e múltiplas formas de ser homem em sociedade. Já a disciplina diz respeito às regras existentes na indústria dos jogos, que é tradicionalmente masculina em sua composição e voltada para esse público-alvo, buscando desenvolver figuras aprazíveis a eles. O *griefing* não é aplicável nesse sentido porque não se trata de uma ação de jogador, e sim dos desenvolvedores.

Os procedimentos de exclusão encontrados nos aspectos de discurso falado variam de acordo com a natureza do acontecimento. A interdição aparece em dois momentos envolvendo Terrorblade e a Jogadora 1. Ela se refere às coisas que não podem ser ditas por qualquer pessoa (direito privilegiado). As habilidades da Jogadora 1 intimidam Terrorblade, que utiliza o deboche para zombar dela, assumindo o direito privilegiado: apenas homens teriam a capacidade de jogar daquela forma. Em outro momento, o jogador é irônico e agressivo ao não saber responder uma pergunta que ela faz. Em vez de assumir que não sabe, prefere se esquivar e ser irônico, sugerindo que ela faça a pergunta ao amigo dela que está em jogo, pois ele seria ex-profissional. A pressão do discurso de direito privilegiado aparece nesse momento, pois um jogador do gênero masculino deveria saber a resposta.

A vontade de verdade e disciplina aparecem em outros dois momentos que também envolvem Terrorblade. Ele apenas elogia a Jogadora 1 e nunca faz o mesmo com os colegas de time, assumindo uma postura paternalista: se, conforme os discursos externos e a disciplina, a verdade é que mulheres não poderiam ter a performance que ela tem, os feitos dela são extraordinários e precisam ser elogiados, conforme a visão do jogador. Além disso, sob essa mesma premissa, mesmo sem perceber, todas as vezes que ele faz elogios é sob o nome do Centauro, personagem do gênero masculino escolhido pela Jogadora 1.

Outro ponto interessante nesta categorização é o fato de a própria jogadora duvidar de suas próprias habilidades, fatos que categorizamos nos procedimentos de exclusão de vontade de verdade e autor. Há tanto as pressões externas da sociedade que agem sobre a indecisão e insegurança da Jogadora 1 acerca das suas próprias escolhas, quanto internas, que dizem respeito a ela como indivíduo. O autor e sua individualidade também têm efeito sob a interdição. É possível dizer que há a reprodução de um poder simbólico sobre si mesma, uma manutenção muito sutil da

opressão. Nos aspectos que dizem respeito a esses discursos, não observamos o uso das regras do jogo e em diversos momentos essas ações não se constituem nas definições de *griefing*. O que podemos perceber é que nem sempre ações de violência simbólica estão relacionadas ao uso de regras ou *griefing*.

Em relação aos aspectos observados no jogo em si, classificamos o ato de não seguir as chamadas da jogadora nos procedimentos de exclusão de vontade de verdade, que dizem respeito a quais pessoas podem proferir certos discursos, e de autor. Isso porque 2 colegas de equipe seguem as *calls* e 2 não seguem, demonstrando que a individualidade tem papel importante nesse caso: há jogadores que se deixam influenciar pelo direito privilegiado (externo) enquanto outros não o fazem.

Quadro 10 - Categorização da partida 2

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(1) Escolha dos personagens	Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos.	Interdição (externo), Comentário (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 2 constantemente critica a sua própria habilidade para si e para os colegas de equipe.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	O amigo da Jogadora 2 caçoa de um comentário que ela fez em um fórum.	Interdição (externo).	<i>Trollagem*</i>	Não aplicável
(2) Discurso falado	Jogadora 2 age de forma defensiva dizendo que não fez uma jogada errada no santuário.	Comentário (interno) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	A Jogadora 2 elogia os colegas de equipe e faz comentários externos às situações de jogo, enquanto o restante do time não faz isso (são todos homens).	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(3) Aspectos observados no jogo em si	Lich não acompanha a Jogadora 2 na linha, algo que seria sua função. Ao ser questionado, utiliza mensagens predefinidas de forma irônica como resposta*.	Oposição entre razão e loucura (externo)	Deboche	Regras descritivas e prescritivas
(3) Aspectos observados no jogo em si	Roubo de <i>farm</i> da Jogadora 2 por parte dos jogadores Pangolier e Tiny.	Interdição (externo)	Ganância	Regras descritivas e prescritivas

Fonte: a autora (2019)

No Quadro 10 podemos observar os acontecimentos da segunda partida de Dota 2 analisada, onde há duas ocorrências na unidade de registro de escolha dos personagens, 4 na de discurso falado e 2 nos aspectos observados no jogo em si. Além da escolha de uma personagem feminina apenas na partida, também notamos a diversidade dos corpos de heróis masculinos escolhidos. Os procedimentos de exclusão são estão na linha da interdição, pois tem ligação com os modos de existir dos gêneros em nossa sociedade. Há personagens magros, gordos, monstruosos em profusão em Dota 2, e os jogadores são constantemente expostos a essas diversas

formas: mas isso é mais constante quando são heróis masculinos do que femininos. Outro ponto a se destacar é a presença do procedimento de exclusão do comentário.

Os personagens de Dota 2 foram baseados inicialmente nas opções existentes em Warcraft, pois a primeira versão do jogo se tratava de um *mod* que usava justamente os designs já construídos no jogo. Dota 2 é um comentário de Warcraft, ou seja, um discurso construído em cima de outro texto. Um comentário é produzido a partir de um texto inicial e, por isso, permite que seja dito algo além dele, mas sempre estará atrelado ao fato de que há um texto anterior ao comentário.

Assim como na análise da partida 1, podemos perceber violências simbólicas de gênero auto inferidas pela Jogadora 2. Elas ocorrem tanto por conta de ela constantemente duvidar de suas habilidades e constantemente proferir isso para si e para os colegas de equipe, quanto pelo fato de ela ser a única a elogiar o time e falar sobre assuntos externos aos acontecimentos do jogo. A socialização feminina, conforme apontamos anteriormente é responsável por comportamentos aprendidos – ser mais comunicativa é um deles, por exemplo.

Há aspectos que vêm, portanto, dos procedimentos de exclusão externos de vontade de verdade, que constituem tanto o que é ser mulher, quanto como é ser mulher em um ambiente de games. A Jogadora 2 parece buscar afirmação constante dos colegas de time, ao mesmo tempo que exige muito de si, criticando sua performance. Há, portanto, procedimentos que são inerentes à construção dos papéis de gênero em nossa sociedade e internos, da própria autora e da sua personalidade.

Outra violência simbólica auto inferida ocorre quando ela se defende de uma jogada que nem foi acusada: quando Lich ativa o santuário, ela imediatamente fala que não foi ela a autora de tal ação aponta o colega de time como responsável pela atitude errônea. Sua fala tem dois procedimentos de exclusão detectador: o autor, que diz respeito à sua individualidade e personalidade, e o comentário. O segundo diz respeito ao fato de ela antecipar que seria apontada como culpada - mesmo isso não se concretizando.

Ela produz um discurso provavelmente com base em discursos anteriores, onde ela foi criticada por ações em jogo apenas por ser mulher. Ela também se defende de um discurso de interdição do seu amigo, que caçoa de um comentário que ela fez em um fórum. Inserimos nesse item do quadro um asterisco, pois consideramos que, apesar de não ser uma violência *in-game*, ou seja, relacionada aos acontecimentos do jogo, foi cometida por um colega de equipe.

Nos aspectos observados no jogo em si, encontramos duas formas de *griefing*: o deboche e a ganância. Lich não acompanha a Jogadora 2 na linha, desobedecendo regras prescritivas que indicam que, na posição de Suporte 5, sua principal tarefa é proteger e assegurar o sucesso da fase de linhas do *carry*. Ao ser criticado pela atuação, Lich utiliza das regras descritivas – uso de mensagens pré-programadas – para debochar da reclamação da Jogadora 2. Ao dizer “relaxa, você está indo bem”, percebemos que ele distorce uma mensagem que teria o intuito de ser positiva para algo jocoso. Podemos perceber isso por sermos jogadoras assíduas de Dota 2 e notar que dificilmente essa expressão é utilizada com o fim ao qual ela originalmente foi criada. Ao proferir essa fala, Lich lança mão do procedimento de oposição entre razão e loucura, diminuindo a reclamação da jogadora rejeitando sua reclamação.

Já na outra ocorrência, percebemos que há a predominância do discurso de interdição no ato de *griefing* de ganância. Nesse caso, como consideramos o ato de fazer algo em jogo como uma dimensão discursiva, o roubo de *farm* pode significar que os jogadores estão se considerando mais aptos a acumularem patrimônio que a Jogadora 2 pelo princípio do direito privilegiado. Eles utilizam as regras descritivas do jogo – abater minions para obter ouro é permitido por qualquer jogador – para ferir uma regra prescritiva – a prioridade do *farm* é do *carry*, pois ele depende de itens mais do que os outros.

Quadro 11 - Categorização da partida 3

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos. Não há personagens femininas gordas, enquanto há vários personagens masculinos com essa característica.	Interdição (externo), Comentário (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 3 intencionalmente não utiliza o <i>chat</i> de voz no jogo, se manifestando apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas; seu nome não indica que ela é uma mulher.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	Todos os jogadores se referem aos colegas por pronomes masculinos (inclusive a Jogadora 3), mesmo que os heróis escolhidos sejam mulheres.	Vontade de verdade (externo)	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Um dos adversários que apresenta postura de <i>griefer</i> no jogo tem como nome de usuário um trocadilho com a palavra "masturbação".	Interdição (externo) e Comentário (interno)	Deboche	Não aplicável

Fonte: a autora (2019).

No Quadro 11 que se refere às ocorrências de violência simbólica na partida 3, há uma na escolha de personagens e três no discurso falado. Na primeira unidade notamos que as escolhas dos heróis evidenciaram uma violência simbólica inscrita no design dos personagens. Percebemos que não há personagens femininas antropomorfizadas gordas (realizando uma análise tanto da partida em si quanto entre todas as opções disponíveis para escolha).

No entanto, apenas na partida observada foram escolhidos três personagens masculinos com esse traço. O mecanismo de interdição está, nesse sentido, circunscrito às regras descritivas do jogo, determinando quais corpos tem permissão de existirem na realidade de Dota 2 e quais são abjetos. Assim como na categorização, a diversidade dos corpos também perpassa pela interdição do comentário, pois a criação dos personagens está ligada a outro jogo, Warcraft.

Nas unidades de discurso falado, notamos que, diferentemente das partidas anteriores, a Jogadora 3 não utiliza o *chat* de voz. Ela diz que nunca utiliza esse recurso, mas não justifica sua opção. Apesar disso, verificamos em nosso referencial

teórico uma série de matérias, entrevistas e pesquisas que evidenciam que muitas jogadoras se escondem deliberadamente por trás de identidades masculinas, buscando minimizar ocorrências de violência. Consideramos essa atitude, portanto, como uma violência causada pelo mecanismo de interdição, motivadas pelo ritual da circunstância e do direito privilegiado: se apenas homens são admitidos nesse ambiente e são respeitados, ser mulher, nessas circunstâncias, faz com que não exista o direito privilegiado e, portanto, é melhor assumir o gênero masculino.

Nesse caso, classificamos o uso das regras como descritivas, pois essa violência auto infligida também perpassa pelo uso de *pings* e mensagens predefinidas, presentes nessa camada de código. Apesar de os desenvolvedores criarem estas convenções para facilitar a comunicação *in-game*, ela pode ser utilizada pelas jogadoras para esconder sua própria identidade mais facilmente.

Ainda no que diz respeito a unidade de discurso falado, a segunda ocorrência tem ligação com o procedimento de exclusão de vontade de verdade, pois, o fato de os jogadores se referirem aos colegas no gênero masculino não é apenas ligado ao fato de haver mais homens jogando de maneira geral. É também por conta da própria normativa da língua portuguesa, uma construção de saber e verdade que tem como base o pronome masculino como o padrão.

Em relação à terceira ocorrência, apesar de não ser uma violência cometida diretamente contra a Jogadora 3, teve impacto sobre ela. Pudge, herói adversário, tem como nome um trocadilho entre um jogador profissional de Dota 2 e a palavra “masturbação”. A jogadora se mostra irritada com o nome, e isso nos fez observar com mais atenção o próprio jogador. Pudge cometeu atos de *trollagem* e *griefing* durante a partida inteira, conforme descrevemos na unidade de registro de aspectos observados no jogo em si.

Apesar disso, suas ações não foram consideradas nessa etapa de categorização, pois não é possível saber se ele realizou essas ações por haver uma mulher no seu time ou se a presença da Jogadora 3 teve alguma interferência na atuação do jogador. No entanto, suas ações descritas oferecem um contexto importante para embasar a terceira ocorrência na unidade de registro do discurso falado.

Quadro 12 - Categorização da partida 4

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Escolha de 3 personagens femininas entre os 10 jogadores na partida. Pelo menos 2 são sexualizadas e normatizadas.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	Jhin, amigo da Jogadora 4 tem um comportamento condescendente com a jogadora apesar de seus erros por falta de atenção.	Autor (interno)	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	A Jogadora 4 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas

Fonte: a autora (2019).

A partida 4 conta com menos ocorrências em relação às anteriores. Foi encontrada uma ocorrência na escolha dos personagens e 2 no discurso falado. Assim como nas demais partidas, a escolha dos personagens evidencia a violência simbólica circunscrita ao design do jogo. Além de serem minoria nas escolhas dos jogadores (3 de 10 campeões no time são mulheres), há a presença evidente de sexualização, especialmente em Sivir e Janna. As *skins* também contribuem para evidenciar as características sensuais das personagens.

Os procedimentos de exclusão, portanto, são os mesmos da primeira categorização: se voltam para os aspectos da imagem da mulher na sociedade de maneira geral (vontade de verdade) e para os aspectos de mercado e público-alvo (disciplina). Trouxemos como exemplo a criação da campeã Taliyah, que foi alvo de críticas dos jogadores por não estar em conformidade com os padrões femininos impostos culturalmente.

Notamos que, apesar de ser muito sutil, Jhin tem um comportamento condescendente com os erros da Jogadora 4, que aparenta não estar prestando muita atenção no jogo de maneira geral, dando mais atenção à sua audiência na *stream*. Apesar de ser difícil definir como uma violência simbólica de gênero por conta de vários fatores, é inegável que o comportamento ocorre - e podemos atribuí-lo, nesse momento, às particularidades do autor do discurso. Assim como na partida 3, percebemos que a Jogadora 4 não revela em nenhum momento ser mulher para os demais colegas de equipe. Ela utiliza frequentemente as ferramentas predefinidas do

jogo (possibilidades descritivas do jogo) para se comunicar com o time, anulando sua identidade como jogadora. O procedimento de exclusão, portanto, é o mesmo da categorização anterior da mesma natureza: a interdição.

Quadro 13 - Categorização da partida 5

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	Interdição (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 5 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 5 constantemente critica a sua própria habilidade para si.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Jogadora 5 se refere à personagem Lux como “piranha”.	Vontade de verdade (externo).	Não aplicável	Não aplicável

Fonte: a autora (2019).

Na partida 5 foram encontradas quatro ocorrências de violência simbólica. A primeira diz respeito à escolha dos personagens, enquanto as outras duas estão nas unidades de registro do discurso falado. Novamente foi possível perceber como as campeãs femininas em League of Legends tem sua aparência normatizada e atendendo aos requisitos sociais tradicionais do que é “ser mulher” em nossa cultura. Mulheres caucasianas, magras, mas voluptuosas, jovens e muito semelhantes entre si figuram na maior parte das personagens escolhidas. Já os personagens masculinos vêm em diferentes formas, tamanhos e idades. O mecanismo de interdição novamente dita quais significados podem circular e quais não podem, regidos pela norma de disciplina, ou seja, dos pretextos da indústria dos jogos.

Novamente, se manifesta a ocorrência relacionada a omitir a identidade como mulher no jogo, incluindo o uso das possibilidades circunscritas às regras descritivas: *pings* e mensagens predefinidas. Além disso, a Jogadora 5 também faz críticas às suas habilidades em jogo, mas não externaliza o fato aos colegas de equipe. Enquanto ela joga com a campeã Katarina, apesar de afirmar estar jogando de maneira insuficiente, ela sempre justifica por estar aprendendo. No entanto, ao ser abatida pela

personagem Lux diversas vezes, a jogadora demonstra frustração maior, pois essa campeã é muito familiar para ela – nesse caso, conhecendo as habilidades do personagem, ela considera que deveria estar contra-atacando melhor. As pressões para ser uma boa jogadora podem advir tanto de traços da personalidade da própria *streamer* quanto da pressão externa, aqui definida pelo mecanismo de exclusão da vontade de verdade.

Outro ponto interessante nesta categorização é o fato de a Jogadora 5 reproduzir um discurso opressor justamente ao perder sua paciência após ser abatida tantas vezes por Lux. Ela xinga a personagem de “piranha”, expressão da língua portuguesa utilizada para se referir a mulheres que tem diversos parceiros (entre outras variações). É fato que esse discurso faz parte da vontade de verdade, pois faz parte de saberes legitimados e apoiados pelas instituições. Valores conservadores proferidos por instituições religiosas e partidos políticos, por exemplo, reforçam o fato de que mulheres deveriam se manter castas e puras e se “valorizarem” perante homens e sociedade em geral, por exemplo. Como dissertamos anteriormente, é possível que esse discurso estivesse introjetado na Jogadora 5 de maneira que ela nem percebeu estar reforçando essa vontade de verdade.

Quadro 14 - Categorização da partida 6

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada por conta de sua <i>skin</i> .	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(1) Escolha dos personagens	Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	Interdição (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(1) Escolha dos personagens	Pela interpretação da Jogadora 6, sua escolha de personagem não condiz com sua identidade de gênero.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno)	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Piada do caçador buscando constranger o atirador e a Jogadora 6 sugerindo uma prática atribuída à homossexualidade masculina.	Interdição (externo) e Vontade de verdade (externo)	Deboche	Não aplicável
(2) Discurso falado	Colegas de time da Jogadora 6 se referem a ela no masculino, pelo personagem Zed mesmo que seu nome seja feminino.	Interdição (externo)	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	A Jogadora 6 fala muito em sua <i>stream</i> sobre as jogadas, mas não transfere as discussões no <i>chat</i> do jogo. Em vez disso, utiliza comandos e mensagens predefinidas.	Interdição (externo) e Autor (interno)	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	Jogadora 6 utiliza uma série de xingamentos que reforçam discursos construídos na sociedade patriarcal.	Vontade de verdade (externo)	Não aplicável	Não aplicável

Fonte: a autora (2019)

Na partida 6, encontramos três ocorrências relacionadas à escolha das personagens e quatro relacionadas ao discurso falado. Na primeira unidade de registro, percebemos uma constante no que diz respeito à quantidade de personagens femininas escolhidas e à diversidade dos corpos apresentados. Em League of Legends, as *skins* trazem muitas modificações nas aparências dos campeões e isso fica evidente na escolha de Kayle nesta partida. A *skin* escolhida troca a armadura completa com elmo por trajes mais curtos e reveladores – inclusive revelando que ela é muito parecida com as demais campeãs apresentadas até o momento. Quando às

duas primeiras ocorrências do Quadro 14, os procedimentos de exclusão e uso das regras permanecem os mesmos dos anteriores.

A terceira ocorrência de escolha de personagens é diferente das demais, pois apresenta a percepção da Jogadora 6 sobre sua opção por Zed na partida. Ela afirma que a alternativa desse campeão não condiz com sua identidade de gênero, e sim com a de um homem “hétero top”, se referindo a indivíduos do gênero masculino que performam um ideal social pré-determinado. Sua observação evidencia procedimentos de exclusão como a vontade de verdade – há uma forma legítima de performar a masculinidade e, conseqüentemente, isso se estende para League of Legends – e o de autor, pois diz respeito à individualidade da Jogadora 6.

Em relação à unidade de registro do discurso falado, podemos perceber que a primeira ocorrência diz respeito a uma ação de *griefing* que pode ser considerada como deboche. O caçador do jogo decide fazer uma brincadeira visando ridicularizar a si mesmo e constranger os demais colegas de time na etapa de pré-partida. Ele o faz por meio da oferta de uma prática atribuída comumente a homens homossexuais para o atirador do time. Ao se opor ao beijo oferecido pela Jogadora 6, ele tenta reforçar a vontade de verdade da patologização da homossexualidade. A heteronormatividade é uma construção de conhecimento apoiada pelas instituições e responsável por regular práticas identitárias e sexuais. Ao proferir algo que deveria ser proibido (tabu do objeto), o caçador profere um discurso de interdição.

Na outra ocorrência, os jogadores se referem à *streamer* no masculino: algo que já ocorreu em outras *streams*. No entanto, neste caso ela tem um nome feminino, o que sugere que o nome não foi o suficiente para ultrapassar o procedimento de exclusão de interdição – acreditamos que isso se deve pela jogadora estar em um elo mais alto, situação semelhante à análise da partida 1. Como nas partidas anteriores, a Jogadora 6 também busca utilizar os recursos definidos no *software* para evitar chamar muita atenção – talvez para sua identidade como mulher, inclusive -, discutindo com os colegas de equipe por meio de mensagens predefinidas e comandos como o *ping* sendo usado repetidas vezes. Também, com uma atitude semelhante à Jogadora 5, mas com mais frequência, a Jogadora 6 profere discursos sob o procedimento de exclusão da vontade de verdade. Ao xingar (ainda que apenas para si e para sua audiência na *stream*) os colegas de equipe com expressões que reforçam construções de gênero, a Jogadora 6 contribui para a manutenção do poder simbólico vigente.

Conforme apontamos na construção do conceito de poder anteriormente, um dos principais aspectos que assumimos é o fato de ele ser sempre relacional. De acordo com Lukes (2005), o poder se refere à habilidade ou capacidade de um ou mais agentes, que pode ou não ser exercida sobre os outros. Está relacionado à disposição, pois compreende uma conjunção de afirmações condicionais ou hipotéticas que especificam o que pode ocorrer sob uma gama de circunstâncias, ou seja, *se e quando* o poder é exercido. Outro ponto importante é a conceituação do autor sobre o poder como uma capacidade, que pertence a agentes que podem ser individuais ou coletivos. Eles podem ser de vários tipos: Estados, instituições, alianças, movimentos sociais, entre outros.

Em nossa classificação, é possível perceber que nem sempre os jogadores homens são os autores diretos das violências. Buscamos detectar, dentro das 6 partidas analisadas, quais ocorrências teriam os jogadores homens como agentes diretos durante as partidas (não contamos, nesse caso, as ocorrências no período de pré-partida). Uma das hipóteses que traçamos dizia respeito ao fato de violências explícitas acontecerem mais quando o desempenho é ruim, enquanto formas mais sutis seriam empregadas em uma situação contrária. Nesse sentido, estabelecemos duas subcategorias: o nível de habilidade apresentado por sua medalha (Dota 2) ou elo (League of Legends) e o desempenho na partida em si. Buscamos observar também se essas jogadoras se manifestaram como mulher de alguma forma durante as partidas, de forma a cruzar todos esses dados. O quadro 15 a seguir apresenta o comparativo entre as ocorrências nas partidas.

Quadro 15 - Comparativo entre os perfis das jogadoras

Jogadora	Se manifestou de alguma forma como mulher?	Nível de habilidade	Desempenho na partida	Número de ocorrências diretamente exercidas pelos colegas de equipe
1	Sim	Muito alto	Muito bom	5
2	Sim	Alto	Médio	2
3	Não	Alto	Médio	1*
4	Não	Média	Muito bom	1
5	Não	Alta	Ruim	0
6	Sim	Alta	Ruim	1

Fonte: a autora (2019).

Na primeira partida analisada, percebemos que a jogadora se manifesta como mulher desde o início falando pelo *chat*. Suas habilidades são altas e o desempenho

na partida também foi muito bom. Dentro das ocorrências, percebemos cinco que tem como agentes do exercício do poder jogadores homens. Nesse caso, o que percebemos em comum é o fato de a jogadora ter uma boa performance ser o motivo das violências. No quadro 16 a seguir podemos ver a síntese das ocorrências que tem homens como agentes:

Quadro 16 - Síntese das violências com agentes homens na partida 1

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
(2) Discurso falado	Terrorblade frequentemente fala com a Jogadora 1 em tom jocoso e se refere a ela no gênero feminino quando ela demonstra habilidade.	Interdição (externo)	Deboche	Não aplicável
(2) Discurso falado	Quando Terrorblade elogia a Jogadora 1, é sempre no gênero masculino, se referindo a seu personagem Centauro.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(2) Discurso falado	Terrorblade assume uma postura irônica e agressiva quando não sabe a resposta à uma pergunta da Jogadora 1.	Interdição (externo).	Deboche	Não aplicável
(2) Discurso falado	Terrorblade apenas elogia a Jogadora 1 e não faz o mesmo com os outros colegas de time que são homens.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Não aplicável
(3) Aspectos observados no jogo em si	Nas <i>calls</i> da Jogadora 1, Silencer e Undying a seguem, mas Terrorblade e Arc Warden não.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Deboche	Regras descritivas

Fonte: a autora (2019).

Notamos que o deboche foi a forma de *griefing* mais corriqueira, e que as regras descritivas foram utilizadas em uma das ocorrências. Ao contrário do que imaginamos nas hipóteses, o fato de a Jogadora 1 ter uma boa performance a tornou algo mais vulnerável para a violência, pois Terrorblade, principalmente, sentiu como se estivesse ocorrendo um desequilíbrio no poder, sendo necessário recorrer para comportamentos de violência. Resgatando o que escreveu Lukes (2006), quando há um conflito entre interesses, especialmente de sujeitos em situação assimétrica, por vezes os detentores da capacidade de dominação podem utilizar o recurso da violência (nesse caso simbólica por estar inscrita na esfera do discurso) para assegurar a condescendência dos subordinados. É importante notar, contudo, que

nesse caso a Jogadora 1 e seu amigo também utilizam a violência simbólica para contra-atacar as violências cometidas por Terrorblade. Arendt (1970) já apontava que grupos dominados também podem utilizar esse recurso para buscar o poder, ou pelo menos para escapar da situação de submissão - situação que ocorre neste caso.

No caso da Jogadora 2, notamos que as duas ocorrências se encontram na unidade de registro dos aspectos observados no jogo em si. Na primeira, Lich não acompanha a jogadora na linha de baixo e utiliza mensagens predefinidas para minimizar sua reclamação, fazendo uso das regras descritivas e prescritivas. Já a segunda diz respeito ao roubo de *farm* por parte de dois colegas de equipe, que indica o desrespeito às regras prescritivas. No primeiro, é cometido o *griefing* relacionado ao deboche. No segundo, da ganância. A Jogadora 2, apesar de apresentar alta classificação, não performa excepcionalmente no jogo. Ela se manifesta como mulher e, inclusive, é reconhecida pelos jogadores - mas a ocorrência de casos de violência é menor que na primeira partida analisada.

A Jogadora 3 não se manifesta como mulher em nenhum momento, e encontramos apenas uma ocorrência de violência simbólica exercida por jogadores que é menos evidente do que as anteriores. O fato de todos se tratarem por pronomes masculinos, pressupondo que todo o time é composto por homens, é classificado como uma violência simbólica, mas não é dirigida especificamente à *streamer*. O mesmo ocorre no caso da Jogadora 6, mas seu nome é evidentemente feminino. Apesar disso, os colegas de equipe se referem a ela pelo personagem. É possível que eles não tenham percebido que ela é uma mulher ou sequer considerado esse fato, como apontamos anteriormente, o que torna essa ocorrência diferente da anterior.

Na partida da Jogadora 4, encontramos uma ocorrência de violência simbólica cujo agente era o próprio amigo da jogadora, ao performar um comportamento condescendente apesar dos erros por falta de atenção da *streamer*. Como ela não se manifestou como mulher no jogo, é interessante observar que o autor da ocorrência foi o único que estava ciente desse fato. Na partida 5 não foram encontradas violências dessa natureza. Acreditamos que isso se deve ao fato principalmente de a jogadora não se manifestar como mulher, mas também por sua posição na linha. A linha do meio não interage tão intensamente na fase de linhas com os demais colegas de time e, como o jogo terminou precocemente, ela não esteve em evidência.

Assim, contrariando a hipótese apresentada, o maior número de ocorrências de violências simbólicas apareceu quando a performance da jogadora era boa.

Quanto melhor a jogadora performou e quanto maior era o nível de habilidade, mais situações dessa natureza foram computadas. Outro ponto importante foi o fato de elas se declararem mulheres pois, na situação da Jogadora 4 em que ela performa bem, há menos ocorrências do que no caso da Jogadora 1. O *chat* de voz presente em Dota 2 também torna as mulheres mais vulneráveis quando elas o utilizam. Em League of Legends, não é possível se comunicar por voz com pessoas que não estão no grupo privado do jogador, sendo, portanto, mais difícil a identificação da presença do gênero feminino nas partidas.

Conforme os procedimentos metodológicos apresentados, foram criadas categorias por diferenciação, representadas pelos tipos de unidades de registro contabilizadas. Na etapa de analogia, agrupamos as ocorrências em categorias que dizem respeito ao autor do discurso de violência, ou seja, a origem das tomadas de decisão. Como Lukes (2005) apresentou anteriormente, o poder é uma capacidade que pode ser exercida ou não, mas é sempre relacional. No entanto, o que percebemos é que o autor do discurso nem sempre é o ator do exercício do poder. Exemplificamos isso quando as jogadoras proferiram discursos que reforçam as normas vigentes do poder patriarcal. Elas não são beneficiadas por isso, mas reproduzem uma violência simbólica como parte de apoio inconsciente às estruturas de poder.

Bourdieu (2005) aponta que as “estruturas estruturantes” (mito, língua, arte, ciência) tem o potencial de dar corpo a uma realidade por meio das formas simbólicas, estruturando-a de uma maneira que apenas pode ser socialmente determinada. Estas formatam as “estruturas estruturadas” (a comunicação, a língua, os discursos, a cultura), que são responsáveis pela manutenção ou modificação das “estruturas estruturantes”. Os discursos proferidos pelas jogadoras fazem parte justamente da dimensão estruturada, e determinam a ordem social e a integração moral. O poder simbólico é justamente tão poderoso por estar engendrado no nosso vocabulário e discurso, atuando na manutenção da ordem social, evitando que se desvirtue do que é consenso determinado pelas estruturas estruturantes e estruturadas.

Por conta disso, criamos categorias relacionadas às violências simbólicas cujos autores fazem parte da estrutura de poder vigente (relacionado aos desenvolvedores e jogadores, portanto, diretas) e outra cujas autoras estão sofrendo efeito de outros atores (nesses casos, formas simbólicas consolidadas pelas estruturas estruturantes e estruturadas, ou seja, indiretas). O quadro 17 a seguir

agrupa e sumariza as ocorrências nas 6 partidas nessas duas grandes categorias: violência simbólica direta e violência simbólica indireta. Em cada ocorrência, também consta o número referente à unidade de registro a qual ela pertence: 1) escolha dos personagens, 2) discurso falado e 3) aspectos observados no jogo em si:

Quadro 17 - Violência simbólica direta e indireta

Jogadora	Violência simbólica direta	Violência simbólica indireta
1	(1) Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	(2) Jogadora 1 segue imediatamente os conselhos dos colegas homens.
	(2) Terrorblade frequentemente fala com a Jogadora 1 em tom jocoso e se refere a ela no gênero feminino quando ela demonstra habilidade.	(2) Nenhum jogador além da Jogadora 1 pergunta sobre itens e habilidades – traço masculino.
	(2) A Jogadora 1 e Undying retrucam constantemente Terrorblade acerca de suas observações.	
	(2) Quando Terrorblade elogia a Jogadora 1, é sempre no gênero masculino, se referindo a seu personagem Centauro.	
	(2) Terrorblade assume uma postura irônica e agressiva quando não sabe a resposta à uma pergunta da Jogadora 1.	
	(2) Terrorblade apenas elogia a Jogadora 1 e não faz o mesmo com os outros colegas de time que são homens.	
	(3) Nas calls da Jogadora 1, Silencer e Undying a seguem, mas Terrorblade e Arc Warden não.	
2	(1) Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	(2) A Jogadora 2 constantemente critica a sua própria habilidade para si e para os colegas de equipe.
	(1) Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos.	(2) Jogadora 2 age de forma defensiva dizendo que não fez uma jogada errada no santuário.
	(2) O amigo da Jogadora 2 caçoa de um comentário que ela fez em um fórum.	(2) A Jogadora 2 elogia os colegas de equipe e faz comentários externos às situações de jogo, enquanto o restante do time não faz isso (são todos homens).
	(3) Lich não acompanha a Jogadora 2 na linha, algo que seria sua função. Ao ser questionado, utiliza mensagens predefinidas de forma irônica como resposta*.	
	(3) Roubo de <i>farm</i> da Jogadora 2 por parte dos jogadores Pangolier e Tiny.	

3	(1) Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos. Não há personagens femininas gordas, enquanto há vários personagens masculinos com essa característica.	(2) A Jogadora 3 intencionalmente não utiliza o <i>chat</i> de voz no jogo, se manifestando apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas; seu nome não indica que ela é uma mulher.
	(2) Todos os jogadores se referem aos colegas por pronomes masculinos (inclusive a Jogadora 3), mesmo que os heróis escolhidos sejam mulheres.	
	(2) Um dos adversários que apresenta postura de griecer no jogo tem como nome de usuário um trocadilho com a palavra “masturbação”.	
4	(1) Escolha de 3 personagens femininas entre os 10 jogadores na partida. Pelo menos 2 são sexualizadas e normatizadas.	(2) A Jogadora 4 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.
	(2) Jhin, amigo da Jogadora 4 tem um comportamento condescendente com a jogadora apesar de seus erros por falta de atenção.	
5	(1) Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	(2) A Jogadora 5 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.
		(2) A Jogadora 5 constantemente critica a sua própria habilidade para si.
		(2) Jogadora 5 se refere à personagem Lux como “piranha”.
6	(1) Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada por conta de sua <i>skin</i> .	(1) Pela interpretação da Jogadora 6, sua escolha de personagem não condiz com sua identidade de gênero.
	(2) Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	(2) A Jogadora 6 fala muito em sua <i>stream</i> sobre as jogadas, mas não transfere as discussões no <i>chat</i> do jogo. Em vez disso, utiliza comandos e mensagens predefinidas.
	(2) Piada do caçador buscando constranger o atirador e a Jogadora 6 sugerindo uma prática atribuída à homossexualidade masculina.	(2) Jogadora 6 utiliza uma série de xingamentos que reforçam discursos construídos na sociedade patriarcal.
	(2) Colegas de time da Jogadora 6 se referem a ela no masculino, pelo personagem Zed mesmo que seu nome seja feminino.	

Fonte: a autora (2019)

Para compreender como se dá a violência simbólica de gênero nos jogos, portanto, é imprescindível busca identificar quais são os atores envolvidos. Notamos que a violência simbólica não reside apenas nos atos dos jogadores homens envolvidos nas partidas, mas também no design dos personagens e das regras do

jogo. Além disso, as próprias jogadoras apresentam comportamentos que, de fato, se constituem em violências simbólicas auto infligidas – fruto de reproduções de estruturas estruturantes e estratégias de “sobrevivência” entre os jogadores homens.

Entendemos, portanto, que a violência simbólica de gênero em League of Legends e Dota 2 tem múltiplos atores envolvidos, trazendo uma complexa relação de exercício do poder. No entanto, em todas elas observamos a manifestação das formas simbólicas inscritas na linguagem. Conforme Žižek (2008), a linguagem é o material bruto da violência, o seu meio e o seu ponto de origem. Na próxima etapa, iremos nos debruçar nas ocorrências que tem relação direta com o uso das regras do jogo como forma de violência simbólica, observando como a linguagem do *software*, ou seja, as regras descritivas, se relacionam com os limites humanos nas regras prescritivas, constituindo o conceito de violência de jogabilidade-discursiva.

5.3 Violência de jogabilidade-discursiva

Ao longo desta Tese, desenvolvemos, além da definição de poder e violência simbólica, a conceituação de jogos digitais e suas regras, bem como atos tóxicos in-game denominados como *griefing*. Acreditamos que a violência nos games não se manifesta apenas na linguagem verbal, mas também por meio das regras e limites do jogo, estabelecendo também um comportamento que denominamos de violência de jogabilidade-discursiva. Neste subcapítulo, construímos o conceito com base tanto no arcabouço teórico quanto nas evidências empíricas.

Conforme apontamos na etapa de categorização, algumas ocorrências de violência simbólica contavam também com o uso das regras do jogo, fossem elas descritivas ou prescritivas. Para resgate, trazemos as situações das seis partidas compiladas no quadro 18 a seguir.

Quadro 18 - Ocorrências de violência por meio da manipulação das regras do computador

Unidade de registro	Ocorrência	Procedimentos de exclusão	Formas de <i>griefing</i>	Regras do jogo
Partida 1				
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(3) Aspectos observados no jogo em si	Nas <i>calls</i> da Jogadora 1, Silencer e Undying a seguem, mas Terrorblade e Arc Warden não.	Vontade de verdade (externo) e Autor (interno).	Deboche	Regras descritivas e prescritivas
Partida 2				
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(1) Escolha dos personagens	Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos.	Interdição (externo), Comentário (interno).	Não aplicável	Descritivas
(3) Aspectos observados no jogo em si	Lich não acompanha a Jogadora 2 na linha, algo que seria sua função. Ao ser questionado, utiliza mensagens predefinidas de forma irônica como resposta*.	Oposição entre razão e loucura (externo)	Deboche	Regras descritivas e prescritivas
(3) Aspectos observados no jogo em si	Roubo de <i>farm</i> da Jogadora 2 por parte dos jogadores Pangolier e Tiny.	Interdição (externo)	Ganância	Regras descritivas e prescritivas
Partida 3				
(1) Escolha dos personagens	Diversidade dos corpos de personagens masculinos em relação a personagens femininos. Não há personagens femininas gordas, enquanto há vários personagens masculinos com essa característica.	Interdição (externo), Comentário (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 3 intencionalmente não utiliza o <i>chat</i> de voz no jogo, se manifestando apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas; seu nome não indica que ela é uma mulher.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas
Partida 4				
(1) Escolha dos personagens	Escolha de 3 personagens femininas entre os 10 jogadores na partida. Pelo menos 2 são sexualizadas e normatizadas.	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 4 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas
Partida 5				
(1) Escolha dos personagens	Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	Interdição (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 5 tem nome masculino e não se manifesta no <i>chat</i> do jogo, apenas por meio de <i>pings</i> e mensagens predefinidas.	Interdição (externo)	Não aplicável	Descritivas
Partida 6				
(1) Escolha dos personagens	Escolha de apenas uma personagem feminina entre os 10 integrantes da equipe. Esta personagem é sexualizada e normatizada por conta de sua <i>skin</i> .	Vontade de verdade (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(1) Escolha dos personagens	Maior diversidade dos corpos dos personagens masculinos em relação às femininas escolhidas na partida.	Interdição (externo) e Disciplina (interno).	Não aplicável	Descritivas
(2) Discurso falado	A Jogadora 6 fala muito em sua <i>stream</i> sobre as jogadas, mas não transfere as discussões no <i>chat</i> do jogo. Em vez disso, utiliza comandos e mensagens predefinidas.	Interdição (externo) e Autor (interno)	Não aplicável	Descritivas

Fonte: a autora (2019)

Observamos que a violência com base no uso das regras descritivas e prescritivas ocorreu com três características principais distintas. A primeira diz respeito à esfera do design do jogo (unidade de registro 1, escolha dos personagens), e se manifestou na criação dos personagens jogáveis tanto em Dota 2 quanto em League of Legends. Apesar de não conter nenhuma forma de *griefing* por não envolver os jogadores, essa construção discursiva tem base no uso das regras descritivas do jogo, ou seja, que ditam as possibilidades ontológicas dele. Como tratamos na categorização anterior, trata-se de uma violência simbólica direta, pois diz respeito às escolhas feitas pela Valve e pela Riot, empresas responsáveis pelos jogos analisados.

Mosca (2014) resgata a teorização de Searle (1995) sobre objetos sociais para compreender a importância do sujeito no jogo. De acordo com Searle, vemos a realidade sob a lente do que é socialmente definido, ou seja, apreendemos os objetos a partir da função que eles possuem. Essa realidade social é invisível para nós, pois é a base do nosso aprendizado. Com base em Bourdieu (2002; 2005) e Žižek (2008), a linguagem é o elemento fundamental para a construção de uma realidade social, tendo importante papel na manutenção do poder, pois define, entre outras coisas, o que é sujeito e o que é objeto e produz o saber. Logo, os objetos sociais são construídos também por meio da linguagem, e estão inscritos em uma dinâmica de poder. Jogos são objetos sociais, mas dependem da atribuição de uma função fictícia (MOSCA, 2019), ou seja, é preciso que se “encene uma crença” (MCGONIGAL, 2004; FRAGOSO, 2014a), para que as regras possam valer.

Percebemos em diversos momentos que ser o herói ou campeão em jogo fez com que os jogadores realizassem essa encenação da crença. Na primeira partida, por exemplo, Terrorblade elogia a Jogadora 1 se referindo a seu personagem, Centauro. A Jogadora 5, em dado momento xinga a sua oponente Lux como “piranha”, mesmo sem saber se o usuário por trás da personagem era homem ou mulher, assumindo que estava de fato jogando contra a campeã Lux. Na sexta partida notamos que os colegas de time da jogadora se referem a ela pelo personagem Zed, mesmo que seu nome seja feminino. Ou seja, é notável que a existência dos personagens interfere na encenação da crença e nas próprias relações entre os jogadores e o poder simbólico.

Os jogadores agem sob as restrições do hardware e do *software* mesmo sem perceber. A realidade do jogo, por se tratar de um objeto construído sob a realidade social, como concebe Searle (1995), se torna invisível a ponto que não se conteste o

fato de haver mais personagens masculinas do que femininas e que suas representações sejam tão díspares. O problema se agrava em *League of Legends*, onde nem todos os campeões estão disponíveis, sendo necessário que os jogadores os adquiram, o que faz com que eles escolham apenas os que são mais apazíveis (excluindo então diversas possibilidades de existência). Dessa maneira, mesmo que a aparência dos personagens não seja uma mecânica em si, a presença deles pode interferir nas ações dos jogadores tanto no âmbito verbal/falado, quanto nas próprias formas de jogar.

Logo, os atores responsáveis pela violência nesse caso são os próprios designers do jogo que, por meio da construção da realidade ontológica do jogo, fornecem opções limitadas às crenças e aos procedimentos de exclusão da estrutura de poder vigente. Mesmo que não se possa generalizar os motivos pelos quais os jogadores escolhem seus personagens para jogar (aparência, utilidade, maestria, ou até outros fatores e estes combinados), foi evidenciado em nossa análise que a presença dos personagens pode influenciar no comportamento dos jogadores. É possível que se encontre essa violência de jogabilidade-discursiva também na narrativa dos jogos, mas este não era o foco nesta Tese – e não é o foco nos jogos do gênero RTS, que prioriza a competição. Essa afirmação se sustenta a partir do subcapítulo 2.5.2, onde foram mapeadas as pesquisas relacionadas aos discursos pré-concebidos nos games. Esta área de investigação é inclusive a que tem mais material disponível e mais tradição – há pesquisas desde 1997. A construção de jogos que desvalorizam a mulher e que contam com aspectos violentos configuram-se também em uma forma de violência simbólica. O discurso dos *games* passa a ser um reforço às normas de gênero predominantes, ao mesmo tempo em que sua produção é influenciada por essas mesmas normas.

Outro ponto importante a se considerar é a própria ação dos desenvolvedores de *Dota 2* e *League of Legends*. Enquanto a Valve (*Dota 2*) conseguiu se manter longe de polêmicas relacionadas à sua equipe de criação do jogo, a Riot (*League of Legends*) esteve envolvida em uma série de escândalos de assédio e sexismo no ambiente de trabalho. Em 2018, mulheres que trabalham ou trabalhavam na empresa entraram com uma ação coletiva contra a desenvolvedora trazendo uma série de acusações. Entre elas, violações do Ato de Pagamento Equivalente da Califórnia (onde elas estariam recebendo menos para cumprir as mesmas funções que seus colegas do gênero masculino), discriminação e assédio por parte de colegas e

superiores¹²⁰. Em 2019, a Riot fez um acordo para pagar 10 milhões de dólares no total para as funcionárias que atuaram nos últimos 5 anos na empresa¹²¹. Assim, é importante notar que o próprio contexto das relações trabalhistas nas empresas acaba por refletir decisões tomadas no design do jogo em si.

A segunda esfera de violência de jogabilidade-discursiva encontrada na análise das partidas diz respeito às atitudes dos jogadores contra as *streamers*. Essas ocorrências foram observadas na unidade de registro 3, de aspectos observados no jogo em si. Notamos que os atos dos jogadores sempre vinham acompanhados de alguma forma de *griefing*. Nas partidas analisadas, encontramos tanto a ganância quanto o deboche. Sicart (2014) aponta que nem sempre a atividade de jogo é algo benéfico, o caos é uma das forças que entra nesta equação. O jogo pode – e normalmente gera – uma série de frustrações nos jogadores, mas não é por isso que ele entra em colapso. Na partida 2, por exemplo, mesmo que Pangolier e Tiny tenham roubado o *farm* da Jogadora 2 que precisava mais do que eles do acúmulo de patrimônio, ela continua jogando – ainda que tenha protestado e se mostrado visivelmente frustrada.

Um ponto muito importante desta violência simbólico-discursiva é a dificuldade de atribuir as jogadas e manipulação das regras a um ato diretamente relacionado ao fato de as jogadoras serem mulheres. Por nossa experiência em ambos os jogos, muitos atos que vão contra o que é definido nas regras prescritivas ocorrem independente do gênero. Ao longo da análise da unidade de contexto das partidas, detectamos ações de *griefing* por parte dos jogadores que não necessariamente se configuram em violência simbólico-discursiva. Isso porque ela precisa ser relacional, ou seja, que existam forças em disposição, uma tentando manter o poder e outra buscando sua potência como objeto (LUKES, 2005; ŽIŽEK, 2008).

Na partida 3, por exemplo, percebemos que Pudge age em alguns momentos demonstra ser um *griever*. Ele escolhe um herói que não é adequado para a posição que ele definiu e deliberadamente corre para seus inimigos para que eles o abatam. No entanto, não podemos afirmar que ele agiu desta forma por haver uma mulher no time, pois faltam estas evidências. Já na partida 4, Fizz e Kha'zix, que aparentemente

¹²⁰ Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4963291/apos-denuncias-de-sexismo-riot-esta-sendo-processada-por-discriminacao-de-genero> Acesso em 07 fev. 2020.

¹²¹ Disponível em: <<https://www.latimes.com/business/technology/story/2019-12-02/riot-games-gender-discrimination-settlement>> Acesso em 07 fev. 2020.

são amigos, começam a provocar os adversários de propósito, tanto falando no *chat* geral quanto renunciando a objetivos e atrasando a vitória do próprio time para abater os inimigos e conseguir mais patrimônio. Notamos, contudo, que o comportamento deles não tem relação alguma com as mulheres presentes na partida, e sim, partem de um sentimento de competição e “zoeira” entre os colegas de equipe. Por fim, na partida 5 a própria jogadora analisada comete um ato de ganância contra Caytlin, colega de equipe e Atiradora, quando rouba o *farm* dela deliberadamente – inclusive dizendo que iria fazer isso em sua *stream*. Percebemos que sua motivação não teve ligação com a personagem, e sim com o fato de querer acumular mais patrimônio em detrimento do funcionamento do time.

Assim, o que notamos foi a ocorrência desse tipo de violência principalmente quando as jogadoras se expuseram mais – ou seja, falaram no jogo e ativamente participaram dando sugestões e conversando com os colegas de equipe. Isso ocorreu em Dota 2 e não em League of Legends, o que reforça nossa hipótese, pois o segundo jogo não tem *chat* de voz aberto (apenas quando os jogadores já estão previamente em grupo). Quanto mais elas demonstraram buscar espaço, mais formas de violência foram detectadas contra elas (violência simbólica direta). A detecção dessa forma de violência de jogabilidade-discursiva, contudo, precisa ser realizada com cautela, analisando o contexto da partida como um todo, para que não se estabeleça levemente que qualquer jogada contra as regras prescritivas do jogo seja uma violência de gênero.

Nessa forma de manipulação das regras também é importante levar em conta a relação entre a ética dos jogadores e a ética dos computadores. De acordo com Galloway (2015), os computadores possuem uma ética própria, e sua programação é baseada em cálculos. A ética dos computadores dita os princípios de uma prática, mas é diferente do que é ético para as pessoas, algo definido pelos princípios morais humanos. Ou seja, o que fazemos com os computadores está em correlação com a nossa ética. Para o *software*, atualmente é impossível detectar que Terrorblade e Arc Warden deliberadamente não seguem as *calls* da Jogadora 1 porque ela é uma mulher, por exemplo. Mas notamos que ambos os jogadores são mais agressivos que os outros colegas de time e principalmente Terrorblade demonstra sentimentos hostis contra a Jogadora 1 (que às vezes são escondidos pelo deboche). Assim, a ética dos jogadores só pode ser apreendida por seres humanos. Ao mesmo tempo, não há como prever no código que esse tipo de ato pode se tornar uma violência. Acreditamos

que com o avanço das tecnologias de *machine learning* e Inteligência Artificial este tipo de detecção possa ser possível no futuro, no entanto, atualmente, ainda é um grande desafio para os desenvolvedores.

A terceira esfera da violência simbólico-discursiva diz respeito às atitudes das jogadoras, principalmente relacionadas à unidade de registro 2, de aspectos observados no discurso falado. Notamos que, frequentemente, as jogadoras se escondem por trás dos comandos de *pings* e falas predefinidas, evitando falar tanto no *chat* de voz (no caso de Dota 2, na partida 3) quanto no escrito (nas partidas de League of Legends, principalmente 4 e 5). Apesar de ter sido encaixado como um aspecto do discurso falado por aparecer no *chat* e ser uma forma de comunicação *in-game*, as jogadoras fazem uso das regras descritivas para cometer uma violência simbólica em si mesmas, pois reforçam sua posição como abjeto na sociedade.

Lukes (2005), em sua proposta de visão tridimensional do poder, busca montar uma abordagem sobre os objetos que não dependam apenas das partes observáveis do exercício do poder. Podemos conceber essa afirmação quando o autor dá valor ao controle do pensamento quando está em “formais mais mundanas” (LUKES, 2005, p. 27), por meio da mídia de massa, do controle da informação e dos processos de socialização. Nesse caso, compreendemos que há todo um processo de aprendizado do fazer gênero (WEST E ZIMMERMAN, 1987; LOURO, 2008) que coíbe as jogadoras de se manifestarem como mulheres, inclusive sendo uma estratégia para que elas não sofram violências.

As autoras das violências nesses casos, no entanto, não são os reais atores nessa relação de poder. Com estes atos, elas agem sob a tutela das estruturas estruturadas e estruturantes. Diferentemente da violência física, a simbólica trabalha com as estruturas estruturadas e estruturantes para legitimar-se, sendo muito mais difícil de ser detectada pelas esferas oprimidas (BOURDIEU, 2005). É importante salientar que há sim uma incerteza nas dinâmicas de poder. Tilly (1991) reforça que os subordinados tem diversas razões para consentir com os dominantes e podem, inclusive, utilizar estratégias de resistência mais profundas do que se revela na superfície. Lukes (2005) também observa que o poder pode estar em funcionamento induzindo conformidade por meio da influência nos desejos e credos sem ser “inteligente ou intencional” (LUKES, 2005, p. 136). Nem sempre a resignação é induzida por aqueles que se beneficiam dela. Esta forma de violência simbólica pelas vias da manipulação das regras descritivas, portanto, é uma construção

absolutamente complexa. Apesar de ser uma estratégia das jogadoras para não sofrerem violência, isso acaba reforçando a ideia de que não há mulheres jogando – o que não expõe os homens à existência delas, fortalecendo as estruturas estruturantes e estruturadas.

Outro ponto importante é que muitas vezes elas utilizam as falas predefinidas diferentemente do seu significado original, havendo um conflito entre o que a fala “é” (possibilidade descritiva) e o que ela “deveria” (possibilidade prescritiva) ser. Após a Jogadora 6 ser criticada por Lee Sin por não conseguir o abate em Draven, ela não escreve no *chat* discutindo, e sim, utiliza uma mensagem predefinida que indicava que Draven havia utilizado a habilidade de curar. Essa mensagem inicialmente tem como função avisar ao time que algum jogador utilizou uma habilidade e que ela não estará disponível por um bom tempo, trazendo oportunidades de abate. Por exemplo, avisar que Draven não tem a cura, faz com que os jogadores se sintam confiantes para tentar um abate, pois ele não pode se curar durante a luta. Contudo, a Jogadora 6 utiliza essa mensagem para justificar o fato de ela não ter conseguido abater Draven, tentando se esquivar das críticas de Lee Sin. Novamente, salientamos a importância de conhecer a fundo as regras tanto descritivas quanto prescritivas, pois apenas assim conseguimos compreender o contexto e uso das mensagens predefinidas.

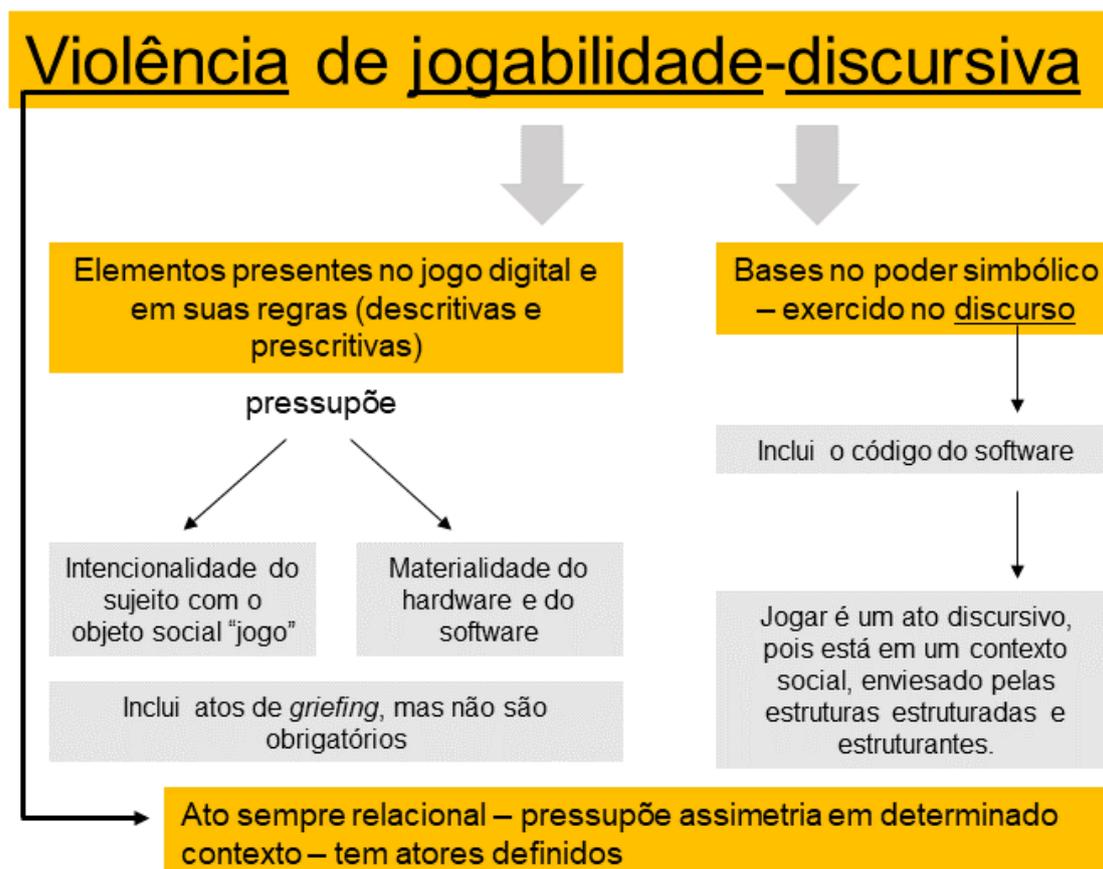
A partir do cruzamento entre as ocorrências que se encaixam no pressuposto da violência de jogabilidade-discursiva, construímos o conceito que se divide em duas partes. A primeira é referente ao elemento da jogabilidade. Nos referimos aos elementos existentes no jogo digital (SALEN E ZIMMERMAN, 2012) e em suas regras descritivas e prescritivas (MOSCA, 2011). Pressupõe tanto a intencionalidade do sujeito em relação ao objeto social “jogo”, que tem sua função fictícia definida (MOSCA 2014; SEARLE, 1995), e parte de uma encenação da crença (MCGONIGAL, 2004; FRAGOSO, 2014a), quanto a materialidade do hardware e do *software* (GALLOWAY, 2006; 2015). Inclui os atos relacionados ao *griefing* (FOO E KOIVISTO, 2004; FRAGOSO, 2014b), mas não é obrigatório que ele exista para caracterizarmos uma ocorrência como violência de jogabilidade-discursiva.

Nosso conceito também é constituído da esfera discursiva, pois tem base no poder simbólico, construído principalmente a partir do discurso (FOUCAULT, 1999c e 1999d; BOURDIEU, 2005). Nesse caso o discurso inclui o código escrito do *software* como maneira de se comunicar, pois é por meio de sua lógica que as ações dos jogadores são interpretadas (GALLOWAY, 2006). Jogar torna-se então um ato

discursivo, pois está inserido no contexto social na instância de um objeto social (SEARLE 1995) – com isso, todas as estruturas de poder estão presentes enviesando este ato.

É importante salientar que nem todos os atos de *griefing* configuram nesse tipo de violência. É preciso que o ato seja relacional – ou seja, de disposição de um ator sobre o outro, pressupondo uma assimetria em determinado contexto (LUKES, 2005). Por isso, para detectar a ocorrência de uma violência de jogabilidade-discursiva, é preciso compreender as regras descritivas e prescritivas do jogo (MOSCA, 2011), que estão contidas na unidade de contexto micro da partida e as circunstâncias dos jogadores/sujeitos envolvidos. No caso da presente investigação, onde se buscou compreender como se dá a violência simbólica de gênero, percebemos que há três autores envolvidos: os desenvolvedores do jogo (e toda a cadeia de produção envolvida), os jogadores e as próprias jogadoras. Vale salientar que no caso das jogadoras, apesar de elas praticarem violência contra elas mesmas, os atores de fato encontram-se difusos, representados pelas estruturas estruturantes e estruturadas (BOURDIEU, 2005). A partir desta construção, criamos um esquema, representado pela figura 62:

Figura 62 - Conceito de violência de jogabilidade-discursiva



Fonte: a autora (2019)

Percebemos, portanto, a complexidade e dificuldade em detectar as ocorrências de violência de jogabilidade-discursiva atreladas à violência de gênero. A investigação presente nesta Tese apresenta um caminho para se compreender a violência simbólica nos jogos digitais, mas não se esgota aqui. Acreditamos que esse conceito possa ser aplicado em mais jogos, sejam eles do gênero RTS quanto em outras variações, como FPS, de maneira a compreender como outras regras e dinâmicas podem impactar na incidência desse tipo de violência.

Uma das hipóteses futuras a ser traçada diz respeito justamente à natureza do *game* estudado. Jogos onde há a priorização da competitividade trazem, imbricados em suas regras, valores tradicionalmente tidos como masculinos, de dominação e agressividade. É possível que encontremos diferentes resultados em jogos cujo objetivo seria a cooperação entre os participantes contra a máquina, como é o caso de jogos PVE (*player versus environment*), como Journey (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 2012). Neste jogo, a inexistência da comunicação verbal e a

existência de um objetivo em comum entre os jogadores que só pode ser atingido a partir da cooperação, pode gerar outras formas de gameplay inclusive menos violentas, como foi analisado por Amaro e Paz (2018), por exemplo.

Há também a possibilidade de aplicar este framework a outras situações de opressão a minorias, como negros, população LGBTQ+, imigrantes, estrangeiros, entre outros. O que o conceito de violência de jogabilidade-discursiva expõe, sobretudo, é a complexidade das responsabilidades tanto dos desenvolvedores quanto dos jogadores no exercício da violência simbólica e na manutenção do poder hegemônico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos compreender, na presente Tese, como ocorre a violência simbólica de gênero em jogos *online multiplayer* no Brasil, mais especificamente em League of Legends e Dota 2. Para isso, investigamos como se dava a relação entre jogadores homens e mulheres a partir da perspectiva de *streamers*. Entre as hipóteses traçadas, postulamos que a violência não se manifesta apenas de forma verbal, mas também por meio da subversão e manipulação das regras do jogo; também projetamos que a violência mais explícita apareceria mais frequentemente se o desempenho da jogadora fosse ruim.

Para investigar estes questionamentos, analisamos seis partidas de jogadoras na Twitch sob uma metodologia construída para haver aleatoriedade (garantindo que não escolheríamos apenas partidas onde a violência de gênero estivesse visível) e o mínimo de intromissão possível. Ainda que consideremos que é impossível existir uma forma “legítima” de atuação das jogadoras – inclusive considerando que estas estariam realizando uma performance em suas *streams* -, os resultados obtidos demonstram que as escolhas de objeto conseguiram responder às questões postuladas.

Ainda em relação às escolhas metodológicas, trabalhamos com a Análise de Conteúdo (BARDIN, 1997 E KRIPPENDORFF, 2004), estabelecendo unidades de contexto macro (base teórica) e micro (histórico das jogadoras e partida em si) e unidades de registro. Entre as unidades de registro, criamos três: (1) escolha dos personagens, (2) aspectos observados no discurso falado e (3) aspectos observados no jogo em si. Depois, partimos para a categorização das ocorrências detectadas, lançando mão de três referenciais teóricos importantes: os procedimentos de exclusão propostos por Foucault (1999c), as formas de *griefing*, trazidas por Foo e Koivisto (2004), Fragoso (2014b) e Consalvo (2007) e os tipos de regras presentes em um jogo (MOSCA, 2011).

Ao longo da análise das seis partidas das jogadoras, obtivemos, no entanto, uma série de dados que não esperávamos e que, muitas vezes, não estavam nas hipóteses ou as contrariavam. A primeira ocorrência diz respeito ao próprio design dos personagens dos jogos Dota 2 e League of Legends. Esta violência simbólica não foi cometida nem pelos jogadores nem pelas próprias *streamers*, e sim, no ato de desenvolver esses jogos. Ao criarmos a unidade de registro de escolha de personagens, percebemos que a violência simbólica também reside nos corpos

virtualizados dos heróis e campeões. Partimos do pressuposto que a violência simbólica é aplicada nos corpos (FOUCAULT, 2002; BUTLER, 2010) e, por isso, não poderíamos ignorar essas ocorrências. Percebemos que os procedimentos de exclusão descritos por Foucault (1999c) envolvidos são a Vontade de Verdade, Disciplina, Interdição e Comentário. O discurso nessa unidade não é verbal, mas sim, visual, apresentando os corpos que são permitidos circular nos ambientes dos jogos.

A determinação dos corpos abjetos se tornou absolutamente evidente ao compararmos os personagens masculinos que são muito mais diversos em termos de forma, peso, idade e espécie, do que as femininas. Conforme Lippman (2008), ao haver fixação de um sistema de estereótipos, atentamos para os fatos que os apoiam e excluimos os significados capazes de os contradizer. Interditar os corpos femininos que fogem à norma nos jogos é, de fato, uma violência simbólica, cujos atores são a própria equipe que desenvolve os títulos, perpetuando imagens de corpos aceitáveis e reforçando que há indivíduos que não têm autorização para transitar nos espaços de jogo. Em consonância com o que apresenta Žižek (2008), a linguagem constrói e impõe um certo campo simbólico, simplificando algo a ponto de reduzi-lo a uma característica. A linguagem, por sua natureza, impõe um universo de significados – que, por consequência, exclui tantos outros.

Contrariando a hipótese que vinculava o (mau) desempenho das jogadoras à ocorrência de violências, notamos que a partida com o maior número de ocorrências evidenciou justamente o contrário. O fato da jogadora ter uma boa performance parece ser uma fonte maior de frustração por parte do jogador homem: como se eles esperassem que uma mulher jogando naturalmente não seria boa. Esse comportamento está diretamente ligado aos procedimentos de exclusão de Interdição, Vontade de Verdade e Disciplina. Em concordância com o que apontou Burill (2008), os jogos digitais aparentam ser a ferramenta ideal para a natureza regressiva da masculinidade. A partir do momento em que mulheres entram no ambiente de escape destes homens, sofrem represálias.

O medo de sofrer as violências justamente faz com que as jogadoras se anulem mais ainda nas partidas analisadas. Frequentemente observamos que elas se definem com nomes masculinos ou sem gênero definido, e evitam falar - tanto no *chat* escrito quanto no jogo. A dificuldade de detectar as violências já havia sido apontada por pesquisas anteriores justamente por isso (FRAGOSO, RECUERO E CAETANO, 2017). O procedimento de exclusão de Interdição se apresenta nessa situação, pois,

no ambiente dos jogadores, há pessoas que podem proferir certos discursos sem sofrer represálias – neste caso, os homens. A jogadora mulher é abjeto nessa dinâmica. O que o abjeto tem em comum com o objeto é apenas o fato de ser o oposto dele – ele é também a garantia de uma cultura, pois, ao chegar nele, sabe-se que há uma zona de exclusão (KRISTEVA, 1982). A partir do momento em que o abjeto busca sua potência, o significado do objeto tende a entrar em colapso, gerando conflito, o que se relaciona à violência subjetiva proposta por Žižek (2008). Percebemos que quando as jogadoras falavam no *chat* de voz, as violências tendiam a ser mais frequentes, demonstrando essa repressão descrita pelos teóricos. Antecipando esses atos, as jogadoras das partidas analisadas buscaram, em diversos momentos, se proteger disso anulando-se como mulheres.

Essa não foi a única forma de violência auto infligida pelas jogadoras. Percebemos em mais de uma partida o quanto elas se depreciam e exigem de si mesmas por conta de suas performances nas partidas. As autoras das falas, portanto, são o próprio mecanismo de exclusão interno na execução dessa violência simbólica, pois, a partir de sua subjetividade e experiências anteriores, proferem discursos negativos a si mesmas. Ao mesmo tempo, notamos que essa autocrítica também se relaciona com o ato de jogar em si, conforme aponta Juul (2013). O fracasso é parte da experiência de jogo, e é ele que nos faz pensar em novas estratégias de jogo e age como motivador para melhorar.

Ainda buscando identificar os autores das violências, aplicando o que Lukes (2006) aponta, desenvolvemos classificações que separavam as ocorrências em violências simbólicas diretas e indiretas. Aquelas que são da ordem de terceiros (desenvolvedores e jogadores homens) foram classificadas como diretas. Aquelas que são auto infligidas pelas jogadoras se encaixaram nas indiretas. As violências simbólicas indiretas foram uma surpresa na Tese, pois se pressupôs que apenas os jogadores seriam autores de mecanismos de manutenção do poder simbólico. As próprias jogadoras proferiram discursos machistas para si mesmas ao longo da partida, reforçando as estruturas estruturadas e estruturantes (BOURDIEU, 2005). Ao mesmo tempo, o poder pressupõe uma relação assimétrica (LUKES, 2006), então não poderia dizer que elas são as autoras reais da violência simbólica. O que elas fazem nesse momento é reproduzir a vontade de verdade, pois, conforme afirma Bourdieu (2002), a violência simbólica é invisível a suas próprias vítimas, pois é exercida pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento. O poder simbólico,

portanto, apenas exerce a dominação pois conta com o consentimento dos grupos oprimidos, que reproduzem esses discursos muitas vezes sem perceber.

Com base nas observações que realizamos e na construção teórica feita ao longo dos capítulos, também chegamos à construção do conceito de violência de jogabilidade-discursiva. Trata-se de uma forma de violência simbólica que tem elementos presentes no jogo digital e em suas regras (descritivas e prescritivas), e pressupõe tanto a intencionalidade do sujeito com o objeto social “jogo”, quanto a materialidade do hardware e do *software*. Pode incluir atos relacionados ao *griefing*, mas não obrigatoriamente. Apesar de ocorrer no “mundo do jogo”, consideramos que ela é discursiva pois tem suas bases no poder simbólico, ou seja, é exercida no discurso. Acreditamos que o código do *software* também é uma forma de linguagem, sendo o ato de jogar discursivo, pois está em um contexto social, enviesado pelas estruturas estruturadas e estruturantes. Por fim, consideramos que a violência de jogabilidade-discursiva não trata de todos os atos de manipulação das regras por parte dos jogadores, pois tem suas bases no pressuposto de que os atos de violência e imposição do poder são sempre relacionais. É preciso que exista uma assimetria em um determinado contexto e tem atores definidos (ainda que, em alguns momentos, não sejam personificados, e sim, representados por instituições).

Acreditamos que há muito mais espaço para a aplicação desta metodologia e do conceito que construímos, tanto no que diz respeito aos próprios atos de violência simbólica de gênero em Dota 2 e League of Legends quanto em outros jogos e em contextos de assimetria diferentes (como a população negra, LGBTQ+, entre outros). Este estudo cria, portanto, uma base para investigações futuras onde o jogo em si pode ser tanto um veículo para que a violência simbólica seja exercida, quanto um fenômeno observável, ou seja, será possível detectar situações de violência ainda mais sutis do que as presentes no discurso falado.

Entre outras possibilidades, acreditamos que pode ser interessante aplicar este conceito a outros jogos online *multiplayer* além do gênero RTS, como o FPS, por exemplo, de forma a tentar detectar se há semelhanças ou diferenças por conta da própria natureza dos jogos ou da diferença de audiência. Além disso, é necessário um aprofundamento em relação às próprias questões políticas e estruturais que dão forma à indústria dos games, com vistas a compreender de que maneira o histórico e as políticas das empresas desenvolvedoras “enviesam” o discurso de gênero nas suas produções. É importante entender se, de fato, há um plano para combater violências

ou apenas ações pontuais que são realizadas após escândalos e denúncias (como no caso do processo das trabalhadoras da Riot, por exemplo).

Nossa Tese contribui no campo do *game studies*, portanto, para abrir caminhos a partir do entrelaçamento de teorias voltadas ao poder e violência simbólica com os estudos dos jogos, demonstrando novas maneiras de compreender os jogadores e evidenciar situações de opressão que são tão difíceis de desvelar.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. *Multiplayer online e Journey: uma aventura cooperativa não verbal*. In: **Proceedings of SBGames 2018**. P. 848-854. Foz do Iguaçu: XVIII SBGames, 2018.

ANTHROPY, Anna. **Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form**. New York: Seven Stories Press, 2012.

ARENDDT, Hannah. **Da Violência**. Brasília: Universidade Federal de Brasília, 1970.

BACHRACH, Peter; BARATZ, Morton S. Two Faces of Power. In: **The American Political Science Review**, Washington, v. 56, nº 4, 1962, P. 947-952.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo: a experiência vivida**. 2ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

_____. **O segundo sexo: fatos e mitos**. 4ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BEZIO, Kristin. *Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right*. In: **Leadership**, v. 14, n. 5, pp. 556–566, 2018. Disponível em: <doi:10.1177/1742715018793744>.

BJÖRK, Staffan, JUUL, Jesper. Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players. In: **Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference**, Madrid, 2012.

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>> Acesso em 25 mar. 2018.

BOGOST, Ian. **Unit Operations: an approach to videogame criticism**. Cambridge: MIT Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

_____. **O poder simbólico**. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

BREHM, Audrey L. Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. In: **Frontiers in Psychology**: Bethesda, v. 4, 2013. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3849516/>> Acesso em 28 jan. 2016.

BURO, Michael. **Real-Time Strategy Games: A New AI Research Challenge**, Edmonton, 2003. Disponível em: <<https://skatgame.net/mburo/ps/RTS-ijcai03.pdf>>. Acesso em 18 de nov. 2019.

BURRILL, Derek A. **Die tryin': videogames, masculinity, culture**. Nova York: Peter Lang Publishing. 2008.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CALLEJA, G. (2011). **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge, MA: MIT Press.

CALLEWAERT, Gustave. Bourdieu, crítico de Foucault. *In: Educação, Sociedade e Culturas*, Porto, nº 19, 2003, P. 131-170.

CASSELL, Justine; JENKINS, Henry. Chess For Girls? Feminism and Computer Games. *In: CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Org.) From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *In: Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Abingdon, nº 59, 2015. P. 208-220.

CONSALVO, Mia. (2009). "There is No Magic Circle". **Games and Culture** 4, no. 4.

_____. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

COTE, Amanda C. "*I Can Defend Myself*": Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *In: Games and Culture*. v.12, nº 2, 2015. P. 136-155.

CRAWFORD, Garry. Forget the magic circle (or towards a sociology of video games). *In: Under the Mask 2*. University of Bedfordshire, 2009. Disponível em: <<http://usir.salford.ac.uk/19350/>>. Acesso em: 04 jun 2016.

CROSS, Katherine A. Ethics for cyborgs: on real harassment in an "unreal" place. *In: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. v. 8, nº 13, 2014. P. 4-21.

DEL VALLE, Teresa. El momento actual en la antropología de la mujer: modelos y paradigmas. El sexo se hereda, se cambia y el género se construye. *In: Actas de las VII Jornadas de Investigación Interdisciplinaria*. Madrid: Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad Autónoma de Madrid, 1989.

DILL, Karen E. Violent video games, rape myth acceptance, and negative attitudes toward women. *In: STARK, Evan; BUZAWA, Eve S. Violence against Women in*

Families and Relationships: Volume 4, The Media and Cultural Attitudes. Praeger: Westport, 2009.

DREYFUS, Hubert L., RABINOW, Paul. **Michel Foucault: beyond structuralism and hermeneutics.** 2 ed. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

ERMI, L.; MÄYRÄ, F.. “Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion”. *In: Proceedings of DiGRA.* 2005.

FOO, Chek Y.; KOIVISTO, Elina. M. I. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. *In: International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology:* Singapura, 2004. DOI: 10.1145/1067343.1067375

FORTIM, Ivelise. *Mulheres e Games: uma revisão do tema.* In: **Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track.** Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.655.148&rep=rep1&type=pdf#page=42>> Acesso em 29 jan. 2017.

FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. Attention whore! perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. *In: Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies:* Atlanta, 2013.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso.** 5 ed. São Paulo: Loyola, 1999c.

_____. **As Palavras e as Coisas:** uma arqueologia das ciências humanas. 8 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999d.

_____. **Em defesa da sociedade:** curso no College de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 1999b.

_____. **História da Sexualidade I:** A vontade de saber. 13 ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999a.

_____. **O poder psiquiátrico.** São Paulo: Martin Fontes, 2006.

_____. **Power/Knowledge:** Selected Interviews and Other Writings 1972-1977. GORDON, Colin (ed.). New York: Pantheon Books, 1980.

_____. **Vigiar e Punir:** o nascimento da prisão. 26 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

FOX, Jesse; TANG, Wai Y. Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *In: New Media & Society,* 2016. P. 1-18.

FRAGOSO, S. de interações e interatividade. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos* 3 (1), 2001, pp. 83-95.

_____. Imersão em games narrativos. *In: Galáxia (São Paulo, Online),* n. 28, p. 58-69, dez. 2014a.

_____. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Foz do Iguaçu, 2014b. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1787-1.pdf>> Acesso em: 02 jul 2015.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. *Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook*. In: **Lumina**, Juiz de Fora, nº1, v. 11, Jan/Abr 2017, P. 1-21.

FRYE, Marilyn. **The Politics of Reality: essays in feminist theory**. Trumansburg: The Gossing Press, 1983.

GALLOWAY, A. R. If the Cinema is an Ontology, the Computer is an Ethic. In: SALE, S. e SALISBURY, L. **Kittler Now: current perspectives in Kittler Studies**. Cambridge: Polity Press, 2015, pp. 175-191.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GARFINKEL, Harold. **Studies in Ethnomethodology**. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1967.

GIL, Antônio C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOULART, Lucas A.; NARDI, Henrique C.. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. In: *Revista Estudos Feministas*, v. 25, n. 1, 2017.

GRANDO, Carolina M. et. al. *No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games*. In: **Proceedings of SBGames 2013**: São Paulo, 2013. P. 152-159.

GROS, Alexis E. Judith Butler y Beatriz Preciado: una comparación de dos modelos teóricos de la construcción de la identidad de género en la teoría queer. In: **Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas**, v. 16, n. 30, p. 245-260, 2016.

HANSEN, Mark B. N. Symbolizing time: Kittler and the twenty first century media. In: SALE, S. e SALISBURY, L. **Kittler Now: current perspectives in Kittler Studies**. Cambridge: Polity Press, 2015, pp. 210-237.

HARVEY, Alison; FISHER, Stephanie. *“Everyone Can Make Games!”: The post-feminist context of women in digital game production*. In: **Feminist Media Studies**: Abingdon, v.15, nº 4, 2015. P. 576-592.

HIGGIN, Tanner. Online Games and Racism, Sexism, and Homophobia. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng H. (org). **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**, 2015. P. 1-7.

HUGHES, L. A. "Children's games and gaming". In B. Sutton-Smith (Ed.), **Children's Folklore: A Source Book** (pp. 93–119). Nova York: Routledge, 1999.

HURLEY, Kameron. **The Geek Feminist Revolution**. Nova York: Tom Doherty Associates, 2016.

IRIGARAY, Luce. **This sex which is not one**. Ithaca: Cornell University Press, 1985.

JENKINS, H; CASSELL, J. From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. In: KAFAI, Y.B. et al. (Org.) **Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming**. Cambridge: The MIT Press, 2011. p. 5-20.

JENKINS, Henry. "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.

JUUL, Jesper. **Half-Real**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Cambridge: MIT Press, 2013.

KAFAI, Y.B. et al. (Org.) **Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

KENNEDY, Helen W. *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. In: **Game Studies**, v. 2, nº 2, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>> Acesso em 28 jan. 2017.

KIDD, Dustin; TURNER, Amanda J. *The #GamerGate Files: Misogyny in the Media*. In: NOVAK, Alison; EL-BURKI, Imaani, J. (org.). **Defining identity and the changing scope of culture in the digital age**. IGI Global: Hershey, 2016.

KIESLER, Sara; SPROULL, Lee, ECCLES, Jacqueline S. Pool Halls, Chips, and War Games: Women in the Culture of Computing. In: **Psychology of Women Quarterly** 9, 1985, no.4. PP. 451-62.

KITTLER, F., There is no *software*. In: KITTLER, F.A. **The truth of the technological world**. Stanford: Stanford University, 2014, pp. 219-229.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Content analysis: an introduction to its methodology**. 2 ed. Londres: Sage, 2004.

KRISTEVA, Julia. **Powers of horror: an essay on abjection**. New York: Columbia University Press, 1982.

KURTZ, Gabriela. "Se tiver meninas, melhor ainda": análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em:

<<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>> Acesso em 28 jul. 2017.

KUSS, Daria; LOUWS, Jorik e WIERS, Reinout. *Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. In: **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 15, n. 9, p. 480-485, 2012.

KUZKENOFF, Jeffrey, H.; ROSE, Lindsey, M. Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. In: **New Media & Society**: Chicago, v. 15, nº 4, 2012. P. 541-556.

LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre* Addison-Wesley. Reading, MA, 1991.

LAVIGNE, Carlen. *'She's a soldier, not a model': feminism, FemShep and the Mass Effect 3 vote*. In: **Journal of Gaming and Virtual Worlds**: Bristol, v. 7, nº 3, 2015. P. 317-329.

LIPPMANN, Walter. **Opinião pública**. Petrópolis: Vozes, 2008.

LOURO, Guacira L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. In.: **Proposições**, Campinas, v. 19, nº 9, maio/ago. 2008. P. 17-23.

LUKES, Steven. **Power: a radical view**. 2ª ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

LYNCH, Teresa et. al. *Sexy, Strong, and Secondary: a content analysis of female characters in video games across 31 years*. In: **Journal of Communication**: Malden, v. 66, nº 4, 2016. P. 564–584.

MACLEAN, Erin. Girls, guys and games: how news media perpetuate stereotypes of male and female gamers. In: **Press Start**: Glasgow, v. 3, nº 1, 2016. P. 17-45.

MARGOLIS, Jane; FISHER, Allan. **Unlocking the clubhouse: women in computing**. Cambridge: The MIT Press, 2002.

MARKHAM, Annette; BUCHANAN, Elizabeth. Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0). In: **AOIR.ORG**. 2012. Disponível em: <<https://aoir.org/reports/ethics2.pdf>>. Acesso em 20 de out. 2018.

MASSANARI, Adrienne. #Gamergate and the fapping: how reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. In: **New Media & Society**: Chicago, v. 0, nº 0, 2015. P. 1-18.

MAY, Tim. **Pesquisa Social: questões, métodos e processos**. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies: games in culture**. London: Sage; 2008.

MAZZARA, Bruno M. **Estereotipos y prejuicios**. Madrid: Acento Editorial, 1998.

McGONIGAL, Jane. A Real Little Game: the performance of belief in pervasive play. **Proceedings of DiGRA 2003 Conference**: Level Up. Novembro de 2003.

MCNAMEE, Sara. *'I Won't Let Her in my Room': sibling strategies of power and resistance around computer and video games*. In: SEYMOUR, Julie; BAGGULEY, Paul (org.) **Relating Intimacies: power and resistance**. New York: St. Martin's Press, 1999.

MELLO, Vinícius; PERANI, Leticia. *Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences*. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, v. 11, n. 2012, p. 157-164, 2012.

MILL, John Stuart. On the Subjection of Women. In: MILL, John Stuart: **On liberty and other writings**. Cambridge: Cambridge University Press, 1989 [1869].

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. *Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch*. In: **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 14, n. 40, p. 46-69, maio/ago, 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.18568/cmc.v14i40.1348>> Acesso em 19 out. 2019.

MORTENSEN, Torill E. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. In: **Games and Culture**, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1555412016640408>> Acesso em 18 mar. 2018.

MOSCA, Ivan. *Ser e não ser, essa é a missão: ontologia das regras em jogos de computador*. In: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 46, p. 228-254, Edição Especial, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201946.228-254>

MOSCA, Ivan. Just a Cyberplace. The rules in videogames: between Ontology and Epistemology. In: **Proceedings of DiGRA 2011 Conference**: Think Design Play. Hilversum, 2011.

MOSCA, Ivan. Social ontology of digital games. In: AGIUS, Harry; ANGELIDES, Marios C. (Org.) **Handbook of digital games**. Nova Jersey, John Wiley & Sons, Inc, 2014.

MULLIGAN, Jessica; PATROVSKY, Bridgette. **Developing online games: an insider's guide**. Indiana: New Riders, 2003.

MURRAY, J. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Cambridge: The MIT Press, 1998.

NIEBORG, David. *First Person Paradoxes: the Logic of War in Computer Games*. In: Oosterhuis, K. e Feireiss, L. (eds.), **Game Set and Match II. On Computer Games, Advanced Geometries and Digital Technologies**. Rotterdam: Episode Publishers. p. 107-115, 2006.

PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra. *Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch*. In: **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, v. 20, n. 2, p. 190-203, maio/ago, 2017. Disponível em: <doi: 10.4013/fem.2018.202.05> Acesso em 05 nov. 2019.

PEREIRA, Pedro P.G. Corpo, sexo e subversão: reflexões sobre duas teóricas queer. In: **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v.12, n.26, p.499-512, jul./set, 2008.

Poder. In: Minidicionário da Língua Portuguesa. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. P. 428.

POLSBY, Nelson W. Empirical investigation of the mobilization of bias in community power research. In: **Political Studies**, Londres, v. 27, nº 4, 1979, P. 527-541.

PRECIADO, Beatriz. "Queer": historia de una palabra por Beatriz Preciado. Entrevista. In: Parole de Queer, 2009b. Disponível em: <https://www.scribd.com/fullscreen/79992238?access_key=key-2l64jqncgcgdxmcd3jr> Acesso em 12 jul. 2017.

PRECIADO, Beatriz. **Testo Yonqui**. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 2008.

RATAN, Rabindra A. et. al. Stand by your man: an examination of gender disparity in League of Legends. In: **Games and Culture**. v.10, nº5, 2015. P. 438-462.

RHEINGOLD, Harriet. L.; COOK, Kaye. V. The Content of boys' and girls' rooms as an index of parents' behavior. In: **Child Development**. Ann Arbor, nº 2, v. 46, 1975, P. 459-463.

RICHARD, Gabriela T. The interplay between gender and ethnic harassment in game culture and its implications for play and learning. In: **DiGRA (Digital Games Research Association) 2013: Defragging Game Studies**: Atlanta, 2013.

ROYSE, Pam et. al. Women and games: technologies of the gendered self. In: **New Media & Society**: Chicago, v. 9, nº 4, 2007. P. 555-576.

RUIZ, Castor M. M. B. Poder, violência e biopolítica: diálogos (in)devidos entre H. Arendt e M. Foucault. In: **Veritas: Revista de Filosofia da PUCRS**, Porto Alegre, v. 59, nº 1, jan-abr 2014, p. 10-37.

RUSSEL, Keith. **The glimpse and fan service: new media, new aesthetics**. In: International Journal of the Humanities, v. 6, n. 5, 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. Vol.1. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

SCHAEFER, Richard T. **Fundamentos de sociologia**. 6ª ed. Porto Alegre: AMGH Editora Ltda., 2016.

SEULA, Roger; AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely. Pay to Win, Profit & Entertain: a Study of Double Performance as Athlete and *Streamer*. In: **DiGRA (Digital Games Research Association) 2018: The Game is the Message**. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_Paper_178.pdf> Acesso em 05 nov. 2019.

SICART, Miguel. *Defining Game Mechanics*. In: **Game Studies**, v. 8, n. 2, 2008.

_____. **Play Matters**. Cambridge: The MIT Press, 2014.

SEARLE, John R. **The construction of social reality**. Nova York: The Free Press, 1995.

SEARLE, John R. The logical status of fictional discourse. In: **New Literary History**, vol. 6, no. 2, 1975.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SONG, Doo Heon; PARK, Sojin; YANG, Seung Won; YANG, Yunjung; WON, Kyohyun. *Gender Differences and Gender Stereotype in Play Style among Young Korean Gamers*. In: **한국 남녀 청년 게이머의 플레이 취향과 성차 및 성 고정관념**, "한국정보통신학회논문지", v. 21, n. 1, pp. 72–81, 2017.

STREY, Marlene N. Violência de gênero: uma questão complexa e interminável. In: STREY, Marlene N.; AZAMBUJA, Mariana R.; JAEGER, Fernanda P. (Orgs). **Violência, gênero e políticas públicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

STREY, Marlene, N. Violência e gênero: um casamento que tem tudo para dar certo. In: GROSSI, Patrícia K (org.) **Violências e gênero: coisas que a gente não gostaria de saber**. 2ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

TOMINKSON, Sian; HARPER, Tael. The position of women in video game culture: Perez and Day's Twitter Incident. In: **Continuum Journal of Media & Cultural Studies**: Australia, v. 29, nº 4, 2015. P. 617-634.

VITAK, Jessica; CHADHA, Kaylani; STEINER, Linda; ASHKTORAB, Zahra. *Identifying Women's Experiences With and Strategies for Mitigating Negative Effects of Online Harassment*. In: **Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing**: Portland, p. 1231-1245, 2017. Disponível em: <<https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2998181.2998337>>.

WARD, Colin. **The Child in the City**. London: Architectural Press. 1977.

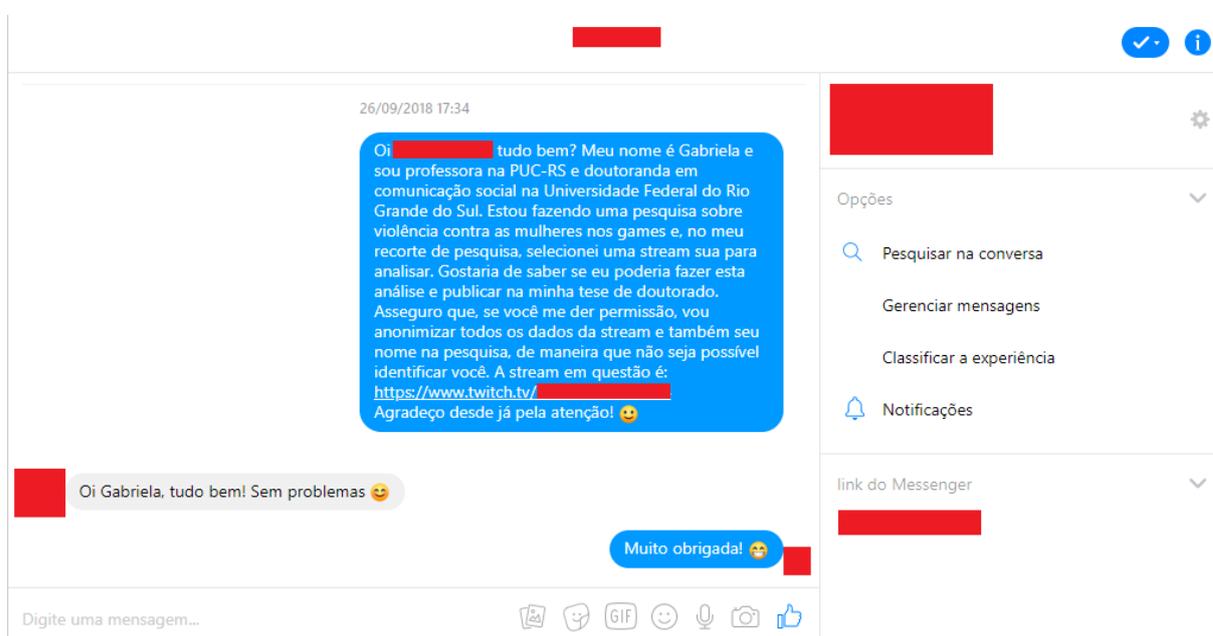
WEST, C.; ZIMMERMAN, D. H. *Doing gender*. In: **Gender & society**, 1 jun. 1987. v. 1, n. 2, p. 125–151. Disponível online em: <<http://gas.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/0891243287001002002>>.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violence: Six Sideways Reflections**. New York: Picador, 2008.

APÊNDICE A – CONSENTIMENTO DAS JOGADORAS

Neste apêndice apresentamos *printscreens* dos contatos feitos com as jogadoras solicitando permissão para analisar as *streams* presentes na análise. Mantendo o cuidado em preservar a identidade das jogadoras, mantivemos em acervo pessoal as imagens, vídeos e *printscreens* dos vídeos originais, bem como os diálogos de consentimento sem a ocultação dos nomes e links. Em relação à Jogadora 1, obtivemos o consentimento por meio do aplicativo Messenger, do Facebook, conforme figura 62.

Figura 63 - Consentimento da Jogadora 1



Fonte: a autora (2018)

A Jogadora 2 forneceu o consentimento por meio do Instagram, perfil onde ela se encontra mais ativa. O diálogo se encontra na figura 63 a seguir:

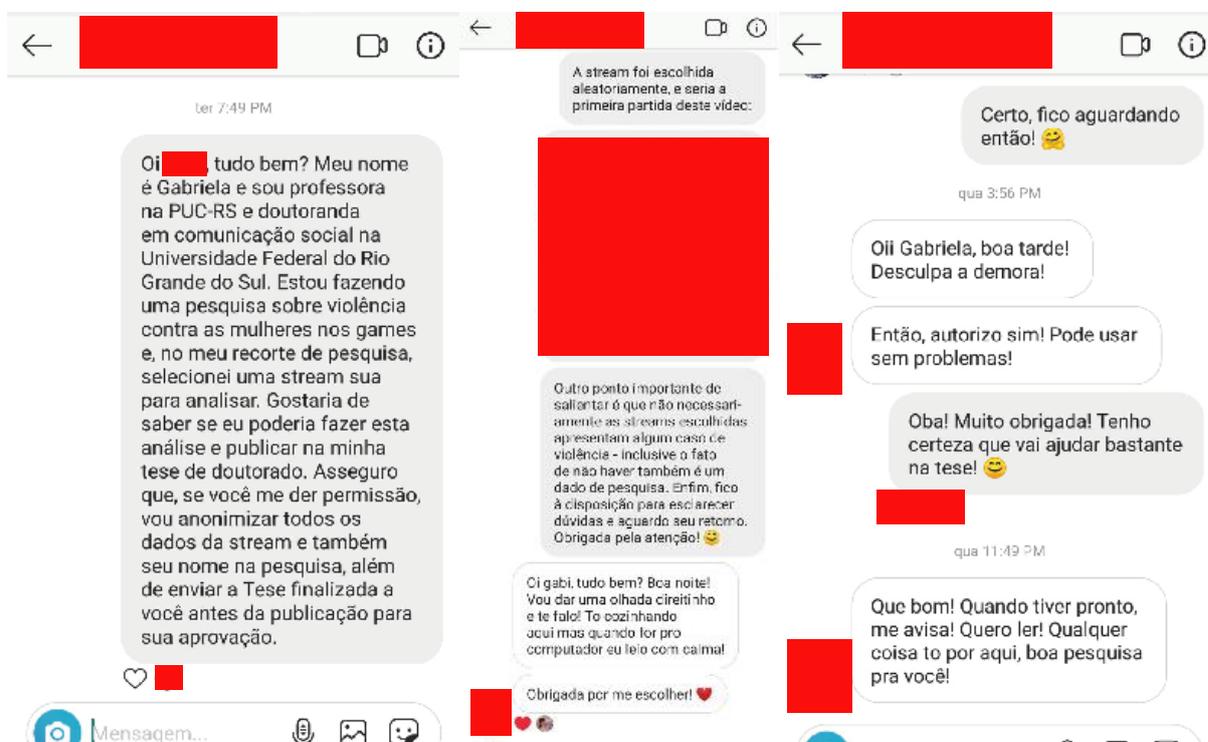
Figura 64 - Consentimento da Jogadora 2



Fonte: a autora (2019)

Enviamos mensagem para a Jogadora 3 via *direct message* do Instagram também, e ela consentiu com o uso do vídeo para análise, como pode ser visto na figura 64.

Figura 65 - Consentimento da Jogadora 3



Fonte: a autora (2019)

Os consentimentos das jogadoras 4, 5 e 6 foram obtidos via e-mail e podem ser vistos nas figuras 65, 66 e 67 a seguir:

Figura 66 - Consentimento da Jogadora 4

The image shows two screenshots of an email conversation. The top screenshot is from Gabriela Birnfeld Kurtz, dated 11/10/2019 14:40. She asks 'Oi [redacted] tudo bem?' and explains her research on violence against women in games, mentioning she is a PhD student in Communication at UFERSU. She asks for permission to analyze a stream and publish the results, promising to anonymize all data. She provides a link to her Lattes curriculum. The bottom screenshot is a reply from the player, dated 14/10/2019 10:18, where she agrees to the research and offers to discuss any questions.

Gabriela Birnfeld Kurtz
Sex, 11/10/2019 14:40
[redacted]

Oi [redacted] tudo bem?

Meu nome é Gabriela e sou professora na PUC-RS e **doutoranda** em Comunicação Social na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Estou fazendo uma pesquisa sobre violência contra as mulheres nos games e, no meu recorte de pesquisa, selecionei uma stream sua para analisar. Gostaria de saber se eu poderia fazer esta análise e publicar na minha tese de doutorado. Asseguro que, se você me der permissão, vou anonimizar todos os dados da stream e também seu nome na pesquisa, além de enviar a Tese finalizada para você antes da publicação para sua aprovação. Sua stream foi selecionada aleatoriamente dentro dos critérios de pesquisa pré-estabelecidos. Esse foi o link selecionado: [redacted]

Outro ponto importante de salientar é que não necessariamente as streams escolhidas apresentam algum caso de violência - inclusive o fato de não haver também é um dado de pesquisa. Enfim, fico à disposição para esclarecer dúvidas e aguardo seu retorno. Obrigada pela atenção! 😊

Abraço,
Gabriela Kurtz
Link para o currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5693956922893932>

[redacted]
Seg, 14/10/2019 10:18
Gabriela Birnfeld Kurtz ✓

Gabriela, bom dia!

Adorei o tema da pesquisa e autorizo sim! Inclusive me coloco à disposição para discutir sobre o meio e ajudar com qualquer dúvida que você possa ter! Sinta-se a vontade para me enviar mensagem caso precise! Te desejo um ótimo trabalho :)

Abraços,
[redacted]

Fonte: a autora (2019)

Figura 67 - Consentimento da Jogadora 5

 Gabriela Birnfeld Kurtz
Dom, 13/10/2019 17:22

[Redacted]

Oi [Redacted] tudo bem?

Meu nome é Gabriela e sou professora na PUC-RS e **doutoranda** em Comunicação Social na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Estou fazendo uma pesquisa sobre violência contra as mulheres nos games e, no meu recorte de pesquisa, selecionei uma stream sua para analisar. Gostaria de saber se eu poderia fazer esta análise e publicar na minha tese de doutorado. Asseguro que, se você me der permissão, vou anonimizar todos os dados da stream e também seu nome na pesquisa, além de enviar a Tese finalizada para você antes da publicação para sua aprovação. Sua stream foi selecionada aleatoriamente dentro dos critérios de pesquisa pré-estabelecidos. Esse foi o link selecionado: [Redacted]

Outro ponto importante de salientar é que não necessariamente as streams escolhidas apresentam algum caso de violência - inclusive o fato de não haver também é um dado de pesquisa. Enfim, fico à disposição para esclarecer dúvidas e aguardo seu retorno. Obrigada pela atenção! 😊

Abraço,
Gabriela Kurtz
Link para o currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5693956922893932>

[Redacted]

Dom, 13/10/2019 18:56
Gabriela Birnfeld Kurtz ✓

pode sim (:

 Livre de vírus. www.avast.com

...

Fonte: a autora (2019)

Figura 68 - Consentimento da Jogadora 6

 Gabriela Birnfeld Kurtz
Ter, 22/10/2019 14:22

[Redacted]

Oi [Redacted] tudo bem?

Meu nome é Gabriela e sou professora na PUC-RS e **doutoranda** em Comunicação Social na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Estou fazendo uma pesquisa sobre violência contra as mulheres nos games e, no meu recorte de pesquisa, selecionei uma stream sua para analisar. Gostaria de saber se eu poderia fazer esta análise e publicar na minha tese de doutorado. Asseguro que, se você me der permissão, vou anonimizar todos os dados da stream e também seu nome na pesquisa, além de enviar a Tese finalizada para você antes da publicação para sua aprovação. Sua stream foi selecionada aleatoriamente dentro dos critérios de pesquisa pré-estabelecidos. Esse foi o link selecionado [Redacted]

Outro ponto importante de salientar é que não necessariamente as streams escolhidas apresentam algum caso de violência - inclusive o fato de não haver também é um dado de pesquisa. Enfim, fico à disposição para esclarecer dúvidas e aguardo seu retorno. Obrigada pela atenção! 😊

Abraço,
Gabriela Kurtz
Link para o currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5693956922893932>

[Redacted]

Sex, 25/10/2019 10:43
Gabriela Birnfeld Kurtz ✓

Olá, desculpa a demora para responder. Se você ainda precisar, esta autorizada sim, será uma honra ver você apresentar. Boa sorte!

...

Fonte: a autora (2019)

ANEXO A – PARECER DA COMISSÃO DE PESQUISA DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO DA UFRGS (COMPESQ)

Figura 69 - Parecer da Compesq

----- Forwarded Message -----
Subject:Projeto de Pesquisa na Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação
Date:Wed, 24 Apr 2019 13:47:46 -0300
From:compesqfabico@ufrgs.br
Reply-To:compesqfabico@ufrgs.br
To:raquel@raquelrecuero.com

Prezado Pesquisador RAQUEL DA CUNHA RECUERO,

Informamos que o projeto de pesquisa A FAVOR DO JOGO, MAS CONTRA AS JOGADORAS: A SUBVERSAO DAS REGRAS DOS JOGOS DE COMPUTADOR E O USO DA LINGUAGEM IN-GAME COMO FORMAS DE VIOLENCIA SIMBOLICA encaminhado para análise em 11/04/2019 foi aprovado quanto ao mérito pela Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação com o seguinte parecer:

Número do Projeto: 36994
Título do projeto: A FAVOR DO JOGO, MAS CONTRA AS JOGADORAS: A SUBVERSAO DAS REGRAS DOS JOGOS DE COMPUTADOR E O USO DA LINGUAGEM IN-GAME COMO FORMAS DE VIOLENCIA SIMBOLICA
Responsável: Professor: RAQUEL DA CUNHA RECUERO
Aluno:
Nível: Programa: Programa de Pós-Graduação em Comunicação

O tema violência contra a mulher nos videogames tem se tornado recorrente na mídia, evidenciando-se cada vez mais a insatisfação das jogadoras em relação a esse ambiente. O objetivo do projeto é investigar como se dá a violência em jogos eletrônicos, mais especificamente compreender como se dão as relações entre os jogadores do gênero masculino e feminino durante partidas desses dois jogos.
A metodologia será observacional, analisando vídeos de partidas jogadas independentemente do local no país, sem interferência no comportamento das pessoas jogando.

O Cronograma está com previsão de defesa em dezembro de 2019.

O projeto nesta fase não envolve seres humanos, não necessitando envio para o Comitê de Ética em Pesquisa, por tratar-se de pesquisa não envolvendo seres humanos.

O projeto foi APROVADO/NÃO APROVADO pela COMPESQ-FABICO,24/04/2019.

Devido as suas características este projeto foi encaminhado nesta data para avaliação por .

Atenciosamente, Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação

Fonte: a autora (2019)