



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

**ELAS NÃO JOGAM, ELAS OWNAM:
Toxicracia, comunidades virtuais e violência nos jogos *online***

ARISTÓFANES ALEXANDRE DA SILVA

Campina Grande
2021

ARISTÓFANES ALEXANDRE DA SILVA

**ELAS NÃO JOGAM, ELAS OWNAM:
Toxicracia, comunidades virtuais e violência nos jogos *online***

Texto para defesa de Mestrado, submetido ao Programa de Pós-Graduação em Ciência Sociais – PPGCS, da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, sob a orientação da profa. Dra. Elizabeth Christina de Andrade Lima

Campina Grande
2021

S586e

Silva, Aristófanés Alexandre da.

Elas não jogam, elas Ownam: toxicracia, comunidades virtuais e violência nos jogos *online* / Aristófanés Alexandre da Silva. – Campina Grande, 2021.

133 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2021.

“Orientação: Profa. Dra. Elizabeth Christina de Andrade Lima”.

Referências.

1. Mulher – Violência – Jogos *Online*. 2. Comunidades Virtuais – Jogos *Online*. 3. *League of Legends*. 4. Violência nos Jogos *Online*. I. Lima, Elizabeth Christina de Andrade. II. Título.

CDU 305-055.2:79:004.738.5(043)



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
POS-GRADUACAO EM CIENCIAS SOCIAIS
Rua Aprigio Veloso, 882, - Bairro Universitario, Campina Grande/PB, CEP 58429-900

FOLHA DE ASSINATURA PARA TESES E DISSERTAÇÕES

**ARISTÓFANES ALEXANDRE DA
SILVA**

ELAS NÃO JOGAM, ELAS OWNAM:
TOXICRACIA, COMUNIDADES
VIRTUAIS E VIOLÊNCIA NOS JOGOS
ONLINE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Ciências Sociais como pré-
requisito para obtenção do título de Mestre
em Ciências Sociais.

Aprovada em: 14/12/2021

Profa. Dra. Elizabeth Christina de Andrade Lima - PPGCS/UFCG
Orientadora

Prof. Dr. José Maria de Jesus Izquierdo Villota - PPGCS/UFCG
Examinador Interno

Prof. Dr. José Gabriel Silveira Corrêa - UACS/UFCG
Examinador Externo

Profa. Dra. Sheylla de Kassia Silva Galvão - PROFSOCIO/CDSA/UFCG
Examinadora Externa



PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR, em 24/03/2022, às 08:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE GABRIEL SILVEIRA CORREA, PROFESSOR 3 GRAU**, em 24/03/2022, às 08:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE MARIA DE JESUS IZQUIERDO VILLOTA, PROFESSOR 3 GRAU**, em 28/06/2022, às 12:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **SHEYLLA DE KASSIA SILVA GALVAO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 04/07/2022, às 21:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufcg.edu.br/autenticidade>, informando o código verificador **2202040** e o código CRC **368A191D**.

Dedico este texto a todos os *gamers*,
vocês que vivem múltiplas existências, sempre
divididos entre dois mundos, que nunca lhes
falte XP.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os *gamers* que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desse trabalho, em especial às minhas queridas Plêiades, que me acolheram e dividiram comigo suas alegrias e tristezas, obrigado por me guiarem noite adentro.

Em especial aos meus professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFCG, aos meus amados colegas da turma de mestrado de 2019, obrigado pela amizade e apoio em todos os momentos.

Agradeço a minha orientadora a profa. Dra. Elizabeth Christina de Andrade Lima, pela paciência, pelo carinho e por todos os ensinamentos que me conduziram até este momento. Aos professores Dr. José Gabriel Côrrea e a Dra. Sheylla de Kassia Silva Galvão pelas grandes contribuições na construção dessa dissertação.

Agradeço a minha família, meu filho Vinícius, meu conselheiro mor em todos os temas relacionados ao mundo dos jogos, minha filha Sophie, minha mais linda e fofa padawan, em especial a Elenilda, minha companheira, com seu apoio irrestrito e sua presença de espírito inquebrantável meus caminhos tornaram-se menos tortuosos e mais floridos, te amo minha linda.

Meu corpo não é meu corpo, é ilusão de outro ser. Sabe a arte de esconder-me e é de tal modo sagaz que a mim de mim ele oculta.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

As primeiras décadas do século XXI são, sem dúvida, marcadas pelo fortalecimento das redes sociais e seus desdobramentos para os ambientes virtuais, tornando-as complexa o suficiente para entrelaçar temas como política, economia e cultura na mesma velocidade com que as informações permeiam os espaços midiáticos. Todo esse contexto ultrapassa os limites dos compartilhamentos de informações e fornece uma infinidade de dados aos algoritmos que analisam as preferências, tanto individuais quanto coletivas. Apoiado nessa conjuntura, essa dissertação busca refletir sobre a violência contra as mulheres dentro do ambiente dos jogos *online*, em especial nos jogos *Brasil Ragnarok Online* e *League of legends*. Esse trabalho tem por objetivo analisar as relações entre os jogos *online*, as performances dos *gamers* e suas interações nos ambientes de jogo, as formas de dominação legitimadas nesses espaços e a utilização de personagens masculinos por parte do público feminino como possível estratégia de proteção. Para realizar essa análise utilizamos como estratégia metodológica de coleta de dados a pesquisa de campo e, inicialmente, utilizamos uma abordagem exploratória descritiva dos espaços do campo virtual, em seguida optamos por entrevistas individuais e coletivas, questionários semiestruturados, observação participante e comparação dos dados coletados nas comunidades virtuais, adotando como aporte a etnografia virtual e refletindo sobre a escolha do método mais adequado para cada momento. As disputas por espaços de poder condicionados pela violência simbólica, pela misoginia e pelo cerceamento da liberdade de identidade, pautaram grande parte de nosso contato com o campo e, no decorrer do processo, surgiram outros temas ligados, indiretamente, ao objeto dessa dissertação, porém pela sua importância foram absorvidos e forneceram novas perspectivas ao texto, como a formação de uma toxicracia voltada ao acúmulo de capital social e controle dos espaços nas comunidades analisadas, a teoria dos buracos estruturais e sua importância para a manutenção do capital social e o mimetismo predatório. A análise dos dados e informações tornou possível a compreensão das relações de violência nos jogos *online* e evidenciou que ela se apresenta como uma realidade atual, presente e indissociável nos *games*. Constatou-se ainda que a existência desses atos dá-se em decorrência das próprias ações reflexas dos processos sociais, já existentes em nossa sociedade, e da peculiar arquitetura de origem dos jogos analisados. Assim, conclui-se que em meio as tentativas de intimidação, sejam por atitudes misóginas, pela impunidade ou pela invisibilidade social, imputada às mulheres nos ambientes do jogo, elas permanecem, posicionam-se, conquistam seus espaços e em meio a uma disputa desleal elas ownam.

Palavras chave: Jogos *online*. Violência. Comunidades virtuais. *League of Legends*.

ABSTRACT

The first decades of the 21st century are undoubtedly marked by the strengthening of social networks and their consequences for virtual environments, making them complex enough to intertwine themes such as politics, economy and culture at the same speed with which information permeates spaces media. This entire context goes beyond the limits of information sharing and provides a plethora of data to algorithms that analyze preferences, both individual and collective. Supported in this context, this dissertation seeks to reflect on violence against women within the online gaming environment, especially in the games Brasil Ragnarok Online and League of Legends. This work aims to analyze the relationships between online games, gamers' performances and their interactions in game environments, the forms of domination legitimized in these spaces and the use of male characters by the female audience as a possible protection strategy. To carry out this analysis, we used field research as a methodological strategy for data collection and, initially, we used an exploratory descriptive approach of the virtual field spaces, then we opted for individual and group interviews, semi-structured questionnaires, participant observation and comparison of collected data in virtual communities, adopting virtual ethnography as a contribution and reflecting on the choice of the most appropriate method for each moment. The disputes for spaces of power conditioned by symbolic violence, misogyny and the restriction of freedom of identity, guided a large part of our contact with the field and, in the course of the process, other themes emerged indirectly linked to the object of this dissertation, but by its importance was absorbed and provided new perspectives to the text, such as the formation of a toxicology aimed at the accumulation of social capital and control of spaces in the analyzed communities, the theory of structural holes and its importance for the maintenance of social capital and predatory mimicry. The analysis of data and information made it possible to understand the relationships of violence in online games and showed that it presents itself as a current reality, present and inseparable in games. It was also found that the existence of these acts occurs as a result of the reflex actions of social processes, already existing in our society, and the peculiar architecture of origin of the analyzed games. Thus, it is concluded that amidst attempts at intimidation, whether by misogynistic attitudes, impunity or social invisibility, attributed to women in game environments, they remain, position themselves, conquer their spaces and in the midst of an unfair dispute they own.

Keywords: Online games. Violence. Virtual communities. League of Legends.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Tela do jogo Tennis for Two de 1953	32
Figura 02 - Vídeo Computer System - VCS ou Atari 2600	33
Figura 03 - Matéria referente a política da Reserva de Mercado 1979.....	35
Figura 04 - Propaganda do <i>Magnavox Odyssey</i> 09/12/1976.....	36
Figura 05 - <i>Manwha Ragnarok</i> 1998.....	41
Figura 06 - Mapa de <i>Rune Midgard</i> 2020.....	42
Figura 07 - Aprendiz na sala de criação de personagens.....	43
Figura 08 - Personagens pertencentes à segunda classe.....	44
Figura 09 - Destacados em vermelho os PdAs de um espadachim.....	45
Figura 10 - Personagens de expansão, Bardo, Odalisca e Sábios.....	46
Figura 11 - Personagens do terceiro grupo, Cavaleiros, Bruxos, Caçadores e Mercenários.....	46
Figura 12 - Clã criado para fins de pesquisa, caixa de informações do clã.....	47
Figura 13 - Cristais Nexus da equipe vermelha e azul.....	50
Figura 14 - Mapa <i>Howling Abyss</i> , contendo apenas uma rota disposta no mapa.....	51
Figura 15 - Mapa <i>Summoner's Rift</i> , contendo as 05 rotas dispostas no mapa.....	51
Figura 16 - A esquerda os múnios na rota meio, a direita acuâminas, monstros da selva...	52
Figura 17 - Campeões iniciais para os novos invocadores.....	53
Figura 18 - Campeões banidos e campeões selecionados para o jogo.....	55
Figura 19 – Festival Sagrada da barca de Amon, Hatshepsut e Tutmósis III.....	58
Figura 20 - Personagens femininos <i>Ragnarok Online</i> : sage, amazona, guarda real, maga.	64
Figura 21 - Cenários criados para estimularem reações, Residente Evil 7 e Final Fantasy XV.....	67
Figura 22 - Itens do jogo Brasil Ragnarok Online vendidos pela internet.....	72
Figura 23 - Instagram comunica a retirada da visualização pública dos <i>likes</i>	75
Figura 24 - <i>Tier List</i> do patch 11.13 para o jogo <i>League of Legends</i> 2021.....	80
Figura 25 - Personagem com atitude tóxica durante partida de <i>LoL</i>	81
Figura 26 – Diálogo via <i>chat no</i> Bate papo Bol <i>e</i> durante partida de <i>LoL</i>	84
Figura 27 – Postagem via fórum denunciando comportamentos sexistas em partidas do <i>League of Legends</i>	85
Figura 28 – Postagem via fórum questionando os procedimentos de denúncia.....	86

Figura 29 – Imagem da aba de busca na plataforma do fórum do <i>League of Legends</i>	87
Figura 30 – Buscando informações durante o ciclo de partidas alternadas.....	91
Figura 31 – Estrutura de imersão e deslocamento dos <i>gamers</i> em períodos liminares.....	99
Figura 32 – Personagem Senna, única personagem negra feminina no <i>League of Legends</i>	101
Figura 33 – Imagem difundida pela internet sobre o <i>League of Legends</i>	107

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 - Gráfico do quantitativo de postagens no fórum do <i>League of Legends</i> Brasil.....	88
Tabela 02 - Distribuição das <i>gamers</i> em relação às escolhas durante as partidas.....	100
Tabela 03 - Informações sobre idade, escolaridade, estado civil e vínculos empregatícios.....	102

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD	<i>Ability Damage</i>
AP	<i>Ability Power</i>
ARAM	<i>All Random All Mid</i>
BRO	<i>Brasil Ragnarok Online</i>
CBLoL	<i>League of Legends</i>
CCE	Comércio de Componentes Eletrônicos
CONIN	Conselho Nacional de Informática e Automação
CTI	Fundação Centro Tecnológico para Informática
ESA	<i>The Entertainment Software Association</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i>
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LoL	<i>League of Legends</i>
MIT	<i>Massachusetts Institute of Technology</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
MMORPG	<i>Massive Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
NPC	<i>Non-player character</i>
PdAs	Pontos de Atributos
PGB	Pesquisa Games Brasil
ROP's	<i>Ragnarök Online Points</i>
ROX	<i>Russian Esports Organization</i>
RPG	<i>Rolling Playing Game</i>
RTS	<i>Real-time strategy</i>
UFMG	Universidade Federal de Campina Grande
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco
VAE	<i>Vaevictis Esports</i>
VCS	<i>Video Computer System</i>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
Compreendendo a necessidade da pesquisa.....	21
Preliminares conceituais	23
Upando a pesquisa.....	24
Caminhos metodológicos.....	25
Os informantes.....	28
Dos capítulos.....	29
CAPÍTULO I - SETTINGS	31
1.1 JOGOS ELETRÔNICOS.....	34
1.1.1 Jogos eletrônicos no Brasil.....	37
1.2 JOGOS <i>ONLINE</i>	41
1.3 BEM VINDO A <i>RUNE-MIDGARD</i>	43
1.4 CAMPOS DA JUSTIÇA, <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	51
1.4.1 As arenas de combate.....	53
1.4.2 Escolha seu campeão, pegue seu equipamento e venha para o campo	55
CAPÍTULO II - EARLY GAME	61
2.1 MIMETISMO COMO ESTRATÉGIA.....	63
2.2 MENINA NÃO JOGA DE KINA!	65
2.2.1 Dos ROP's ao domínio simbólico.....	69
2.3 MIMETISMO E ESTEREÓTIPOS COMO ESTRATÉGIA DE PREDACÃO	72
CAPÍTULO III - MID GAME	77
3.1 TOXICRACIA: COMUNIDADE VIRTUAIS, VIOLÊNCIA E JOGO <i>ONLINE</i>	79
3.1.1 A invisibilidade enquanto estratégia para a violência simbólica.....	85
CAPÍTULO IV - END GAME	93
4.1 MULHERES E <i>NOOBS</i> : AVENTURAS NOITE A DENTRO.....	95
4.1.1 As Plêiades.....	97
BUGS E REPORTS	112

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	119
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO UTILIZADO PARA AS ENTREVISTAS ONLINE.....	129
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO ENVIADO À RIOT GAMES.....	131
ANEXO A – RESPOSTAS ENVIADAS PELA RIOT GAMES.....	133

1. INTRODUÇÃO

As primeiras décadas do século XXI são, sem dúvida, marcadas pelo fortalecimento das redes sociais e seus desdobramentos para os ambientes virtuais, tornando-as complexa o suficiente para entrelaçar temas como política, economia e cultura na mesma velocidade com que as informações permeiam os espaços midiáticos. Todo esse contexto ultrapassa os limites dos compartilhamentos de informações e fornece uma infinidade de dados aos algoritmos que analisam as preferências, tanto individuais quanto coletivas. Partindo desses processos é possível visualizar as peças centrais desse emaranhado de informações: as mídias, o mercado e os indivíduos, ligados pelos fenômenos da imersão, convergência e interação.

O termo imersão, compreendido no contexto das redes sociais, refere-se ao ato de mergulhar, estar submerso, conectado em determinado espaço do universo *online*. Entretanto, nos dias atuais, a ação de estar conectado na rede não determina, essencialmente, estar imerso nos ambientes da rede, assim, nosso recorte para a definição de imersão está ligado aos jogos *online*. Esses espaços promovem as influências recorrentes do processo de imersão ao jogo e não se encerram, apenas, ao desconectar-se do universo ciberlúdico, mas permanecem durante o período *pré-game* e *pós-game*¹ (SILVA, 2016). A imersão entre o mundo real e o mundo dos jogos eletrônicos propicia condições narrativas que não estão pré-definidas, possibilitando ao jogador o papel de participante ativo (ALVES, 2005; LÉVY, 1999; TURKLE, 1998). Diante disso, os jogos *online* são definidos como um espaço que oportuniza experiências de imersão, onde os jogadores podem assumir identidades plurais por meio de fluxos narrativos guiados ou não pelos jogos.

A convergência e interação conectam-se propriamente as ideias de rede, as influências dos “nós” enquanto teoria e as dinâmicas de socialização presentes nos espaços das mídias sociais. As redes são conexões mediadas por *softwares* que possibilitam trânsitos de informações e têm impacto direto nas interações sociais (ALVES, 2005; RECUERO, 2006; SCOTT, 2000), sendo definidas, portanto, dentro do recorte outrora proposto, como o espaço onde os jogadores convergem para movimentos narrativos em determinado tempo e espaço. A partir desses norteadores, criamos uma lente que dirigiu seu foco para um dos pontos localizados entre o real e o virtual, os jogos *online*.

¹ Utilizo os termos *pré-game* e *pós-game* correlacionando-os aos momentos ligados à socialização dos jogadores por outros meios de comunicação, antes de entrar propriamente no jogo, assim como os momentos posteriores a saída do jogo, o *TeamSpeak* é um ótimo exemplo destes programas de comunicação utilizados pelos jogadores.

No decorrer dos anos de 1960, com o surgimento dos primeiros computadores, nasceram, também, os primeiros jogos eletrônicos, extremamente simples, idealizados como experiências para testar a potencialidade de novos periféricos de saída de dados. Os pioneiros, *Tennis for Two*, lançado em 1958, e *Spacewar*, lançado em 1962, pelo *Massachusetts Institute of Technology* – MIT, tinham como base a capacidade única de dois jogadores interagirem no mesmo espaço e disputarem o mesmo jogo. Conseqüentemente, isso abriu um universo de possibilidades que foram exploradas tanto pela comunidade de usuários quanto pelo mercado.

Em poucas décadas, esses jogos tornaram-se tão populares que sua utilização, agora massificada, estaria disponível para uma grande parcela da população mundial², movimentando bilhões de dólares todos os anos e criando igual quantidade de questões, sejam elas de ordem social, cultural ou política. Para Salen e Zimmerman (2003) as atividades realizadas por jogadores virtuais inseridos nos espaços dos *games*, intitulado pelos pesquisadores como “Círculo Mágico” – poderiam interferir levemente na formação identitária dos jogadores, entretanto, não como uma via de mão dupla pelas quais as interações, costumes, escolhas, conceitos e preconceitos poderiam alcançar os jogadores durante os momentos do jogo.

A compreensão desses fatores que produzem elementos identitários, corresponde aos processos performáticos discutidos em Turner (1987) e Schechner (2006), em que as representações moldam-se pelas propostas que envolvem o espectador em cada ambiente, isto é, a interação oportuniza, aos que estão ligados ao ritual, experiências sensíveis que introjetam nos envolvidos elementos do ambiente. Assim sendo, estes espaços antiestruturais servem como paralelo à vida cotidiana, um campo liminar, onde os períodos entre o *logar* e o *deslogar* assemelham-se aos processos rituais por estarem semeados de experiências cotidianas, costumes, tradições, conceitos e pré-conceitos.

Os primeiros passos para o tema dessa dissertação despontaram a partir do meu contato com o universo dos *gamers*, ora de forma direta, inserido nos espaços, jogando; ora de forma indireta, envolvido com a comunidade e suas discussões, sendo a união destas partes o que motivou meu interesse pela pesquisa. Entre os anos de 2012 e 2016, período de minha graduação em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG/CDSA Campus Sumé, tive a oportunidade e o prazer de desenvolver os primeiros esboços que culminariam nessa dissertação, minha monografia intitulada DORMIR NÃO DA XP: Formação Identitária

² Os primeiros usuários dos computadores como forma de entretenimento foram os próprios criadores, em sua grande maioria universitários e entusiastas do crescimento tecnológico, a popularização dos jogos ocorre em meados da década de 1970. In: <https://super.abril.com.br/tecnologia/os-30-games-mais-importantes-de-todos-os-tempos/>.

e Sociabilidade no *Ragnarök Online*, sendo orientado pela Professora Dra. Sheylla Galvão, a qual visava compreender as ligações e construções identitárias que uniam os usuários de jogos *online*, o que me rendeu muito mais perguntas que respostas, e posteriormente dados que são utilizados como evidências nessa dissertação.

E, a partir dos dados coletados na pesquisa anterior, ficou claro que, para grande parte dos usuários, os jogos eletrônicos representam oportunidades de desvendar mistérios em florestas encantadas, invadir castelos fabulosos ou explorar labirintos em cavernas obscuras. Todas essas ações são motivadas, em certa medida, pela curiosidade e pelos desafios, mas acima de tudo pela condição de serem agentes ativos da narrativa proposta. Para Murray (2001) os homens desejam vivenciar as fantasias narradas na ficção e o universo *online* pode oferecer essas experiências, de algum modo, nos constructos virtuais.

O nosso primeiro contato com os jogos eletrônicos ocorrera seguindo os mesmos passos dos demais usuários: em um primeiro momento fomos atraídos pela curiosidade do novo, do diferente e, posteriormente, pelos desafios. A propósito, nosso primeiro desafio estava ligado a um Atari 2600³, revolucionário para seu tempo, seus gráficos em baixa resolução, de modo geral, eram mal definidos e os personagens se mesclavam muitas vezes aos cenários, contudo, boa parcela dessas dificuldades nos encorajavam a permanecer no jogo, uma vez que, a cada novo desafio vencido, a imersão proporcionada pelo contato com a máquina tornava-se mais evidente, assim como nosso novo círculo de amizades. Com o passar dos anos, outros consoles⁴ passariam a fazer parte de nossa rotina cotidiana: *Master System*, *Mega Drive*, *Nintendinho*, *Super Nintendo*, *Neo Geo*, *Play Station*⁵, todos inevitavelmente apresentavam uma limitação quanto à capacidade de interação com outros jogadores dentro dos jogos.

O grande divisor de águas surge, no Brasil, em 12 de setembro de 2004, com a chegada do Brasil *Ragnarok Online* – BRO. A limitação de interação entre os jogadores fora superada pela plataforma *online*, os fluxos constantes de milhares de usuários logando e deslogando favoreceram condições para novos modelos de socialização, e, simultaneamente, a inserção de outros elementos às ambiências virtuais.

Essas experiências corroboraram para nossas ambições preliminares acerca da pesquisa sobre os jogos *online*, que dentro de um vasto universo cosmopolita, busca analisar as escolhas e interações dos jogadores inseridos nos espaços sócio lúdicos. Essas vivências são, em certa

³ Console de jogos eletrônicos projetado por Jay Miner, em 1977, nos Estados Unidos e chegando ao Brasil, em 1983.

⁴ Aparelhos que reproduzem os jogos, o tradicionalmente chamado *Videogame*

⁵ Os consoles listados correspondem a uma pequena parcela de todos que foram criados no período entre 1970 e 2010.

medida, um desafio de observação e uma oportunidade de análise antropológica repletas de elementos pautados nas relações de identidade, poder e dominação. Aspectos que me levaram a intitular essa dissertação de “ELAS NÃO JOGAM, ELAS OWNAM: Toxicracia, comunidades virtuais e violência nos jogos *online*”.

Com base nos dados obtidos por Silva (2016), as informações colhidas no BRO, entre os períodos de fevereiro de 2014 e fevereiro de 2016, e, analisando o número de contas criadas durante este marco temporal, observou-se que as contas novas declaradas femininas não condizem com a quantidade de personagens femininos criados dentro dos espaços do jogo, apresentando assim uma grande disparidade entre as informações coletadas. Esses dados me conduziram a seguinte questão: em que medida os discursos misóginos corroboram para que as mulheres venham a se utilizar de personagens masculinos dentro dos jogos *online*? Tal problema inicial me guiou a seguinte hipótese: as mulheres estariam utilizando personagens masculinos como estratégia para se resguardarem das relações de violência sexuais dentro dos espaços dos jogos *online*, contrapondo-se a utilização das imagens estereotipadas das *skins* femininas hipererotizadas, e ao mesmo tempo ocupando espaços de resistência dentro dessas mesmas relações.

Com base nessa hipótese proposta, nosso objetivo primário alicerçou-se em analisar a presença do abuso sexual nos espaços ciberlúdicos dos jogos *online*, assim como sua intensidade e influência no cotidiano dos envolvidos. A partir desses pressupostos procuramos compartimentalizar os diferentes aspectos que se apresentaram durante o levantamento das informações, organizadas da seguinte forma:

- Compreender os aspectos performáticos da relação entre os jogadores e sua influência no período *ingame* e *outgame*;
- Analisar as impressões dos jogadores em relação aos elementos ligados à imagem do feminino dentro do espaço dos jogos *online*;
- Correlacionar as experiências dos *gamers* com sua formação identitária dentro e fora dos espaços *ciberlúdicos* e como estes corroboram para seu posicionamento a favor ou contra a violência de gênero nos *games*;
- Analisar as políticas de gênero adotadas pelas empresas responsáveis pelos jogos para dirimir a incidência de violência contra as mulheres que jogam;
- Avaliar em que medida as representações dos corpos como ferramenta política e social, estão inseridas e influenciadas como elemento de resistência ou dominação nas ambiências dos jogos *online* e suas plataformas.

Compreendendo a necessidade da pesquisa

Em 16 de fevereiro de 2019, estreava no circuito *E-Sports* da *Riot Games* a *Vaevictis Esports – VAE* a primeira equipe feminina de *League of Legends - LoL* a participar de uma liga oficial. Jogando pela primeira vez em uma liga competitiva profissional, e com apenas 02 anos de existência, o time exclusivamente formado por mulheres conseguiu a classificação para participar da liga competitiva do leste europeu, após chegar ao topo das preliminares de acesso ao elo desafiante⁶ pela Rússia.

Em seu jogo de estreia, enfrentaram a equipe *Russian Esports Organization - ROX*, onde, no início de cada jogo as equipes podem banir 10 campeões dos 153 disponíveis. Os banimentos servem para retirar do time adversário 05 personagens chave para sua composição, forçando-os assim a escolherem outros campeões e, conseqüentemente, desestruturar estratégias montadas anteriormente. Ao chegar a vez da ROX efetuar seus banimentos, eles escolheram 05 personagens da posição “suporte⁷”, isto é, eles mandaram um recado de forma indireta para a comunidade do LoL, “mulheres só jogam com personagens suporte”, uma atitude que foi amplamente condenada pela comunidade do LoL, repercutindo de forma negativa para a empresa e rendendo à ROX um banimento das ligas competitivas por toda a temporada. Esse fragmento é apenas um dos muitos eventos onde as mulheres são vítimas de atitudes discriminatórias no universo dos *games*.

Segundo a *The Entertainment Software Association – ESA* (2020), órgão internacional que regula a utilização de *software* de entretenimento nas Américas, os *gamers* típicos jogam, em média, há 12 anos e *gamers* adultos jogam há 20 anos ou mais, e 40% de todas as residências tem um console de jogos eletrônicos. Destes 40%, 56% chegam a ter dois consoles, de categorias ou fabricantes diferentes. A idade média de uma *gamer* é de 40 anos, sendo que os homens jogam em média há 20 anos e as mulheres há 12 anos. E, de todos os *gamers*, 54% são mulheres, e os números tendem a aumentar gradualmente⁸.

⁶ As classificações de elo ocorrem de forma ascendente, com o decorrer de suas vitórias e pela habilidade dos jogadores, sendo classificados em 09 categorias, ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante.

⁷ Em meio a comunidade do *gamers* os personagens da posição “suporte” são encarados como secundários, geralmente relegados a jogadores que não possuem habilidade para jogar com personagens mais importantes.

⁸ Essa interação entre jogos e vida social esteve repleta de altos e baixos, nos anos 90 levantou-se o questionamento se a violência crescente não estaria ligada a ascensão dos videogames, e até nos dias atuais ainda temos resquícios dessa vertente (ALVES, 2005), nesta perspectiva foram classificados todos os subgêneros dos *games*, de onde temos alguns títulos como: estratégia, corrida, aventura, mistério, atiradores, MMORPG, casuais, *open world*, dentre tantos outros.

De acordo com a *Gravity Corp*⁹, empresa sul-coreana criadora do jogo *Ragnarok Online*, um dos jogos eleitos para nossa pesquisa, lançado em 31 de agosto de 2002 na Coréia do Sul e em 12 de setembro de 2004 no Brasil, mais de 25,4 milhões de pessoas se conectam a seus servidores em mais de 50 países, dos quais apenas 13%, pouco mais de 3 milhões, são mulheres.

Uma das características dos *games online* interativos é permitir ao jogador utilizar um *avatar*¹⁰ para realizar tarefas, individuais ou coletivas, deste universo virtual ao qual ele pertence. Sua manipulação dentro do espaço virtual o leva a interações diretas e indiretas com outros *gamers/players*, formando, assim, uma rede complexa de entroncamentos sociais, na qual *players* formatam seus *alter egos* a partir da percepção de si mesmos e da concepção apresentada virtualmente circundante, criando sua identidade virtual e inserindo-a no universo do *game*.

Para Silva (2016), esses espaços dos jogos *online* ou Círculos de Imersão Ciberlúdicas definem-se pela ação conjectural dos jogadores dentro dos espaços *ingame*¹¹, isto é, nesses períodos de tempo, longos ou curtos, onde os *gamers* introjetam os aspectos do *game* e dos personagens e, conseqüentemente, as normas sociabilizantes contidas nas relações entre personagens = personagens, personagens = *gamers* e *gamers* = *gamers*.

No Brasil, o número de *gamers online* no BRO ultrapassa o número de 6 milhões de usuários¹², dos quais apenas 18% desse total são contas declaradas femininas. Segundo o fórum PBRO¹³, na Paraíba temos um número modesto de participantes, com uma média de 22 mil *players*. Porém, o número de mulheres conectadas é impreciso, visto que, mesmo havendo um crescimento na quantidade de contas declaradas femininas, não há igual quantidade de personagens femininos criados.

Todos esses aspectos acima levantados nos levam a considerar elementos que justificam a necessidade de mais pesquisas sobre o tema. Tais experiências dão início a uma constante busca de respostas às nossas inquietações, criando a perspectiva de um entendimento mais amplo sobre este tema e focando nos aspectos ligados a relação entre violência sexual e identidade no universo dos jogos *online*.

⁹ Dados obtidos no *site* internacional da GravityCorp, <http://www.playragnarok.com/gameguide/storyline.aspx/>.

¹⁰ Personagem. Esta palavra tem origem hindu (sânscrito) e representa a encarnação de uma divindade em forma de homem ou animal.

¹¹ Dentro do jogo e sob sua influência.

¹² Informações colhidas no *site* oficial <http://www.levelupgamesbrasil.uol.com.br/>.

¹³ Dados fornecidos pelo fórum PBRO, espaço destinado aos que jogavam *Ragnarök* no Estado da Paraíba. <http://www.pbgo.net/central/>.

Preliminares conceituais

Para compor a estrutura conceitual preliminar elegeram-se autores que corroboram diretamente com a natureza da dissertação, mesmo que não dialoguem totalmente entre si. As abordagens iniciais direcionam-se para a definição do jogo e suas implicações socioculturais como primeiro marco inicial de reflexão, por isso, Huizinga (2001), Turkle (1997, 1998), Alves (2005) e Caillois (1961, 2001) fornecem aspectos dos mais variados contextos sobre o jogo e seus elementos presentes na constituição das regras sociais, visto que, segundo tais autores, o jogo acompanha a humanidade desde o seu surgimento até os tempos atuais. Nesse sentido, abordar o jogo como um dos elementos constitutivos de grupamentos sociais e tomá-lo como instrumento pedagógico de reprodução cultural, amplia a necessidade de conceitos ligados a ação dos sujeitos, a construção identitária e as análises performáticas, fomentando a necessidade de novos autores para esse segundo marco reflexivo.

Quando as análises ligadas à violência, tanto na esfera interna dos *gamers* (ambiente do jogo) quanto na externa (fóruns, Blogs e plataformas digitais) utiliza-se o conceito de violência simbólica desenvolvido por Pierre Bourdieu (2003), que considera como violência simbólica toda coerção que ocorre por intermédio do dominante em relação ao dominado, onde o dominado não consegue se desvencilhar das amarras instauradas pela relação, ou seja, ele as toma como naturais. (BOURDEIU, 2003, p.204)

A utilização de Weber (1987), Giddens (1990), Geertz (2008) e Hall (1997) fornecem material conceitual para analisar a ação dos indivíduos, bem como a interpretação sociocultural ligada a cada momento da sociedade e, em especial, na contemporaneidade.

Compreendendo a sociedade enquanto espaço/cena dos indivíduos e seus desdobramentos utilizamos Schechner (2012), Turner (1974), e Goffman (2009), contribuindo de forma decisiva para os aspectos performáticos envolvidos na produção dos “eus” ligados à dissertação, transformando a experiência imersiva como fator transporte representativo, de longa ou curta duração, capaz de produzir novas narrativas identitárias e/ou multi identitárias.

O terceiro marco reflexivo diz respeito às questões ligadas ao corpo e a violência, evidenciando seus desdobramentos políticos e mercadológicos. Nesse ponto, a ênfase nos estudos de gênero impulsionam para a possibilidade de discutir sua importância enquanto categoria conceitual, distinta, fluida e extremamente ampla em relação as outras categorias de análise.

Para que essa reflexão seja possível, nos moldes propostos por essa dissertação, foram escolhidos como autores base Scott (1995), Santos (2005) e Araújo (2000), que analisam a

construção histórica e cultural da identidade de gênero, suas intrincadas relações conflituosas e os meios que reproduzem tais discursos. Esses autores propiciam alternativas de discussões sobre as implicações do estudo de gênero, tanto nos espaços reais quanto virtuais, ao passo que analisam a construção social dos estratos contidos dentro da categoria gênero, abordando não só um viés cultural, mais também os aspectos mercadológicos que corroboram para a violência sexual e culminam literalmente na venda da imagem como produto de mercado.

O quarto marco reflexivo está relacionado a *cibercultura* e as redes sociais, com destaque especial para os jogos *online* e sua ligação com os sujeitos. Os espaços construídos nas redes sociais tornam-se ambiências propícias para os sujeitos partilharem um convívio real em um constructo virtual. Para a construção dessas narrativas iniciais elencou-se autores que podem contribuir para o contexto ora apresentado, dentre os quais, Lévy (1999), Recuero (2006, 2015), Kozinets (2014) e Hine (2015). Os referidos autores abordam o surgimento da *cibercultura*, a formação das redes sociais e o crescimento das comunidades *online*, entendendo esses fatores não apenas como um constructo tecnossocial de interação humana, mas como extensão da própria sociedade e ferramenta de reprodução social.

Compreende-se que a composição de autores e teorias apresentadas no texto expressam uma estrutura sistemática, na qual a utilização dos autores citados acima não impede que eles tenham suas teorias entrelaçadas durante a construção da dissertação, bem como, se abram para a possibilidade de utilização de outros autores, não listados anteriormente, que por ventura suscitem o enriquecimento da fundamentação teórica.

Upando a pesquisa

O primeiro esboço dessa pesquisa foi concebido a partir de um único jogo o “Brasil *Ragnarok Online – BRO*”, o qual já havia servido de laboratório experimental em pesquisas anteriores. Sua escolha como campo de investigação empírico deu-se por três critérios específicos: tempo *online* ininterrupto de seus servidores; quantidade de acessos diários durante esse período de tempo, e, finalmente, sua capacidade de proporcionar espaços de interação social estável e duradouro o suficiente para conter fenômenos econômicos, culturais e sociais.

Todavia, sentiu-se a necessidade de expandir o campo de investigação elegendo-se outro jogo para aplicar o mesmo critério de análise: o *League of Legends - LoL*. Ambos os jogos citados apresentam plataformas totalmente diferentes, tanto em sua jogabilidade, quanto em seus objetivos *ingame*, e, atendendo à públicos específicos, tornam-se excelentes laboratórios de análise para as hipóteses outrora propostas.

As categorias preliminares selecionadas para construção dessa dissertação estão ligadas ao universo dos jogos. No entanto, a partir do Segundo Capítulo *Early Game*, que significa *início do jogo*, não será utilizada a categoria “jogador”, uma vez que esta é demasiada extensa e abrange espaços outros fora dos limites dessa dissertação.

Descartou-se também a utilização das categorias “*player*” e “usuário”, salvo a utilização em descrições de cunho histórico da criação dos jogos e seu desenvolvimento, contidos no Primeiro Capítulo, visto que este remete aos jogadores que não estavam conectados à rede mundial de computadores. Logo, optou-se pela categoria “*Gamer*” para se referir aos usuários dos jogos supracitados. Essa categoria molda-se ao recorte escolhido e remete à própria identidade dos usuários. O termo *gamer* não se flexiona ao gênero, é comum a todos os jogadores, contudo, essa nomenclatura em si já se apresenta como um paradoxo, pois, dentro dos jogos propostos para análise há nitidamente uma distinção de gênero na criação dos personagens, sejam eles antropozoomórficos ou *mekas*¹⁴, ficando evidente, no momento da criação dos personagens, no caso do BRO, ou na escolha dos personagens no LoL, a declaração de qual gênero foi selecionado pelo *gamer*.

Caminhos metodológicos

Quase 100 anos após os Argonautas do Pacífico Ocidental escrito por Bronislaw Malinowski (1978), pioneiro na observação participante, e segundo Kuper (1996), Salzman (1996) e Geertz (2008) estes escritos tiveram extrema importância para as bases da pesquisa etnográfica, promovendo um *modus operandi* ao modelo de investigação científica. Apesar disso, o campo continua sendo um imenso desafio devido ao avanço de outros espaços de análise e, mais especificamente, nesse momento e no caso dos ambientes virtuais, as dificuldades dobram as apostas contra os pesquisadores. Os espaços virtuais, com sua capacidade de fluidez, tende a modelar e modelar-se reciprocamente de muitas formas, estando em constantes transformações e expandindo-se com uma velocidade vertiginosa. A partir dessa concepção propõe-se a seguinte reflexão: assim como o campo é imprevisível, os métodos podem tropeçar em efeitos vários, previsíveis ou não, o que coloca a flexibilização dos instrumentos metodológicos em primeiro plano. Ou seja, o texto aqui contido é apenas um

¹⁴ Característica de personagens que não têm suas representações com características totalmente humanas, os antropozoomórficos são compostos de partes humanas e partes animais, os *mekas* são compostos por partes robóticas ou totalmente cibernéticos.

esboço imagético, uma programação que, pela força das necessidades da pesquisa ou do campo, foi sendo alterada a fim de aproveitar, da melhor forma possível, as informações reunidas.

A abordagem preliminar mais adequada para a pesquisa poderia ser classificada como exploratória descritiva, pela necessidade de uma maior reflexão sobre esse objeto de investigação ser tão fluido, carecendo de maiores informações acerca de seus desdobramentos e influências no meio social, todavia, pela própria construção da pesquisa como um adendo para estudos futuros, a descrição densa, enquanto ponto de partida, tornou-se um ponto crucial a fim de serem compreendidas as dinâmicas envolvidas com o objeto em evidência e suas transformações direcionado esse estudo até a concepção de uma memória social.

Segundo Gil (2007, p.28-29) as pesquisas exploratórias permitem a construção de uma investigação mais ampla, geralmente utilizada quando o objeto estudado é pouco explorado, caracteriza-se pela menor rigidez no planejamento, favorecendo uma posterior delimitação mas rígida do mesmo objeto no decorrer do trabalho. A pesquisa descritiva tem por fundamento uma descrição das características de determinado grupo ou fenômeno, padronizando a coleta de informações e ao mesmo tempo estabelecendo as características do objeto analisado.

Entretanto, como essa pesquisa ocorre nos espaços virtuais, tendo também como foco as interações entre os indivíduos nas ambiências dos jogos, o que significa que, pesquisador e pesquisado estarão nos mesmos espaços, dessa sorte optamos por uma observação participante, pois, as relações entre os jogadores e seus grupos são bastante restritas, mesmo que dentro do jogo haja um movimento que podemos chamar de cosmopolita, na prática eles se organizam em clãs e tem espaços de interação particulares em relação aos demais jogadores. Portanto, estabelecer uma etnografia como prática de pesquisa torna-se essencial para acessar as informações contidas nas relações do grupo, e interpretá-las a partir de seus nexos com seu meio.

Para Christine Hine (2000, p.08), a etnografia das redes sociais de computadores, a qual a autora denomina como etnografia virtual, tem indiscutível importância para compreendermos as relações entre os agentes conectados e suas interações com o mundo que os circunda. Esse espaço de investigação é relativamente novo e necessita de uma melhor atenção, pois pode fornecer muitas respostas, sob múltiplos aspectos e para diversos tipos de abordagens de pesquisa no ciberespaço, mesmo que ainda não estejam totalmente consolidadas.

Kozinets (2014, p.13) mesmo não estando totalmente consonante com a abordagem de Hine (2000), e adotando o termo netnografia para a pesquisa etnográfica na internet, concorda que o campo virtual necessita de diretrizes procedimentais que possam guiar os pesquisadores

com maior exatidão, ressaltando a importância dos dados quantitativos e norteando seus escritos para dois eixos: cultura e comunidade.

Como técnica de investigação, utilizou-se os métodos de comparação de dados, entrevistas com os *gamers*, além de informações e discursos encontrados nos fóruns oficiais dos jogos outrora citados, sendo o limite temporal baseado no recorte de 05 anos decorridos e o *locus* os dois jogos já citados anteriormente. Deve-se ressaltar que cada jogo tem um tempo de existência próprio, espaços bem delimitados no mundo *online* e características singulares.

Quanto a minha inserção aos ambientes dos jogos para fins de levantamento de dados e informações, ocorreu por meio de entrevistas, utilizando *softwares* de comunicação, através das plataformas do *voice*¹⁵ oferecidas pelo próprio jogo, e/ou por outros programas utilizados pelos grupos base da pesquisa. Nesse sentido, o trabalho metodológico de Recuero, (2006, 2015), Hine (2015) e Kozinets (2014) foram de grande valia para o processo de escrita, uma vez que esses autores trabalham diretamente com a ascensão social das redes, os impactos no processo de criação do capital social, manutenção e competição, bem como a sua função estruturante nos mais diversos grupos que a utilizam.

Segundo Hine (2015) a etnografia virtual tende não apenas a analisar os modos *online*, mas, também, os espaços onde os indivíduos permanecem *off-line*, percebendo que o processo de conectar-se faz parte de um sistema mais amplo, como uma preparação ou mesmo uma expectativa de encontrar algo que se procura ou se espera, por isso, seus estudos sobre a etnografia virtual colaboraram para a aquisição dos dados, tanto *online* quanto *off-line*.

Consequentemente entendemos que os procedimentos metodológicos adotados são híbridos, na medida que são constituídos por duas partes: uma teórico-exploratória e uma empírica. A parte teórica contemplou o levantamento conceitual que consolidou a organização, análise e interpretação dos dados coletados.

Os informantes

A parte empírica abordou o trabalho de campo, nas suas mais variadas experiências e completudes, tendo como ponto inicial entrevistas individuais e coletivas com os *gamers*, acompanhando *in loco* suas imersões nos espaços dos jogos e nas salas de comunicação via voz. As entrevistas foram divididas em duas partes: a primeira com entrevistas individuais,

¹⁵ O LoL oferece junto com sua plataforma de jogos um canal de voz, onde os *gamers* podem se comunicar, porém, ao desconectar das partidas suspende-se também o canal de comunicação, dessa forma muitos grupos/clãs utilizam outros programas para comunicação, isto é, que não depende das ambiências do jogo, esses programas são utilizados no decorrer do dia e não apenas para jogar, mas como um dos pontos de comunicação da comunidade.

utilizando modelo de questionário semiestruturado¹⁶, onde, de forma a acompanhar um roteiro com questões voltadas ao objeto e a seus subtemas criou-se uma linha lógica para o andamento da pesquisa, sendo previamente analisada e construída para esse fim; a segunda parte foi realizada de forma coletiva e envolveu o grupo selecionado para o acompanhamento em campo. No jogo *League of Legends*, composto unicamente por mulheres, essas interações ocorreram entre o final de maio e o início de agosto de 2020, sempre nos fins de semana, pontualmente nas sextas e sábados, entre os horários de 20:30 à 00:30, tendo em média 04 horas diárias de conexão em sua grande parte ininterruptas, somando-se 08 horas semanais.

Para o jogo *Brasil Ragnarok Online – BRO*, foram realizadas 06 entrevistas, utilizando-se questionários semiestruturados, com entrevistas via plataformas *online* de forma individual. Foram entrevistados: Sirius, Riguel, Signa, Saiph, Bellatrix e Procyon. Destes 06, 04 são mulheres e 02 são homens. Das 04 mulheres, 03 ainda continuam jogando o BRO, porém com menor intensidade, utilizando o ambiente do jogo como espaço de reencontro de amigos, atualização para o *software* do jogo ou ficar a par das mudanças e eventos do *game*. Para acompanhar os entrevistados foram criadas contas nos servidores *Brasil Ragnarok Online* e Panda RO e como não havia um horário determinado para os jogadores acessarem o servidor, a coleta de informações ficou fragmentada em relação às observações de campo.

Sirius tem 25 anos, natural de Monteiro – PB, graduou-se em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Campus Sede Campina Grande, trabalha atualmente com marketing digital. Suas experiências nos jogos *online* tiveram início muito cedo, entre 2001 e 2002, pois, segundo ele, seu pai comprou um Super Nintendo no ano de seu nascimento, o fazendo crescer em meio aos jogos eletrônicos, o que favoreceu para que ele possa jogar uma grande diversidade de jogos.

Bellatrix, natural de Macaíba-RN, tem 25 anos e atualmente mora em Petrolina-PE, ela é graduada em Assistência Social, joga desde os 14 anos, iniciando nos jogos *online* em 2014.

Signa, tem 19 anos e estuda na UFCG/CDSA, Campus Sumé, mora na cidade de Monteiro – PB. Joga desde seus 10 anos de idade, seu contato com os jogos iniciou-se por meio de amigos que tinham *video games*, especialmente com seu primo com o qual ainda joga atualmente.

Riguel tem 21 anos e é estudante do curso de Biotecnologia da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, começou a utilizar jogos eletrônicos entre seus 04 ou 05 anos. Seu pai comprou um *Playstation I*, segundo ela, ao observar ele jogando, iniciou seus caminhos pelos jogos

¹⁶ O modelo do questionário se encontra no apêndice.

eletrônicos, crescendo em meio ao *Playstation I e II* e joga até os dias atuais. Teve seu primeiro contato com jogos *online* entre 2007/2008 quando conseguiu seu primeiro computador.

Saiph é natural de Monteiro-PB, tem 32 anos, bacharel em Direito, joga desde criança, suas influências se deram pelo contato de amigos nas *Lan Houses*, atualmente ainda joga, sendo o *Ragnarok* o jogo que mais o marcou.

Para as interações no jogo *League of legends – LoL* utilizou-se entrevistas individuais e coletivas, onde acompanhei semanalmente o grupo de 05 *gamers* pré-selecionadas. A escolha do grupo ocorreu por meio de três diretrizes: 1) Todos os *gamers* do grupo, ou pelo menos em sua maioria, deveriam ser mulheres; 2) Regularidade de partidas com o mesmo grupo; 3) Ocuparem um espaço que possibilitasse o contato e a observação das partidas. Além do grupo citado, entrevistamos outros 04 *gamers* isoladamente, sendo estes 02 homens e 02 mulheres, os quais assim como o grupo descrito, continuam a participar ativamente do jogo, porém com percepção individual sobre o mesmo tema. Para a coleta dessas informações utilizamos os *softwares: Discord, Facebook e TeanSpeak 3*, de acordo com a comodidade dos entrevistados, possibilitando entrevistas áudio visuais, ou apenas por áudio, recebemos depoimentos e entrevistas via e-mail, ressaltando que todos os entrevistados são maiores de 18 anos e todo o material foi previamente autorizado pelos mesmos.

Para proteger os informantes escolhemos nomes não relacionados a suas identidades, aliando minha paixão pela astronomia e reconhecendo sua importância para os navegadores ao longo do tempo como pontos de orientação, utilizamos os nomes das estrelas da constelação de Órion, o caçador, e do aglomerado estelar das Plêiades, uma alusão a indispensável presença dos informantes como pontos guias para a pesquisa.

Dos Capítulos

A organização dos capítulos acompanha um desenvolvimento lógico como se estivéssemos em uma partida de jogos *online* e está dividido em cinco partes: sendo a primeira o *Settings (Controles)*, a segunda o *Early Game (Início do Jogo)*, a terceira o *Mid Game (Meio do Jogo)*, a quarta *End Game (Fim do Jogo)* e por último, mas não menos importante, a *Bugs e Report (Erros e Comunicações)*.

O primeiro capítulo intitulado **SETTINGS**, expõe um levantamento histórico e pontual sobre a origem do jogo na sociedade, sua flexibilidade e aplicabilidade nas mais diversas funções sociais e sua utilização quanto categoria para análise dos jogos eletrônicos. Utilizou-se Johan Huizinga (2001) como base conceitual para determinar quais parâmetros seriam

aplicados inicialmente, em seguida percorremos a história dos jogos eletrônicos de maneira a deixar evidente os elementos mais relevantes para a construção da ideia central da dissertação, sua chegada, desenvolvimento e problemática dentro do mercado brasileiro.

Na sequência atrelamos o conceito de rede, e, conseqüentemente o de jogos *online*, tendo os escritos de Elisabeth Bott (1971), Raquel Recuero (2006, 2015) e Lynn Alves (2004) como base para a construção dessas discussões. Na última parte desse capítulo foi disposta uma descrição densa dos jogos eleitos para a pesquisa, sendo eles o *Brasil Ragnarok Online* e o *League of Legends*, desde sua criação, plataformas, ambientes do jogo, jogabilidade, personagens, categorias sociais dentro dos espaços do jogo até seu impacto na comunidade *gamer*.

O segundo capítulo intitulado **EARLY GAME** trata das relações de mimetismo, dominação e violência ligados aos espaços do jogo, bem como as estratégias de cunho misógino que corroboram com as justificativas para tal violência. Esse capítulo traz uma rápida síntese do difícil caminho das mulheres dentro de uma sociedade dominada pelo estereótipo de sujeição à dominação masculina.

O terceiro capítulo, **MID GAME**, tem por intuito analisar as relações nos ambientes das comunidades de *gamers*, abordando questionamentos sobre as relações de poder dentro desses espaços e retratando as atitudes tóxicas utilizadas como instrumentos de violência simbólica nestes mesmos ambientes.

O quarto capítulo, **END GAME**, relaciona-se diretamente com o grupo de *gamers* que constituíram a base da investigação e análise do campo. Acompanhando-as durante um tempo determinado, dividindo com essas mulheres algumas alegrias e angústias, fui sendo marcado pela tentativa de compreensão dos efeitos de imersão e das performances utilizadas por elas nos momentos de interação.

O último capítulo, **BUGS E REPORTS**, apresenta as análises sobre a pesquisa, os pontos positivos e negativos, ou seja, um apanhado de compreensões múltiplas sobre as pessoas que participaram da pesquisa, enquanto informantes, enquanto *gamers*, mulheres e/ou homens e suas relações na construção das narrativas encontradas nos espaços dos jogos *online* e ao passo que aponta-se novos caminhos para pesquisas futuras.

CAPÍTULO I - *SETTINGS*

Existem muitas formas de expressar a ideia de jogo. Quando nos referimos aos jogos de forma geral nos referimos às condições pelas quais as pessoas participam de determinada ação lúdica, mas nem sempre o jogo ou a ação no jogo proporciona de forma equilibrada as mesmas sensações a todos os envolvidos, seja de forma direta ou indireta. Assim, o próprio jogo toma para si um aspecto subjetivo, onde as representações contidas na ação são dosadas de acordo com o nível de imersão e performance no momento participativo de cada jogador, esteja ele envolvido individualmente ou coletivamente no jogo.

Uma das questões apresentadas aos nossos entrevistados durante o período de pesquisa trouxe em sua formulação um elemento básico para a compreensão do que entendemos por jogo, pois questionava o que o jogo representava para cada um dos entrevistados e as respostas com tons dos mais variados e significações não menos diferenciadas, ligavam-se, em certo modo, aos mesmos radicais: desafio, liberdade, identidade, amizade e família. Respostas que transcendem o próprio sentido do jogo e a forma como cada um percebe o “lugar do jogo” e o “seu próprio lugar dentro do jogo”. Esses aspectos nos levaram a encarar uma grande zona cinzenta, remetendo sempre a novos questionamentos, porém, como é impossível respondê-los durante o curto espaço de tempo que dispomos, em meio a tantas questões escolhemos algumas que servem como norteadores para nossos primeiros passos: o que é o jogo e como ele se apresenta nos espaços ciberlúdicos?

Este capítulo trata especificamente da significação do jogo, como ele é constituído e compreendido enquanto aspecto sociocultural, estabelece os recortes e aponta quais jogos e o porquê dessas escolhas para o desenvolvimento da pesquisa. Contempla, ainda, uma descrição densa sobre cada um dos jogos eleitos e suas respectivas plataformas interativas, assim como a categoria dos jogos selecionados e sua importância para compreensão das interações *online*.

Para antecipar possíveis questionamentos sobre o título deste capítulo, vale apontar que ele está associado à uma crítica bem conhecida no meio da comunidade *gamer*, onde os jogos que, no início da década de 1980, chegavam ao Brasil eram configurados em línguas estrangeiras, inglês ou japonês¹⁷, tornando-se o primeiro desafio para os jogadores brasileiros, um desafio linguístico. Isso se deve ao fato de que os consoles e jogos eram produzidos por

¹⁷ Os consoles da terceira geração utilizavam processadores de 08 bits, revolucionários para a época e permitiam melhores gráficos, músicas e inteligência artificial os NPC's que interagem com os jogadores, a Nintendo japonesa era a empresa responsável por esses jogos.

empresas estadunidenses, como *Warner*, *Polivox* e a *Atari* e/ou por empresas japonesas, a exemplo da *Nanco*, *Nintendo* e *Capcom*, dentre tantas outras.

Essa falta de domínio da língua estrangeira causou um enorme problema de jogabilidade, visto que determinados jogos dos consoles de terceira geração¹⁸ requeriam contato direto com os personagens não jogáveis mais conhecidos como *NPC's*¹⁹. Esse processo de interação tornara-se uma grande loteria de escolhas, em razão de que na maioria das vezes não se compreendia o que estava escrito, em alguns casos os dicionários passaram a ser companheiros inseparáveis dos jogadores, fazendo com que o momento da experiência no jogo se tornasse cansativo e improdutivo. A fim de minimizar esses efeitos, o primeiro passo ao se iniciar um novo jogo seria acessar o menu *Settings* e tentar compreender o máximo possível dos comandos básicos, as opções de ação dos personagens e as narrativas contidas no jogo, observando as imagens e correlacionando-as aos dispositivos de controle do jogo.

Os jogos ocupam posições que transitam em quase todos os aspectos do nosso dia a dia. Muito utilizado como figura de linguagem, “o jogo” é uma expressão validada dentro dos espaços onde são compreendidos e imbuídos de sua própria significação, assumindo conotações das mais variadas: jogo social, jogo político, jogos sexuais, jogos de azar, entre outras. Dito isto, devemos perceber que mesmo atreladas a um único vocábulo, essas expressões não apresentam literalmente a significação da palavra jogo, devido ao fato desta possuir um sentido extremamente amplo e abranger interpretações das mais variadas. Dessa forma, a utilização da palavra jogo traz em si um problema de análise pois, a dimensão de sua aplicação possibilita inúmeras vertentes, por vezes ambíguas, exigindo do pesquisador de jogos uma prudência redobrada ao fazer uso desse termo, remetendo-o para a necessidade de um rigoroso recorte empírico em meio a tudo que será exposto.

Segundo os dicionários Houaiss (HOUAISS, 2010, p.465) e Aurélio (FERREIRA, 2011, p.534) a palavra jogo é definida pela atividade mental ou física, regida por regras; diversão ou passa tempo; ação com o intuito de entreter. Já Friedmann (2006, p.41) descreve a palavra jogo como termo latino *jocus*, que significa gracejo, graça, escárnio, sendo reservada para expressar charadas, brincadeiras e piadas. Huizinga (2001) compreende o jogo como uma das formas essenciais para o desenvolvimento da sociedade, composto de regras que se transformam com o passar do tempo e trazem consigo o elemento do palco, da performance, do

¹⁸ Os consoles são classificados pela sua capacidade de interação gráfica e sonora, tendo 08 gerações atualmente, cada uma tem especificações próprias e níveis de tecnologia diferenciados.

¹⁹ *Non-player character* – NPC, personagens não jogáveis, eles estão presentes nos ambientes e são controlados pela inteligência artificial do jogo, geralmente interagem com os *Players*.

tempo/espaço limitado a qual ele pertence, como um mecanismo cultural de transmissão do conhecimento.

Geertz (2008, p.186) ao descrever a briga de galos balinesa relata não apenas o jogo, onde as tensões, conflitos e disputas são transplantadas para os animais em luta, mas descreve também a ação imersiva proporcionada pelo “momento do jogo”, envolvendo os habitantes em uma atmosfera de competição social, monetária e cultural. O jogo observado, por esse sentido, adiciona novos aspectos em relação as descrições conceituais anteriores, passa da esfera do divertimento à tensão, da competição ao embate, evidenciando mais o risco que apenas valores monetários, trazendo à tona todo um processo de ascensão social e reconhecimento quase que sagrado, muito embora, para as autoridades, tal atividade seja classificada como prática ilegal e taxada como atrasada, primitiva, não-progressista, conforme apontam Alves (2004), Turkle (1998) e Huinzinga (2001, p.06-07).

Na ótica de Lynn Alves (2004) e Turkle (1998) o jogo é um elemento que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, sendo uma atividade que permite ressignificação de diferentes conceitos, ou seja, o jogo não se limita apenas ao elemento de diversão, mas corrobora com a massa construtiva da própria cultura humana. Huinzinga (2001, p.06-07) concebe o jogo como um constructo antiestrutural que possui sua origem anterior a cultura, dado que os animais, assim como os homens, exercem a ação de brincar. Em vista disso, a cultura teria identificado o jogo como um elemento presente na própria natureza humana, uma vez que o homem é um ser pertencente ao reino animal.

Desta feita e partindo das concepções dos teóricos acolhidos que, sem sombra de dúvidas, mobilizam valiosas contribuições conceituais sobre o jogo, faremos uso de três marcadores exponenciais como artifício para definir um modelo teórico capaz de nortear a proposta dessa dissertação, os quais deverão atender aos seguintes critérios: 1) Elemento de transformação dinâmica apto para flexionar-se e ajustar-se aos sujeitos e a sociedade, estabelecendo novas formas de compreender as regras para os jogos em estudo, deixando margem para futuras modificações, criações ou exclusões, caso seja necessário; 2) Instrumento de absorção cognitiva temporal, pelo fato dos jogos expressarem, em seus conteúdos, o momento histórico e as características de dada sociedade, tornando-se um vetor de aprendizagem para o sujeito, a exemplo do *kanjire* e do *pinjire*, jogos indígenas praticados pelo povo Kaingang²⁰ – esse jogo sofreu alterações no decorrer da história pelo contato com os não

²⁰ Segundo Junior e Faustino (2009) o jogo consiste em arremessar grandes tocos de madeira, tendo como base a simulação de uma batalha, ele é composto por dois times que disputam os arremessos, sendo o *kanjire* praticado durante o dia e o *pinjire* durante a noite com os tocos em chamas.

índios, entretanto, ainda mantêm sua essência enquanto efeito de transmissão de informações no que se refere a sua tradição. Outro caso é o xadrez, que basicamente não sofreu alterações em suas regras, porém, ao analisarmos os estilos de jogo em diferentes períodos históricos podemos encontrar variações referentes ao estilo de cada época, como os vestígios de flexibilização dos sujeitos em seu próprio espaço/tempo; 3) Espaço antiestrutural performático, pelo fato do jogo em si oferecer espaços entre os espaços, onde os sujeitos podem estabelecer lados, tomar posições, quer seja combatendo, quer seja assessorando seus pares, por breves ou longos momentos, limitados por um espaço/tempo, como meio de enfrentamento do outro sem propriamente conformar um embate direto. Esportes coletivos são ótimos exemplos desses espaços, pois, cada time propõe aos torcedores, de forma indireta, o momento/ação do jogo através do uso de símbolos, cores e siglas que configuram elementos de identificação nesses espaços, com maior ou menor intensidade de participação.

1.1 JOGOS ELETRÔNICOS

O jogo eletrônico, personificado enquanto instrumento lúdico, é, por vezes, compreendido apenas em seu aspecto quanto *software*, sendo destituído dos aspectos físicos e eletrônicos. O vídeo game e/ou computador, enquanto artefatos de mediação, apresentam-se atualmente como elementos quase onipresentes na cultura moderna. Para Turkle (1998) esses dispositivos exigem uma escalada de interações físicas e mentais cada vez maior entre máquinas e usuários devido ao veloz desenvolvimento tecnológico atribuído à estes artefatos, entretanto, nem sempre foi assim.

Os primeiro jogo eletrônico surgiu no início da década de 1950. O *Tennis for Two*, criado por William Higinbotham, simulava uma partida de tênis onde os jogadores eram vistos lateralmente, foi desenvolvido para a exposição anual do Laboratório Nacional de Brookhaven 1953. A princípio, o protótipo foi concebido para simular a resistência do ar e a relação à gravidade, numa façanha onde o ponto visível na tela movia-se em uma descrição angular ascendente e posteriormente descendente puxada pela simulação de gravidade, o que assemelhava-se aos movimentos da bola em uma partida de tênis, logicamente sua similaridade ao jogo de tênis deu origem a seu título, e o consagrou como o primeiro jogo eletrônico produzido.

Figura 01 - Tela do jogo Tennis for Two de 1953.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

No ano de 1972, inaugurava-se a era dos jogos eletrônicos, sob o nome de *Magnavox Odyssey*, o precursor de todos os consoles²¹ domésticos. Desenvolvido por Ralph Baer, o *Magnavox Odyssey* chegou ao mercado pelo valor de 99 dólares, utilizava películas coloridas que eram fixadas sobre a tela da TV para simular diferentes ambientes dos jogos, tendo 11 versões do console, 350 mil unidades vendidas e apenas 33 jogos lançados, tornou-se uma febre na sociedade estadunidense.

Acompanhando as tendências de mercado Nolan Bushnell e Ted Dabney fundadores da Atari, empresa responsável pela disseminação dos jogos eletrônicos em escala mundial, desenvolveram o console mais vendido na história dos jogos eletrônicos, o *Video Computer System* (VCS) ou popularmente conhecido como Atari 2600²², chegando ao mercado pelo valor de 199 dólares por unidade, um valor considerado elevado até para a classe média estadunidenses daquele período. Segundo o *site Country Economy*²³ o salário mínimo pago ao trabalhador nos Estados Unidos entre os anos de 1970 e 1980 girava em torno de 400 a 500 dólares mensais, o que limitava o público que poderia adquirir a recém lançada novidade tecnológica. Mesmo assim, no natal de 1977, o Atari 2600 foi o item, escolhido como presente,

²¹ Console é o conjunto de *hardware* que compõe o aparelho utilizado para geral o ambiente de jogos eletrônico, sendo ele próprio o videogame.

²² EUROPA. *Dossiê Old! Gamer: Atari 2600*. Europa, 2017.

²³ <https://pt.countryeconomy.com/mercado-laboral/salario-minimo-nacional/estados-unidos/>

mais vendido nas lojas, tendo a impressionante marca de 30 milhões de unidades vendidas entre 1977 e 1987, independente da chegada de outras empresas concorrentes, sejam elas nacionais ou internacionais (CHIADO, 2013 p. 32; EUROPA, 2017 p. 26).

Figura 02 - Vídeo Computer System - VCS ou Atari 2600



Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Atari-2600-Wood-4Sw>

O sucesso repentino dos jogos eletrônicos elevou a indústria de entretenimentos eletrônicos para o *roll* das mais lucrativas do mundo, uma vez que os consoles representados pelos *hardwares*²⁴ e os jogos pelos *softwares* robusteciam um mercado bilionário. Atualmente a indústria dos jogos eletrônicos, segundo dados da *superdata*²⁵, empresa especializada na análise de dados financeiros relacionados ao mercado dos *games*, tornou-se a primeira da área, no ramo de entretenimento, com movimentações financeiras acima de 120 bilhões de dólares. Só em 2019, os jogos para celular (plataformas mobile) faturaram 64,4 bilhões de dólares, para computadores (PCs) 29,6 bilhões e os demais consoles (*videogames*) arrecadaram 15,4 bilhões, perdendo apenas para a indústria bélica e automobilística. As estimativas para 2020 ainda são

²⁴ *Hardware* é toda parte física que compõe determinado aparelho, estando dentro dessa definição componentes eletrônicos, estruturas de fixação ou quaisquer elementos físicos; *Software* é definido pela estrutura simulada pelo *hardware*, como os ambientes virtuais, filmes, músicas e jogos.

²⁵ <https://www.superdataresearch.com/2019-year-in-review/>

mais promissoras, com lucro projetado de 128 bilhões de dólares pelo crescimento dos jogos para celular.

1.1.1 Jogos eletrônicos no Brasil

No ano de 2020, o Brasil assumiu a primeira posição no consumo de jogos eletrônicos em toda América Latina e a 13^a posição no *ranking* global. Somos o 5^o país que mais gasta tempo com jogos *online*²⁶ e segundo a Forbes²⁷ mais da metade dos brasileiros utiliza jogos eletrônicos, sendo a forma de entretenimento mais consumida nos últimos 05 anos. Este mercado, disputado pela indústria nacional e internacional, é responsável por movimentar bilhões de dólares todos os anos, porém, nem sempre foi assim, na verdade os jogos eletrônicos no Brasil chegaram de forma tardia e não muito lícita.

Sob o decreto-lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984, nascia o Conselho Nacional de Informática e Automação – CONIN e a Fundação Centro Tecnológico para Informática – CTI, ambos os órgãos eram responsáveis pelos assuntos ligados a todo material classificado como tecnologia de informática, alicerçadas na política protecionista brasileira, popularmente conhecida como “Reserva de Mercado”, cujo objetivo maior era dificultar as importações de determinada classe de produtos. Essas políticas de mercado não eram novidade, visto que, desde 1977, já ocorriam no Brasil contingenciamentos nas importações de diversas áreas de produtos e a justificativa pautava-se na intenção de estimular e proteger o mercado nacional a fim de favorecer a produção de bens de consumo que pudessem suprir as demandas internas, como apontam Furtado (1971), Monteiro (1986) e Marques (2003).

A reserva de mercado, popularizada como “Lei de Informática”, impedia, pelo menos em tese, que os setores de tecnologia brasileiros crescessem utilizando técnicas avançadas provenientes de outros países, contudo, não proibia a compra de componentes eletrônicos, fato esse que acabou por fomentar, de forma indireta, o crescimento do mercado dos *videogames* no Brasil, levando o setor de eletrônicos a apoderar-se de uma das mais abraçadas expressões: “a gambiarra”²⁸.

²⁶ <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/brasil-e-o-quinto-pais-em-que-mais-se-gasta-tempo-com-games/103367>

²⁷ <https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>

²⁸ Refiro-me aqui a gambiarra como forma de resolver determinadas questões com soluções improvisadas, utilizando componentes que não foram inicialmente desenvolvidas para tal fim.

Figura 03 – Matéria referente a política da Reserva de Mercado em O Globo 1979.

32 • ECONOMIA Domingo, 11/3/79 O GLOBO

MESA REDONDA

A integração dos diversos segmentos do setor de informática — software (linguagem e programas), hardware (equipamentos), componentes eletrônicos e periféricos — é uma das preocupações centrais do debate que visa à formulação de uma diretiva abrangente para o setor. Para debater o tema, o GLOBO reuniu em mesa-redonda personalidades representativas desses segmentos: Euclides Quandt de Oliveira, presidente da Transil Semicondutores S/A e ex-ministro das Comunicações de governo Geisel; Carlos Augusto Rodrigues de Carvalho, diretor-superintendente da Cobra Computadores; Antonio Didier Viana, presidente da Microtab S/A e José Maria Teixeira da Cunha Sobrinho, diretor da PPS — Planejamento, Projeto, Sistemas Ltda.

O GLOBO — Nosso tema central é a política nacional de informática. Há cerca de 3 ou 4 meses o Governo vem procurando analisar a situação do setor através de duas comissões ligadas à Presidência da República com o objetivo de formular uma política. Neste sentido, há contradições quanto à existência ou não desta política, e o papel das empresas nacionais, estatais e estrangeiras na questão. Gostariamos de ouvir a opinião dos senhores, como representantes de diversos segmentos do setor, sobre o tema.

Carlos Augusto Rodrigues de Carvalho — É lamentável que representantes das empresas estrangeiras, embora convidados, não tenham podido comparecer a esta debate. Seria importante ouvir algumas opiniões, talvez novas, quanto ao assunto.

mos. E eu tenho um exemplo específico: conheço uma empresa que formou técnicos, citados na eleição de dia 13 da Associação de Empresas de Serviços de Processamento de Dados, ganhando Cr\$ 12 mil e que em oito meses passaram a ganhar Cr\$ 36 mil numa empresa estatal.

Carlos Augusto — Eu queria puxar um assunto que me parece importante. É o aspecto da transferência de tecnologia, sua validade na formação e geração de um produto nacional. E aí eu entendo por produto a indústria como um todo — soft, hard, tudo junto. O que acho que vale destacar é que para mim é absolutamente necessário que o processo de aquisição de tecnologia gere, no fim de um certo período, um produto genuinamente brasileiro, com traços de produto estrangeiro, mas concebido aqui. E que represente, na realidade, uma compra de tempo perdido, melhor dizendo, a substituição de um elevador por um elevador até o sétimo andar, para diminuir o gap, o hiato que nos separa das indústrias mais poderosas. Depois, o processo tem que ser autônomo e auto-sustentável.

Afirma-se que, como o mundo lá fora gira eletronicamente 100 vezes mais rápido do que o nosso, os nossos produtos estariam sempre numa desfaçanha cada vez maior, em progressão geométrica. Acho importante comentar este tipo de posição. Questiono a validade de se ter inovações tecnológicas tão rápidas. Isso violenta no Brasil, como se nós fossemos uma sociedade tão avançada quando os Estados Unidos e outros países da Europa Ocidental. Me parece totalmente irrelevante termos aqui tecnologia de última ponta, e com ciclo de investimentos cada vez maior, gerando resultados que são discutíveis para nossa realidade econômica. Por outro lado é importante fazer com que a sociedade — os usuários nacionais — se conscientize de que ela faz parte da história que está em andamento, ou seja, é importante é que as empresas brasileiras participantes desse mercado reservado, se conscientizem de que é necessário atrair, investir para chegar à autonomia tecnológica, em vez de montarem meros processos comprados que não levariam a nenhuma distinção, no médio prazo, entre uma empresa estrangeira e uma empresa nacional. As duas se fundem, vão ter posturas totalmente

"Não sabemos se o país tinha bastante independência política, econômica e financeira para tomar aquela decisão na área dos minis."

A política atual deve ser mais abrangente, com ênfase no setor de componentes, que está, no momento, dissociado da indústria

"A política nacional de informática não existe. Há apenas uma diretiva do Governo específica para o setor de equipamentos de computação"

"Na área de comunicações uma decisão tem vários opositores. Na de informática, apenas um, que vale mais do que os outros reunidos. Este, o grande problema."

Quandt: reserva de mercado é a solução para informática

Carlos Augusto Rodrigues
Euclides Quandt
Antonio Didier Viana
José Maria Teixeira

Fonte: <https://acervo.oglobo.globo.com/consulta-ao-acervo/?navegacaoPorData=197019790805>

Os *videogames*, assim como muitos outros produtos estrangeiros, foram duramente prejudicados pelas medidas protecionistas da lei 7.232 de 1984, as taxas alfandegárias fixadas para importação tornavam a compra e venda de tais itens impraticável (IKEHARA, 1997).

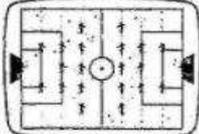
O *videogame*, considerado um item de luxo, não era totalmente estranho ao público brasileiro, no natal de 1976 a Planil Comércio e Indústria Eletrônica Ltda., com sede no Rio de Janeiro, um ano antes das medidas protecionistas brasileiras, importou um pequeno lote com unidades do *Magnavox Odyssey*²⁹ que foram vendidos no Rio de Janeiro e em São Paulo pelo valor de 2.990 cruzeiros o que custaria, em valores atuais, aproximadamente 3.400,00 reais (CHIADO, 2013, p.35).

²⁹ Outros consoles foram produzidos no Brasil com base no *Oldyssey*, o mais famoso foi o *Telejogo* fabricado pela Philco/Ford do Brasil.

Figura 04 – Propaganda do *Magnavox Odyssey* revendido pela Planil em 09/12/1976.

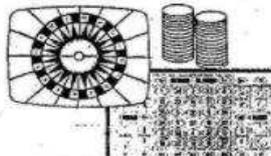
LIBERADO O JOGO PELA TELEVISÃO.

Agora o seu televisor já pode se transformar no aparelho mais emocionante do mundo: chegou Odyssey, uma série de jogos eletrônicos, que está fazendo o maior sucesso nos Estados Unidos. Você liga o Odyssey no seu aparelho de televisão, coloca no Canal 3 e escolhe o



FUTEBOL:
passe a bola, corra, chute e faça o gol.

que vai jogar: Roleta, Futebol, Tenis, Ping-Pong, Guerra Submarina, Hóquei, Corrida Espacial, Esquí, Casa Assombrada, Tom e Jerry, Simão diz e Estados-Capitais. Você joga com a sua família e os seus amigos, através de comandos individuais, coordenando cada



ROLETA:
ação fascinante no Cassino. Tente quebrar a banca.

lance é sentindo as maravilhosas emoções da eletrônica. Odyssey pode ser adaptado em qualquer televisor, a cores ou preto e branco, de 17 a 26 polegadas. Ligue para a Planil e peça demonstração. Você vai conhecer a maior diversão da televisão.



PING-PONG:
dê o saque, a cortada e até o efeito na bola.



ODYSSEY
Por apenas **2.990,**
Informações e Vendas: **223-3818 e 243-8380**
ODYSSEY é importado diretamente dos Estados Unidos, com assistência técnica por:

PLANIL
COMERCIO E INDUSTRIA ELETRONICA LTDA.
Rua Pedro Alves, 143.

Fonte: <https://acervo.oglobo.globo.com/busca/?busca=Odyssey+Planil>

O Atari 2600, diferente do *Magnavox Odyssey*, já era um console de segunda geração, podendo-se distinguir personagens e cenários na tela colorida sem a necessidade de encartes temáticos sobre a tela da TV e mesmo apresentando-se como modelo superior, tanto em gráficos quanto em som, não obteve facilidades de importação semelhantes ao seu concorrente, todavia, tornou-se rapidamente o sonho de consumo de muitos brasileiros. O Atari chegava ao mercado do Brasil, geralmente, pelos Estados Unidos, ou por meio de contrabando ou na mochila de alguma autoridade diplomática. A pouca oferta, geralmente publicitada nos anúncios classificados, não impactava o mercado, nem tão pouco supria a curiosidade dos brasileiros.

Entretanto, o que a lei 7.232 de 1984 não previa era a abrangência do termo “informática”, criando uma enorme “área nebulosa” a qual englobava praticamente qualquer componente classificado como *hardware*. Na prática, qualquer emaranhado de componentes que não estivesse completamente montado poderia receber a classificação de “componente para informática”, desse modo, o empreendimento fomentado pelo Estado para produção de

equipamentos *Made in Brazil*, por meio do conceito de *Know-How*³⁰, possibilitou a criação de nossas próprias versões de *videogames* e, conseqüentemente, da clonagem dos consoles e dos jogos. O *Supergame* da empresa Comércio de Componentes Eletrônicos - CCE, o VG-9000 da Dismac, o *Phantom System* da Gradiente e o *Dynavisions* da Dynacom são exemplos desse mercado nacional de réplicas internacionais.

O *Top Game*, fabricado pela Bit Eletrônica, empresa fundada no Rio de Janeiro por Guilherme Ferramenta e Ricardo Achcar, surgiu como o equivalente tupiniquim do Atari 2600, sendo um dos mais emblemáticos desse período e considerado o primeiro videogame 100% nacional, muito embora, mais de 30% dos seus componentes internos e dos *joysticks* fossem importados. Era confeccionado em madeira, de forma artesanal e montado sobre partes de carteiras escolares antigas adaptadas. Sua originalidade representava a criatividade do mercado interno e seu usufruto era proveniente das oportunidades que as leis intervencionistas brasileiras criaram dentro do espaço comercial. Estava disponível para venda, no Rio de Janeiro, nas lojas Mesbla, no Josias *Studio* e na Brinquedos Modernos (CHIADO, 2013 p. 276).

Nas palavras do próprio fundador da Atari Nolan Bushnell (2013), [...] a gente sabia da ajudinha de nossos amigos na América do Sul, do mercado negro, enviamos tanto *videogames* para o Panamá, que se ficassem todos lá, as pessoas teriam que comê-los no café da manhã³¹. Com essa fala, fica nítido que a Atari tinha pleno conhecimento sobre as práticas de pirataria e clonagem realizadas no Brasil³². O Panamá era a porta de entrada desses produtos, classificados como “material de informática”, no mercado nacional, e por mais que a pirataria e a clonagem trouxessem prejuízos a Atari, indiretamente os consoles sempre chegavam ao Brasil, quase completos ou em partes, sendo a Zona Franca de Manaus o maior distribuidor desses equipamentos (CHIADO, 2013; LUZ, 2010).

Em paralelo ao desenvolvimento e expansão dos jogos eletrônicos é pertinente salientar que os consoles são produtos desenvolvidos para o mercado e movimentam bilhões de dólares, e sua versão é bem diferente dos protótipos expostos na década de 1950. Eles são responsáveis por criarem nichos econômicos específicos, espaços onde o produto final não era apenas o *hardware* e o *software*, mas o próprio consumidor. Baseado na tendência de se atualizar com o decorrer do tempo para interagir com as novas plataforma/consoles foi capaz de promover

³⁰ *Know-How* refere-se ao conjunto de conhecimentos práticos desenvolvidos por determinada área industrial, foi estimulado pelo governo brasileiro durante o início da década de 1970 com a política de reserva de mercado, a ausência de tecnologia estrangeira, em teoria, estimularia a criação de nossa própria tecnologia nacional.

³¹ Entrevista cedida ao documentário: 1983 – O ano dos Videogames no Brasil, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8ywq/>, acesso em 28/03/2020.

³² Ressaltando que esta prática de pirataria e clonagem dos videogames não foi nem de perto exclusividade do Brasil, sendo praticada em muitos outros territórios.

outros aspectos na equação de mercado como a produção de subjetividade na interação com os usuários, as narrativas, os contextos e imagens desenvolvidas/projetadas para proporcionar o meio/fim imersivo aos jogadores e para além, possibilitar a inserção de identidade nos personagens, tornando a interação mecânica, visual e sonora em intervenção social, econômica e política.

Eric Zimmerman (2013) nomeia esse período específico como “Século Lúdico”. O autor traz em sua análise, baseada no desenvolvimento, expansão e distribuição das informações de forma digital, fatores que expressam as características do momento social no qual se proliferaram os jogos eletrônicos, a saber: a produção em larga escala de produtos de consumo centralizadas nas novas tecnologias e a ascensão do uso da imagem como forma de interação cultural.

Essa produção em larga escala não engloba apenas itens fabricados quanto *hardwere*, mas o próprio alinhamento do produto para alcançar um público alvo, onde praticamente todos os aspectos são tomados como válidos para apresentação da mercadoria ao consumidor. A escolha da imagem que melhor representa o usuário tem por objetivo simbolizar não apenas sua mediação *in game* mas todo um grupo de fatores que configuram escolhas anteriores, sejam elas subjetivas, culturais, inerentes a sociedade na qual são produzidas, e evidentemente, as próprias escolhas apresentadas e disponibilizadas pelos desenvolvedores. Todos esses aspectos fazem da escolha uma participação onipresente da publicidade, quer seja por meio da imagem criada e aceita, quer seja através do modelo dominante para o consumo (DEBOURD, 2003 p.15).

1.2 JOGOS *ONLINE*

Os jogos *online* nascem, por consequência, dos espaços criados pela ascensão da rede mundial de computadores, a internet, e como já colocado anteriormente, pelas perspectivas de mercado consolidadas em nichos específicos. Se nos consoles, o desafio, a imersão, a aventura e a curiosidade são pilares que sustentam a criação de *hardweres e softweres* qualificados para proporcionar aos jogadores experiências lúdicas, a conectividade adiciona um dos elementos mais poderosos ao conjunto desses pilares, a interação. Do ponto de vista de Jenkins (2004), Santaella e Feitoza (2008) e Turkle (1997) a característica que demarca jogos *online* está na própria ação de estar *online*, na possibilidade da espacialidade navegável, do encontro não físico, com sensações físicas, das múltiplas identidades e paradoxalmente do anonimato de sua identidade real.

Numa possível definição dos jogos *online*, pela sua usabilidade, devemos localizá-los dentro dos intrincados modelos classificados como “redes sociais”. Não pretendemos discutir de forma mais profunda os conceitos de rede social, dada sua extensão conceitual e complexidade estrutural³³, entretanto se faz necessário uma conceituação mínima para nortear os rumos dessa dissertação. O próprio conceito de rede social é bastante amplo e muito presente na sociedade, sendo mencionado por Radcliffe-Brown (1940) como uma estrutura social entrelaçada por relações institucionalmente definidas, envolvendo todos os membros da sociedade. Já Elisabeth Bott (1971) compreende as redes sociais como interligações entre os indivíduos, seus elos pessoais em múltiplos contextos e sua capacidade de se relacionar com a rede e os elementos contidos na estrutura. Assim, o *jogo online* em si não pode ser considerado uma rede social, porém, ele faz parte de uma rede social, visto que compreende contatos entre indivíduos. Então, como classificar os *jogos online* dentro das redes sociais?

Recuero (2015, p.23) define as redes sociais como metáforas para as estruturas de grupamento social, onde estas são construídas, pelas relações entre os indivíduos, seus laços e interações. Partindo desse pressuposto, podemos sinalizar que os jogos *online* estabelecem o constructo social onde as pessoas interagem, um espaço de mediação, um meio que traz condições para compor um ambiente que poderia ser classificado como uma mídia social digital, porém, quanto a estrutura, outras categorias como os jornais, os programas de TV, os vídeos do *You Tube*, entre outros, também estariam classificados dentro desse escopo. Diante disso, fez-se necessário ir um pouco mais além e considerar que a melhor definição para o termo é a que corrobora com os conceitos apresentados por Bott (1971) e Recuero (2015), a qual, somada à condição de interação dos indivíduos nos espaços *online*, estabelece que os jogos *online* são uma mídia social digital interativa.

Baseando-se nessa definição, os *jogos online*, quanto mediação interativa, tem por característica o espaço/lugar, não apenas o espaço em relação ao ambiente de rede, mas ao mundo ficcional fundamentado em regras referenciadas no mundo real. Os jogos em primeira pessoa - *First Person Shooter* – FPS ou popularmente conhecidos como “jogos de tiro”, *Call of Duty*; *Counter Strike*; *Pubg*; *Valorant* e *Dayz* são exemplos de ambientes ficcionais que tentam simular fatores conhecidos pelos jogadores em seu cotidiano, isto é, mantém algumas relações do mundo sensível através de fatores como gravidade, massa, velocidade, ângulo de visão, dentre outros. Como apenas alguns sentidos dos jogadores são estimulados durante o período *ingame*, os desenvolvedores tentam utilizar ao máximo os elementos visuais e sonoros,

³³ Para se aprofundar nos conceitos e análises sobre redes sociais, sugere-se o livro *Análise de Redes para Mídia Social de Raquel Recuero*.

fato que pode ser observado quando, em determinado jogo, o personagem cair de alguma construção, com altura considerável, ele receberá danos em seus pontos de vida, do mesmo modo que se carregar muitos itens não poderá movimentar-se com maior velocidade por conta do peso agregado a sua capacidade de carga. Assim, os jogos *online* podem oferecer ao jogador, não só espaços caóticos e desalinhados, mas estruturas regradas e miméticas, dispostas de forma a envolver e absorver as demandas sociais dos indivíduos.

1.3 BEM VINDO A RUNE-MIDGARD

O *Brasil Ragnarok Online* – BRO, jogo em modelo *MMORPG*³⁴ desenvolvido para plataformas de *personal computer* – PC, foi criado pela *Gravity Interactive*³⁵, empresa sul-coreana responsável pelo jogo em todo o mundo. O modelo protótipo, lançado em 31 de agosto de 2002, na Coreia do Sul, e, posteriormente, em 12 de setembro de 2004, no Brasil, causou um gigantesco sucesso, devido ao momento histórico no qual o jogo surge, pois, concomitantemente, eclodiam a expansão da internet de uso doméstico, a ascensão e queda das *LAN houses*, o crescimento do mercado de componentes de informática e a disputa econômica entre as grandes empresas que produziam equipamentos e tecnologia para o mercado e computadores.

Exclusivamente, entre 2002 e 2006, o mercado de informática recebeu 14 novos processadores, 18 modelos de placas de vídeo, centenas de atualizações de *softwares*³⁶, além de melhorias consideráveis na capacidade de conexão via internet e segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE o crescimento de usuários da internet cresceu 34% entre 2004 e 2008. Esses fatos expõe, não só o crescimento da oferta de produtos, mas a desvalorização dos mesmos em função da sua substituição por versões mais atualizadas, ou seja, um processo de obsolescência significativo que reduzia o valor médio dos equipamentos de versões anteriores, ressaltando-se que, o custo médio de um PC ainda era elevado para os padrões econômicos da sociedade brasileira desse mesmo período, constituindo uma bolha entre quem poderia possuir um PC em sua residência e ter acesso a internet e quem utilizava a internet das *LAN Houses*.

³⁴ *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, é um modelo de plataforma de jogo que possibilita aos jogadores a condição de movimentar-se livremente pelas ambiências do jogo, tornando assim mais flexível a movimentação das personagens e criando uma nova perspectiva aos usuários.

³⁵ Dados obtidos no site internacional da *Gravity Interactive*, disponível em: <https://www.playragnarok.com/gameguide/storyline.aspx/>, acesso em 02/03/2019.

³⁶ Pesquisa realizada em https://www.inovacaotecnologica.com.br/noticias/informatica_2004.html, acesso em: 05/04/2019.

A princípio a *Level Up! Games*, empresa filipina era a responsável pela distribuição, manutenção e organização dos servidores brasileiros. Em 2018, o *Brasil Ragnarok Online* e todos os servidores de jogos atrelados a marca foram cedidos à *WarpPortal* Brasil, empresa de origem norte americana responsável pelos jogos da *Gravity Interactive* nos Estados Unidos. O jogo é de acesso gratuito, entretanto, oferece itens consumíveis e *skins* personalizadas que podem ser compradas com moeda real do país onde o servidor está locado. Sua história é baseada em um *manwha*, uma revista em quadrinhos coreana similar aos mangás japoneses, criada e desenhada por Lee Myung-Jin, que circulou na Coréia do Sul entre 1998 e 2001, tendo originalmente 10 volumes. Suas ambiências foram embasadas em mitos e lendas de muitas culturas, possuindo traços que vão da Europa medieval ao extremo oriente.

Figura 05 – *Manwha Ragnarok* 1998



Fonte: <https://mangalivre.net/manga/ragnarok/7613>

A capacidade de absorver um grande número de jogadores, possibilitou seu sucesso quanto jogo *online*, pois, segundo dados do *Harp Portal*³⁷, mais de 40 milhões de *gamers* se conectam diariamente aos servidores espalhados por mais de 50 países. O ambiente interativo onde os *gamers* se conectam é chamado de *Rune-Midgard*, um imenso território que abrange

³⁷ <https://playragnarokonlinebr.com/>

mais de 20 cidades, tendo como capital a cidade de Prontera, localizada no centro do continente. Os arredores das cidades são preenchidos por monstros, cavernas e tesouros, porém, estes não podem entrar nos espaços urbanos, salvo nos dias de eventos especiais, o jogo tem moeda própria, o *Zenny*, que serve de base para todo comércio de itens, sendo que o escambo com itens raros é largamente utilizado, tanto dentro do jogo, quanto fora³⁸ dele.

Sua característica, enquanto jogo *online* interativo, é permitir ao jogador a criação de um *avatar*, utilizado para realizar tarefas individuais e/ou coletivas. Essas interações diretas e indiretas com outros *gamers* formam uma rede complexa de entroncamentos sociais, onde esses *gamers* formatam seus alter egos a partir das escolhas apresentadas virtualmente pelo jogo. A liberdade de escolha dos *avatares* independe de gênero, idade, nacionalidade, etnia ou religião, caracterizando assim, um conjunto de possibilidades identitárias.

Figura 06 – Mapa de *Rune Midgard* 2020



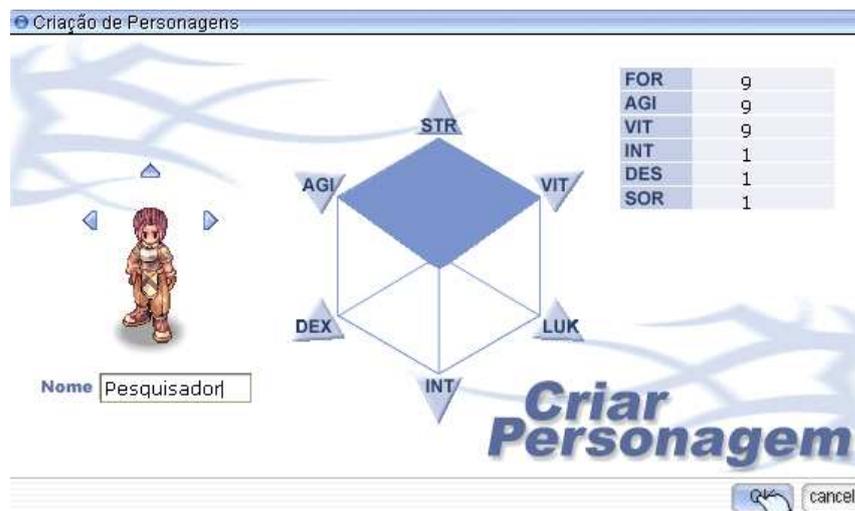
Fonte: <https://wallhere.com/pt/wallpaper/1488633>

³⁸ Os itens comprados com dinheiro real são ligados aos personagens, sendo adquiridos no site do desenvolvedor na aba loja, entretanto existe um mercado clandestino, fora do jogo onde a compra e venda de itens é uma prática constante, um grande exemplo deste comércio são os valores mediados na compra de cartas mágicas, a carta besouro dourado chegou ao incrível lance em 16 mil reais, sendo arrematada 03 dias depois, o fórum ainda comercializa itens dessa natureza. <http://www.bustershop.com.br/cartas/>

Estando classificado como *MMORPG* de primeira geração, o *Ragnarök Online* cria uma resolução visual que funciona entre duas dimensões: altura e largura, ou seja, dentro da orientação de X e Y. A interação entre os *gamers* é influenciado pela própria dinâmica do jogo, forçando-os a aliarem-se para estabelecerem conquistas coletivas, em um processo cooperativo e competitivo, enfrentando, inclusive, outros grupos de jogadores considerados rivais.

A plataforma de criação dos personagens é extremamente simples, podendo-se escolher o sexo, a cor e/ou formato do cabelo, além dos atributos iniciais. O processo de evolução do personagem é dividido em seis grupos distintos, com modificações dentro de cada etapa³⁹. Os aprendizes formam o primeiro grupo, como estão na base de criação dos personagens, seus atributos de habilidade⁴⁰ seguem uma linha lógica e obrigatória, seus atributos⁴¹ iniciais fundamentais configuram-se atendendo o sentido ligado à pretensão evolutiva dos personagens subsequentes. Os aprendizes que desejarem se tornar magos devem, conseqüentemente, distribuírem mais pontos nos atributos que lhe proporcionarão poder mágico, desta maneira ele prepara os seus atributos para a classe à qual evoluirá.

Figura 07 – Aprendiz na sala de criação de personagens.



Fonte: Imagem coletada diretamente do jogo Brasil *Ragnarök Online*.

O segundo grupo divide-se em personagens “clássicos” e de “expansão⁴²”, os clássicos compreendem todos os que surgiram nas primeiras versões do *Ragnarök* e pertencem a primeira

³⁹ <https://playragnarokonlinebr.com/classes/>

⁴⁰ As habilidades de cada personagem estão ligadas à sua classe, para utilizar as habilidades os personagens devem adquirir experiência, que são pontos recebidos ao derrotar monstros ou fazer determinadas missões.

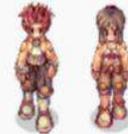
⁴¹ As habilidades e atributos são categorias distintas dentro da formação do personagem, as habilidades dizem respeito ao tipo de ação peculiar à classe do personagem, já os atributos constituem a distribuição de poder, entre as habilidades.

⁴² A palavra expansão está sendo utilizada por conta da criação de novas classes em expansões de jogo anteriores, criando assim para os *players* novas perspectivas de jogabilidade.

formação de classes 1.1, sendo que sua criação está diretamente vinculada à história em quadrinho que originou o *game*, ou seja, personagens como *espadachins*, *magos*, *noviços*, *gatunos* e *arqueiros*. Cada classe foi desenvolvida para ser parte essencial de grupamentos maiores, que assumem trabalhos e funções específicas em prol do UP⁴³.

Os personagens do segundo grupo têm posicionamento intermediário dentro das escalas evolutivas. É neste momento do jogo que se estabelece, de forma mais clara, a função dos jogadores, desse modo, a ligação entre os aprendizes e suas respectivas evoluções determinam sua posição dentro dos grupos sociais do jogo, contudo, as escolhas e distribuições de pontos já são montadas vislumbrando o terceiro grupo, o qual será descrito mais adiante.

Figura 08 – Personagens pertencentes à segunda classe.

Magos		Espadachins			
					
Paleta de Cores		Paleta de Cores			
Antes:	Aprendiz	Antes:	Aprendiz		
Tipo:	1-1	Tipo:	1-1		
Bônus da Classe		Bônus da Classe			
FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR			
+0 +4 +0 +8 +3 +3		+7 +2 +8 +0 +3 +2			
Arqueiros		Noviços		Gatunos	
					
Paleta de Cores		Paleta de Cores		Paleta de Cores	
Antes:	Aprendiz	Antes:	Aprendiz	Antes:	Aprendiz
Tipo:	1-1	Tipo:	1-1	Tipo:	1-1
Bônus da Classe		Bônus da Classe		Bônus da Classe	
FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR	
+3 +3 +1 +2 +7 +2		+3 +2 +3 +3 +3 +4		+4 +4 +2 +1 +4 +3	

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *RagnarökOnline*⁴⁴.

Os atributos recebidos pelos personagens, após subirem de nível, são chamados de Pontos de Atributos (PdAs), pontos que podem ser distribuídos dentre seis opções: Força

⁴³ Atividade realizada dentro do jogo, onde os *gamers* derrotam monstros e dividem entre eles a experiência, equipamentos e itens proporcionados pelas vitórias, tanto individual quanto em grupo. Geralmente grupos de UP tendem a se socializar com maior intensidade, independentemente de suas nacionalidades e línguas.

⁴⁴ <http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os/>, acesso em 05 de setembro de 2020.

(FOR), Inteligência (INT), Destreza (DES), Agilidade (AGI), Vitalidade (VIT) e Sorte (SOR). Cada atributo aumenta exponencialmente o componente ligado ao atributo e cada personagem tem bônus específico conectado à sua classe, isso significa que magos priorizarão o atributo de INT e DES, arqueiros DES e SOR, gatunos AGI e FOR e espadachins VIT e FOR, como ilustrado na imagem abaixo:

Figura 09 – Destacados em vermelho os PdAs de um espadachim.



Fonte: imagem retirada do jogo *Ragnarök Online*.

Os personagens complementares do segundo grupo, ou “personagens de expansão”, são aqueles que foram introduzidos no BRO no decorrer de suas atualizações e constituem uma tentativa de equilibrar a jogabilidade dos personagens em relação às mudanças proporcionadas nas *Builds*⁴⁵ pelos próprios *gamers*. Os personagens de expansão são a dançarina, o bardo e o sábio, possuem habilidades diferentes dos personagens descritos anteriormente e podem ser classificados como suportes⁴⁶. Mesmo que sua participação seja de grande relevância, são considerados, por muitos jogadores, como personagens secundários, com destaque especial para a dançarina e o bardo que realizam duetos e ao iniciarem suas habilidades, juntos, podem criar atributos positivos ou negativos para aqueles que estiverem dentro de seu raio de atuação.

⁴⁵ Construção do personagem pelo jogador, onde ele pode modificar os atributos básicos relacionados à classe com qual ele está ligado, exemplo: a *Build* de um cavaleiro teria essencialmente muitos pontos de atributo de VIT, para que ele desenvolvesse bastante Health Points (HP), o deixando com mais vitalidade e resistência física.

⁴⁶ Personagens suporte são aqueles que têm papel de grande relevância dentro do jogo, seu trabalho principal é manter os outros jogadores vivos durante os UP's e Guerras.

Figura 10 – Personagens de expansão, Bardo, Odalisca e Sábios.

Bardos		Odaliscas		Sábios	
					
Paleta de Cores		Paleta de Cores		Paleta de Cores	
Antes:	Arqueiro	Antes:	Arqueira	Antes:	Mago
Tipo:	2-2	Tipo:	2-2	Tipo:	2-2
Guia de Mudança de Classe		Guia de Mudança de Classe		Guia de Mudança de Classe	
Bônus da Classe		Bônus da Classe		Bônus da Classe	
FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR	
+2 +7 +3 +5 +9 +4		+2 +7 +3 +5 +5 +8		+5 +5 +3 +9 +5 +3	

Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁴⁷

Dentro do terceiro grupo localizam-se os personagens que adquirem uma roupagem mais distinta, ou seja, aqueles cuja evolução é decorrente das outras classes, sendo priorizados dentro dos grupos de *UP*, são eles: *Cavaleiros*, *Bruxos*, *Sacerdotes*, *Caçadores* e *Mercenários*. Os *gamers* organizam grupos de acordo com a necessidade de adquirir experiência ao derrotar monstros, procurar itens ou desbravarem novas regiões do jogo e executar tarefas, por sua vez, essas formações tornam-se fatores essenciais no inteiro do jogo, dado que é a partir delas que se configuram as organizações de clãs. Os clãs atribuem algumas vantagens aos seus membros, como ter acesso a recursos coletivos, reconhecimento dos outros membros por meio de marcações nos mapas e possibilidade de participar de combates pelo controle das regiões do jogo.

Figura 11 – Personagens do terceiro grupo, Cavaleiros, Bruxos, Caçadores e Mercenários

Cavaleiros		Bruxos		Caçadores		Mercenários	
							
Paleta de Cores		Paleta de Cores		Paleta de Cores		Paleta de Cores	
Antes:	Espadachim	Antes:	Mago	Antes:	Arqueiro	Antes:	Gatuno
Tipo:	2-1	Tipo:	2-1	Tipo:	2-1	Tipo:	2-1
Guia de Mudança de Classe		Guia de Mudança de Classe		Guia de Mudança de Classe		Guia de Mudança de Classe	
Bônus da Classe		Bônus da Classe		Bônus da Classe		Bônus da Classe	
FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR		FOR AGI VIT INT DES SOR	
+8 +2 +10 +0 +6 +4		+1 +8 +1 +12 +6 +2		+4 +6 +2 +4 +10 +4		+6 +10 +2 +4 +8 +0	

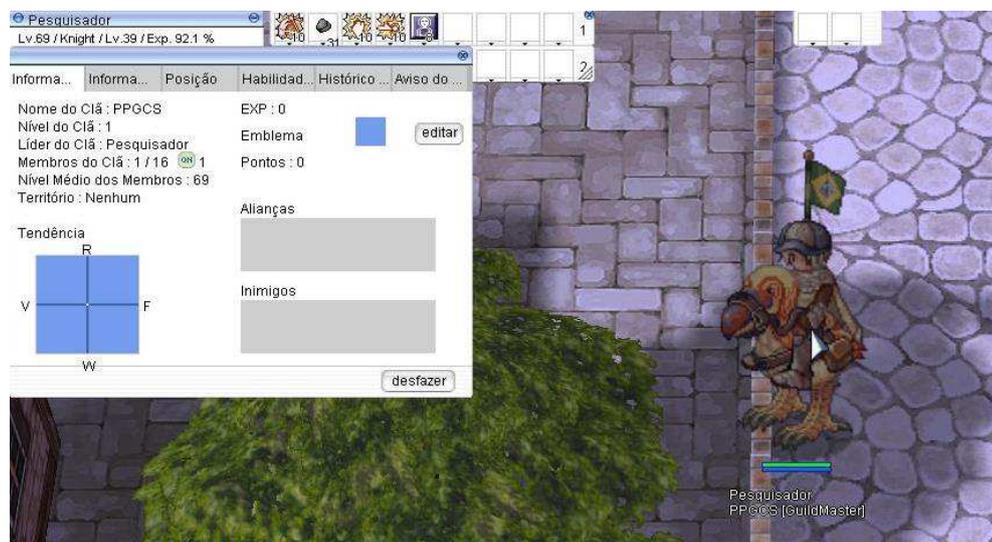
Fonte: imagem retirada da *Browiki*, data base padrão para o jogo *Ragnarök Online*⁴⁸.

⁴⁷<http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os/>, acesso em 05 de setembro de 2020.

⁴⁸<http://browiki.org/wiki/Novi%C3%A7os/>, acesso em 05 de setembro de 2020.

Os clãs são criados a partir de um item denominado *emperium*, que é encontrado em alguns lugares específicos ou em baús de tesouro, no próprio jogo. Após constituído o clã, o líder tem o poder de convidar novos membros ou expulsá-los, atribuir benefícios em forma de patentes, com funções especiais para os membros que se destacam, ou punir aqueles que não seguem as regras do grupo. Os clãs, enquanto grupo social, atendem a três objetivos básicos: 1) Possuir base para sustentação e formação dos grupos para *UP*; 2) Dispor de um ponto de ligação na rede entre os *gamers*, proporcionando melhor interação, confiabilidade e jogabilidade; 3) Dispor de meios para a própria manutenção do clã, como personagens fortes, equipamentos raros, ou até mesmo estruturas administrativas mais organizadas que possam atrair jogadores novos; contudo, um novo membro precisa submeter-se a um questionário de recrutamento, no qual responderá questões pessoais e sobre o seu personagem, cita os horários de disponibilidade para jogar, quais itens e equipamento já possui e o porquê de seu interesse em ser admitido no clã.

Figura 12 – Clã criado para fins de pesquisa, caixa de informações do clã.



Fonte: imagem retirada do jogo *Ragnarök Online*.

A estrutura do jogo dispõe de outros meios de organização social, *gamers* casuais, que não possuem vínculos com clãs, mas podem formar grupos aleatórios sem necessariamente se conhecerem, ou mesmo manter algum contato após o tempo de *UP*. O casamento entre os personagens também proporciona uma maneira interessante de jogo em duplas, visto que, ao se casarem os personagens ganham determinadas habilidades que só podem ser partilhadas por eles, a exemplo de teleportar um dos personagens para perto do outro e dividir atributos que antes pertenceriam apenas ao usuário original individual.

Os personagens evoluem de duas formas paralelas, o “*level*” e o “*job*”. O *level* é responsável pelos pontos de atributo, os quais já falamos anteriormente, sendo o 99 *Level* máximo para todas as classes normais, mas após chegar ao nível 99 o personagem ganha uma áurea azul cintilante que o circunda. Caso queira, os personagens *level* 99 podem transcender, isto é, voltarem para o *level* 01 e outra vez, iniciarem todo o processo para tornarem-se transclasse, que são personagens mais poderosos do que os anteriores.

Quanto ao *Job*, ele representa os pontos de classe, onde cada profissão tem habilidades únicas e específicas, como a “*montaria*” para os cavaleiros, habilidade que permite ao seu usuário utilizar uma montaria para se locomover mais rápido pelos mapas; o “*olho de águia*” que é uma habilidade exclusiva para os arqueiros, pela qual eles podem atingir seus alvos a longas distâncias. Nesse sentido, ao passo que cada habilidade torna o personagem único, simultaneamente, o faz dependente de outras classes e devido ao número reduzido de pontos, as habilidades de cada classe, disponíveis, nunca são totalmente preenchidas, pois o *gamer* tem a liberdade de escolher quais serão maximizadas e quais não.

Todo esse processo de evolução dos personagens demanda uma extraordinária carga de tempo, o que, nos dias atuais, representa um grande problema, sendo esse um dos motivos para o declínio, não apenas do *Ragnarok Online*, mas da maioria dos jogos configurados no modelo MMORPG.

1.4 CAMPOS DA JUSTIÇA, *LEAGUE OF LEGENDS*

O segundo jogo selecionado para a pesquisa foi o *League of Legends*, mais conhecido na comunidade *gamer* por “LoL”. Como um *Multiplayer Online Battle Arena* - MOBA, Arena de Batalha Multijogador *Online*, este modelo abrange um estilo de jogo bem diferente do anterior, principalmente em três aspectos: 1) O modelo MOBA não exige que o *gamer* mantenha um jogo contínuo, isto é, o jogo ocorre em partidas que podem durar entre 15 e 45 minutos, raramente ultrapassando esse tempo; 2) Os campeões não são fixos, tampouco as rotas de combate, dessa forma, o *gamer* pode variar, ou não, a escolha do seu campeão e da rota; 3) O sistema de *ranking*, que organiza a ascensão ou declínio dos jogadores, em relação às suas vitórias, também seleciona os jogadores, tanto os aliados quanto os adversários, baseando-se em sua posição na classificação geral dos elos, objetivando equilibrar ao máximo possível a partida do jogo.

A escolha desse jogo ocorreu por dois motivos: pela grande quantidade de usuários que o utilizam diariamente e por sua grande capacidade de proporcionar contatos sociais rápidos e

intensos. No Brasil, segundo dados do OP.GG⁴⁹, site especializado em estatística de jogos no modelo MOBA, existem aproximadamente dois milhões de jogadores disputando partidas ranqueadas em seu servidor, alcançando picos diários de 12 milhões de jogadores simultâneos, só nas Américas⁵⁰. Ressalta-se que esses dados coletados referem-se aos horários de pico de cada servidor e que o recolhimento das referidas informações, no Brasil, ocorreram entre os horários das 18h00min às 00h00min (Horário de Brasília), entre os dias 14 de agosto e 25 de outubro de 2019, sempre nos fins de semana (sextas, sábados e domingos), em horários equivalentes, com variação de 01 hora entre cada observação, selecionando-se os momentos de picos de jogadores e descartando os números inferiores, criando-se uma média ponderada semanal. Destaca-se, ainda, que não entraram nessa estatística os usuários casuais, que jogam partidas não ranqueadas, porque o OP.GG só registra jogos rankeados.

Criado em 2009 pela empresa norte americana *Riot Games*, com mais de 100 milhões⁵¹ de usuários conectados em seus servidores e movimentando bilhões de dólares em todo o mundo, tornou-se um dos e-spots⁵² mais conhecidos da atualidade. Apenas na China, em 2017, que possui cerca de 28 servidores, estima-se que 111 milhões de pessoas jogam LoL, contabilizando 8,5% de toda a população chinesa.

A grande variedade de personagens, além de uma quantidade considerável de opções para *builds* durante o jogo, atribui ao LoL características extremamente competitivas, complexas e dinâmicas, que misturam a velocidade e a intensidade de um *Real-time strategy* - RTS⁵³ com elementos de *Roling Playing Game* - RPG⁵⁴. Dentre suas particularidades, enquanto jogo MOBA, destacam-se: as mecânicas e a jogabilidade. Suas mecânicas baseiam-se nas habilidades dos campeões, ou seja, os poderes únicos e intrasferíveis, e nos equipamentos que propiciam efeitos ativáveis. Já a jogabilidade refere-se a capacidade do *gamer* em usar ao máximo as opções de aptidão dos campeões e dos equipamentos.

Os desenvolvedores cunharam o termo “invocador” para se reportarem aos *gamers* dentro do jogo, porém, esse termo geralmente não é utilizado pelos próprios *gamers*, os quais preferem se comunicar com os demais participantes usando os nomes dos campeões escolhidos,

⁴⁹ <https://br.op.gg/ranking/ladder/>

⁵⁰ <https://www.folhape.com.br/economia/league-of-legends-tem-pico-diario-de-8-milhoes-de-jogadores-simultaneo/116551/>

⁵¹ <https://www.maisesports.com.br/china-tem-111-milhoes-de-jogadores-de-league-of-legends/>

⁵² Esportes baseados no universo dos *games*, tanto *online* quanto *offline*.

⁵³ RTS – *Real-time strategy*, de maneira diferente de outros tipos de jogos de estratégia, os RTS não funcionam em turnos, mas sim ao mesmo tempo para todos os jogadores. A maioria destes *games* constitui-se na construção e desenvolvimento de territórios. <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>.

⁵⁴ RPG - *Roling Playing Game*, gênero de jogo onde os participantes têm livre acesso às diversas áreas dos mapas, sua principal característica é a liberdade de movimentação pelos mapas distribuídos pelo jogo.

a exemplo de *Nasus*, *Lux*, *Yasou*, *Master*, *Fizz*, entre outros, reforçando um aspecto performático das relações dentro do jogo.

1.4.1 As arenas de combate

O LoL oferece dois modelos distintos para jogos MOBA, o *Howling Abyss* e o *Summoner's Rift*, nos quais todos os jogadores utilizam, praticamente, os mesmos personagens e as mesmas dinâmicas, diferenciando-se apenas no ambiente e na velocidade cuja partida se desenrola. Em ambos os modelos, o objetivo é destruir o cristal do *Nexus* localizado no território da equipe inimiga.

Figura 13 – Cristais *Nexus* da equipe vermelha e azul



Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br>

Howling Abyss, funciona no modo *All Random All Mid* – ARAM, onde todos os personagens são aleatórios, localizam-se numa única rota e partem sempre da sua base rumo ao meio. Ambientado sobre uma ponte, o modelo é um mapa gélido contendo apenas uma rota na qual os *gamers* se enfrentam, não havendo opções de escolha dos campeões, que surgem de forma randômica. Esse tipo de jogo provoca instabilidade entre as equipes, pois força o time a jogar o seu melhor, com campeões que, às vezes, não estão habituados. Devido ao fato de não ser uma plataforma rankeada, por motivos óbvios, seu princípio baseia-se na imprevisibilidade, característica que a torna muito mais utilizada como elemento *for fun*, ou seja, um divertimento sem responsabilidade de vencer.

Figura 14 - Mapa *Howling Abyss*, contendo apenas uma rota disposta no mapa



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>

Summoner's Rift funciona no modo arena e é composto por um palco/mapa com quatro rotas de movimentação distintas – **rota superior (top)**, **rota meio (mid)**, **rota baixo (but)** e **rota selva (jungle)** – onde dez competidores, cinco em cada equipe, se enfrentam. Esse cenário foi eleito para nossa observação etnográfica mais pontual.

Cada rota apresenta um tipo de jogabilidade específica, o que, muitas vezes, exige um personagem apto para determinada ação, quer seja pela dificuldade da rota, quer seja pela sua extensão. Contudo, não há uma obrigatoriedade de utilização de personagens exclusivos em rotas pré-definidas, ou seja, os invocadores podem usar qualquer personagem em qualquer rota, porém, o *kit* de habilidades⁵⁵ de cada personagem lhe atribuirá, ou não, vantagens em determinadas rotas e/ou em certas situações contra determinados adversários.

Figura 15 - Mapa *Summoner's Rift*, contendo as 05 rotas dispostas no mapa.



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>

⁵⁵ Conjunto de habilidades únicas que cada personagem recebe quando é criado pelos desenvolvedores, são parte integrante das vantagens e desvantagens do personagem e indicam em que rota ele será mais efetivo.

As rotas **superior**, **meio** e **baixo** recebem constantemente tropas que avançam em direção aos inimigos, as quais são denominadas “*minions*”, pequenos NPC’s que seguem uma programação básica: combater outros *minions* e campeões, sempre seguindo numa mesma rota. Ao serem abatidos por um campeão, os *minions* fornecem ouro e experiência possibilitando aos próprios campeões a capacidade de evoluir e adquirir melhores habilidades no decorrer da partida, acompanhando a seguinte lógica: quantos mais *minions* os invocadores derrotarem, mais ouro terão e, conseqüentemente, poderão comprar mais equipamentos, ficando mais poderosos e dificultando o jogo para a equipe inimiga. A rota **selva** não recebe a presença de *minions*, pois, esse percurso já possui criaturas próprias, onde o invocador, ao combatê-las, adquire experiência e o ouro.

Figura 16 – A esquerda os *minions* na rota meio, a direita *acuâminas*, monstros da selva



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>

Cada time percorre sua rota em direção ao campo inimigo, eliminando os *minions*, destruindo as torres⁵⁶ e ganhando posições, sendo que para vencer a partida ele deve chegar no interior da base adversária e destruir o cristal *Nexus*.

1.4.2 Escolha seu campeão, pegue seu equipamento e venha para o campo

Os personagens apresentados no LoL, denominados de **campeões**, expressam, em certa medida, as escolhas momentâneas dos *gamers*, quer sejam ligadas às vantagens individuais dentro do jogo, quer sejam para complemento de uma *mach champ* eficaz, isto é, escolher um

⁵⁶ As rotas são protegidas por torres que têm grande poder de dano e defesa, elas atuam como uma forma de conter os inimigos e dar tempo para que os personagens possam se reposicionar para defendê-las, ao todo são três torres em cada rota, e duas protegendo o cristal do *Nexus*.

campeão que individualmente não tem impacto sobre a equipe inimiga, porém, ao ser adicionado aos demais campeões, cria sinergia com outras habilidades do grupo. Os campeões não foram desenvolvidos aleatoriamente, eles apresentam características em suas narrativas históricas que podem, ou não, gerar afinidade com a personalidade da maioria dos invocadores (este aspecto, em particular, será abordado mais adiante), forjando uma ligação entre os *gamers* e campeões que se consolida no decorrer do tempo de jogo.

Ao criarem contas novas, o próprio jogo oferece aos principiantes personagens do *kit* de campeões inicial: *Ashe*, *Garen* e *Master Yi*, que se caracterizam pela jogabilidade mais acessível e com pouca dificuldade para estabelecer os primeiros momentos dos *gamers* nos espaços das arenas.

Figura 17 - Campeões iniciais para os novos invocadores.



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>

Atualmente⁵⁷ existem 152 campeões disponíveis, sendo 52 femininos e 100 masculinos, e desse total, 35 têm características antrozoólmorficas. Cada campeão tem história e narrativa própria e está ligado a outros campeões, ou como aliado ou como inimigo, isso fica evidente na narrativa inicial do jogo, pois, quando eles se encontram na mesma arena expressam, por meio de frases programadas, a satisfação ou a insatisfação de encontrar aquele determinado personagem. Esse pequeno elo cria uma teia inicial de escolhas entre os invocadores.

Os personagens têm origem distintas, provenientes das 13 regiões apresentadas dentro do Universo do LoL: **Bandópolis, Demácia, Noxus, Ionia, Ixtal, Ilhas das Sombras, Freljord, Shurima, Piltover, Targon, Zaum, Sentina e O Vazio**⁵⁸, cada uma dessas regiões

⁵⁷ Posteriormente podem surgir mais personagens. A *Riot Gamers*, mensalmente, atualiza as necessidades de equilíbrio entre os personagens e sua jogabilidade dentro do espaço do LoL, inserindo novos Campões.

⁵⁸ https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/regions/

determina a natureza do *kit* de habilidade e aparência dos personagens, mas não os impede de jogarem em conjunto ou formarem times com regiões variadas.

Os campeões dividem-se em 06 categorias básicas de acordo com as orientações dos seus *kits* de habilidades: **Assassinos, Atiradores, Lutadores, Suportes, Magos e Tanques**. Cada categoria define, inicialmente, como os campeões se comportam, no entanto, devido as combinações de *builds* realizadas pelos *gamers* podem surgir novas subcategorias, a exemplo de **Tanque assassino, Mago suporte, Tanque suporte, Mago assassino**, que são utilizadas para suprir alguma necessidade durante o jogo.

De forma simples, podemos classificar os tipos de equipamentos adquiridos durante cada partida em três tipos: 1) **Desabilitadores**, que infligem algum tipo de efeito aos inimigos: lentidão e cegueira momentânea são alguns desses efeitos; 2) **Equipamentos de dano**: espadas, lanças, arcos, maças pesadas, cajados, livros e orbes mágicos, subdivididos em dois tipos: Dano Mágico, *Ability Damage* – AD e Dano Físico, *Ability Power* - AP; 3) **Equipamentos de defesa**: coletes, escudos, capacetes, cajados e botas, cuja finalidade é diminuir o dano causado pelos equipamentos e habilidades dos outros personagens e proteger outros jogadores que estiverem dentro da área de ação desses equipamentos.

A declaração de rota possibilita ao *gamer* jogar na rota a qual ele tem maior afinidade, aumentando suas chances de vencer, além da rota principal, ele declara uma rota secundária para o caso da primeira rota encontrar-se preenchida por outro participante.

A escolha dos campeões, realizada no modelo de jogo *Summoner's Rift* na fila rankeada, ocorre sempre seguindo quatro estágios: primeiro declara-se a rota; em seguida seleciona-se o campeão que se deseja utilizar; depois bane-se um campeão e por último confirma-se o campeão que foi previamente escolhido. Após entrar na sala de seleção dos campeões, ocorre a “declaração dos campeões”, onde cada participante aponta previamente sua escolha de campeão, evitando que o mesmo seja banido por outro participante de sua equipe, sendo que cada *gamer* dispõe apenas de 30 segundos para efetuar a seleção.

O momento seguinte é marcado pelos banimentos, uma forma de eliminar da competição campeões que potencialmente podem definir a vitória para a equipe adversária. Cada participante tem o direito de banir um campeão dos 154 disponíveis, essa ação ocorre de forma alternada, iniciando-se do topo da coluna e seguindo-se até a base.

Após determinado os campeões banidos, as equipes podem confirmar ou trocar os campeões pré-selecionados, também ocorrendo de forma alternada, possibilitando a observação de escolhas do time adversário. Este processo oportuniza, de forma dinâmica, a criação de estratégias para anular os campeões selecionados por ambas as equipes, ou seja, os jogadores

escolhem campeões com os quais tenham afinidade com seus *kits* de habilidades e que possam “conterar”⁵⁹ as habilidades do personagem adversário, configurando-se numa escolha baseada tanto pela compatibilidade pessoal quanto pela coletiva, pois, os personagens eleitos devem trabalhar individualmente em sua rota e em conjunto ao decorrer da partida.

Figura 18 - Campeões banidos e campeões selecionados para o jogo.



Fonte: imagem retirado programa cliente *League of Legends* seleção de campeões 2020.

A imagem anterior demonstra, em detalhes, a organização das escolhas dos personagens. A sequência de escolha dos campeões inicia-se pelo topo das colunas e segue para o próximo campeão do lado inverso, oportunizando a seleção para “conterar” a preferência anterior, levando cada time a buscar estabelecer uma vantagem sobre o time inimigo. No entanto, essa interação só é possível se o campeão escolhido por cada invocador tiver um *kit* de habilidade que ele domine, visto que, a escolha é, simultaneamente, estratégica e perigosa, e que nunca se sabe, absolutamente, a rota de cada personagem selecionado.

Os campeões, na medida em que derrotam as tropas de *minions* ou os campeões inimigos, recebem experiência para evoluírem. Ao todo são 18 níveis, a cada nível os campeões recebem 01 ponto de habilidade que serve para liberar novas habilidades ou fortificar aquelas já liberadas.

O campeão tem ao seu dispor 04 habilidades, as quais, por sua vez, são ativadas pressionando-se uma tecla específica do teclado alfabético, sendo que os botões mais utilizados

⁵⁹ Escolher personagens que têm vantagens no decorrer do jogo em relação ao personagem inimigo.

são Q, W, E e R, porém, as teclas podem ser modificadas de acordo com o desejo e/ou a necessidade do invocador. O teclado numérico é geralmente utilizado para acionar habilidades especiais proporcionadas pelos equipamentos adquiridos no decorrer do jogo ou para uso de poções de cura, dentre outras.

O campeão, ao ser abatido, fica temporariamente fora do jogo, sob penalidade, que pode variar entre 03 e 60 segundos, diferenciando-se pelo nível do campeão, quanto mais alto o nível mais tempo de penalidade fora do jogo, dessa forma cometer erros na parte final do jogo pode determinar uma derrota para a equipe.

Mesmo com todas as características cooperativas do jogo, nenhuma rota expressa de forma tão evidente essa ligação quanto a “*rota de baixo*”, onde jogam o **atirador e o suporte**, geralmente sempre juntos. A função do **atirador** é infligir o maior dano possível aos adversários em um curto período de tempo, por efeito de balanceamento do *kit* de habilidades, eles possuem grande capacidade de dano, porém, são extremamente frágeis, necessitando que outros campeões os protejam, já os **suportes** dispõem de habilidades específicas para proteger os demais campeões, mantendo-os vivos no decorrer da partida e garantindo-lhes sua evolução durante do jogo. Atualmente existem 21 personagens classificados com características de suporte por conta de seu *kit* de habilidades, destes, 15 são personagens femininos e 06 masculinos.

Ao final da partida, os vencedores recebem os benefícios pela vitória, ganham pontos que os levam a subirem de *ranking*, um tipo de estratificação social dos jogadores, onde os mais habilidosos podem ascender até o nível mais alto, uma espécie de pirâmide de crescimento social dentro do jogo. As filas ranqueadas ocorrem dentro de um período de 10 meses, entre fevereiro e novembro de cada ano. Os *Rankings* são distribuídos em 09 categorias, divididas da seguinte forma: **Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão Mestre e Desafiante**. A cada nível os jogadores tornam-se mais experientes e, conseqüentemente, desejam permanecer ou ascender ainda mais na estrutura, visto que os derrotados perdem pontos, e isso os reposiciona para níveis mais baixos. Os jogadores podem, ainda, receber prêmios relacionados a sua colocação do *ranking* geral, que vão desde novos campeões, ícones de invocador⁶⁰ até *skins*⁶¹ raras, variando de acordo com o desenvolvimento de cada invocador.

⁶⁰ Símbolos ligados a temporada jogada pelo invocador, geralmente são de fácil acesso ou podem ser compradas na loja por meio de créditos reais.

⁶¹ São imagens dos personagens que diferem das normais contidas no jogo, algumas chegam a ser tão raras que tornam-se quase impossível obtê-las, ao serem adquiridas pelo invocador passam a pertencer a sua conta.

Até esse ponto, trouxemos a descrição dos ambientes dos jogos, de seus personagens, suas interações e modalidades como entremeios opcionais disponíveis aos jogadores. Todavia, faz-se necessário apresentar aspectos outros que, direta ou indiretamente, atribuem algumas contribuições à análise da hipótese apontada por essa dissertação, tais como: a relação entre os dois jogos selecionados, a violência sexual e as *gamers* femininas, a interação entre os jogadores dentro e fora dos *games* e a importância da garantia de acesso aos espaços dos jogos, independentemente de qualquer característica impeditiva aos usuários.

No caso do *Brasil Ragnarok Online* e do *League of Legends* não há, estruturalmente na arquitetura de programação, elementos que possam impedir que homens ou mulheres interajam no mesmo ambiente, nem tampouco, obrigatoriedades ligadas à escolha de personagens, ao contrário, eles foram pensados como estruturas que visam promover a cooperação no jogo e a formação de redes sociais como as mencionadas por Raquel Recuero (2015, p. 27-28).

Este formato prioriza a ação cosmopolizante, nos moldes de Ulrich Beck (2018)⁶², isto é, a troca de informações, comércio e tecnologia, bem como outras interações, que não estando restritas às fronteiras limítrofes do estado nação, criam um campo de mais liberdade para os usuários (BECK, 2018 p.25). Em especial nos jogos *online*, guiando-se por essa lógica, esses espaços acomodariam os jogadores e os ajudariam na diluição das diferenças étnicas, econômicas e sociais enquanto eles estivessem nesses espaços.

Entretanto, como um espaço com moldes tão cosmopolizado, que promove a formação e manutenção de uma gigantesca rede social e com características que possibilitam uma quantidade considerável de opções aos usuários, após tantos anos no mercado, registra uma quantidade tão pequena de mulheres em seu meio? Possivelmente elas estejam lá, de outras formas e, por motivos outros, preferam passar despercebidas em meio a todo o resto, o que pode, de modo sutil, nos remeter ao fenômeno da interação com os outros jogadores e, desta feita, considerar que apesar das estruturas dos jogos assegurar-lhes o acesso, torna-se muito mais uma luta por conquistas de espaços do que propriamente uma garantia de liberdade.

Essa dissertação se debruça sobre esses espaços e procura analisar como as conjecturas sociais, transplantadas para esse meio cosmopolita, infligem às mulheres ameaças constantes e criam demandas que as obrigam, estrategicamente, a repensarem suas próprias noções de identidade dentro dos ambientes do jogo.

⁶² Ulrich Beck (2018), em seu livro “*A metamorfose do mundo: novos conceitos para uma nova realidade*”, aborda as relações entre mudança, transformação e metamorfose, ao mesmo tempo que expõe a importância da ação cosmopolizante como meio de diluir as fronteiras tanto geográficas como econômicas, ao mesmo tempo que possibilita uma reflexão sobre temas variados que estão atrelados à vida moderna.

CAPÍTULO II - *EARLY GAME*

Durante a primeira metade século XIX o Egito tornou-se palco de centenas de expedições arqueológicas, dentre as quais, uma em particular, organizada por Jean François Champollion, considerado o pai da egiptologia, buscava decifrar os séculos de história enterrados sob as areias do Saara. Ao visitar as ruínas do templo de *Djeser-Djeseru*, localizado no complexo mortuário de Luxor ao Sul da cidade de Tebas, o famoso egiptólogo, deparou-se com milhares de hieróglifos que descreviam rituais religiosos, a vida do povo em geral e o poder, riqueza e glória dos faraós. Em meio a essas imagens, ele encontrou, também, um painel que retratava Tutmósis III, um poderoso faraó da XVIII dinastia, conhecido como um grande administrador e poderoso articulador político, seu nome estava associado a desenvolvimento e conquistas. Curiosamente, nesse mesmo painel, havia a imagem de um outro faraó, disposto à frente de Tutmósis III, ocupando posição de grande honra, um faraó de barba, cujo nome Champollion nunca havia encontrado, “Hatshepsut”. O nome e a posição de honra perante Tutmósis III não eram as únicas coisas estranhas, o egiptólogo notou que todas as vezes que o faraó de barba era retratado, os verbos e os substantivos estavam sempre no feminino, o que indicava que *Hatshepsut* era uma mulher.

Figura 19 – Festival Sagrada da barca de Amon, Hatshepsut e Tutmósis III, respectivamente.



Fonte: © Kenneth Garrett/National Geographic via Getty Images

Com descendência nobre, filha primogênita do casamento principal de Tutmósis I e sua esposa Ahmose, Hatshepsut seria uma grande opção para “Grande Esposa Real”, visto que no

Egito não existia uma palavra para Rainha. Segundo Cooney (2015, p. 25) após a morte de Tutmósis I, Hatshepsut, com 12 anos de idade, foi levada a se casar com seu meio irmão, Tutmósis II, o mesmo não descendia de um casamento primário, tendo apenas metade da linhagem real, o matrimônio com Hatshepsut garantiria sua ascensão ao trono. O novo faraó governou por aproximadamente 20 anos (1518 – 1538 a.C.), de sua união com Hatshepsut nasceu uma menina, Nefrure, e de seu casamento secundário com Isis nasceu Tutmósis III.

A morte de Tutmósis II colocou seu filho na linha direta de sucessão, porém, ele tinha apenas 06 anos de idade, o que fez de Hatshepsut a regente de todo o Egito até que o pequeno faraó tivesse idade suficiente para governar (LANGE, 1958; NOBLECOURT, 1994). Ao contrário do marido, que não desenvolveu grandes construções nem estabeleceu novas conquistas, Hatshepsut estimulou o comércio, deu mais liberdade aos artesãos, que passaram a colocar traços mais suaves e femininos às suas criações, incentivou expedições aos territórios ao Sul do Nilo e construiu um dos mais belos complexos de templos de todo o Egito, o templo de *Djeser-Djeseru*. (COONEY, 2015)

Para Lange (1958, p. 225) e Noblecourt (1994, p. 165) a forma como Hatshepsut era percebida pelos egípcios a colocava como “uma grande governante, ótima administradora e incentivadora ao culto de Amon” demonstrando que sua representação tanto política quanto religiosa, era aceita, mas ainda estava longe de ser respeitada. Segundo Conney (2015, p.234-235) Hatshepsut, após participar de um grande ritual que envolvia de itens mágicos até animais sagrados, ela tomou para si o reconhecimento e os direitos advindos de sua linhagem, de seus antecessores masculinos, para tanto assumiu em definitivo o título de faraó, erigiu monólitos em honra aos deuses e passou a utilizar uma barba postiça, vestindo-se e comportando-se como homem, “ela” se tornava “ele”.

O caminho trilhado por Hatshepsut, de Grande Esposa Real a Faraó, perpassa pela realidade binária presente em uma sociedade dominada pelo espectro masculino, com regras criadas por homens e, inevitavelmente, colocando à margem quaisquer características que fujam a este estamento de gênero. Apesar de passados cerca de 3.200 anos da sua morte, os mesmos processos ainda se repetem, com maior ou menor intensidade, mulheres assumem identidades masculinas ou se comportam como homens para acessarem os espaços sociais de poder. Essas estratégias são muito comuns em nossa história e dentre tantos exemplos podemos destacar Sarah Malinda Pritchard Blalock que acompanhou seu marido durante a guerra civil norte americana utilizando o nome de Samuel Blalock; Dorothy Lucille Tipton que se tornou Billy Tipton para ter acesso ao circuito de jazz; Kathrine Virginia Switzer, a primeira mulher a correr na maratona de Boston, foi obrigada a usar o nome de KV Switzer; Maria Quitéria de

Jesus, lutou contra os portugueses durante o processo de independência do Brasil, utilizando o nome de soldado Medeiros.

Um dos pontos principais de intersecção entre todas essas mulheres está em suas escolhas, ou seja, a utilização de identidades que possibilitaram o acesso a outros espaços, como se estivessem camufladas para sobreviverem às violências infligidas e assim pudessem participar ativamente das ações que outrora eram restritas aos homens.

Esse Capítulo dedica-se a análise dos seguintes fatores: mimetismo, dominação e violência, como agentes de barreira de acesso aos espaços dos jogos *online*, todavia, será considerado um recorte mais pontual, dentro das ambiências do **MMORPG *Brasil Ragnarok Online***. Esses fatores foram elencados por portarem a capacidade de atingir a todos os indivíduos, indistintamente, de forma direta ou indireta, e, sendo os ambientes dos jogos *online* considerados como espaços, também, de socialização, não estão isentos desses reflexos.

2.1 MIMETISMO COMO ESTRATÉGIA

O mimetismo, segundo os dicionários Houaiss (HOUAISS, 2010, p.523) e Aurélio (FERREIRA, 2011, p.596), é definido como a capacidade que determinados seres têm de imitar outros seres vivos, tanto para fins de defesa como para ataque, e está diretamente relacionado a obtenção de vantagens em relação ao ambiente que os circunda, uma camuflagem, um engodo. Nessa dissertação, optamos por usar o termo no sentido de uma característica adaptativa, ou seja, o mimetismo será entendido como um dos artifícios utilizados pelas mulheres para acessar os ambientes outrora reconhecidos como de domínio masculino, em especial, dentro dos ambientes dos jogos *online*. Ora, se há necessidade de mimetismo como mecanismo de defesa, então, logicamente, supõe-se que também ocorre uma ação de violência, embate, perseguição, causa e efeito.

Essas ações em nada diferem das mesmas violências sofridas pelas mulheres em outros espaços. Por toda a história, segundo Rosaldo (1995), uma das questões mais significativas quando escrevemos sobre as mulheres não se limita apenas aos dados, tampouco aos depoimentos já colhidos, visto que estes são, certamente, extensos e relevantes. Talvez, a questão mais pertinente para o momento seja: Como formular questões que possam expressar outras respostas, diferentes daquelas que já foram traçadas e/ou abordadas, dentro da realidade que se apresenta? Bem, buscando uma análise que aproxime o objeto desse estudo e as possíveis articulações para uma reflexão guiada por questões como essa, devemos, em primeiro plano,

observar a que realidade nos referimos, depois, verificar em que medida esse nosso caso imediato se conecta com uma realidade contida ou emulada em *softwares*.

Assim, identifica-se que os personagens, gerados de forma virtual, dentro dos jogos, são em primeira análise “coisas”, as quais, dependendo das opções ofertadas, no interior do próprio jogo, podem ser personalizáveis e tendem a ter maior ou menor intensidade. Entenda-se como personalizáveis a capacidade de mudanças estéticas, entre as quais, cor e corte de cabelo, tamanho do corpo, cor da pele, cor dos olhos, além da escolha do sexo e do poder de dotar essa “coisa” com uma nomenclatura. Com esses passos concluídos, pode-se acessar os ambientes do jogo, bem como, ressalta-se ainda que fica a critério do *gamer* colocar traços ligados a sua imagem ou não, fazendo com que, ao longo do processo, haja a capacidade de moldar um personagem com características totalmente diferentes das de seu usuário, a título de exemplo podemos ter um negro com 1,90 de altura utilizando um personagem feminino asiático de 1,60; ou uma mulher de cabelos negros e longos, jogando com um guerreiro maia careca. Isso faz com que não seja possível identificar, exatamente, quem está na outra ponta do personagem, muito embora, não muito raro, ocorra comumente a circunstância de se encontrar um personagem feminino e inquiri-lo se é um *gamer* mulher, “Você é uma mulher mesmo?”, sendo que na maioria das vezes a resposta é “não”. Nesse discurso há uma questão de análise: porque a ação interrogativa ocorre diretamente ao personagem feminino e não acontece, na mesma proporção, com personagens masculinos?

Curiosamente, há uma busca por personagens femininos manuseados por mulheres, em um espaço onde, precisamente, essa questão não faria a menor diferença, dado que nos requisitos para utilizar os *softwares* dos jogos *online* não existe nenhuma condição de uso ou restrição referente ao gênero, cor ou nacionalidade. Mesmo assim, encontramos essas ações, posicionamentos e tratos de cunho preconceituoso, o que nos leva a complementar a última personalização do personagem, sua capacidade quando instrumento de reprodução social.

Conseqüentemente, a intensidade dessas ações de violência existe a tempo suficiente para que aqueles que se encontram sob seus efeitos pudessem adotar meios paliativos de proteção ou aceitação. Um tempo suficiente, também, para que os responsáveis pelos ambientes do jogo, como moderadores/ desenvolvedores, tomassem as devidas providências na tentativa de coibir tais fatos; e tempo suficiente, ainda, para aqueles que promovem tal violência solidificassem seus atos como modelo normativo, tentando naturalizá-los ao máximo possível.

René Girard (2000) trata do tema da *mimese* como um elemento sempre presente na sociedade, enfatizando núcleos básicos capazes de destacar esse fenômeno, sendo o primeiro ligado à teoria psicológica do desejo como função mimética; o segundo com base numa visão

antropológica, onde, nessa perspectiva, a própria violência proveniente do sagrado existe em todas as sociedades humanas como motriz social, uma violência coletiva e ritualizada, organizada como uma tríade: mimetismo, violência e sagrado, pelas quais a sociedade, segundo esse autor, utiliza essa noção do sagrado entrelaçado a violência como elemento estrutural das relações primitivas de ordem social.

Gabriel Tarde (2000), em sua obra *As Leis da Imitação*, define um modelo sistemático para o estudo da *mimese*, com foco, especialmente, nas relações de cunho social e nos mecanismos que promovem esse fato, como fatores pedagógicos, políticos e econômicos. Segundo o autor as relações sociais não são explicadas pelo individual, mas pelas micro relações, pelas menores ligações que se estabelecem entre ou nos indivíduos, uma sociologia das associações, repetição, oposição e reestruturação, ou seja, esses fluxos, ou ondas de repetição e oposição nas micro relações, desaguam na imitação. Quando questionado sobre o que seria uma sociedade ele responde “é a imitação”, portanto, o autor identifica a importância da imitação para a continuidade social, pois, para ele, são as imitações que geram as diferenças.

Dito isto, observamos que esta relação não é alheia ao que tratamos nesse capítulo, pois a violência, dentro do espaço proposto por essa dissertação, é um dos motivos dos reflexos miméticos adotados pelas mulheres entrevistadas. O termo mimético traz uma variedade significativa de representações, que vão desde a imitação, passando pela apresentação do eu em relação aos outros, até os perigos de não se compreender quem está realmente mimetizando quem. São essas características variáveis que nos levam a escolher esse termo como elemento adequado ao que trataremos a seguir. De imediato o mimetismo pode soar estranho, um tanto oblíquo, pela variedade de situações nas quais ele pode ser aplicado, porém, ao ser atrelado às narrativas das mulheres as quais estivemos em contato durante a construção dessa dissertação, com suas impressões quanto mulheres dentro do jogo, o termo toma conotações mais justificáveis, ao mesmo tempo, a ação mimética por necessidade molda-se como uma ferramenta de uso predatório (essa questão será melhor discorrida ao longo do texto).

2.2 MENINA NÃO JOGA DE KINA!

Eu mal comecei a jogar e logo desisti da conta. Estou nos lobos de Payon, aí vem um *crush* e me pergunta se eu sou menina, eu disse que sim, mas não sabia jogar ainda, tava aprendendo, ele me deu uns itens e falou assim, “apaga esse espadachim e faz um *healer*⁶³ que eu te ajudo a upar”, *healer*? Não quero ser *healer*, quero ser kina, to

⁶³*Healer* é um termo *gamer* usado para identificar um sacerdote específico, ou seja, um personagem que possui apenas habilidade de cura, um curador, que vincula-se a alguém e o segue e, em certo momento, torna-se incapaz de *upar* sozinho.

upando uma kina, ai ele disse, “você é *noob*? Menina não joga de kina”. Apaguei a conta e fiz uma masculina, pronto, to jogando de kina. (BELLATRIX, entrevista em 15.05.2020)

Os jogos *online*, dentre as relações sociais no contexto contemporâneo, assumem uma posição cosmopolizante e por sua capacidade de fluidez deveriam inibir questões de cunho sexista, racista ou xenofóbica, pois, ao conectar-se com os ambientes *online* os usuários transpassam as barreiras de cor, sexo, idioma e não reconhecem tempo nem espaço. Isso significa que um *gamer* que mora em Okinawa, no Japão, pode interagir com outro *gamer* conectado em Campina Grande – PB, no Brasil, por meio do ambiente do jogo, em tempo real e transpondo uma série de barreiras, tanto geográficas quanto culturais, sem nem ao menos dizer uma palavra nem tão pouco expressar sua nacionalidade, cor, sexo, opção sexual ou cultural. Segundo Ulrich Beck (2018, p. 26) podemos chamar essa interação de “espaço de ação cosmopolizado”, onde a ausência de fronteira nacionais os torna não institucionalizados num enquadramento nacional, o que faz desses espaços lugares de metamorfose propícios para as ações dos indivíduos, contudo, o jogo ainda está dentro do território das práticas sociais, da violência e em especial de dominação.

O fragmento da entrevista de Bellatrix (transcrito no início desse subcapítulo), denuncia uma dessas práticas que, apesar de ocorrerem com menor frequência, ainda são muito comuns nos jogos *online*, uma violência velada, negociada, atrelada ao estereótipo da mulher não *gamer*, aquela que não entende do jogo e por isso deve ter um papel secundário, “Você é *noob*? Menina não joga de *kina*”, evidenciando, exatamente, esse discurso binário, de ordem biológica, modulado por homens. Ou seja, ser mulher e se apresentar como uma mulher para esses indivíduos, lhes transformam em elementos divergentes, fora da curva de estabilidade do imaginário masculino, e para tudo que for estranho a isso, restará a exclusão.

Identificar-se enquanto mulher em um ambiente descrito como espaços próprios aos homens torna a questão bem mais complexa, devido ao fato de muitos homens ainda imaginarem as mulheres como personagens ou *NPC's*, isto é, personagens literalmente hipersexualizados, frequentemente transplantados dos modelos de HQ's e *mangás* para os ambientes do jogo e vice-versa, configurando uma imagem coisificada sobre a própria figura feminina. Esse apelo torna-se uma estratégia para atrair um público específico, aparentemente, dominante, voltado para uma política de mercado, uma política masculina.

Figura 20 – Personagens femininos *Ragnarok Online*: sage, amazona, guarda real, maga.



Fonte: <https://mmovicio.com.br/tag/ragnarok-online/>

Nesse contexto e baseando-se em hierarquias biológicas historicamente construídas, e há muito contestadas, mas que ainda permanecem latentes em nossa sociedade, Scott (1995, p. 91) e Grossi & Miguel (2001, p. 185) deixam claro que “o poder tem gênero”. Para Scott (1995, p.75) a compreensão da esfera feminina passa pela esfera masculina, na verdade elas fazem parte de um mesmo todo indissociável, visto que essa construção histórica do masculino e feminino liga-se a um determinismo biológico, que, mesmo dentro das ambiências dos jogos, local onde deveriam, teoricamente, ocorrer um esvaziamento de tais conceitos, são evocados com frequência.

Dessa sorte, a própria história das mulheres é parte da história dos homens, da esfera doméstica até a esfera política, tornando-se inevitável perceber essa mesma presença dualista dentro da estrutura do jogo em análise, de forma direta ou velada, pois, ele foi concebido a partir de um modelo de cultura masculinizada, ficando evidente essa duplicidade na própria opção da escolha entre masculino e feminino quando se cria o personagem. No jogo, esse conceito dualista atua sobre os envolvidos condicionando-lhes a legitimar a ideia de como cada um deve se comportar e qual papel deverá desempenhar, fatores estes que, possivelmente, levam as mulheres a se apropriarem de reflexos miméticos como forma proteção e, conseqüentemente, abandonarem os personagens femininos. Essa circunstância permeia, nitidamente, as entrevistas com mulheres que jogam o BRO e expressam as relações de poder e dominação exercida por essas questões, conforme observa-se na narrativa abaixo.

Passei muito tempo jogando com personagens masculinos. Porquê? Não acho bom um monte de cara ficar me secando dia e noite, como se eu fosse uma coisa, e se acharem que eu sou homem é melhor, se errar tá tudo bem, diz um palavrão, fica

putasso e fica tudo de boa. Comecei a jogar em 2014, por causa do meu namorado, na época quando comecei no Rag, achei o jogo bonitinho, me incomodava um pouco as imagens de transição dos portais⁶⁴, que as vezes. Tava aprendendo a jogar e tal, meu namorado sempre no meu pé, jogávamos juntos, por todos os mapas, quando completei o tempo de *quest* de aprendiz e fui mudar de classe, aí ele me perguntou se eu não queria fazer uma maga, eu disse que não entendia muito bem, mas poderia sim, nunca tinha feito, e transformei minha aprendiz em maga. Continuamos a jogar e eu pesquisei sobre o jogo, gostei muito da evolução da maga, ela poderia mudar de classe para uma wizz⁶⁵, mas meus atributos estavam errados, tinha colocado muita DEX e VIT, que tipo de wizz tem VIT?? Estranho como as coisas acontecem no jogo, ele me chamou pra entrar no clã dos amigos dele, me animei e tal, um monte de personagem feminino no clã, aí pensei, deve ter um monte de meninas jogando, vai ser top, mano, era tudo *shemale*⁶⁶, só tinha outra menina lá e eu, o pior é falar no TS e ficar escutando “tua namorada fala bonitinho”, “quem vai upar ela?”, “ela vai fazer qual personagem? É odalisca ou sacer?”, me sentia uma inútil. Quando disse que ia fazer uma Wizz, geral disse “mas o JOÃO disse que você tava fazendo uma sage pra ajudar na guerra, você tem dedo pra jogar de wizz?”, aí caiu a ficha, quem usa 99 de VIT e 99 de Dex é a Sage, dá pra acreditar nisso? Como se mulher não soubesse jogar, além disso tudo, ainda têm os tarados que mandam pm⁶⁷ cantando você toda hora, e eram amigos do JOÃO, passei um tempo sem jogar, depois voltei e fez outra conta pra jogar sozinha, não confio mais. (RÍGEL, entrevista em 26/08/2020)

A fala de Rígel expõe, também, outra prática bastante comum no BRO, e, em certa medida, nos MMORPG em geral, o recrutamento de mulheres, pois, quando são recrutadas tendem a ser “protegidas” pelos membros do clã, geralmente homens. Essa ação não visa exclusivamente uma medida protetiva, ao contrário, é dotada de aspectos muito mais voltados ao controle, algo similar aos preceitos relativos à propriedade, por exemplo: o ato do namorado ou amigo dispor de acesso a conta de uma mulher, podendo acessá-la quando achar conveniente, utilizá-la para comercializar itens ou mesmo para servir como suporte sem divisão de XP⁶⁸ com outros membros do clã.

Essa relação de domínio, via de regra, segue a mesma orientação das disputas de poder contidas no ambiente doméstico, onde a masculinidade, socialmente construída, exerce pressão ou força sobre a outra extremidade, no caso as mulheres, afim de criar uma relação de poder que se apresenta de diferentes formas, mas para que isso se efetive é necessário que aqueles que recebem essa pressão sejam coagidos a aceitar tais vontades.

Para Bourdieu (2003, p. 26) essa relação de dominação do homem sobre a mulher ocorre no campo simbólico, visto que se acontecessem unicamente por outros modos, como a força

⁶⁴ Quando se passa de um mapa para outro através de portais ocorre um momento de teleporte do personagem, onde os desenvolvedores preenchem esse espaço de espera com propagandas relacionadas ao jogo, aos itens utilizando, ocasionalmente, personagens hipersexualizadas como recurso para atrair a atenção.

⁶⁵ Bruxa.

⁶⁶ Personagens femininos utilizados por homens.

⁶⁷ PM – mensagens privadas, as quais apenas os interlocutores diretos têm acesso.

⁶⁸ Quando os jogadores criam grupos para Up, configuram a divisão de XP e de itens de forma igual, porém, quando um personagem não participa dessa divisão não tem acesso a basicamente nada que é dropado durante o Up.

física, ao cessarem esses meios, elas estariam livres, o que não se verifica. Sendo assim, esse modelo de dominação estaria agindo sobre as mulheres que as aceitaria de forma irrefletida pela exposição prolongada às estruturas de dominação, e pela normalização da violência como algo natural. Em Weber (1987) a conceituação de dominação ocorre pela própria legitimação do poder, ou seja, ao aceitar determinada ordem ou imposição, em certo campo ou momento, o indivíduo torna a relação possível e legítima, dando conseqüentemente margem para mais ordens ou imposições. No que diz respeito as mulheres no BRO, essa relação ocorre de forma similar, tendo sido construída pelos próprios jogadores, utilizando os elementos do jogo que, somados às reproduções sociais de suas experiências na vida cotidiana, são transplantadas para dentro do jogo conformando nexos de materialização de um senso que se torna, quase sempre, comum.

2.2.1 Dos ROP's ao domínio simbólico

Como ocorre a disseminação dessas relações de dominação e poder dentro do jogo, se ninguém é obrigado a nada nas ambiências do jogo? A Chave para esta questão, talvez, possa ser encontrada na interação ou na necessidade de socialização no decorrer do jogo, devido ao tempo excessivo em contato direto com o meio, onde são propagadas determinadas noções e valores, muitas vezes, estereotipados. Como os jogos ocorrem em ambientes controlados e com limitações de contatos físicos, ocorre a redução do uso dos órgãos dos sentidos por parte dos *gamers*, não sendo utilizados os sentidos do olfato, tato e paladar, concentrando-se apenas na audição e na visão a incumbência de percepção sensível da experiência no jogo, sendo que esse último é a espinha dorsal de todos os jogos *online*.

Como não se pode experimentar todas as sensações dentro do jogo, de forma real, por causa da impossibilidade de uso de alguns sentidos, os desenvolvedores tendem a maximizar as experiências utilizando os sentidos que se têm acesso. Assim, para estimular uma reação ao olfato em determinado momento, um cheiro desagradável ou um lugar que aparentemente seria tóxico, são incluídos no cenário, dentro da linha de visão do *gamer*, névoas verdes, detritos, moscas e vermes, objetivando que as imagens estimulem uma reação automática, da mesma forma que, para incitar sensações proporcionadas por lugares agradáveis são inseridas cores ensolaradas, borboletas, animais dóceis, comida, etc. Esses e outros recursos são utilizados com a finalidade de produzir uma interação com os sentidos dos *gamers* e, apoiando-se em experiências cotidianas do jogador ou de seu imaginário, criam o sintético do sintético.

Figura 21 – Cenários criados para estimularem reações, Residente Evil 7 e Final Fantasy XV



Fonte: <https://gamehall.com.br/top-10-rpgs-japoneses-na-steam/>

Todavia, a interação entre esses sentidos e como eles corroboram para fortalecer os aspectos de dominação e violência não ocorrem de forma simples dentro dos ambientes simulados do jogo, uma vez que apenas a imagem não seria suficiente para a consolidação desses processos. No jogo, os elementos visuais têm maior impacto sobre os *gamers*, pois, como mencionado anteriormente, eles representam praticamente 90% do todo, desde o processo de jogar, passando pelos cenários, personagens, monstros e chegando até os equipamentos. Entretanto, para os *gamers*, as relações auditivas têm igual ou maior importância na construção de suas relações sociais, dado que, são por elas que eles ultrapassam a limitação dos *chats*⁶⁹ e *emoticons*, e passam a configurar outros canais da comunicação, servindo também como meio de construção de outras barreiras, por exemplo: por meio do contato de voz pode-se conjecturar ou distinguir idade, sexo, regionalidade ou nacionalidade, o que em outras condições não seria possível; criar grupos específicos para muitos fins, como clãs para a guerra ou grupos de UP, excluindo aqueles que não seguem as normas ou não são compatíveis com às necessidades do grupo; e, por conseguinte, explorar as relações de poder e dominação, que não ficam apenas nos espaços do jogo, mas migram para outras plataformas de interação do grupo, sendo que quanto maior o tempo de exposição, maior será o nível de influência.

Silva (2016) classifica essa interação como “Ciclos de Imersão Ciberlúdicos”, organizados em três estágios, os quais ocorrem na medida em que os *gamers* interagem com outros *gamers* por meio do ambiente em que estão conectados. No primeiro estágio a relação ocorre de forma simples, utilizando-se apenas os personagens, sem uma regularidade de

⁶⁹ Hipertextos são textos utilizados nas interações entre usuários da rede mundial de computadores e estão presentes em praticamente todos os lugares, desde aplicativos de celulares até jogos de computador.

interação entre os *gamers*, salvo nos encontros esporádicos e casuais, esses aspectos acontecem de forma mais aleatória e geralmente durante os primeiros contatos com o jogo. No segundo estágio as relações sucedem-se por meio de outros instrumentos da rede, como *softwares* de comunicação, sendo natural neste momento a utilização dos *softwares* e personagens ao mesmo tempo, permitindo que haja, durante o jogo, conversação por voz ou *chat*. E por último, já com uma relação de grupo cimentada, os contatos são mais duradouros e estendem-se para fora dos ambientes do jogo, mas não fora do ambiente de rede, ou seja, essa interação prolonga-se nos grupos de *facebook*, *wattsapp*, *discord* e outros, plataformas muito populares, principalmente na atualidade, que servem como ponto de encontro de milhares de *gamers*. Como o BRO reivindica uma grande necessidade de cooperação entre os *gamers*, com o tempo essas relações tendem a se tornarem mais compactas.

[...] antigamente você tinha 30/40 pessoas conhecidas numa sala jogando todos juntos, jogando uma guerra por exemplo, hoje em dia não, hoje em dia é mais difícil você ter tanta gente reunida, tanto que quando eu jogo com o pessoal pra gente reunir galera para fazer *Mítica*⁷⁰ pra fazer *Raider* essas coisas, é difícil, porque não tem, as vezes falta gente, e mesmo quando a gente dá o *Search* dentro do jogo né, quando você procura outras pessoas não se cria relação mais, até porque o sistema dos jogos não facilitam isso hoje em dia para se criar relações, porque quando você tem um sistema que, por exemplo, abre e te joga dentro de uma *dangerous*, dentro da *dangerous* as pessoas tem funções específicas, cada um ocupa sua função e é jogado para fora, então você não tem mais aquele contato de uma pessoa organizar pra pegar o contato de todo mundo, entender o que tá acontecendo, fazer aquelas relações, digamos assim, e aí ir para uma *dangerous*, hoje em dia não, hoje em dia o jogo se encarrega de fazer tudo, joga lá dentro você faz tudo e vai embora, isso acaba diminuindo as possibilidades de relações, de relacionamento dentro dos jogos, por consequência acaba ficando mais restrito a um grupo específico. (SIRIUS, entrevista em 22/04/2020)

Outra prática utilizada que reforça consideravelmente as relações entre os *gamers* é o repasse de equipamentos visuais ou consumíveis, geralmente atrelados à estética do personagem, os quais são, em sua maioria, adquiridos por meio de *ROP's – Ragnarök Online Points*⁷¹ e servem como símbolo de status econômico e/ou social dentro da comunidade. A ação de repassar esses itens, muitas vezes, está associada ao tipo de vínculo criado entre o doador e o receptor, diferenciando-se na natureza do item em transação, por exemplo: quando a relação de doação ocorre entre “homens com personagens masculinos”, geralmente são repassados itens que fortificam o personagem, mas sem alterar a imagem projetada do personagem, visando

⁷⁰ *Míticas, Raiders e Dangerous* são categorias referentes a lugares onde os jogadores podem procurar monstros e itens, pela sua complexidade e dificuldade de serem acessadas é necessário um grupo razoavelmente grande de *gamers* para realizar tais incursões.

⁷¹ Moeda utilizada para realizar negociações diretas entre a conta externa usando dinheiro real e a loja do BRO dentro do jogo.

apenas deixa-lo mais forte, como armaduras, botas, escudos e capas, itens que não interferem de forma significativa nas imagens do personagem, deixando claro a intensão de ter um aliado/ajudante/soldado nas incursões da guerra por castelos ou em locais de UP.

Quando esse mesmo fato ocorre entre “homens com personagens masculinos doando para homens com personagens femininos”, por mais incrível que possa parecer, eles mantêm o mesmo padrão de itens doados, como se o reconhecimento da figura masculina estivesse para além da própria imagem apresentada pela personagem feminina.

No momento em que essa mesma circunstância acontece entre “homens com personagens masculinos e mulheres com personagens femininos” as doações, em sua maioria, seguem outro caminho, em geral os itens em questão têm função muito mais estética, como adereços de cabelo, chapéus e óculos, que ficam visualmente mais destacados, não tendo funcionalidade tão prática quanto os outros itens citados anteriormente nas primeiras relações. Os fragmentos de entrevistas abaixo trazem à superfície um pouco desse processo.

Meu amigo! O *crush* me dá um chapéu, sei lá, caro, do nada! Eu sei que ele quer alguma coisa, aí ele vem perguntando meus contatos, pergunta se eu tenho instam, face e zap, e nisso ele acaba chegando nos nuds, é sempre assim. Por isso a maioria das mulheres nem diz que é mulher, por isso não encontramos muitos chars femininos usados por mulheres mesmo, a maioria é homem mesmo, e quando acham uma não soltam mais. (BELLATRIX, entrevista em 15.05.2020)

[...] eles olham as fotos do instagram ou do face, se agradar começam a te dar um monte de coisa, nem precisa mais *farmar*, tão louco isso, eu já peguei, mas sai muito caro depois, ou a mina apaga o personagem e faz outro ou deixa de jogar o Rag, porque paz ela não tem, a galerinha persegue sem dó, esse é a *vibe* que as minas tem que encarar, é mais fácil de *shemale*, a galerinha nem olha. (SIGMA, entrevista em 19/07/2020)

Poderíamos citar muitas outras passagens narrativas descrevendo atitudes similares, nas quais homens abordam personagens femininos e questionam se elas são realmente mulheres. A parte interessante dessas atitudes é que se espera uma resposta “negativa” da parte dos personagens questionados, contudo, pela quantidade de homens jogando com personagens femininos, entende-se que essa pergunta é muito mais um mapeamento de gênero do que uma busca por mulheres dentro do jogo. Mas, o que aconteceria se um homem jogando com personagens feminino assumisse uma identidade feminina?

2.3 MIMETISMO E ESTEREÓTIPOS COMO ESTRATÉGIA DE PREDACÃO

Os *Lampyridae*, são *coleópteros* da família das *Elateridae*, mas conhecidos como pirilampos ou vagalumes, de hábitos noturnos, geralmente são encontrados em localidades

rurais. Segundo Bertoldi e Vasconcellos (2000) esses insetos podem utilizar a bioluminescência como forma de comunicação, em especial, nos períodos de acasalamento, onde os machos voam produzindo lampejos com o intuito de chamar a atenção das fêmeas, como uma propaganda, as fêmeas, que ficam no solo, ao se interessarem, piscam em uma sequência que atrai o pretendente afim de acasalarem.

Porém, outra espécie mimetide inseto chamado de *Photuris*, ou fêmea fatal, tendo tamanho maior que o vagalume, mimetiza a sequências de acasalamento do vagalume fêmea, atraindo o macho para uma armadilha. Essa analogia encaixa-se perfeitamente com as estratégias de predação dentro do jogo, as quais serão analisadas por meio do material colhido durante as entrevistas com *gamers* homens que utilizam personagens femininos.

[...] a maioria dos meus personagens são femininos, é difícil eu jogar com personagens masculinos, mas, porque primeiro eu acho normalmente que as roupas são mais bonitas eu pelo menos eu acho, mas achei muito das [personagens] femininas mais bem trabalhadas, são mais estruturadas, são mais detalhados do que as masculinas nos jogos, algumas são excessivamente sexualizadas, isso é normal, não é normal mas é comum, a palavra não é normal mas comum. Mas essencialmente eu jogo mais com personagens femininos. (SIRIUS, entrevista em 22/04/2020)

Como já descrito anteriormente, os *gamers* têm liberdade de escolher quais características querem usar para compor seus personagens, e entre estas está o sexo, não sendo raro que homens utilizem personagens femininos, ao contrário, é bem normal, porém, para afastar possíveis pretendentes ou mesmo evitar algum tipo de assédio por parte de outros homens, eles adotam nomes que passam uma resposta imediata: “PEDRÃO”, “CARLÃO”, “PAULÃO” etc. Entretanto, existem aqueles que preferem deixar incógnita se são homens ou mulheres no controle dos personagens, e assim encontramos “Carlinhas”, “Flavinhas”, “Suzys”, “Biazinhas” dentre outras, que no imaginário masculino seriam escolhas femininas. Quando questionados sobre serem confundidos com mulheres, declaram:

Claro, acontece muito, hoje em dia menos, acho que tô perdendo meu charme, mas ai aviso ao lindão que sou homem e fica tudo suave. (PROCYON, entrevista em 11/07/2020)

[...] sim, hoje em dia mais difícil até porque justamente como se pegou o costume de se entender personagens femininos, não quer dizer que a pessoa seja uma mulher, hoje em dia é muito mais comum de ver personagens femininos e ninguém mais julgar ou entender, essa aqui é uma mulher e um homem, porque tá jogando com certo personagem específico, no passado já sim, já aconteceu, assim, natural, encarei de forma natural dei risada disse: não, são um cara”, só gosta do personagem feminino, mais bonitas e pronto. (SIRIUS, entrevista em 22/04/2020)

Howard Bloch (1995), em seu livro sobre a misoginia medieval, no qual ele aborda o tema da dualidade, o sexo é compreendido segundo características de oposição: atividade e passividade, ordenado e desordenado. Esse imaginário masculino permeava todas as relações medievais, atribuindo a mulher uma certa fragilidade e necessidade de proteção, onde ela era muito mais substantivo, enquanto o homem era o verbo. Além disso, essa falácia abre espaço para uma “razão androcêntrica”, que tende a alimentar uma representação feminina passiva, dócil, emotiva e sensual, distinta das características atribuídas ao masculino, as quais são compreendidas como forte, inteligente, racional, definindo estereótipos e papéis sociais.

Na visão de Ruth Amosy (2011) o termo estereótipo é constituído por duas palavras gregas, “*Stereos*” que remete a sólido, firme, rígido e “*Typos*” que significa molde, traço, demarcação, em outras palavras, uma base para se reproduzir algo, sendo a ação de estereotipar vinculada ao processo de atribuir a determinado indivíduo imagem, atributos e papéis em relação a categoria à qual ela pertence. No caso das mulheres, o uso desses estereótipos ocorre pela conjectura de crenças e costumes que circundam o mundo feminino, outorgando-lhe papéis pré-estabelecidos, como uma predisposição à maternidade, objeto de desejo sexual e/ou submissão aos homens. Portanto, a procura por mulheres no jogo, pode ser definida por uma representação da busca pelo estereótipo feminino.

Eu acho que ainda tinha muito e ainda tem hoje, esse estereótipo de jogo, qualquer tipo de jogo ser masculino, é algo masculino, e ainda temos muito essa ideia na sociedade, do jogo ser coisa de homem, uma mulher querer jogar, tem que ser de esportes tradicionalmente femininos, o pessoal ainda tem esse ideia que jogo de computador em si, é um jogo comum, dominado por homens, então você não vai ver realmente muita mulher no meio não, [...] mulheres usando personagens masculinos acontecia muito, realmente acontecia muito. (SAIPH, entrevista em 17/05/2020)

Obviamente, segundo a narrativa masculina sobre o estereótipo feminino, o jogo não é um espaço propício às mulheres, visto que elas estariam sempre com problemas e constantemente necessitando de ajuda. Já o homem que está mimetizando esse estereótipo, em seu devido tempo obterá ajuda, dirá que é mulher e conseqüentemente será convidado para um grupo onde disponibilizará uma conta no Face e no Instagram, previamente preparada, e para efetivar sua mimetização, de forma até constante, seu microfone apresentará problemas, sua mãe estará no quarto ou haverá visitas na casa, inibindo qualquer tentativa de comunicação via áudio.

O cenário descrito pode parecer hipotético, mas não é, ele é bem real e envolve relações sociais, sexuais e econômicas. E como na analogia do vagalume, a *Phuturis* prepara sua armadilha, e espera sua presa, seu alvo são itens com alto valor de mercado, vendidos em

moeda nacional em mercados paralelos, fora da plataforma da empresa responsável pelo jogo. E, quase que de maneira generalizada, os personagens femininos são utilizados para realizar golpes, como veremos abaixo.

[...] joga em um servidor, e era bem complicado de conseguir as coisas, mas não era muito problema para mim conseguir coisas, porque também trapaceavam, usava bots, ganhei muito dinheiro vendendo itens, [...] como existem falta de meninas no jogo, e existe excesso de homens, é aquela velha história a lei da oferta e da procura, se tem uma menina que passa todos os traços de ser menina, vai ter o machão lá que vai ajudar ela, pra mostrar que é o fodão para os amigos e dizer que tem namorada que tem isso que tem aquilo, então foi uma forma que eu ví, que muita gente já fazia, criar um fake, criar um personagem feminino e esperar, esperar as cantadas escrotas que os meninos davam, até que eu achei esse cara, ele veio me cantar e eu dei bem muita bola a ele, e agente foi levando, foi levando, do nada esse cara queria saber quem eu era, peguei uma foto no perfil no fotolog uma menina bem bonita, com o mesmo nome do personagem, disse que era eu, ele acreditou, assim foi pra frente foi para trás, e ele começou a me dar as coisas, ai teme um dia que ele queria me ver em uma vídeo chamada, coloquei minha esposa, na época era minha namorada na frente da *webcam* pra ela se passar por mim, ai o homem enlouqueceu, ai foi que ele quis me dar coisas, até enviar dinheiro ele queria, pra você ter ideia, [...] por ser um universo 95% masculino, imagina quando aparece uma menina, eu ví a oportunidade e aproveitei, as vezes aparece uns marmanjos fingindo para se beneficiar disso. (SAIPH, entrevista em 17/05/2020)

Os itens, aos quais Saiph faz menção, carregam em si tanto valor monetário como social, alguns chegam a ser únicos em um universo de milhares ou milhões de pessoas, numa perspectiva econômica podem alcançar valores que permeiam a casa dos milhares de reais, e são vendidos de muitas formas, desde trocas por outros itens, transferências bancárias ou através do cartão de crédito.

Figura 22 – Itens do jogo Brasil Ragnarok Online vendidos pela internet.

			
<p>+11 Cauda de Gato Ancestral do Cavaleiro do Impacto</p>	<p>+14 Salto Alto Elegante da Proteção</p>	<p>+11 Vestido Abissal Abismal</p>	<p>SET Feiticeiro / TOP / GIOIA / BISPO / VIGIA</p>
<p>R\$ 1.200,00</p>	<p>R\$ 2.550,00</p>	<p>R\$ 1.200,00</p>	<p>R\$ 16.800,00</p>
<p>até 12x de R\$ 117,41</p>	<p>até 12x de R\$ 249,49</p>	<p>até 12x de R\$ 117,41</p>	<p>até 12x de R\$ 1.643,74</p>
<p>ou R\$ 1.140,00 via Depósito</p>	<p>ou R\$ 2.422,50 via Depósito</p>	<p>ou R\$ 1.140,00 via Depósito</p>	<p>ou R\$ 15.960,00 via Depósito</p>

Fonte: <https://www.bustershop.com.br/>

Na visão de Saiph a falta de mulheres no ambiente do jogo tornou-se uma oportunidade de utilizar o imaginário masculino para proveito próprio, pois, após conseguir os itens, a conta é abandonada e cria-se outra para o mesmo fim, logo, o que realmente permanece é o fortalecimento do estereótipo e do estigma. O que, teoricamente, afasta ainda mais as mulheres dos personagens femininos, tornando o jogo muito mais restritivo, conduzindo à margem a maioria das mulheres que jogam solo⁷².

Nesse sentido, o conceito de estigma em Goffman (1981) propõe que os estigmatizados estejam fisicamente presentes com os normais, porém, no nosso caso, todos estão presentes, não fisicamente, mas representativamente no mesmo ambiente, envolvendo-se em relações sociais que se configuram no grupo. A não aceitação ou a marginalização de determinada característica em relação ao grupo dominante, mesmo que as distinções entre eles sejam mínimas, acionam o estigma, que no caso do jogo, em sua maioria, recai sobre as diferenças de gênero.

Segundo Goffman (1981) não é o atributo em si que determina o estigma, mas a incongruência entre o atributo e o estereótipo, ou seja, mulheres se destacando dentro do ambiente do jogo, utilizando personagens primários e não secundários, levaria ao desconforto dos homens em relação ao estereótipo permeado.

Por conta disso, o número de denúncias com relação a essas atividades nos fóruns, inexistem. Primeiro pelo fato de não ser considerada uma falta homens utilizarem personagens femininos; segundo, pela ação dos itens terem sido entregues, isto é, foram dados, passados por meio de negociação, com o consentimento do proprietário; e por fim, a questão do ego masculino, ser enganado por outro homem passando-se por uma mulher não é exatamente algo a se comunicar em um fórum utilizado por milhares de pessoas.

⁷² Jogar solo ou jogar *safe* significa jogar sozinho, geralmente ocorre pelo fato de não se confiar nos outros jogadores.

CAPÍTULO III - MID GAME

Com a popularização dos artefatos midiáticos conectados à internet, sendo estes: computadores, celulares, tablets e consoles para *games*, os espaços de interação virtual aumentaram consideravelmente, possibilitando, para os que têm acesso à rede⁷³, a participação em centenas de milhares de fóruns espalhados pela internet, os quais abrangem temas dos mais variados, indo da culinária à política e da economia à religião, e para além disso, estabelece-se, também, espaços de verdades, não verdades e/ou teorias conspiratórias, sejam elas antigas ou novas.

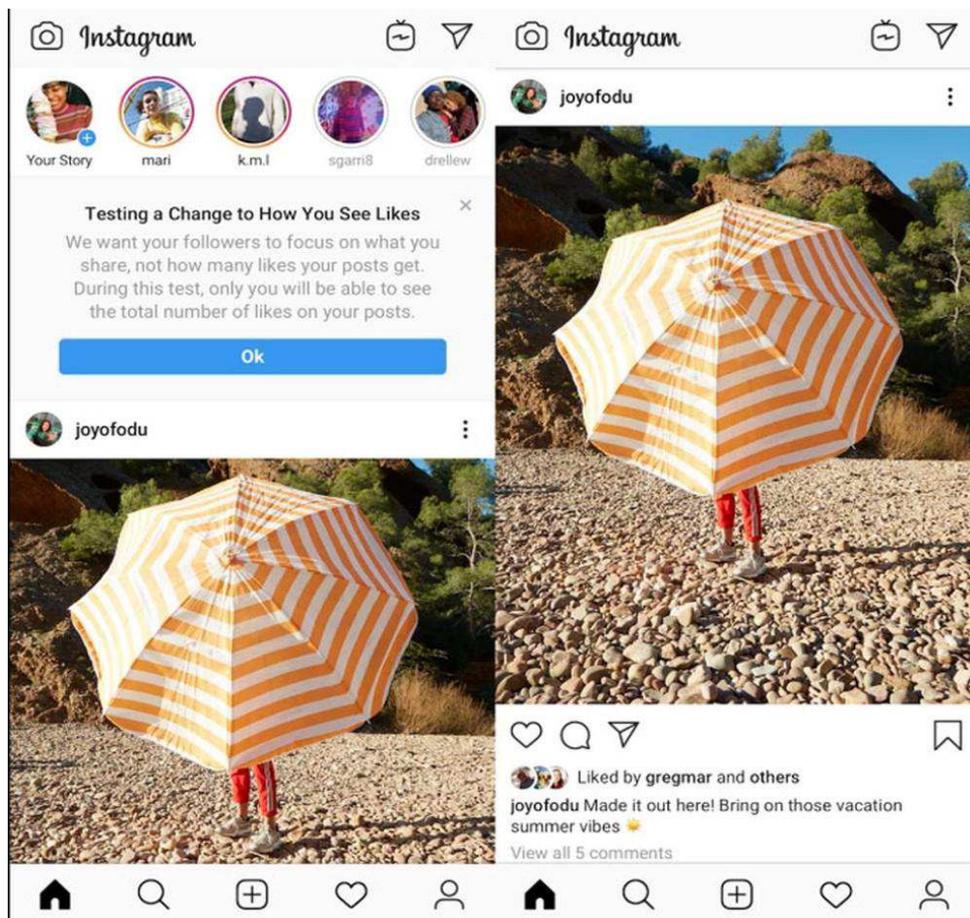
Nesses espaços, os quais comumente chamamos de “comunidades”, agregam-se posicionamentos de todos os tipos, e, simultaneamente, à medida que orbitam o tema norteador, os usuários, discorrem sobre política, educação, automóveis, quadrinhos, filmes, astronomia, entre outros, criando uma interação que podemos classificar como cosmopolita, em relação ao acesso, e especializada em relação ao objeto. Segundo Castells (2013, p.136) esses espaços podem ser compreendidos como “comunidades especializadas” ou “comunidades de rede”, sincronizadas de modo interacional entre as redes sociais, de forma quase instantânea, conectando a internet a vida urbana, onde, por meio dessas redes os indivíduos expõem suas preferências e experiências focadas em um ponto comum.

Para Rheingold (1993, p.59) essas comunidades têm por aspecto primeiro a sintetização da liberdade de expressão global, sendo entendidas em um plano horizontal de comunicação livre. Turkle (1995, p.267), por sua vez, inclui outros atributos a estes grupos, os quais seriam muito mais alegóricos, pois, promovem instâncias não fixas sobre a própria identidade humana na rede, onde o ato interacional de receber e postar informações torna o mediador elemento da equação. Já Castells (1999, 2013), Turkle (1995), Lévy (1993) e Barabasi (2002) analisam a dupla função dos usuários, de consumidores a produtores, e, ao mesmo tempo, de produtores a produtos. Esse amálgama de rede digital e interação humana é compreendido, por esses autores, respectivamente, como: “Sociedade em Rede”, “Coletivos Inteligente”, “Redes Inteligente”; “Inteligência Coletiva”, em síntese, isso significa que estamos interconectados, e possivelmente, o preço pago pelo processo de acesso e permanência nas redes esteja ligado intimamente a liberdade e identidade dos usuários.

⁷³ Segundo o IBGE as estatísticas levantadas pela Pesquisa Nacional por Amostra Contínua – PNAC entre 2018 e 2019 revelam um aumento considerável nos acessos à internet no Brasil, subindo de 74,9% em 2018 para 79,1% em 2019, sendo em sua grande maioria acessado por aparelhos móveis, mesmo com esse crescimento 20,9 % ou seja 45,9 milhões de pessoas não têm acesso a rede no Brasil.

Um pequeno exemplo desse processo ocorreu em 17 de junho de 2019 quando a plataforma digital *Instagram* suspendeu a visualização do quantitativo de *likes* nas postagens para o público em geral. Conforme Carman (2019), Constone (2019) e Binder (2019), o líder do *Instagram* desse período, Adam Mosseri, esperava diluir a pressão sobre os indivíduos, diminuindo a sensação de competitividade entre os usuários e amenizando o clima de toxidade na plataforma, pois, para ele, o número de *likes* e seguidores tornara-se mais importante que a própria interação entre os usuários. Para Adam Mosseri essa busca incessante por seguidores e *likes* determinava um padrão de sucesso das postagens, sendo que o *post* com maior número de *likes* e comentários ficaria no topo do *ranking*, tornando-se evidência e alcançado um número ainda maior de visualizações, criando um efeito de manada sobre a postagem. Seguindo essa lógica, para permanecerem no topo do *ranking*, os usuários tendem a se expor cada vez mais, passando mais tempo na rede e, conseqüentemente, a aumentarem o número diário de postagens.

Figura 23 – Instagram comunica a retirada da visualização pública dos *likes*.



Fonte: Divulgação/Instagram

Assim, ao exporem suas preferências em forma de postagens, comentários ou *likes*, os indivíduos compartilham elementos que são colocados à prova, sob o julgamento dos que partilham dos mesmos espaços. Partindo dos posicionamentos, consonantes ou dissonantes, em forma de sugestões, críticas, *likes*, *deslikes* ou mesmo pela não reação em referência a postagem, podemos observar a abrangência, tanto da informação quanto do indivíduo que a compartilhou em rede, como um vetor de acréscimo ou decréscimo social em meio ao grupo.

Estes espaços sociais, assim como outros, são regidos por regras, as quais foram constituídas por seus membros e revisadas de acordo com as demandas que surgem no decorrer do âmbito social, isso significa que, postagens inapropriadas ou que violam as regras são, posteriormente, apagadas e o usuário notificado sob pena de exclusão temporária ou permanente. A dinâmica das comunidades dos jogos *online* não difere desse modelo, pelo menos quanto a sua formatação, entretanto, apresenta aspectos outros que nos levam a refletir sobre seus alinhamentos quanto aos modelos socialmente constituídos enquanto comunidade, e até mesmo, se realmente pode ser classificada como tal, dada a sua parcela de influência na reprodução da violência encontrada dentro do jogos *online*.

3.1 TOXICRACIA: COMUNIDADE VIRTUAIS, VIOLÊNCIA E JOGO *ONLINE*.

Por toxicracia compreende-se a relação de poder e violência entre indivíduos, tendo como ponto inicial o capital social e simbólico, que, dentro dos espaços de discussão, utiliza-se de meios violentos para impor, coagir ou obscurantar a liberdade, vontade ou participação de outros indivíduos presentes no mesmo meio, de forma a lançá-los à margem dos processos sociais, pelos quais determinado grupo ou comunidade virtual originalmente foi formado. Para que essa ação se efetive, os indivíduos valem-se de elementos preconceituosos, de modo direto ou indireto, tais como racismo, misoginia, homofobia, xenofobia ou quaisquer outros elementos que possam gerar desconforto àqueles que são colocados à margem. Nas redes sociais essas ações são classificadas como atitudes tóxicas.

Para iniciarmos essa reflexão acerca das comunidades *online*, a relação com a violência e a toxidade na rede, faz-se necessário uma análise rápida sobre o que entendemos por comunidade, visto que, para a maioria dos jogos *online* os fóruns são extensões do jogo, onde os *gamers* podem discutir temas, negociar itens, analisar *builds*, registrar denúncias ou assuntos outros relacionados ao objeto em questão.

De forma simples, o dicionário Aurélio (FERREIRA, 2011, p.232) sintetiza o termo comunidade como: 1) Qualidade do que é comum, que pertence a todos; População que habita

um lugar e partilha dos mesmos interesses; 2) Agrupamento de pessoas com a mesma profissão, ofício, atividade ou crença; 3) Conjunto daqueles que, embora vivam em lugares ou países diferentes, partilham a mesma história, cultura, hábitos, economia ou política. Essas definições nos levam a compreender a comunidade como a somatória de indivíduos ligados por relacionamentos muito próximos, conformando laços emocionais, morais e sociais, voltando-se para um ponto de convergência, uma noção de territorialidade, onde, o sentimento de pertencimento a algum lugar cria o ponto chave dessa significação.

O conceito de comunidade não encontra um consenso no meio sociológico, sendo um inquestionável objeto de análise do século XIX. Ferdinand Tönnies (1995) propõe uma definição de comunidade ligada à oposição entre sociedade, pois, as fronteiras entre elas são bem demarcadas. Enquanto a comunidade expressa a concepção de unidade, como um caminho natural, um tipo ideal, indivíduos interligados por laços afetivos, costumes e tradições que reforçam o poder coercitivo sobre a comunidade, criando relações mais pessoais entre seus membros, uma relação semelhante a de parentesco; contrariamente, a sociedade estaria no polo oposto, um viés moderno, possuindo a ação de desagregar os indivíduos, enquadrando-se dentro de uma perspectiva de ruptura e sendo um aspecto não natural.

Tönnies (1995) ressalta ainda que a demarcação espacial presente na comunidade não está ligada apenas ao aspecto geográfico, mas também aos demográficos, nesse sentido, os limites da comunidade seriam, em certa medida, a quantidade de pessoas nas famílias, tendendo à homogeneização e estabelecendo vínculos cooperativos como base de coesão entre os indivíduos, sendo reforçado pelos elementos da prática cotidiana e replicados nos moldes de pensar e agir, podendo ser considerado quase como uma vocação, um agrupamento fundamentado no tecido social da família. Na percepção de Weber (1987, p.77) a comunidade é uma relação de ação social orientada em direção a um sentido de solidariedade entre os participantes. Já Durkheim (1978, p.27 e 70), dentro do modelo de sociedade mecânica, engloba aspectos que, mesmo não claramente veiculados a própria palavra comunidade, expressam a solidariedade encontrada nos grupos de grande coesão social, por meio da homogeneização do pensamento e dos fortes laços sociais entre seus membros, tendo seus limites estabelecidos tanto pelas regras ligadas a moral, a religião e ao direito, quanto pelos espaços de convivência e trabalho coletivos, produzindo um modelo de vida comunitária no qual o seu núcleo estaria voltado para um ideal comunitário, uma busca por uma unidade.

Bauman (2003, p. 17-18) corroborando com Tönnies (1995), compreende a comunidade como um “espaço de entendimento” que é partilhado entre os indivíduos, porém, na contemporaneidade, esse entendimento partilhado transforma-se em “consenso”. Esse

consenso serviria como forma de negociação entre os indivíduos que têm interesses divergentes, entretanto essa mesma negociação não seria capaz de garantir a unidade entre os membros, diferentemente dos modelos de comunidade apresentados anteriormente, mas possibilitaria a criação de uma percepção artificial de unidade, mais elástica e recortada. Bauman (2003) atribui essa transição à ascensão da internet, ao grande fluxo de informações e a alta velocidade com que essas informações transitam entre os indivíduos.

Segundo Rheingold (1999, p. 142; 1993, p.18) e Lévy (1999, p.127; 2007, p.20) a comunidade também pode ser representada pela projeção do indivíduo no ciberespaço, como participante não físico, desprovido de limitações geográficas ou temporais, estando ele presente na rede de forma virtual, cria teias de interação social, reunindo-se em torno de núcleos de interesse, onde compartilha suas paixões, projetos, conflitos e amizades. Consequentemente, essa presença transporta para a virtualidade uma imagem que, naquele momento, possa representá-lo, sem laços consistentes, nem tão pouco uma base de confiança firme o suficiente para estabelecer um grupamento coeso. Esses aspectos possibilitam a formação de uma comunidade da imagem, uma comunidade estética, na qual o indivíduo potencializa um modelo de referência em um ambiente híbrido de informações dinâmicas por interesses compartilhados (TURKLE, 1995; WELLMAN, 2001; BAUMAN 2003; CASTELLS, 2013, RHEINGOLD, 1999).

Barry Wellman (2001) analisando a grande quantidade de conceitos desenvolvidos para o vocábulo comunidade, propõe que ele seja revisto, ou mesmo abandonado, pois, segundo ele, o termo não seria abrangente o suficiente para dar conta de toda complexidade social apresentada na contemporaneidade. Partindo desse ponto poderíamos refletir se as comunidades virtuais estariam mais próximas de uma associação baseada na identidade do indivíduo ou, estando em contato com muitos outros grupos, se não seriam efetivamente pertencentes a uma única comunidade, e consequentemente, poderiam intercambiar elementos entre estes grupos sociais, muitas vezes de maneira inconsciente. Esse fenômeno poderia, de certa forma, prover pistas sobre a violência simbólica presente nos espaços dos jogos *onlines* de modo geral e no *League of Legends* de maneira mais pontual. Ressalta-se que, ambas, comunidade e associação, estão presentes na sociedade como tipos de grupamentos sociais, não sendo, necessariamente, opostas (WEBER, 1987; BREIGER, 1974).

Sendo esses grupamentos virtuais modelos mais flexíveis em relação aos laços sociais e tendo em sua constituição a mediação dos artefatos midiáticos, representariam apenas um momento do coletivo, de um coletivo, mas não de sua generalidade, tornando-se apenas um recorte de tempo e espaço na conexão do indivíduo e suas demandas. Mas qual seria o *modus*

operandi dessas comunidades virtuais, quanto a hegemonia dos discursos, em relação ao núcleo de interesses coletivos e eventualmente dos pensamentos discordantes?

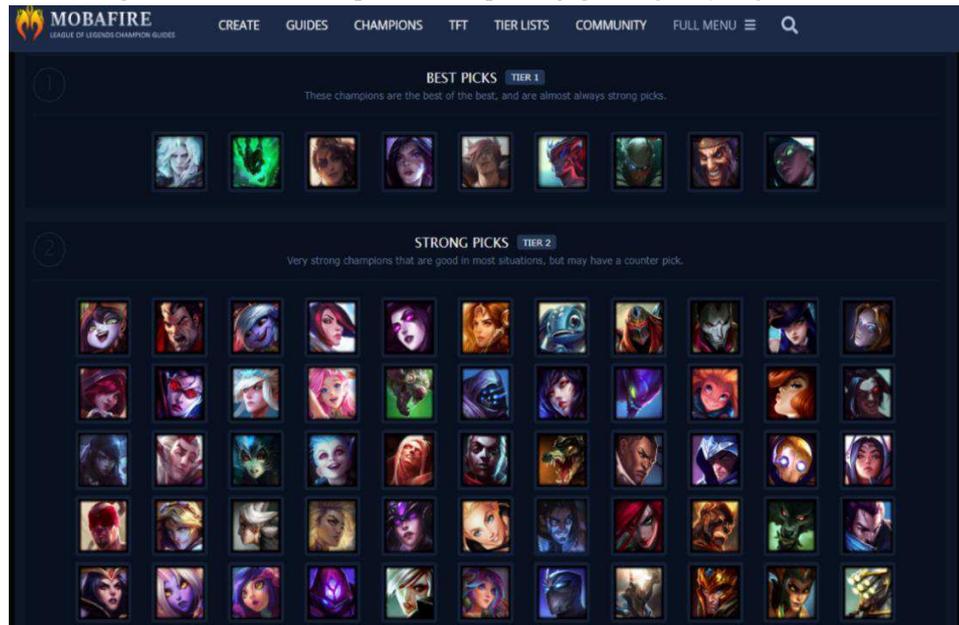
As relações nas redes, ligadas aos jogos *online*, funcionam com base no transporte de capital social, ou seja, nas interações. Recuero (2015), Wellman (2001) e Burt (1992) compreendem a importância do capital social como valor criado entre os indivíduos durante suas interações, logo, ao passo que esses mesmos indivíduos forjam pontes de conexão entre grupos de diferentes instâncias, também estabelecem, simultaneamente, relações que se convergem em pontos de interesses comuns. Burt (1992) denomina essa ação de teoria dos “buracos estruturais” e propõe uma análise dos espaços não preenchidos na rede, isto é, dos locais que surgem com a remodelação das relações entre os indivíduos em determinados espaços, através da criação ou da exclusão de pontos estruturais, ocasionando a existência de indivíduos que não estão conectados na mesma rede, ou que foram desconectados em determinado momento, criando buracos na rede. Ter acesso a esses espaços propicia vantagens e oportunidades de gerenciar os fluxos de informação, e, por conseguinte, maior facilidade de ascensão nas estruturas de rede e no transporte de recursos.

Numa perspectiva bourdieusiana, o capital social é definido como um conjunto de recursos reais ou potenciais que estão ligados em uma rede de relações, onde, entre os agentes, existe um reconhecimento mútuo em trocas materiais ou simbólicas, assim, a extensão da rede relacional está diretamente ligada a capacidade de mobilização desse volume de capital social (BOURDIEU, 1998, p. 67). Nesse sentido, a capacidade do *gamer* de tornar-se visível entre os demais o coloca, ainda mais, em evidência dentro do grupo, ou seja, quanto maior a quantidade de visualizações e comentários em suas postagens, *builds* ou vídeos, maior a abrangência relacional que este pode alcançar, atribuindo a si mesmo mais capital social em detrimento de outros que circulam o mesmo espaço de grupo. Em outras palavras, o indivíduo ou grupo com maior destaque exerce maior influência sobre o todo e, por conseguinte, cria um *Meta*⁷⁴, uma *tier list*⁷⁵ a ser seguida por uma grande parcela dos *gamers*, o que contribui ainda mais para a expansão de seu capital social.

⁷⁴ *Meta* no universo dos jogos *online* é o modelo de jogo, personagem ou *build* a ser seguido em determinada temporada. A partir do *meta* as empresas criam *skins* ou colecionáveis para serem vendidos aos *gamers*, criando um grande e lucrativo comércio virtual.

⁷⁵ Grupos de personagens ou equipamentos que estão em evidência em determinado momento do jogo, ele muda de acordo com as tendências geradas pelas modificações nos personagens ou nos itens, que por sua vez são influenciadas pela comunidade de *gamers*.

Figura 24 - *Tier List* do patch 11.13 para o jogo *League of Legends* 2021.



Fonte: <https://www.mobafire.com/league-of-legends/tier-list>

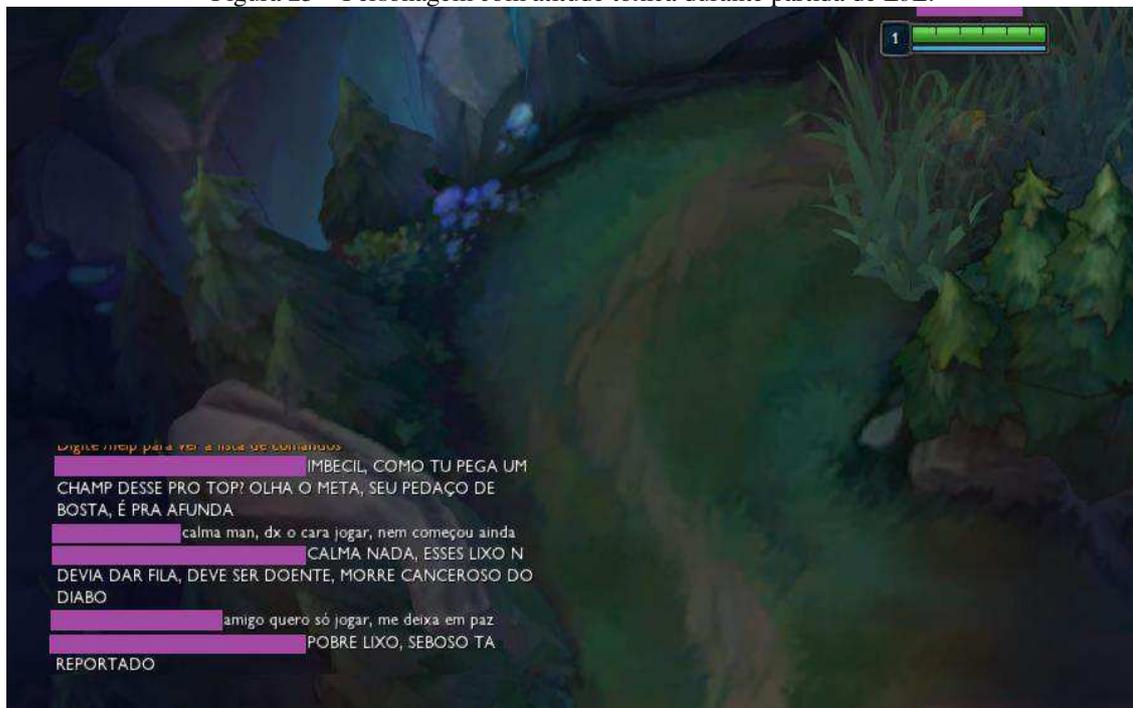
A imagem acima exemplifica uma das *Tier List* do *patch* 11.13 para o jogo *League of Legends* da temporada 2021, na qual, os personagens listados, em evidência na primeira linha, fazem parte da *Tier List* principal, ou seja, representam as melhores opções de escolha para o quadrimestre, todos os demais seguem a ordem decrescente de relevância. A *Tier List* ou Meta é elaborada seguindo critérios bem específicos: 1) Sinergia com outros personagens durante os jogos, oportunizando vantagens táticas; 2) Melhor adaptabilidade aos equipamentos, pois, os equipamentos comprados no decorrer da partida sofrem modificações entre as temporadas; 3) Melhorias nos personagens, já que, campeões que recebem *bufs*⁷⁶ significativos oferecem mais vantagens; 4) Popularidade do campeão em relação aos *gamers*, isto porque os personagens mais populares estão sempre em evidência, sendo que essa popularidade é causada pela repercussão desses personagens em estatísticas e comentários nos espaços de convergência dos *gamers*, ou seja, os indivíduos que têm maior capital social perante o grupo influenciam a escolha dos personagens para a *Tier List*.

Recuero (2015, p.12) utiliza o termo “roda estridente” para exemplificar esse movimento de influência nas redes. Tal fenômeno efetiva-se quando um pequeno grupo gera massivamente uma informação ou *Hashtag* e alcança determinada proporção, soando mais estridente que os demais, forjando a impressão de que há uma mudança geral, como se esse

⁷⁶ Atualizações nos personagens, geralmente recebem alguma modificação para equilibrar melhor as habilidades do campeão, essas melhorias são indicadas pelos jogadores e acatadas ou não pela *Riot*.

grupo representasse o coletivo, ou seja, “o rabo abana o cachorro”. No caso dos jogos, esses grupos são formados por *gamers* influenciadores, *youtubers*, jogadores profissionais, treinadores e toda sorte de personalidades que têm capital social suficiente para, com suas postagens, influenciar essas mudanças massivas, não apenas nas *Tier Lists*, mas, até mesmo na própria base das regras do jogo e no modo como os jogadores devem se comportar. Reid (1999) e Turkle (1995) analisam essas influências geradas comparando-as a uma hierarquia de poder dentro das comunidades virtuais, capaz de atribuir controle social sobre a maioria dos participantes e de gerar um modelo arquétipo a ser seguido. Nesse contexto, observa-se que, aqueles que não aderem aos modelos do *Meta* ou não se adequam a proposta da *Tier List*, tendem a gerar grandes protestos, tanto dentro do jogo, em forma de *Rage*⁷⁷, quanto fora dele, nas plataformas de discussão que adotam o formato de *posts*. Essas atitudes estabelecem um distanciamento entre aqueles que adotam e reproduzem os modelos e aqueles que discordam dele, não acompanhando ou não se encaixando nas propostas apresentadas.

Figura 25 – Personagem com atitude tóxica durante partida de *LoL*.



Fonte: imagem do jogo *League of Legends* 2021, acervo próprio.

O diálogo acima exemplifica um protesto violento dirigido a um jogador que optou por escolher um personagem que não constava na *Tier List* principal, uma ação que, apesar de

⁷⁷ *Rage*, “raiva”, é uma atitude tóxica, bastante comum nos jogos *online*. Descreve o descontentamento de jogadores em relação a um jogador em particular ou mesmo ao time como um todo.

transcorridos apenas 02 minutos de jogo, foi suficiente para se evidenciar o *rage*, atitude tóxica contra seu próprio companheiro de time.

Segundo Fisher (2019) e Garst (2019), em entrevista realizada com cerca de mil participantes para as plataformas digitais Engadget e Variety, grande parcela dos jogadores relataram que já vivenciaram experiências classificadas como tóxicas e, de acordo com os dados coletados, as agressões, em sua maioria, estão ligadas ao gênero e a orientação sexual, sendo que a maior parte dessa violência é dirigida às mulheres. Todavia, essas atitudes não se limitam às estruturas do jogo, elas aparecem com frequência em outros espaços das mídias digitais como fóruns, canais de vídeo, salas de bate papo⁷⁸ e em perfis particulares dos jogadores. Os discursos de natureza violenta buscam intimidar o outro, como se houvesse uma necessidade prévia de transferência de culpa em caso de derrota. Falas do tipo “OLHA O META” são uma referência direta a influência nas redes sobre a escolha dos personagens *ingame*, já quanto ao tipo “POBRE LIXO” e “TÁ REPORTADO” expressam o preconceito à condição social do outro, a quem, muitas vezes, é direcionada uma possível responsabilização por este ou aquele evento no decorrer da partida.

3.1.1 A invisibilidade enquanto estratégia para a violência simbólica

No capítulo anterior propomos uma análise das estratégias de mimetismo utilizadas pelos *gamers*, dentro das ambiências dos jogos *online*, tanto pela necessidade de proteção quanto pela prática de predação. No sentido de tentar compreender essa ação, aciono a significação de um tipo de invisibilidade social, tema já abordado em outras pesquisas, como em “Homens Invisíveis” de Fernando Costa (2004) que discorre sobre a humilhação impetrada aos garis, colocando-os em condição de invisibilidade social; ou na reflexão de Jean Paul Sartre (1995) ao analisar a questão do anti-semitismo; ou, ainda, com Edmund Husserl (1950 [1913]) ao tratar sobre a percepção do outro, quanto elemento multiforme e variável, interligada ao ponto de quem o observa, ou seja, escolhemos ver ou não o outro.

Assim, a própria condição de invisibilidade perpassa pela condição de reconhecer o outro como igual ou mesmo de legitimar sua presença/existência. Nesse contexto, propõe-se estabelecer duas categorias para o processo de invisibilidade presente nos jogos *online*; sendo que a primeira segue o caminho pelo qual essa invisibilidade social é aplicada sobre o indivíduo, com o intuito de torná-lo menos perceptível ao outro, limitando sua participação no meio social e colocando-o em uma zona periférica em relação a concentração de capital social e, para que

⁷⁸ Me refiro aqui às plataformas de bate papo via voz como o *Discord*, *Teamspeak*, *Skype*, entre outras.

essa ação se efetive, utiliza-se de meios perversos que são disseminados pelas relações de violência simbólica. Esse processo de invisibilidade social tem como marcador a violência simbólica e o não reconhecimento do outro como um igual.

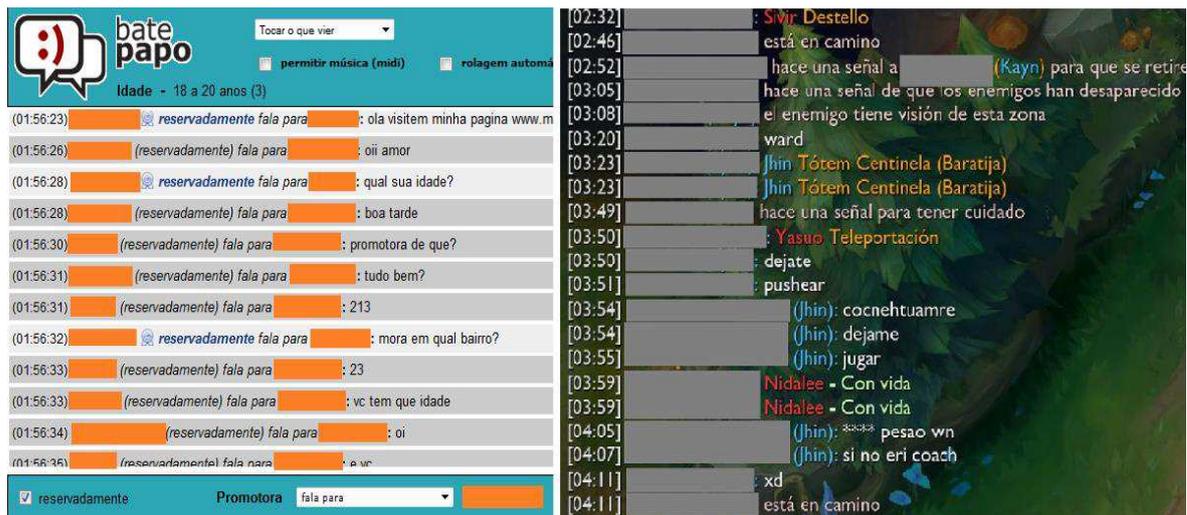
A segunda categoria refere-se a ação dos indivíduos de se retirar da equação, uma atitude reflexa, resultante dos processos de violência simbólica, logo, ao mesmo tempo que esse indivíduo escolhe não ficar à vista, também, se apropria do mimetismo como estratégia de defesa e proteção. Portanto, ao conceber como marcadores principais o mimetismo e a normalização da violência, o indivíduo aceita a condição que lhe é imposta.

Essas duas categorias podem ser encontradas nos ambientes do *League of Legends*, porém, em espaços diferenciados, onde cada uma delas torna-se mais ou menos evidenciada e vincula-se diretamente a natureza e condição da comunicação entre os indivíduos.

Elizabeth Reid (1991, p.05-06) desenvolveu sua pesquisa partindo da comunicação no meio virtual, analisando as relações de conversação via *chat* e suas interações nas redes sociais, assim, a autora propõe que o tempo de resposta entre as postagens influencia as relações entre os agentes, ou seja, a velocidade de resposta às publicações pode determinar pontos de tensão entre os envolvidos, conformando mediações, as quais, ela classifica como síncronas ou assíncronas.

No modelo síncrono as interações acontecem em tempo real, as respostas via *chat* processam-se quase que instantaneamente, gerando uma expectativa para que haja um feedback imediato, sendo que a velocidade das respostas é proporcional ao volume de conteúdos expostos e/ou descartados durante esse processo de conversação. Exemplos dessa relação podem ser encontrados nas plataformas de bate papo *online*, onde, muitas vezes, as conversas são aleatórias e de difícil acompanhamento, em razão do *chat* movimentar-se verticalmente à proporção que novas postagens são adicionadas as linhas de interação. Os *chats in game* também acompanham essa estrutura, mas diferenciam-se na dinâmica durante as partidas *online*, pois, o formato escrito não favorece a interação com maior profundidade, provocando, em certa medida, um entrave comunicativo entre os *gamers*. A ausência desse tipo de interação oportuniza o mimetismo como ferramenta de proteção, já que o modelo de comunicação via voz é de longe o mais utilizado durante as partidas, muito embora, nem todos sejam obrigados a utilizá-lo.

Figura 26 – Diálogo via *chat no Bate papo Bol e durante partida de LoL.*



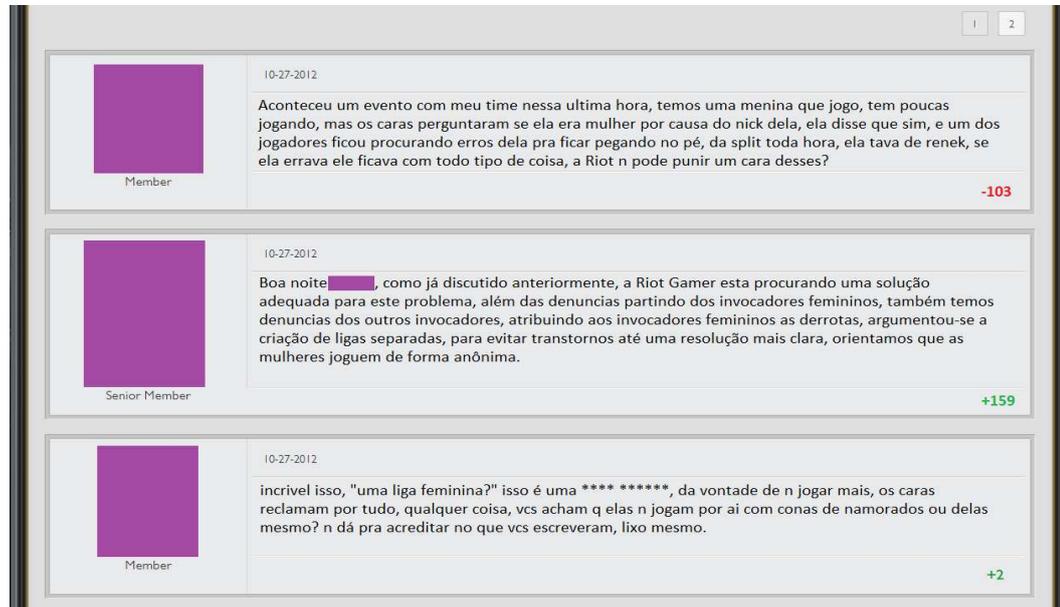
Fonte: imagem da sala de bate papo Bol sala 18-20 anos e jogo *League of Legends* cliente versão 2019

Baseando-se no exemplo das imagens acima e na proposta de uma relação de interação síncrona, sugere-se que, nas salas de bate papo bem como no *chat ingame*, quanto mais rápido se constroem os conteúdos discursivos mais intensa se torna a necessidade de respostas. Isso significa que somando-se a quantidade de pessoas envolvidas e interagindo, e, ainda, considerando-se como pressuposto que a maioria dos participantes estivesse interagindo via *chat*, teríamos um aumento considerável nas dinâmicas de interação, acarretando uma diminuição na tensão dos discursos construídos. Inversamente, constata-se que quanto maior o tempo de exposição do conteúdo na rede, maior a tensão entre os agentes que têm acesso às informações. Esse evento de permanência dos conteúdos favorece a construção de uma agenda de pesquisa que conta a favor dos pesquisadores, pois, essas relações de interação servem como âncora para discursos subsequentes, tornando-se, ao mesmo tempo, um campo fértil para a compreensão das relações em sociedade.

Já as relações de mediação assíncronas se estabelecem de forma menos dinâmica, e mesmo ocorrendo interações instantâneas, as informações permanecem à vista por um longo tempo, isto é, as postagens podem ser acessadas quando necessário, como no *facebook*, *instagram* e *e-mails*, que são plataformas mediadoras que utilizam esse modelo assíncrono. Para Hine (2000, p.38), Thompson (2003, p.29) e Recuero (2015, p.25) essas informações, registradas de forma *online*, possibilitam uma melhor observação das dinâmicas nas relações sociais em rede e, por conseguinte, promovem aos pesquisadores um leque de opções sobre as apropriações no ciberespaço. Dessa forma, quando a informação é exposta por longos períodos promove condições de análises mais detalhadas, facilitam interações mais duradouras sobre o

tema discutido e, conseqüentemente, possibilitam argumentações favoráveis ou contrárias aos temas.

Figura 27 – Postagem via fórum denunciando comportamentos sexistas em partidas de LoL



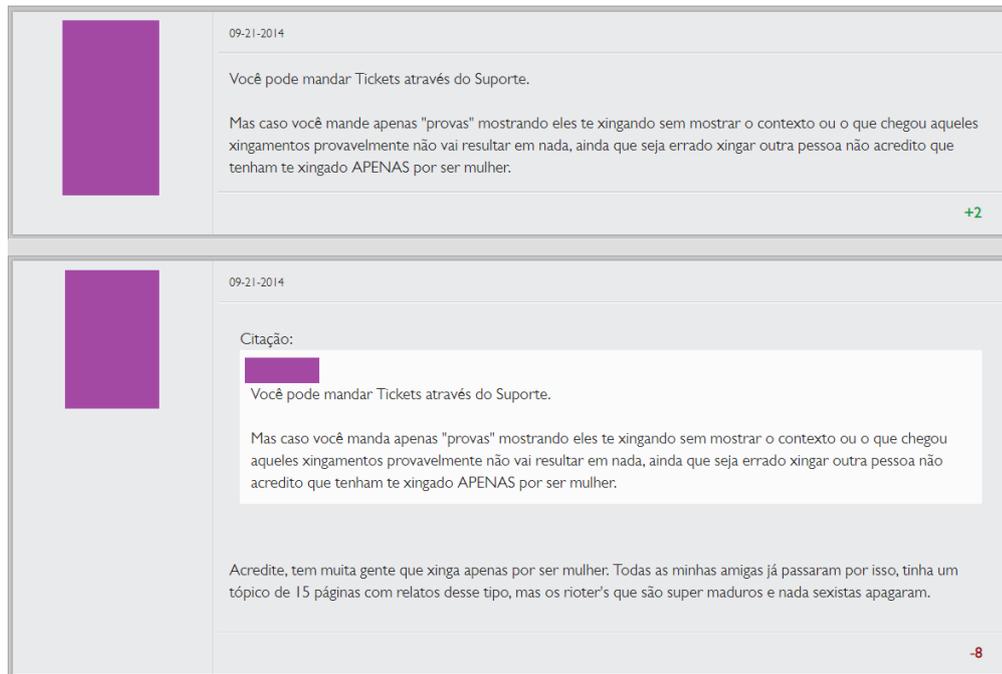
Fonte: imagem do fórum da comunidade *League of Legends* versão 2010-2014 acervo próprio.

A imagem acima apresenta a função *Bulletin Board System* – *BBS*, largamente utilizada nos fóruns digitais, onde as postagens referentes à um ponto de discussão do grupo permanecem fixas, inserindo-se, assim, num modelo de mediação assíncrono. É possível perceber que as informações apresentam pontos de tensão criados pela postagem, colocando a vista uma dupla realidade: 01) a presença da ação sexista dentro do jogo, relatada durante a postagem e detalhada no conselho dado por outro membro, quando este se referiu a jogarem anonimamente, pois, era atribuído às mulheres uma espécie de responsabilização pelas derrotas no jogo; 2) os *likes* e *deslikes*, como um fator indicativo de que, além de expressar que muitas pessoas leram a postagem de forma anônima, houve um posicionamento em relação a informação exposta, ou seja, os 159 *likes* correspondem as pessoas que leram a postagem e apoiaram a resposta, endossando o uso do jogo de forma anônima por parte dos *gamers* femininos, enquanto que os 103 *deslikes*⁷⁹ atribuídos a postagem que denunciava a ação sexista expressam a posição de rejeição, sendo que, quando marcadas negativamente, em forma de *deslike*, as postagens não recebem destaque no fórum e perdem sua visibilidade. A informação acima permaneceu

⁷⁹ O modelo de *deslikes* foi retirado do fórum de *League of Legends* após a atualização ocorrida em 2016.

acessível durante o período aproximado de 01 ano e 06 meses, tendo sido postada em 27 de outubro de 2012 e permanecendo até o primeiro semestre de 2014, quando foi excluída.

Figura 28 – Postagem via fórum questionando os procedimentos de denúncia



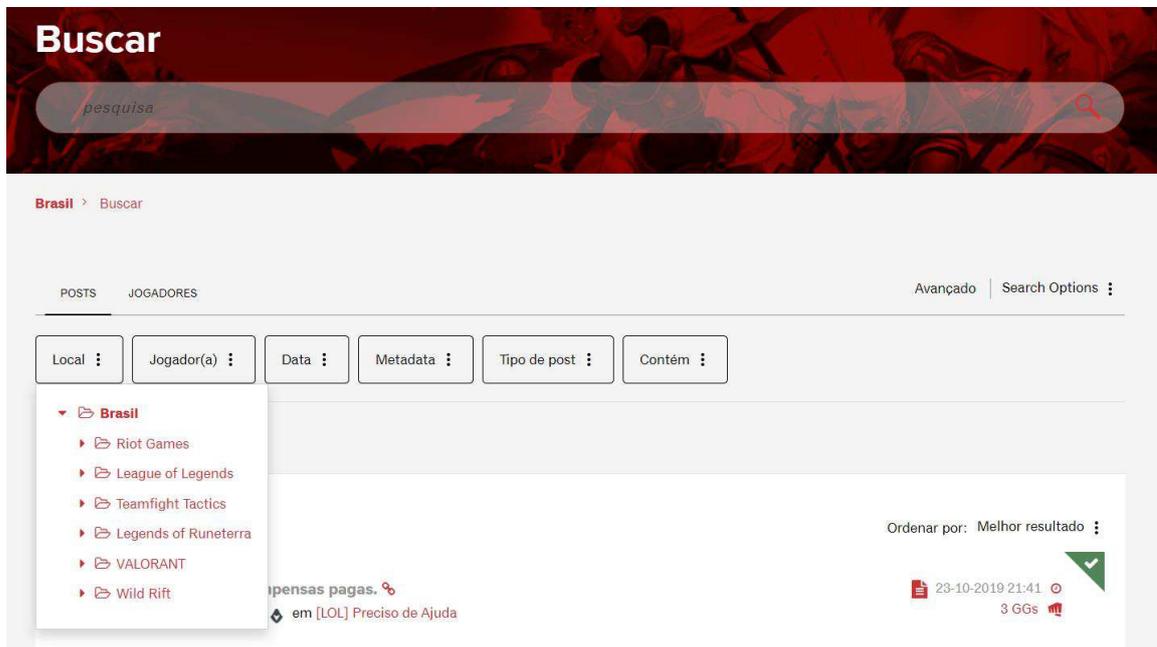
Fonte: imagem do fórum da comunidade *League of Legends* versão 2010-2014 acervo próprio.

Informações dessa natureza, com denúncias sobre racismo, machismo e homofobia eram constantes, tornando-se temas muito recorrentes nas postagens do fórum, entre 2012 e o primeiro semestre de 2017. Com a migração dos dados e a repaginação do novo fórum do *LoL*, que passou a aglomerar outros jogos disponibilizados pela *Riot Games*, grande parte das informações foram perdidas, salvo algumas poucas postagens, escolhidas pela mediação, que permaneceram a título de memória da comunidade, porém, infelizmente, entre estas, não ficou nenhuma com o teor de denúncia que pudesse elucidar uma linha temporal sobre a violência contra as mulheres dentro dos ambientes do jogo.

Ao questionarmos a *Riot Games* sobre os conteúdos excluídos do fórum e o teor das postagens, recebemos a seguinte resposta: “Todas as publicações no fórum são públicas, exceto aquelas removidas pela moderação. Não temos acesso aos fóruns já fechados” (SUPORTE RIOT GAMES, 19 março de 2020). Como o acesso aos dados anteriores à repaginação do fórum estão indisponíveis, focamos nas informações que ainda estão disponíveis, por isso, utilizamos as ferramentas contidas na própria plataforma do fórum, de onde selecionamos algumas palavras-chave e marcadores sociais, para que fosse possível obter um referencial

quantitativo entre as manifestações dos *gamers* em forma de postagens e a frequência em que estas aparecem nos espaços do fórum.

Figura 29 – Imagem da aba de busca na plataforma do fórum do *League of Legends*



Fonte: Fórum do *League of Legends*, acesso em 04/03/2021

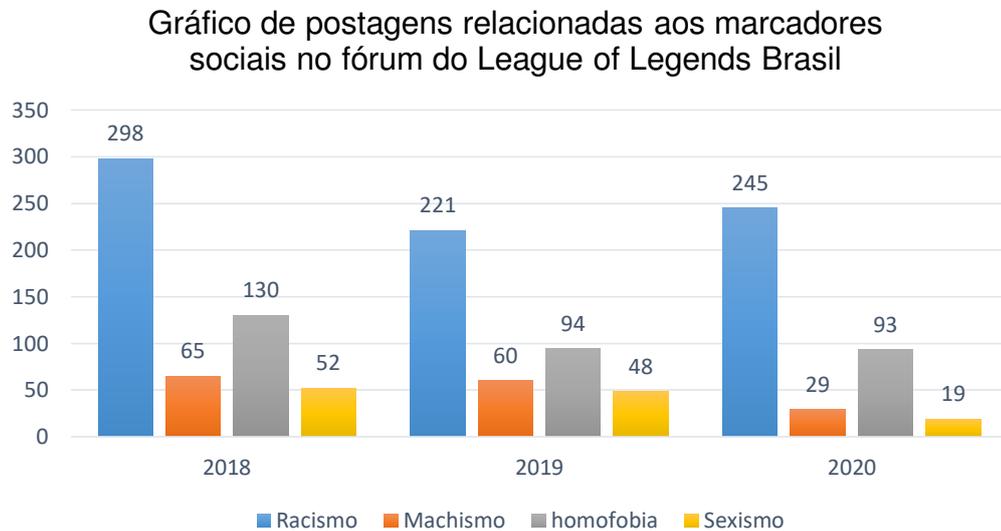
Por conta da repaginação do fórum do *League of Legends* ter ocorrido no segundo semestre do ano de 2017, decidi estabelecer um recorte temporal para a busca dos dados, optando pelo período entre 2018 e 2020 e escolhendo os seguintes marcadores sociais: sexismo, machismo, homofobia e racismo. Inicialmente a busca ocorreu apenas na aba *League of Legends*, como apresentada na imagem acima, porém, decidi expandir a investigação por todo o fórum. Apoiando-me no pressuposto de que os outros jogos oferecidos pela *Riot Games* são relativamente novos e o modelo de comunicação ofertado *ingame* culmina para as mesmas postagens gerais do grupo no fórum, concentrei a análise, a princípio, no discurso inicial postado e não na quantidade de palavras correlatas nas postagens. Já o segundo passo ocorreu pela seleção das postagens, classificando quais estariam dentro do recorte temporal e, em última instância, a quantidade de respostas e a relevância destas em relação à postagem.

O primeiro marcador observado foi o sexismo, evidenciado em 119 postagens relacionadas, sendo 52 postagens em 2018, 48 em 2019 e 19 em 2020. Esse número nos causou um certo espanto, pois, segundo a Pesquisa Games Brasil – PGB⁸⁰, especializada em games e

⁸⁰ <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>

suas tendências para o mercado, a quantidade de mulheres presentes nos jogos *online* em 2018 tinha a margem de 53% do público total e, pelo quinto ano consecutivo, tornaram-se maioria entre os consumidores de jogos, chegando a 53,8% em 2020, formatando uma curva ascendente na participação feminina, mas, descendente nas reclamações contidas no fórum.

Tabela 01 – Gráfico do quantitativo de postagens no fórum do *League of Legends* Brasil



Fonte: Dados adquiridos do fórum do *League of Legends* Brasil, acesso em 04/03/2021

Enquanto as postagens relacionadas ao racismo e homofobia permaneceram presentes e constantes no decorrer dos três anos, as postagens que tratam sobre machismo e sexismo tiveram uma diminuição expressiva em 2020, notadamente o sexismo obteve uma redução de 60,4% entre 2019 e 2020. Como estas postagens, em sua maioria esmagadora, tratam de denúncias e percebendo que houve uma redução expressiva das mesmas, supõe-se que as ações violentas contra as mulheres dentro dos espaços do jogo diminuam ao ponto de existir uma quantidade mínima de denúncias. Isso seria ótimo, se essa informação não estivesse em oposição aos dados apresentados por Fisher (2019), Lilly (2019) e Telles (2019), em pesquisas realizadas, respectivamente, pelas plataformas Hothardware, Engadget e Techtudo, especializadas em público *gamer*, as quais reforçam a presença e aumento dos comportamentos sexistas dentro do jogo, tornando-se uma evidência que coloca em cheque, obviamente, a suposta resolução das questões sexistas dentro dos espaços *ingame*, pela falta de denúncias no espaço do fórum. Curiosamente o decréscimo das postagens ocorre durante o período em que a RIOT GAMES passa por diversos processos envolvendo abusos, discriminação de gênero e assédios sexuais, envolvendo uma

grande parcela de seus funcionários e obrigando a empresa a pagar 10 milhões de dólares em acordos para encerrar os casos (KLIMENTOV, 2021; WAKKA, 2021).

Além disso, as observações nos revelam outro panorama, bem menos resoluto e escondido entre o silêncio das postagens, trazendo à tona experiências sofridas pelas mulheres ou por outros jogadores que presenciaram atos sexistas. Essas vivências estão presentes em 32 postagens das 48 de 2019, e em 08 das 19 postagens de 2020, com uma média de um ou dois comentários por postagem, o que pode ser classificado como informação de baixa visibilidade pelo número de visualizações e comentários. Outros temas como regras do fórum, punições indevidas, comentários sobre eventos promovidos pela *Riot Games* e outros informes, também são abordados nos tópicos relacionados, contudo, estes poderiam ser veiculados a outros espaços, pois, desviam o ponto focal dos discursos, suscitando uma invisibilidade imposta e, conseqüentemente, silenciando os espaços com inúmeras postagens de outros temas.

Diante disso, torna-se pertinente uma reflexão acerca do paradoxo da própria ideia de invisibilidade imposta, isto é, ao propor uma análise sobre algo que aparentemente está invisível o colocamos dentro da esfera do possível, da tangibilidade, o que o torna capaz de ter por si só uma existência, sendo adicionado ao campo da visibilidade e atribuindo-lhe uma propriedade que outrora lhe era negada, e ao limitá-lo entre espaços, tanto de discussão quanto de denúncia, o cerceamos da própria ideia de comunidade/grupo social.

Dito isto, compreende-se que essa invisibilidade socialmente atribuída, que aparece de forma sutil nas postagens do fórum e de forma robusta no silêncio das denúncias, toma corpo de duas formas, pelo que não é escrito e pelo que é simbolicamente representado, seja nas curtidas ou nas não curtidas. Essa ação tem como plano de fundo a escolha, logo, eu escolho quem vejo socialmente, num comportamento que tem papel fundamental na reprodução de marcadores sociais, através dos quais se efetiva o ato de infligir ao outro, não apenas um esvaziamento de capital social, mas uma prática de exclusão orientada a não reconhecer o outro como um igual.

Para compreendermos essas dinâmicas presentes, para além das zonas de silêncio dos fóruns, devemos seguir até o ponto neural de toda a estrutura do jogo, os jogadores, e em especial as mulheres que jogam, acompanhando suas experiências enquanto *gamers* e tentando entender como essas relações, ora analisadas, são projetadas dentro dos espaços dos jogos, ou seja, como elas são forjadas no universo das Plêiades.

CAPÍTULO IV - END GAME

Os *gamers*, sejam eles ocasionais ou *hardcore*⁸¹, costumam dizer que “dormir não dá XP”, fazendo uma alusão direta ao período da noite como melhor horário para a jogatina, independente se solo ou em grupo. Esse termo, também, remete às experiências adquiridas, pois, eles acreditam que nesse horário podem encontrar *gamers* mais experientes, os melhores dos melhores, por outro lado, representa, outrossim, o melhor horário para o tráfego de dados na rede, havendo uma menor quantidade de jogadores *online*, o que, na teoria, deixa o jogo “liso”⁸² e, conseqüentemente, com menor chance de *lag*⁸³ e *crash*⁸⁴, evitando o *rage* por parte dos membros da equipe.

Esse contexto nos conduziu a considerar o turno da noite como o limite temporal de horário propício a coleta de dados e evidências no campo de pesquisa. Para obter dados consistentes que pudessem fundamentar essa dissertação era necessário encontrar um grupo de *gamers* que se mostrasse disposto a contribuir, contudo, apesar da gama de grupos existentes a escolha não se seguiu de forma aleatória, a seleção ocorreu seguindo os critérios de consentimento para a pesquisa, “ser um time LoL composto unicamente por mulheres” e este deveria apresentar elementos que permitissem observar suas relações, aventuras, desventuras, interações e experiências, enquanto *gamers*, time/grupo e mulheres, dentro dos jogos *online*.

O primeiro passo seguiu no sentido de encontrar um grupo feminino que pudesse contribuir, fornecendo informações sobre suas experiências dentro do *LoL*, por isso, a importância de obstinar-se na direção de grupos mais específicos, com equipes já formadas, semiprofissionais e que já estivessem estabelecidas dentro do meio *gamer*. Esse indicador apontaria um caminho mais fácil, ao menos em tese, por conta de todo um discurso, já afirmado, em defesa da inserção de mulheres no circuito profissional ou semiprofissional dos jogos *online*.

Essa possibilidade nos gerou uma imensa expectativa, mas logo foi superada por uma profunda frustração, dado que, encontrar um time formado unicamente por mulheres não foi uma tarefa simples, principalmente porque “elas” raramente se apresentam como “elas”. Outro

⁸¹ Jogadores que dedicam mais tempo ao jogo, geralmente são jogadores que pretendem ascender nas ligas e nos *elos*.

⁸² “Jogo Liso” é uma gíria *gamer* para determinar que o tempo de resposta dentro do jogo está sincronizado com o tempo de resposta para o jogador, isto é, não há atraso nas ações entre o jogador e seu *avatar*.

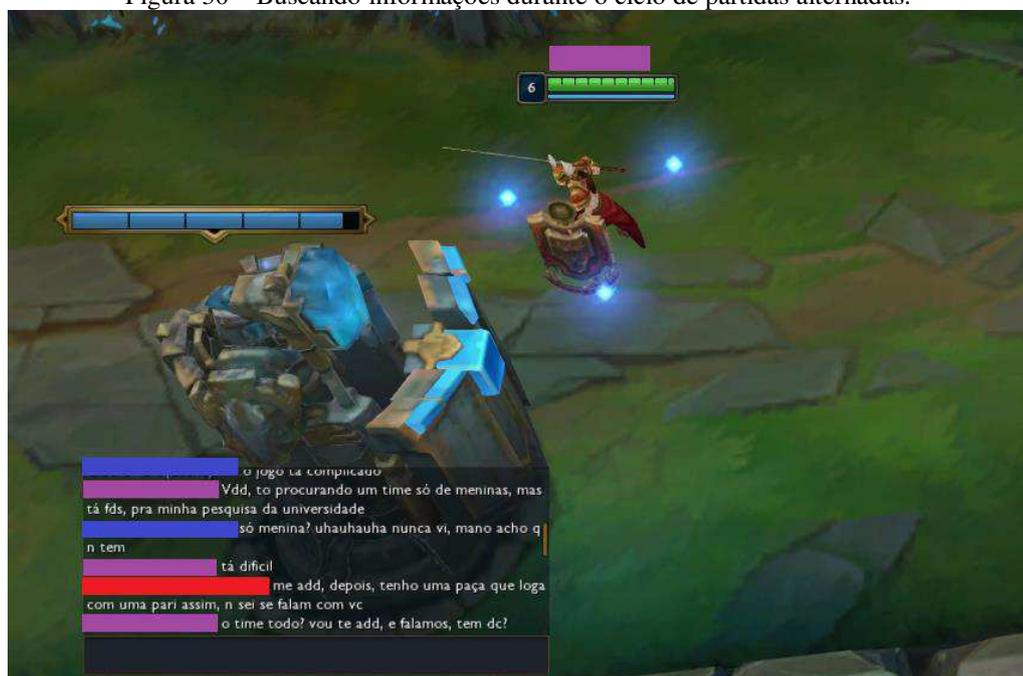
⁸³ *Lag*, *lagado*, *lagar*, são termos *gamers* utilizados para definir um atraso no tempo de resposta em relação à banda de conexão com a internet, geralmente o atraso de 0,1s é imperceptível para os *gamers*, quando esse número sobe para 1 ou 2 segundos os personagens ficam congelados na tela, a “travadinha”, dando vantagem para os adversários.

⁸⁴ *Crash* também é largamente utilizado nos jogos, ele determina a diferença de envio e recebimento de dados durante o tempo de conexão com servidor, em relação à sincronizado com os demais usuários, caso não haja sincronização o servidor interrompe a conexão com o *gamer* automaticamente.

entrave adveio das equipes contatadas, uma vez que estas não eram compostas unicamente por mulheres, em sua maioria, apresentavam-se como jogadoras reservas da equipe principal e, em outros casos, para que houvesse o contato com as *e-atletas* era necessário a presença do responsável pela equipe, situação que nos fez optar por seguir outro caminho, ou seja, procurar *ingame*, esquadrinhar o próprio campo.

Esse foi só o começo de uma série de tentativas e contratempos. Os *gamers*, quando em filas ranqueadas e devido a dinâmica da partida, limitam-se a escrever apenas o essencial no *chat*, salvo quando ocorrem condições adversas que ocasionam o *rage*, outros preferem jogar com a opção de *chat* desabilitado para evitar provocações de ambas as equipes, assim, as chances de encontrar alguém que pudesse informar sobre times femininos nas filas ranqueadas, a partir de conversas no *chat*, diminuiriam drasticamente. Tentando contornar esses problemas, optou-se pela fila normal com escolha alternada, a qual os *gamers* utilizam de forma mais descontraída, para examinar *builds*, aprimorar habilidades ou testar campeões, não tendo a preocupação de vencer a partida ou cair de posição no *ranking*. Agora sim, havia uma luz no fim do túnel, pois essas condições possibilitavam um viés de comunicação mais fácil, o que aumentaria consideravelmente as chances de encontrar informações, mas isso só ocorreu após alguns dias, depois de muitos jogos e uma infinidade de perguntas, foi quando acabei esbarrando em alguém, que conhecia alguém, que poderia mediar um contato e daí efetivar uma interlocução.

Figura 30 – Buscando informações durante o ciclo de partidas alternadas.



Fonte: imagem do jogo *League of Legends* 2020, acervo próprio.

Várias conversas sucederam-se e depois de muitas partidas, meu contato me apresentou uma *gamer*, a Electra, que ele havia conhecido em Porto Alegre – RS, durante a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* – CBLLoL 2018. Uma mulher de voz grave, que falava bem rápido e apresentava um sotaque que me levou a intuir uma possível origem ligada a algum estado nordestino, informação que se confirmou posteriormente. O primeiro contato foi um tanto modesto e ocorreu na forma de explicações sobre a pesquisa e de que maneira havia chegado a esse ponto, a maioria das falas partiam da minha iniciativa, e, após meu esclarecimento, ela disse, suavemente, que não sabia como ajudar, pois eram “apenas algumas mulheres que gostavam de jogar, sem nada de muito diferente, nem especial”. Isso me causou um imediato desconforto acompanhado de vários questionamentos, inclusive sobre sua percepção a respeito das “mulheres enquanto mulheres que jogam, não sendo diferentes, nem especiais”. Essas e várias outras questões foram levantadas, mas só foram respondidas à medida que a interlocução foi acontecendo e oportunizando o contato com as demais *gamers*.

4.1 MULHERES E *NOOBS*: AVENTURAS NOITE A DENTRO

Foote Whyte (2005), em seu livro *Sociedade de esquina*, comenta que o pesquisador não sabe antecipadamente o que o espera no campo e equivocava-se ao acreditar que tem algum controle sobre a situação, pois, desconhece as teias sociais construídas pelos indivíduos. Uma realidade na qual acabei esbarrando, já que, mesmo me identificando enquanto *gamer*, para ter acesso ao grupo foi necessário um mediador, alguém que “negociasse” minha presença, deixando claro minha condição de intruso dentro dos espaços e norteando grande parte do caminho a ser percorrido durante minha trajetória no campo.

Para que se possa compreender com maior clareza as tessituras dos encontros e desencontros com minhas informantes é necessário explicar o contexto em que esses momentos transcorreram. Os contatos deram-se entre os meses de maio e agosto de 2020, período no qual a sociedade, em âmbito global, sofria com a ascensão do número de mortos em virtude da pandemia da COVID-19, o que fragilizou bastante os primeiros encontros com as entrevistadas. O tema da pandemia tornou-se uma pauta expressiva e muito comum nas situações de conversação da população em geral e, nos momentos de entrevista com as informantes não foi diferente, pois, o assunto passou a ocupar o lugar central da discussão, vindo a impactar alguns momentos da pesquisa, sendo que, na etapa final o efeito foi maior, em razão do falecimento de parentes queridos e amigos próximos do grupo observado, provocando uma fase de muita tristeza. Por conta desses acontecimentos, o espaço utilizado pelo grupo passou a ser, também,

um local de desabafos semanais, onde essas jovens expressavam seus pontos de vista sobre a vida, o trabalho, a pandemia, o jogo e, conseqüentemente, sobre suas incertezas, o que, por vezes, me colocava na posição de apenas ouvinte.

O campo, representado nos espaços do grupo, estendia-se para além do jogo, como um entrelaçado de experiências que se sobrepunham uns aos outros: a vida coletiva e individual, o cotidiano, o trabalho e o jogo. Para Geertz (2008, p. 04) as relações coletivas entre os homens são como redes de significância, podendo ser compreendidas pelos membros da coletividade e pertencer a sua própria cultura, ou seja, as relações entre o meio social e os indivíduos são indissociáveis, elas se expandem e formam teias que alimentam a própria formação do indivíduo.

Norbet Elias (2000, p.30-31) compreende essa rede como um emaranhado de fios dispostos e interligados, sendo necessário compreendê-los como um conjunto, pois, a própria ideia de rede implica na interação dos pontos de intersecção entre os fios, tendo variações decorrentes da própria modificação da conexão com outros fios. Apesar de ser uma imagem rígida, como comenta o autor, ela serve para criarmos uma reflexão sobre a forma de se observar essas redes, uma vez que, os fios continuam tendo um aspecto individual quanto a sua origem, mas, se entrelaçam e dão forma a rede, como uma teia que pode variar e se transformar conforme as dinâmicas existentes em todos os seus aspectos.

Essas redes, ou malhas sociais, podem ser compreendidas como estruturas semelhantes a malhas sobrepostas e comportam-se como alicerces preenchidos por fios entrelaçados que se tencionam na medida em que os indivíduos se movimentam pelo espaço, ora retendo-os, ora redirecionando-os, tornando-se impossível avançar dentro desse espaço sem pressionar um ou outro ponto de convergência desse tecido. As áreas de maior lacuna entre as conexões possibilitam que os indivíduos se movam com mais facilidade e expressam uma linha de privilégios, sejam eles sociais, econômicos ou políticos.

As malhas mais fechadas, compostas por ligações mais densas, apresentam uma carga social maior sobre determinado ponto ou indivíduo, dificultando sua movimentação na rede e tencionando-se com maior facilidade. Em geral, acompanham os movimentos dos indivíduos fazendo com que as experiências de imersão em outros espaços tragam consigo as marcas sociais, culturais e políticas, próprias das áreas mais concentradas da rede, sendo constantemente marcadas pela violência que, em certa medida, são transplantadas para os espaços do jogo e vice-versa. Esses aspectos foram evidenciados, claramente, durante as interações com as entrevistadas e consolidaram-se dentro do próprio grupo, conforme iam norteadas as relações de poder e justificando, até certo ponto, o isolamento do grupo.

4.1.1 As Plêiades

O grupo selecionado para fins de construção dessa dissertação, o qual denominei de *Plêiades*, foi criado em meados 2017, não possui um número fixo de membros e, inicialmente, as participantes não jogavam LoL. Uma curiosidade sobre esse grupo é que as integrantes não se reconhecem enquanto time, nem mesmo quando jogam de forma organizada, com posições e rota definidas, não se identificam como clã, pois, não usam *tags*⁸⁵, contudo organizam jogos com outros grupos que se reconhecem enquanto clã. Essas características contraditórias, a princípio não ficaram claras, mas com o progresso das observações compreendi que o modo pelo qual o grupo foi formado determinou essa visão de não afirmação como clã ou como time. Segundo a informante Elektra, elas foram se aglutinando, ora por meio de convite, ora por encontro ao acaso, sendo que outras mulheres e homens já integraram e jogaram com o grupo, mas, com o passar do tempo, houve um movimento natural de substituição dos membros, enquanto alguns chegam outros saem, sem obrigações e, desde a formação original, as únicas pessoas que permanecem são a própria Elektra e a Maia.

Primeiramente apenas uma delas, a Elektra, teve contato com o *League of Legends*, sendo a *gamer* que está há mais tempo no grupo, seu histórico de jogos é bem amplo, tendo transitado por muitos consoles, desde o *vídeo game* até chegar a se estabelecer nos computadores. Elektra e Maia foram as pioneiras do grupo e se conheceram na segunda edição da Arena Gamers⁸⁶ e desde então, sempre jogam juntas. Essa posição de precursoras atribui a elas, dentro do grupo e de forma indireta, um certo lugar de liderança, sendo que, quando há necessidade de tomar uma decisão, em assuntos que as envolvam enquanto coletivo, quem detém a palavra final é a Elektra. As outras *Plêiades*, que também integram o grupo, são a Alcyone, que ingressou em 2018, a Tay e a Mera, que entraram em 2019.

Devido aos seus horários de trabalho e de outros afazeres, as *Plêiades* reúnem-se para jogar nas sextas e sábados, contudo, esse fator não as impede de jogarem o *League of Legends* ou outros jogos, individualmente, ao longo da semana. Elas jogam uma média de 04 a 06 partidas por noite, variando a quantidade em decorrência do tempo utilizado em cada partida, sendo que 80% dessas partidas são ranqueadas.

A gente não joga pra ser as fodonas, pra passar o tempo mesmo, nem uso clã, essa coisa de ser profissional, jogar no circuito *hard*, não sou tão boa assim[...]

⁸⁵ *Tags* são identificações de clã que os jogadores usam e ao entrarem num grupo, o qual é identificado por siglas, as siglas do clã, são atribuídos ao prefixo do *nick*. Exemplo: [BROS] OberoN.

⁸⁶ Evento organizado pela Secretaria de Turismo, Esportes e Lazer de Pernambuco.

Tay é que gosta de mostrar que é de um clã, mas nem ela usa. Já sonhei em ser profissional, mas isso lá no começo, depois de um tempo acabei botando pé no chão, se os caras que jogam *hard* não consegue, imagina eu (risos), a chefe ae [referindo-se a Elektra] fica puta da vida quando falo essas coisas. (Alcyone, entrevista em 20/06/2020)

Nós jogamos bem sim, é que ela [Alcyone] é do contra, mas na hora sempre faz o dela, [...] jogamos o *Clash*⁸⁷ quando dá, você já jogou no *Clash*? Ficamos em segundo uma vez, essa troncha pegou o Uga Uga⁸⁸ cansado dela e batemos na porta da final, tu precisa ver a gritaria delas, tudo doida, foi a melhor noite de todas, a gente não ganhou, mas valeu a noite, toda vez que abre o *Clash* nós jogamos. (Electra, entrevista em 20/06/2020)

Jogar é bom, mas não é fácil, nem barato, muito foda isso, eu trabalho e estudo, tem meu dedim [filho pequeno] e outras coisas, essas parada não ajuda pra ser boa no LoL, por isso sempre digo, jogo pra brincar, e antes daqui tem meu povo, as meninas sabe como funciona, é osso. (Tay, entrevista em 20/06/2020)

O primeiro momento de contato com todas as informantes juntas, enquanto grupo, ocorreu em uma sala do *Discord*, que, rotineiramente, serve de ponto de encontro para as *Plêiades*, pois, são salas restritas e só se pode acessar com convite e permissão do responsável por elas, tornando-se um ótimo espaço entre os espaços, isolado, controlável e discreto. Além do *Discord*, elas mantêm um grupo no *wattsapp* que é utilizado para assuntos particulares ao grupo e também para acertarem horários, jogos e possíveis ausências, porém eu não tive acesso a esse grupo. Nosso encontro aconteceu no dia 22 de maio de 2020, fui recebido com muita alegria e após nos apresentarmos oficialmente iniciei as minhas observações, fiz algumas perguntas e ouvi poucas respostas, porque havia a presença de um sentimento de receio, uma ansiedade que não deixava ninguém relaxar, como se todos na sala estivessem em modo de defesa.

Após as conversas iniciais registrei a primeira imersão no campo, ou melhor no jogo, era chegada a hora de fazer uma observação direta, a ansiedade dominava, mas eu estava convicto de que esse seria o relato mais detalhado em meu caderno de anotações, atentaria para as reações das minhas informantes e seus interlocutores, dentro do espaço do jogo, e colheria as informações e contribuições mais sólidas para a confecção dessa dissertação.

Eram 21h03min, times completos 5x5, a Electra me adicionou como amigo no *League of Legends* para que eu pudesse ter acesso à partida, mas, apenas como espectador. Iniciei a gravação de áudio, posicionei ao lado do meu computador meu diário de campo para anotar

⁸⁷ O *Clash* é um modo de torneios competitivos do *League of Legends*, onde os times organizados se enfrentam para avançarem na tabela, ocorre em períodos específicos do ano e apenas nos fins de semana.

⁸⁸ *Uga Uga* é uma referência pejorativa para o personagem Udyr, pois, suas habilidades são exclusivamente de dar socos e correr como um homem das cavernas, ele é utilizado normalmente na rota *jungle*.

tudo, reservei bastante café e uma boa dose de expectativa. Passados 42 minutos de observação eu via todo o trabalho esvair-se, pois, as únicas palavras proferidas foram, “filha da puta”, “ela tá aqui”, “sai”, “porra, não olha o mapa não?”, “haa velho!”, “ele saiu daqui”, “dá ff⁸⁹ dá ff!”. Chegara o fim da partida, que nitidamente acabou em derrota, e elas rapidamente entraram em outra fila, como se a partida anterior, apesar de tão intensa, não houvesse abalado seus ânimos, disseram algumas palavras para justificar os erros e comentaram como os *gamers* do outro time “tiveram sorte”. Jogaram mais três partidas durante a noite, conversaram por alguns instantes sobre o trabalho e a pandemia, desejaram boa noite e saíram da sala. A partir desse momento, não sei se continuaram a jogar solo ou em dupla, utilizando outro espaço de comunicação, todavia, percebi que minha presença na sala rapidamente havia sido esquecida ou aparentemente ignorada.

Essa situação se repetiu por mais 03 semanas seguintes e sempre que eu levantava um questionamento sobre o tema proposto, antes ou após cada partida, recebia respostas simples e rápidas. Quando perguntei se elas haviam sofrido ou presenciado algum tipo de preconceito durante os jogos, a resposta era resumida em frases curtas e genéricas, como: “sim, já vi”, “uma vez um carinha falou umas coisas sim” ou “é tem muito isso”, configurando um discurso pautado em respostas evasivas, como que por obrigação, o que fazia persistir em mim um sentimento de exclusão, sentindo-me o indesejado da sala, um deslocado, fora do lugar.

Segundo Geertz (2008, p. 10) o que procuramos não é encontrado simplesmente ao falar com nossos informantes, é preciso conversar com eles, uma tarefa, que sem dúvida, não é das mais fáceis. Foi nesse momento que percebi que não estava conversando com elas, nem perto disso, estava muito mais numa condição de espião, de estranho, de neófito, sem posição, nem classe, desprovido de tudo, ou seja, eu era simplesmente um não iniciado (TURNER, 1974 p. 117).

Os planos iniciais eram, sem dúvida, bem elaborados e eu almejava, ao final desse período de observação, possuir um saldo de descobertas complicadas que impactariam o rumo dessa dissertação, ou pelo menos determinava os instrumentos de análise que eu seguiria. A observação foi planejada para ocorrer de dois modos: 1) colher os áudios na sala do *Discord* e na medida em que elas jogassem, conversar e levantar questões; 2) acompanhar as partidas no modo espectador, observar em primeira mão o jogo no espaço do jogo e os *chats*, analisar em tempo real as interações e identificar possíveis ações de violência. Era um ótimo plano, entretanto, elas mal falavam durante as partidas e o modo espectador não possibilita ler os *chats*,

⁸⁹ FF é uma gíria dos jogos *online*, é a redução de *forfeit* e significa desistir.

ou seja, eu não poderia ler as conversas, tampouco acompanhar os discursos, apenas ver os *pings*⁹⁰.

Essas questões só ganharam uma solução no dia 12 de junho, quando Tay, uma das *gamers* do time, não pôde jogar naquela sexta, pois seu filho estava doente e ela precisava monitorá-lo. Tay é natural da cidade de Garanhuns – PE, onde mora com sua mãe e seu filho de 03 anos, frequenta o curso de Licenciatura em Matemática pela Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE e atualmente trabalha como auxiliar de secretaria em uma escola privada, ocupando grande parte do seu dia.

A falta de um membro para completar o time já havia ocorrido antes e elas deixavam que o *cliente*⁹¹ adicionasse automaticamente os jogadores, o que era péssimo para o entrosamento da equipe e, dependendo do *gamer*, poderia custar a partida. Após alguns longos minutos de silêncio no canal, Alcyone me pergunta: “OberoN você joga de quê?” Prontamente respondi: “Vocês querem que eu jogue de quê?” e depois um coro de risos, expliquei que jogava na posição *Top*, mas, já havia jogado muitas partidas com meu filho na posição de suporte. Apesar da desconfiança das minhas habilidades, havia a necessidade de mais um jogador, e mesmo assim iniciamos a partida, na verdade fui iniciado, iniciado no grupo, e, em dado momento acabei sendo trolado em grupo com um “ACORDA!!!”, “Tá com medo? Vai pra cima pô!”, “pula nessa desgraça”. Esse pequeno ritual de compartilhar minha primeira derrota com elas, tornou-me visível, e agora, literalmente, eu estava estudando no jogo e não o jogo (GEERTZ, 2008 p.16).

Segundo Victor Turner (1974, p.116-117) quando um indivíduo experimenta o rito de passagem é levado para um estágio liminar onde ocorre o seu afastamento e a sua inserção à *communitas*, constituindo um espaço livre das estruturas sociais as quais ele estava atrelado. Essa etapa é denominada, por esse autor, de liminaridade e *communitas*, sendo a liminaridade um momento transitório onde os indivíduos são despidos de seu *status* social e experimentam um momento onde a própria noção de *status* nada significa, tornando-se um campo neutro na proporção que desenvolve um forte sentimento de agregação e de igualdade ao grupo, o que o

⁹⁰ *Ping* é um termo que vem de pingar, pois, o mouse quando clicado com o botão direito no mapa marca determinado local, dependendo de como o *gamer* move o mouse na hora do clique ele dá informações diferentes: atenção, perigo, ajuda, que só podem ser vistas pelo seu time, o sinal tem formato de gota caindo, por isso o termo pingar.

⁹¹ O *Cliente* refere-se ao programa de gerenciamento das partidas. Ele balanceia os *elos* e complementa os times de forma a ficarem mais equilibrados, assim, se o time tiver melhor rendimento ele o colocará para jogar com outros que têm rendimento semelhante, por conta disso os jogadores sabem que se vencer muitas partidas é melhor parar.

caracteriza como um *communitas*. Embora os dois conceitos estejam conectados pela ideia da Antiestrutura Social, também podem ocorrer de forma isolada (TURNER, 1974, p.119).

Imerso em uma nova conjuntura por efeito da aceitação no grupo, tive a oportunidade de percebê-las sob outra perspectiva, de observar como a relação entre elas funcionava dentro do jogo, de escutar e gravar na sala do *discord* exatamente tudo o que elas falavam, ou seja, nada. Gravei muitas horas de silêncio dado que, as falas eram inexistentes e a comunicação era quase que exclusivamente por meio de *pings*, um código comum no grupo, semelhante a piscadela relatada por Geertz (2008, p.05).

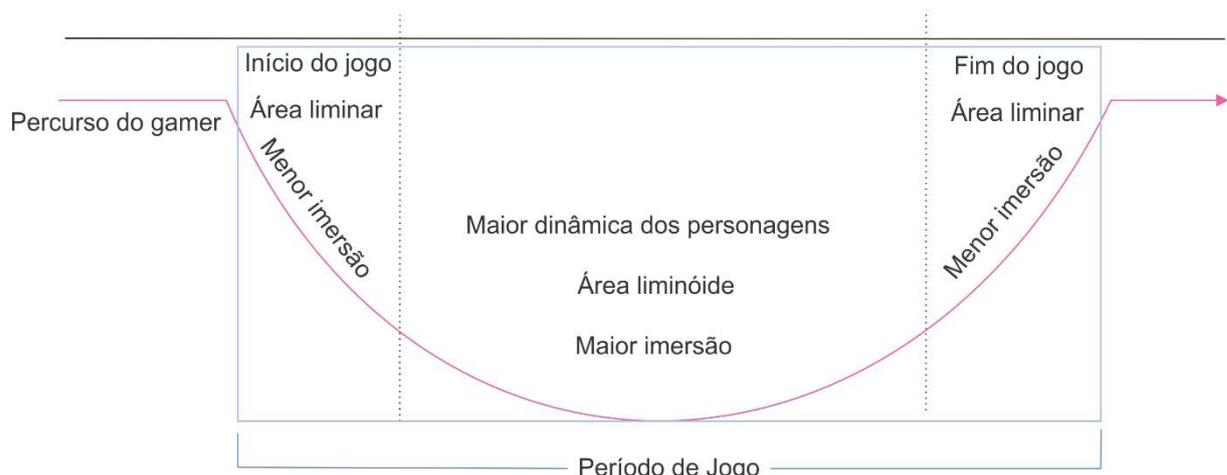
Mesmos as *Plêiades* estando em uma plataforma de comunicação via voz, em tempo real, trocavam pouquíssimas palavras. Enquanto espectador, isso não fazia o menor sentido, pois, entendia como um desperdício não utilizar uma vantagem tática tão importante quanto a voz, contudo, elas, enquanto grupo, estavam tão imersas no jogo que não fazia a menor diferença, escutar ou não outras vozes no momento da partida. Esse fato é muito parecido com o que nos diz Magnani (2009, p.137) sobre como as experiências são vividas pelos atores sociais e como o mesmo evento é percebido pelo investigador. Assim, da mesma forma que os *pings* têm um grande poder simbólico, como uma piscadela, há uma informação implícita, um código que é compreendido por determinado grupo e que pertence ao grupo.

Essa pode ser a ocasião em que, subjetivamente, as *Plêiades* apoderam-se do poder simbólico para apresentarem características que lhe distinguem em seu meio e que lhes atribui uma identidade e um pertencimento ao grupo, num processo que pode ser ligado a ideia de ritual, mas, também deva ser atrelado à performance. Para Schechner (2012, p. 49) a performance pode ser entendida através dos comportamentos ritualizados, condicionados e permeados pelas ações entre ritual e jogo. O autor sugere ainda a existência de momentos de transporte e transformação, pelos quais o indivíduo é conduzido para outro espaço onde pode ou não sofrer modificações. As transformações podem ser de ordem permanente ou temporária (2012, p.50) e quando aplicadas aos espaços dos *gamers*, o significado de ser transportado faz todo sentido, sendo que, ao ser levado ao espaço liminóide ele poderia interagir em maior consonância com o grupo e, ao mesmo tempo, performatizar o personagem em sua função, produzindo uma ação capaz de explicar o silêncio das *Plêiades* no discord, bem como as suas interações simétricas no momento de maior imersão no jogo.

Ao entrarem em campeonatos ou se preparando para jogar, os *gamers*, passam por período de planejamento e concentração, como se existisse uma ante sala no jogo. Uma espécie de prática simbólica que se assemelha a execução de um ritual para jogar, no qual, os *gamers*, arrumam a cadeira e sentam-se confortavelmente; posicionam o mouse, o teclado e testam o

fone e microfone; se for um notebook procuram deixá-lo na melhor distância possível; alguns observam o fluxo de conexão para determinarem se haverá *lag* no servidor e outros escolhem uma determinada música para escutar enquanto jogam. No caso do LoL é comum que, na sala de escolha dos campeões, os *gamers* pesquisem o histórico dos outros *gamers* de seu time para anteciparem possíveis derrotas ou traçarem estratégias para prováveis vitórias, sendo que esse momento, também, concede ao jogador um tempo suficiente optarem pelo avanço ou pela desistência da partida, tentando outra subsequente.

Figura 31 – Estrutura de imersão e deslocamento dos *gamers* em períodos liminares



Fonte: Arquivo próprio

O gráfico acima apresenta a distinção das áreas de menor e maior imersão, no início e ao final do jogo. Esse é um modelo aplicado apenas aos *MOBAS*, pois, eles são formados por períodos de jogo bem delimitados, com espaço temporal definidos em início, meio e fim, onde são concentrados o maior índice de imersão no período no meio do jogo, o que possibilita que nesse momento ocorra pouca interação via *chat* e pequenas chances de *rage*, deixando as áreas com menor imersão mais suscetíveis a toxicidade.

Ainda assim, a depender da forma como cada um dos membros se comporta e como o time se estrutura com as escolhas dos campeões, a dinâmica dos *pings* também é alterada. Por exemplo: quando Electra joga de *Senna*, ela prefere que o suporte seja mais ofensivo, porque ela se empolga com a personagem, por isso a Tay escolhe os suportes com maior poder de proteção, já quando a Alcyone opta um *Udyr*, a Maia vai escolher um *Jax*, pela sinergia dos personagens e pelo conforto que as duas sentem em utilizá-los.

Tabela 03: Distribuição das *gamers* em relação às escolhas durante as partidas

Gamers	Posição nas rotas	Campeões preferenciais	Campeões secundários
Electra	Adc / Top	Senna / Lucian	Tristana / Ashe
Maia	Top	Mordekaiser / Jax	Pantheon / Malphite
Alcyone	Jungle	Xin Zhao / Udyr / Kha'Zix	Rammus
Tay	Suporte / Jungle	Leona / Alistar / Lulu	Thresh
Mera	Mid	Annie / Fizz / Akali	Sylas

Fonte: Dados levantados durante a pesquisa

O quadro acima foi constituído a partir dos históricos de jogos das informantes e suas seleções dos personagens. A ação de escolha para jogos em grupo não é apenas um ato de eleger um *char* aleatoriamente, pois existem diretrizes a serem seguidas, como a sinergia com os outros personagens; as habilidades do *gamer* com determinado campeão e o nível de identificação; tornando-se, muitas vezes, uma obsessão jogar apenas com um personagem.

Não é raro, na verdade é bastante comum, encontrar *gamers* que utilizam o mesmo nome do personagem em seu *nick*, seja por prefixação ou sufixação do radical, como em “UltraRammus”; “ZEDindomável”; “Singed sou eu”; “JannaJannaJanna”, a finalidade desse aspecto é deixar claro que ele joga unicamente com determinado personagem. Essa relação entre *gamer* e personagem também está presente entre as *Plêiades* e para àqueles personagens utilizados com maior frequência elas compram *skins* e *crommas*, que modificam a aparência e cores dos personagens. Segundo a Alcyone, ela é a única que não utiliza *skins* de personagens.

Não ligo muito pra isso, tem hora a gente vê aquela coisa linda, aí eu penso, minha Leona vai ficar bolada, converso com vó e penso que com a *skin* ela não fica mais forte, boto fé, sei disso, mas pra mim fica parecendo uma boneca blindada, muito show. (Mera, entrevista em 13/06/2020)

A galera é doente por *skin*, eu nem uso as que aparecem de graça, sem muita preocupação com isso, cê me viu com alguma *skin*? Nunquinha, eu, gastar dinheiro com isso, Electra e Maia que são cheia de grana que comprem, quando caem eu desencanto pra trocar em *char*. (Alcyone, entrevista em 13/06/2020)

Para a Electra, utilizar nomes femininos é importante, pois, ela já foi vítima de violência dentro do jogo e fora dele e diferentemente das outras participantes, ela se reconhece como uma mulher negra e prefere usar a personagem *Senna*, já que é a única personagem negra feminina

entre os 154⁹² personagens do jogo e é classificada como suporte. Ela possui graduação em Publicidade e Propaganda, trabalha com edição de imagens para *marketing*, joga há aproximadamente 05 anos e o universo do jogo foi apresentado para ela pelo seu companheiro que também joga LoL, moram em Humildes, um distrito de Feira de Santana – BA, e têm um filho de 10 anos que gosta de jogar *Roblox* e *Minicraft*⁹³

Figura 32 – Personagem *Senna*, única personagem negra feminina no *League of Legends*



Fonte: <https://nexus.leagueoflegends.com/pt-br/2019/10/senna>

Um dos primeiros questionamentos ao grupo foi sobre o porquê da escolha do jogo. Por que o *League of Legends* e não outro? De acordo com as explicações das *plêiades* a própria arquitetura do jogo contribuiu para que o *League of Legends* fosse a melhor opção, contudo, a decisão foi tomada, em definitivo, baseando-se nos requisitos básicos exigidos, por esse jogo, em relação ao equipamento eletrônico, ou seja, não é necessário um grande investimento em dispositivos de *hardware* para ter acesso ao jogo, uma placa de vídeo com performance mediana e um pouco mais de memória *ram* já são suficientes para executar o cliente do LoL. No entanto, essa informação nos apresenta outro aspecto, ela denuncia a condição socioeconômica que norteou a escolha, o que nos leva a refletir sobre o quão excludentes podem ser os jogos eletrônicos em relação ao poder aquisitivo dos *gamers* e, ao mesmo tempo, como o mercado manipula de forma perversa o universo dos jogos. À medida que o mercado apresenta produtos que oferecem determinado nível de liberdade de acesso ao jogo (*software*), também restringe o

⁹² Existem mais 02 personagens negros, *Ekko* e *Lucian*.

⁹³ São jogos baseados em blocos, sendo o *Minicraft* o precursor dos jogos de sobrevivência atuais.

acesso aos equipamentos necessários (*hardware*) para participar desse círculo, estabelecendo espaços economicamente estamentados dentro de um ambiente apontado como cosmopolita.

[...] jogo com tudo no baixo, desligo a sombra e não coloco efeito, como o PC não é só meu, fica mais chato. Pra tu vê, tem hora que dá pra sentir a quentura, se a placa for pro saco eu nunca mais jogo e acabo apanhando[...] dá pra colocar sim o vento [ventilador] mas enche de poeira, nem sei o que é pior. (Mera, entrevista em 27/06/2020)

Meu LoL roda liso, tô com uma 1080 Ti⁹⁴, tudo no *full*, nem sinto *lag* ou gargalo, aí dá pra rodar outras coisas mais pesadas durante a semana, mas se o monitor não for topado nem adianta muito. (Elektra, entrevista em 27/06/2020)

Inicialmente elas planejavam jogar *games* de sobrevivência⁹⁵, porém, a necessidade de computadores de alta performance tornou-se o principal motivo para desistirem da ideia, visto que, nem todas tinham acesso aos equipamentos necessários, nem tampouco a uma conexão suficientemente estável. Das cinco mulheres que compõe o grupo, quatro executam trabalhos foram de casa, entretanto, por causa da pandemia de COVID-19 algumas delas tiveram redução de carga horária ou passaram a exercer seu trabalho pelo modelo *Home office*.

Tabela 03: Informações sobre idade, escolaridade, estado civil e vínculos empregatícios

	Idade	Escolaridade	Situação civil	Vínculo empregatícios	Filhos
Electra	32	Superior completo	Casada	Vínculo Estável	01
Maia	26	Superior completo	Solteira	Vínculo Estável	-
Alcyone	25	Técnico completo	Casada	Contratada	-
Tay	22	Superior incompleto	Solteira	Contratada	01
Mera	19	Ensino Médio completo	Solteira	Autônoma	-

Fonte: Dados fornecidos pelas informantes

A Alcyone mora em Itabaiana – SE, trabalha na mesma empresa que o seu companheiro, uma empresa estatal vinculada ao saneamento básico, seu contato com os jogos eletrônicos ocorreu na adolescência, na casa de amigos que jogavam em um console de *Playstation II*, seu

⁹⁴ A 1080Ti refere-se ao modelo de placa de vídeo com alta performance, tendo diversos fabricantes seu preço de mercado atual gira em torno de 3.500,00 reais.

⁹⁵ Jogos de sobrevivência ou “*Survive Games*”, consistem em jogos de mundo aberto onde os *gamers* podem construir casas, caçar ou cultivar sua própria comida, os personagens sofrem com fome, frio, calor ou doenças. Esses jogos reproduzem cenários apocalípticos com inimigos em forma de NPCs, os zumbis e animais selvagens, ou outros players que tentam tomar a força os itens recolhidos. Como exigem alta performance gráfica, muito espaço de memória física e memória virtual, exigem um grande investimento financeiro, criando uma barreira de acesso baseada na classe econômica.

companheiro também utiliza jogos eletrônicos, mas com menor frequência, e segundo ela, esse fator apresenta-se como um dos motivos que limitam sua participação a apenas fins de semana. Ao ser questionada sobre a violência que as mulheres sofrem nos jogos e como elas ocorrem, ela afirmou que essas relações de violência existem, mas, posicionou-se de forma cética quanto a resolução desses problemas.

[...] engraçado você perguntar isso, eu não passo por isso não, nem uso nome de mulher, as meninas aí usam e elas sabem no que dá, toda vez a gente reporta, diz a ele Electra, do cara de sábado [...] um monte aí já passou por isso, no fórum nem vou mais, entra no suporte [área de suporte ao jogador], aí a gente reporta, reporta, reporta e reporta, dá em alguma coisa? NÃO, por isso eu nem me aperreio, eles conversam aquela besteira toda no começo, 05 minutos, depois acaba, a Riot só quer dinheiro, tá vendo que nunca que vão tirar o povo que dá dinheiro, por causa disso não compro skin [...] (Alcyone, entrevista em 06/06/2020)

O discurso de Alcyone revela duas questões relevantes. A primeira refere-se a violência simbólica sofrida e aceita por parte das mulheres, uma ação que se torna evidente quando admite o fato de não se utilizar nomes femininos, adotando nomes neutros ou masculinos para, possivelmente, evitar identificações e abusos dentro dos jogos. Para Bourdieu (2003, p.26) a dominação masculina parte da premissa de que o dominado legitima, de forma irrefletida, a dominação e que passa a compreendê-la como algo natural devido ao efeito da ação prolongada da violência sobre o indivíduo. A segunda questão encontra-se no campo da impunidade e afastamento, pois, quando ela diz: “a gente reporta, reporta, reporta e reporta, dá em alguma coisa? NÃO”, na verdade ela expressa o descaso dos espaços destinados a denúncias e discussão, mostrando como esses espaços, ou melhor, os espaços do fórum, estão inoperantes em relação a essas questões, em especial.

Para Electra, grande parte da violência encontrada nos *chats* ocorre no início ou no fim da partida, onde não há muita mobilidade dos personagens ou quando o placar da partida é irreversível, porém, ela não foi a única a comentar sobre a existência dessas situações, outros entrevistados, em seus depoimentos, relataram que o *rage* ocorre, geralmente, nesses momentos, e também durante as partidas. Muitos dos artifícios tóxicos são utilizados por alguns *gamers* para se referirem a deslizes dos demais participantes, principalmente se forem identificadas como mulheres (BERNARDO, 2017). Durante as observações realizadas nos ambientes dos jogos que são acionados nessa dissertação, no período de 12 de junho a 08 de agosto, percebeu-se que grande parte dos *rage* ocorreram entre os 04 e 06 minutos iniciais e se intensificaram por volta dos 10 minutos finais. Isso nos leva a deduzir que esses episódios ocorrem no sentido do estabelecimento de um processo predeterminado, por meio do qual o

gamer forja um fluxo performático, principalmente nos períodos de início e fim dos jogos, já que esses períodos apresentam um ambiente mais propenso a prática de atitudes classificadas como violentas.

Entre as *Plêiades* não há um consenso sobre qual seria a melhor forma de se evitar a violência e o assédio durante os jogos. Algumas preferem ignorar essas ações, mesmo tendo conhecimento da sua existência; outras tomam partido e respondem as ofensas (*rage*), o que configura um motivo de discordância entre no grupo.

A Maia é a mais estável e assume um posicionamento mais conciliador entre as demais. Natural de Pernambuco, formada em Química industrial pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, mudou-se para Campinas – SP em 2019 e mora lá desde então. Ela e a Electra foram os meus primeiros contatos dentro do grupo e por conta do seu horário de trabalho, nossos encontros tornaram-se limitados, pois, ela sempre era a última a *logar* e a primeira a sair. Mantivemos um pouco mais de contato no mês de junho, mas, perdi o contato com ela, em definitivo, ao final do mês de julho. Segundo ela, em 2018, chegou a jogar *League of Legends* e *World of Warcraft*, entretanto como o *LoL* era encarado como um *game* casual, jogado geralmente nos fins de semana, ela se dedicava mais ao *World of Warcraft* até o momento em que um dos jogadores, via *chat*, perguntou se ela era “gostosa”, pois, havia escutado sua voz na comunicação do clã e sabia que era uma mulher.

Sei separar as coisas, nunca tive problemas com isso, aí estamos fazendo uma mítica, você conhece *WW* né? Então, lá estou eu, jogando de *tanker*, dentro de uma mítica pesada, o *Boss* agrado em mim, e o seu zé perguntando se eu era gostosa, no começo achei que não era comigo, ignorei, mais o camarada era insistente, me chamou pelo nome e disse: “ei eu sei que você é mulher, te escutei no *voice*, diz aí, tu é gostosa? Mostra as teta”, fiquei irada. Primeira coisa, puxei o *mob*, joguei nele e fiquei invisível, deixei morrer pra lá, foi a gota d’água, minha impressão é que o pessoal nos vê como uma coisa, um brinquedo, por isso quando entro no jogo já escrevo */muteall* e tudo fica bem, não frequento fóruns nem blogs, se atrapalha minha paz não vale a pena. (Maia, entrevista em 27/06/2020)

A mais jovem do grupo é a Mera, que mora com os pais e dois irmãos na cidade de Caicó – RN, foi a última a ingressar no grupo das *Plêiades*, gosta de jogos de tiro em primeira pessoa, porém, como seu computador não tem um ótimo desempenho, limita-se a alguns jogos. O fato dela morar na casa dos pais adiciona um peso extra em seu contato com o mundo *gamer*: 1) Dividi o computador com os dois irmãos; 2) Seu pai não gosta de vê-la jogando; 3) Tenta conciliar os horários que dispõe para uso do computador com os jogos com os das *Plêiades*. Por conta de ter terminado o ensino médio em 2019, em meio a pandemia do COVID-19, ainda está em dúvida sobre qual o curso escolher para ingressar na universidade e, segundo ela, seus

pais a incentivam a escolher o curso de pedagogia, o qual ela não sente nenhuma atração. Sua família frequenta uma igreja protestante e são proprietários de um restaurante, sendo que a pandemia afetou diretamente esse tipo de comércio, por isso, o restaurante foi fechado e eles adotaram o sistema de *delivery*.

Eu jogo pra me divertir, é legal, gosto de rir, rir muito, as meninas ficam tiririca comigo. Aqui em casa é um pouco complicado porque tenho as coisas para fazer, ajudar meus pais nas quentinhas durante a semana, meu celular eu coloquei pra ficar atendendo os pedidos, aí você imagina, eu jogava um pouco de *Free Fire*⁹⁶, mas agora nem posso, aí eu jogo com as tronchas, é muito legal, nem posso falar muito porque o povo aqui fica no meu pé, passou das 10 tenho que ficar só escutando, as vezes não jogo na sexta. Meu pai já prometeu vender o computador por causa do LoL, disseram a ele, sei lá onde, que esse jogo era coisa de satanás, mostraram uma imagem que depois ele veio me mostrar, que os L's do LoL tinha uma coisa lá do diabo, claro que isso é mentira, nem sei quem danado inventa umas coisa dessa, ele [pai] não gosta que eu jogue, primeiro porque ele fala que é coisa de preguiçoso, mas eu trabalho e ajudo, então não é isso, depois ele não diz nada se meus irmãos estiverem jogando, aí não entendo. Uma vez ele pediu pra escutar o que estávamos [as plêiades] conversando, ficou um tempão aqui do lado olhando e escutando, ainda bem que nesse dia a Electra tava comportada se não já era [...] (Mera, entrevista em 10/07/2020)

As relações de poder e dominação presentes no ceio doméstico constituem uma realidade efetiva e atuante, perpassando pela própria palavra “família”. O termo família foi compreendido pelos romanos como uma instituição que legitima a estrutura hierarquizada do homem, como pai e chefe, sobre sua mulher e filhos (ENGELS, 1982 p.15), assumindo e justificando uma autoridade sobre os dominados, onde o homem determina seu espaço e impõe suas vontades ao ponto de utilizar da violência como recurso para garantir o poder. Muito embora, quando essa mulher passa a exercer algum tipo de poder, mesmo que em pequena proporção, seja por anuência ou ausência da figura masculina, ela imprime uma significativa opressão aos que estão no fim da cadeia hierárquica, ou seja, os filhos (SAFFIOTI, 1989, p.13-14; 1997 p.39).

Conforme foi comentado anteriormente, os equipamentos pelo quais Mera se conecta ao jogo apresentam instabilidades, assim como sua conexão com a internet, esses fatores limitam suas opções de jogos e, de certa forma, gera tratamentos diferenciados entre as *Plêiades*. Durante as partidas, muitas das palavras ásperas proferidas entre elas são movidas por erros durante o jogo, contudo, quando o erro ocorre pela perda momentânea de conexão ou *lag* por parte dos personagens de Mera, instaura-se um silêncio sepulcral tanto no *voice* quanto nos *pings*, elas continuam jogando normalmente como se nada houvesse acontecido, e Mera fica

⁹⁶ Jogo de tiro em terceira pessoa criado pela empresa vietnamita *111dots Studios* e lançado pela plataforma Garena em 2017, especificamente para a plataforma Mobile, sua facilidade de utilização por aparelhos celulares o tornou um dos games mais populares dos últimos anos.

em silêncio o restante da noite. Embora não fique suficientemente claro, podemos supor que há um tipo de marginalização silenciosa que, de forma implícita, deixa claro a existência de uma relação de distanciamento motivada pelas condições econômicas dos membros do grupo.

Esse contexto nos instiga ao seguinte questionamento: quais seriam os motivos que fazem Mera permanecer no grupo, mesmo diante de tais atitudes por parte das outras *Plêiades*? Diante disso, supõe-se duas possibilidades de reflexão: a primeira linha estaria ligada ao fator “empoderamento”, pois, o fato de agregar valor ao time enquanto jogadora da rota do *Mid* já lhe atribui grande importância e quando joga com personagens de difícil execução, ela é responsável por grande parte dos abates do jogo, o que garante, algumas vezes, as vitórias da equipe. E, quando a Mera faz jogadas para além do esperado, o reconhecimento vem através de expressões que lhe atribuem autoridade, como: “tá braba hoje”, “arrombou o mid”, “boa, acaba com ele magona” ou “a irmã tá violenta”, e, em razão da vitória lhe são dirigidos alguns elogios que elevam sua autoestima. Outras vezes, quando ela atua em rotas diferentes ajudando as jogadoras e o desempenho não ocorre como planejado, após o fim da partida, lhe são conferidos, também, um certo tipo de reconhecimento, no entanto, um pouco mais brando.

A segunda pressuposição pode estar ligada a questões relativas a liberdade e aos espaços do jogo, pois, ele possibilita aos *gamers* realizarem escolhas que, em relação aos padrões sociais nos quais o indivíduo está inserido, podem ser compreendidas como reprovação, a começar pela escolha do *nick* de usuário, o tipo, a aparência ou o gênero do personagem e, no caso das *gamers* femininas, ainda existe uma retórica própria que perpassa pelo comportamento machista de que jogo é coisa de homem. A capacidade de escolha em si já oportuniza uma condição de liberdade temporária e, no caso específico da Mera, expressa uma fuga da regra moral imposta pelo patriarcado, representado pela figura do seu pai, e pela religião que sua família pratica.

A ameaça de privação da liberdade ligada a diferenciação sexual e o monitoramento realizado por seu pai evidenciam, claramente, as relações de poder pelas quais ela se submete (SCOTT, 2005 p. 15), expondo, ao mesmo tempo, a dicotomia dos espaços por onde ela transita durante o momento de imersão ao jogo, ao ponto de, em suas palavras, “[...]Uma vez ele pediu pra escutar o que estávamos [as *plêiades*] conversando” (MERA). A ação de escutar o que o grupo estava conversando e de questionar sobre ela quanto mulher envolvendo-se com jogos, emerge como afirmação de propriedade/objeto que o pai atribui à filha, uma atitude que não é a mesma quando os envolvidos são os outros filhos do sexo masculino, como é afirmado por ela mesma: “ele não diz nada se meus irmãos estiverem jogando”. Isso significa que essa relação de poder existe na proporção em que alguns sentidos dessa situação tornam-se mais legítimos do que outros, sendo que essa legitimidade, na ordem em que ocorre, é produto de quem tem o

poder, no caso o pai, de sugerir e fortalecer esse sentido, levando Mera a uma aceitação inconsciente da sua posição de dominada (WEBER, 1984; BOURDIEU, 2003).

Figura 33 – Imagem difundida pela internet sobre o *League of Legends*



Fonte: Imagem enviada via chat pelas entrevistadas

Na perspectiva de Scott (2005, p.21) as relações sociais que são organizadas sob a influência do gênero, ou seja, baseadas na diferenciação entre os sexos, moldam significações construídas para reforçar as relações de poder e mudanças na organização dessas relações implicam em transformações nas próprias representações de poder. Uma das propostas de análise dessa dissertação acompanha essa mesma lógica, dado que alguns dos seus pontos centrais está pautado nas observações das relações dentro dos jogos *online*, o que significa que as relações de domínio dos espaços são também relações de poder que permeiam os ambientes de trânsito dos *gamers*. Nesse contexto, da mesma forma que as demonstrações de força e violência contra as mulheres acompanham um modelo estruturado de uma sociedade machista e patriarcal, estabelecidas e apresentadas no mundo físico, também tendem a ser incorporadas nas relações virtuais.

Diante disso, propomos um exercício de análise reflexiva apoiado na pressuposição de que a nossa sociedade, em tempos ancestrais, desenvolveu o matriarcado como modelo social

dominante e, conseqüentemente, todo o processo histórico, social, econômico e político legitimaram a representação feminina como figura central de poder. Nessas circunstâncias, deduz-se que, provavelmente, o público alvo dessa dissertação seriam os homens, em especial os que sofrem violência em espaços dominados por mulheres, as observações em campo apresentariam uma extensa quantidade de personagens femininos em destaque e a imagem do masculino como mero complementos dos jogos, ou, possivelmente, como uma figura de consumo sexual. Qual seria a medida da diferenciação nas interações entre mulheres e homens, nessa situação hipotética?

Ora, a argumentação é simples, pois, estaríamos sujeitos a compreender essas relações a partir das tentativas de ocupação dos espaços de poder, da necessidade de se sobressair perante outros indivíduos, ou talvez, das tentativas de forjar meios que garantissem a manutenção das posições outrora conquistadas e do usufruto de todas as vantagens adquiridas, quer fosse pela condição social, quer fosse pelas relações de gênero inerentes a sociedade hipotética aqui concebida. Desta feita, a disputa pelos espaços continuaria a existir em ambas as realidades e mulheres, assim como homens, buscariam estratégias de afirmação que os fizessem permanecer no mesmo espaço dentro do jogo. Isso leva a construção de uma visão que, apesar de desigual e cercada de violências dirigidas às *gamers*, garante as mulheres sua subsistência, quer seja de forma anônima, quer seja através do mimetismo dos *chars* masculinos ou, talvez, de forma aberta, reconhecendo-se como mulher e *gamer*.

Toda essa conjuntura nos impulsiona a levantar questionamentos do tipo: Como ocorre a imersão liminar em relação ao movimento para espaço liminóide? São fatos isolados? Há uma performance ligada ao ato de se tornar temporariamente o personagem? Essa performance atinge de forma igualitária atores diferentes? Dada a complexidade de tais indagações, não seria possível discuti-las no espaço dessa dissertação, tornando-se aspectos promissores para estudos futuros.

BUGS E REPORTS

A partir das ideias expostas, buscamos analisar as nuances criadas pelas relações de violência entre os *gamers* e suas interações dentro dos jogos *online*. De forma geral, evidenciamos as dinâmicas ligadas às questões de gênero, já de modo mais específico, apresentamos os intrincados laços de poder, tecidos pela competição entre homens e mulheres, nos espaços virtuais, os quais ora efetivam-se dentro dos jogos *online*, ora fora destes. Essas relações, por vezes, localizadas em zonas cinzentas, distantes dos olhares menos atentos, sobressaem-se com mais vigor na medida em que os interlocutores acionam seus discursos.

Ao observarmos os dados de pesquisas mais recentes e pelo contato com os entrevistados, percebemos que suas impressões e discursos tornaram-se elementos singulares no percurso dessa dissertação e revelaram que um dos grandes desafios dos jogos *online*, na atualidade, ultrapassa a simples ideia de diversão e se molda na disputa pelos espaços de reconhecimento, ou melhor, pelos espaços de poder. Sendo que a predominância desse aspecto gera uma disputa tão intensa quanto desleal, a qual tem início desde o momento da escolha da personagem e do seu *nick* até o momento onde o *gamer* se despe das *skins* e se apresenta como pessoa.

Como artifício para compreensão de parte desse universo suscitou-se, no primeiro capítulo, a proposta de uma jornada pela história dos jogos *online*. O percurso adotado trouxe como ponto inicial a própria matriz do jogo, suas dinâmicas enquanto um componente ancestral presente em nossa sociedade, sua importância como elemento pedagógico, sua amplitude de informações e seu alcance social inerente a uma ação tão básica quanto competir. Para tal feito utilizamos as bases teóricas dos escritos de Huinzinga (2001), Caillois (2001), Geertz (2008) e Turkle (1998) que, de modo geral, nos levou a repensar sobre o que realmente está em competição nos jogos, quer estejam eles no campo físico, quer no espaço virtual.

Apesar da existência de uma grande quantidade de dados que apontam o crescimento do consumo de jogos *online* pelo Brasil, ainda nos deparamos com questões que nos instigam à reflexão. Quem são os verdadeiros consumidores desses produtos? Quais classes ou grupos sociais podem, evidentemente, ter maior ou menor acesso a este conteúdo? Existem grupos privilegiados? A própria história dos games revela algumas dessas respostas ao demonstrar que os primeiros moldes, do que viriam a ser os consoles de jogos eletrônicos, foram produzidos em universidades privadas e com equipamentos relativamente caros (CHIADO, 2013; LUZ, 2010), inviabilizando o consumo desse produto pela grande maioria do público.

Os consoles que foram feitos nos anos subsequentes acompanharam a dinâmica do mercado, tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil, sendo que a produção era voltada às classes que, realmente, poderiam investir em equipamentos evidentemente caros, tornando-se inacessível para as outras classes sociais economicamente desfavorecidas. Esse fator estabelece um marcador social até os dias atuais, já que para se obter uma boa performance em determinado jogo é necessário um considerável investimento em *hardware* e *software*, o que se torna uma realidade distante para muitos *gamers* que não dispõem desses recursos. Outro marcador preponderante é a idade, pois os maiores consumidores desse mercado são pessoas estáveis economicamente, com média de idade entre 30 e 40 anos (ESA, 2020; PGB, 2020), seguidos pelos seus parentes diretos, ou seja, caso uma família tenha estabilidade econômica suficiente para adquirir tais meios, isso garantiria, aos membros dessa família, enorme vantagem dentro dos espaços dos jogos *online*.

Uma das características mais marcantes dos jogos *online* é a adaptação dinâmica a sociedade e as novas tecnologias, por isso, tendem a ser modificados frequentemente para suprir as demandas de consumo e conseqüentemente as tendências de mercado. Inseridos nessa perspectiva, os próprios jogos utilizados para essa dissertação, o *Brasil Ragnarok Online* e o *League of Legends*, sofreram mudanças no decorrer do curto período de tempo de construção desse trabalho, entretanto, observou-se que essas atualizações buscavam atender as necessidades estabelecidas pelo mercado, deixando à margem os interesses de grupos com baixa representatividade a exemplo de maior inclusão da comunidade negra, uma vez que esta detém apenas 2% de todos os personagens; de iniciativas que buscassem a diminuição do estereótipo hipersexualizado dos personagens femininos e da baixa inclusão de personagens LGBTQIA+, mesmo que estes representem a maioria dos *gamers* brasileiros atualmente (PGB, 2020).

O segundo capítulo foi construído a partir da questão norteadora dessa dissertação, a saber, quais os motivos que levam as mulheres a utilizarem personagens masculinos nos jogos *online*? Partindo dos escritos de Gabriel Tarde (2000) e René Girard (2000) analisou-se as microrrelações entre os indivíduos e as características miméticas por eles adotadas. Através das observações e entrevistas com os *gamers* conseguiu-se distinguir três possíveis respostas para essa questão inicial: a) capacidade de inserção das mulheres em espaços outrora dominados pelos homens; b) expectativa de utilizar estratégias miméticas para afastar possíveis tentativas de assédio por parte do público masculino; c) a recusa de utilizar personagens femininos como forma de resistência aos estereótipos hipersexualizados, criados e normalizados pelos desenvolvedores do *game*.

Visto que essas estratégias miméticas corroboram posicionamentos um tanto paradoxais, as opções de incursão nos espaços dos jogos *online* por parte do público feminino apresentam-se de duas maneiras: mulheres utilizando personagens femininos ou mulheres utilizando personagens masculinos, as duas opções perpassam pela dualidade descrita por Scott (1995) onde a esfera feminina se entrelaça com a masculina como partes indissociáveis de um mesmo todo e estando em constante disputa pelo poder.

Independente da identidade de gênero do *gamer* a escolha da identidade de gênero do personagem será norteada pela mesma lógica: masculinos ou femininos, e a forma como estas opções são apresentadas incidem diretamente sobre esta escolha, ou seja, em última análise as vantagens acabam por ter importância significativa na decisão final. Ao mesmo tempo a ação de mimetizar um homem utilizando personagens masculinos não torna a mulher menos mulher, também não a torna um homem, na verdade essa ação adiciona outro homem quanto personagem aos espaços dos jogos *online*, aumentando estatisticamente a proporção em favor da presença masculina. Assim, compreendendo que as relações de poder que ocorrem entre homens x mulheres também ocorrem entre homens x homens e mulheres x mulheres, a ação do mimetismo torna-se uma ferramenta de clonagem das vantagens atribuídas aos homens pela própria construção do jogo, o que nos leva a inferir o porquê da escolha desse ou daquele personagem.

Outras relações foram observadas durante a coleta de informações em campo, como o mimetismo predatório: que consiste em homens mimetizando mulheres. Isso significa que ao utilizarem personagens femininos eles se aproveitam dos próprios mecanismos criados nos espaços do jogo como estratégias de dominação masculina para se aproximarem de outros homens criando uma armadilha social. Usando desse artifício conseguem obter equipamentos trocando favores, contudo, não focam diretamente na efetivação da concentração de poder, o objetivo está mais ligado ao interesse pelo retorno monetário, pois grande parte dos itens negociados no jogo podem ser adquiridos ou vendidos por centenas, e às vezes por milhares, de Reais.

O terceiro capítulo explorou os contatos dos *gamers* fora dos jogos *online*, em especial nos ambientes dos fóruns virtuais, pontuando suas narrativas e necessidades entrelaçadas aos espaços de interação social. Apoiado nos escritos de Ferdinand Tönnies (1995), Weber (1987) e Bauman (2003) desenvolveu-se uma análise sobre a própria definição de comunidade e como a sociedade contemporânea compreende, rejeita ou assimila esses conceitos.

Em sua maioria os participantes dos fóruns demonstraram, a partir de seus posicionamentos, que a teia de relações ora construída, especificamente, age como um

catalizador para os colocar em evidência perante os demais, movendo-se em um curso ascendente de *likes* e comentários, salientando que aqueles que não se encaixam no modelo proposto estão fadados a invisibilidade imposta, uma espécie de zonas de silêncio dentro do próprio fórum.

Recuero (2015), Reid (1999) e Turkle (1995) ao analisarem a importância dos pontos e nós nas redes sociais nos trouxeram pistas sobre a arquitetura das influências geradas dentro das comunidades virtuais. A forma como as interações são montadas nas redes de contato não se apresentam como um efeito de progressão social aleatório, ao contrário, caracterizam-se como um grupo organizado de influências cambiáveis entre os indivíduos do mesmo grupo ou outros grupos.

A análise dos dados nos propiciaram uma compreensão dos fluxos de informações compilados e movimentados pelas redes virtuais, os quais transformam-se em relações de poder e dominação de acordo com a popularidade e exposição dos *gamers* mais influentes, uma Toxícracia, baseada no conceito de capital social e violência simbólica discutidos nos textos de Bourdieu (1998; 2003).

Essas práticas de acumulação do capital social dependem da manutenção dos *status* ora conquistados pelos indivíduos, sendo ligada diretamente à condição de visibilidade atribuída ao mesmo, ou seja, para que haja uma perceptibilidade concentrada em um indivíduo ou em um grupo de indivíduos é necessário retirar a visibilidade de outros. Para tanto, observou-se que as práticas violentas são um recurso largamente utilizado nos espaços dos fóruns virtuais como forma de submeter os indivíduos a espaços marginais.

Outros dados coletados na ambiência do fórum da *Riot Games Brasil* nos guiaram a uma reflexão sobre as pouquíssimas informações vinculadas a violência contra as mulheres, apresentando uma curva de reduções considerável no decorrer dos 03 últimos anos, indicando inconsistências quando comparados com os dados expostos por outros veículos de pesquisa como a *PGB*, *Hothardware*, *Engadget* e *Techtudo*. O fato é que não foi possível encontrar uma resposta clara o suficiente para a disparidade desses dados, porém, coincidentemente, essa discrepância acontece durante o período de eclosão de denúncias ligadas a questões sexistas atreladas à funcionários da própria *Riot Games*.

O quarto capítulo concentrou-se no contato com as *Plêiades*, o grupo de *gamers* femininos do *game League of Legends*, escolhido para compor essa dissertação. Sua contribuição para o trabalho estendeu-se em várias dimensões, passando por suas histórias de vida, suas jornadas individuais e como estas se entrelaçaram nos pontos de convergência dos

jogos, suas experiências dentro de jogo e como cada uma delas percebia sua participação quando mulher e *gamer*.

A partir das entrevistas foi possível refletir que os espaços sociais dos *gamers* não diferem em completo do mundo real e são compostos por relações de poder e disputas, tanto internas quanto externas. Nesses espaços a busca por *status* social efetiva-se através do aspecto da competição e, entre os *gamers*, a vitória sobre os adversários é o maior prêmio, seguido pelo reconhecimento e ascensão em meio ao grupo, e para alguns alcançar esse objetivo independe das consequências ou dos meios utilizados. Notoriamente os conflitos não se limitam aos espaços virtuais, na verdade eles transbordam do mundo real para dentro do mundo virtual e vice-versa, mesclando-se ou confundindo-se nos mesmos espaços. Esses fatores emergem nas entrevistas e conseqüentemente nas experiências relatadas pelas *Plêiades*, indo de ataques sexistas dentro dos jogos até o cerceamento indireto da própria liberdade de fala. Estes aspectos justificam, em certa medida, as escolhas ou não escolhas de identidades femininas dentro dos espaços dos jogos, porém não impedem que a violência permaneça presente nesses ambientes, de forma velada ou escancarada, seja ela pela imagem comercializada, reforçando os estereótipos ou pela impunidade dos envolvidos.

As questões tornaram-se mais complexas na medida em que nos aprofundamos em outras dimensões ligadas às *Plêiades*, como as convivências no ambiente familiar em relação a participação nos espaços do *League of Legends*; a disparidade entre o poder aquisitivo e as performances dos *gamers* dentro dos jogos e as próprias relações de poder em meio ao grupo. Todas essas questões apontaram para uma necessidade de novas abordagens acerca de como as estruturas, não apenas sociais mais também as econômicas, interagem dentro desses espaços e de que forma esses grupos economicamente estamentados reconhecem seus iguais. Numa perspectiva econômica, os jogos que necessitam de maior capacidade de *hardware* tornam-se agentes de pontos de exclusão sobre os *gamers* que não têm poder aquisitivo para obtê-los.

Por mais que as *Plêiades* se apresentem como um grupo homogêneo é perceptível grandes disparidades em seu meio, a começar pela própria questão da adoção de uma identidade feminina, pois, entre elas, não existe uma unanimidade quanto as vantagens ou desvantagens sobre o assunto, entretanto todas concordam que há sim uma pressão sobre os *gamers*, principalmente em caso de derrota ou desvantagem, quando estes são considerados um tipo ideal para serem perseguidos, ou seja, negros, mulheres, estrangeiros ou membros dos movimentos LGBTQIA+.

Identificar esses jogadores com base em seus personagens em meio ao jogo é uma tarefa extremamente difícil, visto que, para arquitetarem tal feito utilizam-se de características como

o *nick* do jogador ou a forma como os *gamers* se comunicam e a partir disso tentam aferir a identidade sexual ou etnia do jogador hostilizado. Mesmo não havendo materialidade suficiente que permita uma conclusão sobre essas informações, a adoção de medidas violentas genéricas são as mais utilizadas e, na maioria das vezes, as mais perceptíveis: “deve ser mulher jogando”, “boludo⁹⁷ sujo sai do meu lol”, “joga igual a um pre+0 m4kac0”, “o lol t cheio de g*4*y⁹⁸ na pari, por isso n vai pra frente”, isso significa que, independentemente de quem estiver jogando com o personagem, as abordagens seguem uma matriz de culpabilidade como uma caça às bruxas.

Outro aspecto relevante sobre a heterogeneidade do grupo é como cada uma das integrantes percebe o jogo. Electra compreende muito mais como uma relação de empoderamento, pois deixa claro sua posição enquanto mulher e negra, o que nos leva a própria discussão de como alguns jogos expressam uma representação branca, machista e elitista de uma realidade branca, machista e elitista. Maia e Alcyone percebem os espaços do jogo como uma zona de conflito entre quem quer se divertir, passar o tempo, contra quem quer se sobressair, demonstrar poder, o que afirma e intensifica os argumentos apontados no terceiro capítulo.

Tay e Mera trazem outras facetas, como os conflitos em família, a aprovação ou não de seus parentes em relação aos ambientes do jogo, uma clara visão dos papéis sociais ora impetrados às mulheres. Para Mera a janela de espaço para os jogos se encontra mais restrita, pois ela se localiza dentro de uma área ligada ao fator econômico, isto é, a qualidade de seu equipamento cria restrições à sua performance durante as partidas e para o tipo de jogo que pode ter acesso devido a potência de seu *hardwere*.

De forma geral os jogos aqui analisados apresentam características que alimentam a violência simbólica contra as mulheres, entretanto, o jogo projeta-se como um espaço de embates entre indivíduos, de relações de poder e conquista, e a forma como são moldadas essas transferências de poder acabam, conseqüentemente, por reproduzir relações de dominação e violência em meio ao processo. As estratégias miméticas utilizadas pelas mulheres para tentar burlar esses efeitos reforçam essas mesmas forças reprodutoras de violência, e mesmo estas tendo consciência dessas relações, não conseguem se desvencilhar por conta dos emaranhados sociais que se formam com o crescimento da população de *gamers* no mesmo espaço do jogo.

⁹⁷ Termo pejorativo referente aos *gamers* que falam espanhol, em especial aos argentinos.

⁹⁸ Por conta do algoritmo de rastreamento e punição adotado em 2020 quaisquer palavras que tenham estruturas ligadas a palavras classificadas como proibidas podem gerar punições aos *gamers*, por essa razão eles se adaptam e modificam os caracteres, sem alterar o sentido da palavra.

De certo, existem outros fatores que não conseguimos abordar durante o percurso dessa dissertação, como as influências dos *streamers*⁹⁹ em meio aos jogos e seu impacto no mercado; a relação entre *gamers* da mesma família com idades diferentes e suas percepções acerca dos jogos e o próprio efeito dos jogos em relação a vida social entre jogadores.

Por fim, essa dissertação teve o intuito de servir como base para outros pesquisadores, sem ter a pretensão de ser singular, nem tampouco de esgotar as várias temáticas ligadas ao objeto estudado, pois, pela natureza dinâmica dos jogos e seu poder de adaptação perante a sociedade faz-se necessário uma revisitação constante a esses espaços. E independente de qualquer intimidação ou violência, as mulheres permanecem, elas não jogam, elas *ownam*.

⁹⁹ *Gamers* que realizam transmissões ao vivo de jogos para plataformas como o *You Tube* e a *TwitchTV*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. **Game Over Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

AMOSSY, Ruth & PIERROT, A. H. **Stéréotypes et Clichés. Langue, discours, société**. Paris: Armand Colin, 2011.

ARAÚJO, C. **Marxismo, feminismo e o enfoque de gênero**. Crítica Marxista, n.11. São Paulo: Boitempo, 2000.

ARRUDA, E. P. **Fundamentos Para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BARABASI, A. L. **Linked: the new science of networks**. New York: Perseus, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

BECK, Ulrich. **A metamorfose do mundo: novos conceitos para uma nova realidade**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

BERNARDO, A. **Maioria entre gamers no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio**. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/maioria-entre-gamers-no-brasil-mulheres-enfrentam-preconceito-e-assedio.ghtml>. Acesso em 21/04/2020.

BERTOLDI, O. G.; VASCONCELLOS, J. R. **Ciência & sociedade: a aventura da vida, a aventura da tecnologia**. São Paulo: Scipione, 2000.

BINDER, Matt. **Instagram announces new anti-bullying features at Facebook F8 conference**, 2019. Disponível em: <https://mashable.com/article/instagram-anti-bullying-features-facebook-f8-2019/>. Acesso em: 15/02/2021.

BLOCH, R. Howard. **Misoginia medieval e a invenção do amor romântico**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1995.

BOTT, E. **Family and Social Network: Roles, Norms, and External Relationships in Ordinary Urban Families**. London: Tavistock, 1971.

BOURDIEU, Pierre. *O capital social – notas provisórias*. In: CATANI, A. & NOGUEIRA, M. A. (Orgs.) **Escritos de Educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

BREIGER, R. **The Duality of Persons and Groups**. *Social Forces*, vol 53, n.2, p.181-190, dezembro 1974.

BURT, Ronald. **Structural Holes: The Social Structure of Competition**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1992.

BUSHNELL, Nolan. **1983 – O ano dos Videogames no Brasil**, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8ywq/> Acesso em: 28/03/2020.

CAILLOIS, Roger. **Les Jeux et Les Hommes. Le Masque et Le Vertige**. Cher: Gallimard, 1961.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CARMAN, Ashley. **Instagram will test hiding public like counts in Canada**, 2019. Disponível em: <https://www.theverge.com/2019/4/30/18523847/instagram-hide-likes-test-canada>. Acesso em: 12/02/2021.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. Vol. 1: A era da informação: Economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **Redes de Indignação e Esperança: Movimentos Sociais na era da Internet**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2013.

CHIADO, M. **1983: o ano dos videogames no Brasil**. São Paulo: Edição do autor, 2013.

CONSTINE, Josh. **Instagram officially tests hiding Like counts**, 2019. Disponível em: <https://techcrunch.com/2019/04/30/instagram-hidden-like-counter>. Acesso em: 13/02/2021.

COONEY, Kara. **The Woman Who Would Be King: Hatshepsut's Rise to Power in Ancient Egypt**. Oneworld Publications, Londres, 2015.

COSTA, F. B. **Homens Invisíveis: relatos de uma humilhação social**. São Paulo, Globo, 2004.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: Coletivo Periferia, 2003.

DURKHEIM, E. *Da divisão do trabalho social*. In: Durkheim, Émile. **Durkheim – Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

ELIAS, Norbert. **Estabelecidos e outsiders. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

ENGELS, Friedrich. **A origem da família, da propriedade privada e do Estado**. 9º ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira editora, 1982.

EUROPA. **Dossiê Old!Gamer: Atari 2600**. Europa, 2017.

The Entertainment Software Association - ESA. **Essential Facts About the Video Game Industry**, 2020. Disponível em: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>. Acesso em: 13/01/2021.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio século XXI: dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

FISHER, Christine. **Two-thirds of online gamers in the US experience 'severe' harassment**, 2019. Disponível em: <https://www.engadget.com/2019-07-25-adl-harassment-online-gaming-survey.html>. Acesso em: 28/05/2021.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, São Paulo: Moderna, 2006.

FURTADO, C. **Formação econômica do Brasil**. 11 ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1971.

GARST, Aron. **How Blizzard Reduced Toxic Behavior With 'Overwatch's' Endorsement System**, 2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/gaming/features/how-blizzard-reduced-toxic-behavior-with-overwatches-endorsement-system-1203169999/>. Acesso em: 16/08/2020.

GEERTZ, C. *“Uma Descrição Densa: por uma teoria interpretativa da cultura”*. In: **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**, São Paulo: Editora UNESP, 1990.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GIRARD, René. **A Violência e o Sagrado**, Paz e Terra, São Paulo, 2000.

GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. LTC, 1981.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2009.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

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

HINE, C. **Ethnography for the internet: embedded, em bodied and very day**.

Huntingdon, GBR: Bloomsbury Publishing, 2015.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUSSERL, Edmund. **Idées directrices pour une philosophie et une philosophie phénoménologique**, Volume I: Introduction générale à la phénoménologie pure, traduzido do alemão para o francês por Paul Ricœur. Paris: Gallimard, 1950.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **PNAD Contínua TIC 2018: Internet chega a 79,1% dos domicílios do país**. Disponível em:

<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27515-pnad-continua-tic-2018-internet-chega-a-79-1-dos-domicilios-do-pais>. Acesso em: 15/04/2020.

IKEHARA, H. **A reserva de mercado de informática no Brasil e seus resultados**. In: Akropolis. Vol. 5, N ° 18, 1997.

JENKINS, Henri. **Video games virtue**. *Technologie Review*, 2004. Disponível em <http://www.technologieview.com/Energy/13265>. Acesso em: 20/03/2019.

JUNIOR, J.R.A.N.; FAUSTINO, R.C. **Jogos Indígenas: O Futebol Como Esporte Tradicional Kaingang**. *Pensar a Prática*. v. 12, 2009.

KLIMENTOV, Mikhail. **Riot Games board finds no wrongdoing by CEO Nicolo Laurent, denies misconduct allegations in new court filing**, 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/16/nicolo-laurent-lawsuit-riot-games/>. Acesso em: 18/06/2021.

KOZINETS, Robert. V. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KUPER, Adam. "*Anthropology*". In: **The social science encyclopedia**. Londres, Routledge, 1996.

LANGE, Kurt. **Pirâmides, Esfinges e Faraós**. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia Limitada, 1958.

LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Editora Sulina. Porto Alegre, 2002.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Editora 34. São Paulo, 2007.

LILLY, Paul. **Two-Thirds Of Gamers Confess To Being Severely Harassed By Online Trolls**, 2019. Disponível em: <https://hothardware.com/news/two-third-gamers-confess-being-severely-harassed-online-trolls/>. Acesso em: 25/02/2021.

LUZ, A. R. da. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. Blucher, 2010.

KOZINETTS, Robert. V. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Etnografia como prática e experiência**. In: Horizontes Antropológico, n. 32. 2009. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ha/a/6PHBfP5G566PSHLvt4zqv9j/?format=pdf&lang=pt>

Acesso em: 12/05/2021

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril. Cultural, 1978.

MARQUES, Ivan da Costa. “*Minicomputadores brasileiros nos anos 1970: uma Reserva De mercado democrática em meio ao autoritarismo*”. In: **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**. vol.10, maio-ago, 2003.

MONTEIRO, J. V. *et all. A política industrial no Brasil no início da década de 80: um estudo de identificação*. In: **Pesquisa e Planejamento Econômico**, v. 16, n. 2, August, 1986.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

NOBLECOURT, C. **A mulher no tempo dos faraós**. São Paulo, Papirus, 1994.

PGB - PESQUISA EM GAMES DO BRASIL. 7º edição 2020. Disponível em:

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/> Acesso em: 19/10/2020

RADCLIFFE-BROWN, A. R. “**On Social Structure**“, The Journal of the Royal Anthropological Institute, Vol. LXX, Parte I, 1940. Traduzido por Asdrúbal Mendes Gonçalves. Disponível em: <https://hantuem2011.files.wordpress.com/2014/07/radcliffe-brown-estrutura-social-radcliffe-brown.pdf>. Acesso em: 25/03/2021

RECUERO, R. C. **Comunidades virtuais em redes sociais na internet: proposta de tipologia baseada no fotolog.com**, 2006. (Tese de Doutorado) Porto Alegre: UFRGS.

RECUERO, R.; BASTOS, M. T.; ZAGO, G. S. . **Análise de Redes para Mídia Social**. 1. ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015.

REID, E. **Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat.**

Honoris Thesis. University of Melbourne, 1991. Disponível em:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.42.5341> Acesso em: 02/02/2020.

REID, E. *Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace.* In: KOLLOCK, P.; SMITH, M. A. **Communities in Cyberspace.** London: Routledge, 1999.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual.** Editora Gradiva. Lisboa, 1993.

RHEINGOLD, Howard. *The Network Community: An Introduction to Networks in the Global Villag.* In: WELLMAN, B. **Networks in the Global Village.** Boulder, CO: Westview Press, 1999.

ROSALDO, Michelle. **O uso e o abuso da Antropologia: reflexões sobre o feminismo e o entendimento intercultural.** Horizontes Antropológicos, ano 1, n.1. Porto Alegre, 1995.

SAFFIOTI, H.I.B. **A síndrome do pequeno poder.** In: AZEVEDO, M.A. e GUERRA, V.N. de A. (orgs.). **Crianças vitimizadas: a síndrome do pequeno poder.** São Paulo, Iglu Editora, 1989.

SAFFIOTI, H.I.B. **Violência doméstica ou a lógica do galinheiro.** In: KUPSTAS, M. (org.). **Violência em debate.** São Paulo, Editora Moderna, 1997.

SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.** Cambridge: MIT Press, 2003.

SALZMAN, Philip. "Methodology". In A. Barnard & J. Spencer (orgs.), **Encyclopedia of social and cultural anthropology.** Londres, Routledge, 1996.

SANTAELLA, L., FEITOZA, M. **Mapa do Jogo.** Cengage CTP, 2008.

SANTOS, S. M. de M. **O pensamento da esquerda e a política de identidade: as particularidades da luta pela liberdade de Orientação Sexual.** Tese do Programa de Pós-Graduação em Serviço Social, UFPE, Recife, 2005.

SARTRE, Jean Paul. **A questão judaica.** Trad. Mário Vilela. São Paulo: Ática, 1995.

- SCHECHNER, Richard. “*O que é performance?*”. In: **Performance studies: an introduccion**. New York & London: Routledge, 2006.
- SCHECHNER, Richard. **Performance e Antropologia** de Richard Schechner. Rio de Janeiro, Mauad, 2012.
- SCOTT, Joan W. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 20, n. 2, jul.- dez, 1995.
- SCOTT, Joan W. **Social Network Analysis**. A Handbook. 2nd ed. London, UK: Sage Publications, 2000.
- SILVA, Aristófanés Alexandre da. **DORMIR NÃO DA XP: Formação Identitária e Sociabilidade no Ragnarök Online**. Monografia - Universidade Federal de Campina Grande; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, Sumé, 2016.
- TARDE, G. **As leis da imitação**. Porto: Rés Editora, 2000.
- TELLES, Bruna. **Toxicidade: 74% dos jogadores online já sofreram assédio**, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/toxicidade-74percent-dos-jogadores-online-ja-sofreram-assedio-diz-estudo.ghtml>. Acesso em: 25/02/2021
- THOMPSON, G. F. **Between Hierarchies and Markets: the Logic and Limits of Network Forms of Organization**. New York: Oxford, 2003.
- TÖNNIES, Ferdinand. *Comunidade e sociedade*. In: Miranda, Orlando de. **Para ler Ferdinand Tönnies**. 1. ed. São Paulo: EdUSP, 1995.
- TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. Nova York: Simon and Schuster, 1995.
- TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D’água, 1997.
- TURKLE, Sherry. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1998.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual**. Petrópolis: Vozes, 1974.

TURNER, Victor. 1987. “*The Anthropology of Performance*”. In: **The Anthropology of Performance**. New York: PAJ.

WAKKA, Wagner. 2021. **CEO da Riot Games é acusado de assédio sexual e discriminação de gênero**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/juridico/ceo-da-riot-games-e-acusado-de-assedio-sexual-e-discriminacao-de-genero-178762/>. Acesso em: 18/06/2021.

WEBER, Max. **Conceitos básicos de Sociologia**. São Paulo: Editora Moraes, 1987.

WELLMAN, B. **The Persistence and Transformation of Community: From Neighbourhood Groups to Social Networks**. Report to the Law Commission of Canada, 2001. Disponível em: https://issuu.com/gfbertini/docs/the_persistence_and_transformation_of_community_fr. Acesso em: 14/05/2021.

WHYTE, William Foote. 2005. **Sociedade de esquina**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. **Kotaku**, 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acesso em: 02/12/2020

APÊNDICE

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO UTILIZADO PARA AS ENTREVISTAS ONLINE

MODELO QUESTIONÁRIO PARA ENTREVISTAS ONLINE

Todas as informações contidas no questionário serão utilizadas de forma anônima para a pesquisa acadêmica, dessa forma a identidade dos informantes são protegidas.

1. Qual o seu nome, idade e profissão?
2. A quanto tempo você utiliza jogos eletrônicos?
3. Quais jogos você utiliza com mais frequência?
4. O que os jogos eletrônicos representam para você?
5. O que mais chama sua atenção nos jogos eletrônicos?
6. Como ocorreu seu primeiro contato com os jogos eletrônicos?
7. Qual o *nick* de personagem você utiliza com mais frequência, isto é, o que expressa melhor sua identidade nos jogos online?
8. Em uma média diária, qual o tempo máximo que você permaneceu online? Atualmente você continua utilizando esse tempo?
9. Você discute os conteúdos dos jogos fora dos espaços dos jogos? Em que espaços? Com quem? Por quê?
10. Quando você está online no jogo, sempre procura novo amigos para jogar com você? Ou tenta manter um círculo de contatos já definidos?
11. Poderia explicar como é sua relação de amizade com os outros jogadores aos quais você tem contato nos jogos?
12. Quais as mídias sociais que você utiliza para estar em contato com a comunidade dos jogos online?
13. Atualmente existem atitudes dos jogadores nos espaços dos jogos, classificadas pela comunidade como tóxicas, você já presenciou ou foi afetado (a) por atitudes como essas?
14. Quanto ao gênero sexual dos personagens, você alguma vez, dentro dos jogos, já utilizou um personagem de gênero sexual diferente do seu próprio gênero sexual da vida real? Por quê?
15. Você acredita que existe violência de gênero dentro dos espaços dos jogos online? Se sim, quais seriam os motivos que levam a esses fatos?

16. Você já presenciou algum fato que poderíamos classificar como violência de gênero dentro dos jogos online? Poderia relatar?
17. Qual a impressão que você tem quando vê as *skins* dos personagens femininos disponibilizados dentro dos jogos?
18. Do seu ponto de vista, quais deveriam ser as políticas das empresas responsáveis pelos jogos para resolver os problemas da violência de gênero nos espaços online?
19. Você já sofreu algum tipo de violência verbal dentro dos espaços dos jogos? De que tipo? Em que contexto?
20. A partir das imagens que são apresentadas no decorrer dos jogos, você concorda que a imagem feminina é erotizada pelas *skins* dentro do jogo? Qual a sua impressão para tão fato?
21. Você autoriza a utilização das informações aqui contidas, de forma completa ou parcial para fins acadêmicos?

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO ENVIADO À RIOT GAMES

QUESTIONÁRIO PARA ANÁLISE DE DADOS ENVIADO À RIOT 2020.01/05

1. A quanto tempo a Riot Games existe?
2. Qual a estimativa de quantidade de jogadores registrados nos servidores do jogo? Qual seria o quantitativo de jogadores no Brasil?
3. Temos um número médio de jogadores que utilizam o LOL diariamente?
4. Há como saber quantas mulheres registraram contas no LOL nos últimos anos? (Caso tenham uma tabela com essas informações seria perfeito)
5. Qual a política da empresa para atitudes tóxicas dentro dos ambientes do jogo?
6. Existe alguma equipe da empresa responsável por analisar as denúncias de assédio, racismo, machismo ou misoginia dentro do LOL? Como funciona esse trabalho?
7. Os discursos que os jogadores levantam no fórum, são de responsabilidade da Riot? Existe algum mecanismo punitivo que é utilizado caso algum usuário do fórum passe dos limites? (No caso de atitudes que venham a ferir os outros usuários)
8. Todos os diálogos contidos no fórum estão de livre acesso aos usuários? Existe algum registro de outras versões dos fóruns anteriores? Se sim, há como acessar? (Algumas páginas foram apagadas, então conseguimos apenas alguns poucos fragmentos de postagens antigas)
9. Qual a posição da Riot sobre as *skins* femininas em relação às imagens erotizadas? Existe alguma relação das imagens e a violência contra as mulheres no ambiente do jogo?
10. A Riot autoriza o uso parcial ou total das informações aqui contidas sob minha responsabilidade e com total discernimento do uso dos dados coletados?

Desde já agradeço a oportunidade e me coloco a disposição.

ANEXOS

ANEXO A – RESPOSTAS ENVIADAS PELA RIOT GAMES



Sentinela UmBardo

19 de março de 2020 18:36

Saudações de UmBardo!

Amigo, conseguiremos responder apenas algumas das perguntas, pois algumas delas são sobre dados não divulgados:

1. A riot começou como uma empresa independente, no ano de 2006.
2. -
3. -
4. -
5. Temos a política de reforma de comportamento dos jogadores. Trabalhamos em cima dos reportes que recebemos sobre esse tipo de comportamento e aplicamos as medidas que se mostrarem necessárias. Para entender melhor como funciona esse sistema, leia: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/207489286>
6. Sim, temos uma equipe específica para tratar desse tipo de situação. Não posso dar informações sobre o funcionamento dele.
7. A Riot não se responsabiliza pelo discurso de outros jogadores. Há sim, no entanto, ferramentas para agir em cima do comportamento negativo que for mostrado no fórum, tal como no jogo.
8. Todas as publicações no fórum são públicas, exceto pelas removidas pela moderação. Não temos acesso a fóruns já fechados.
9. -
10. É permitido o uso das informações dadas.

Bom, espero que isso ajude e conto com sua compreensão quanto a segurança e confidencialidade envolvida nas perguntas que não podemos dar as respostas.

Até mais.