



“Questão Social, Pandemia e Serviço Social: em defesa da vida e de uma educação emancipadora”

Eixo temático: Serviço Social, relações de exploração/opressão e resistências de gênero, feminismos, raça/etnia, sexualidades

Sub-eixo: Relações Patriarcais de classe, gênero e raça

AS DESIGUALDADES DE GÊNERO NOS JOGOS ONLINE: A visão da jogadora na comunidade de League of Legends

ANA LUIZA BARBOSA LIMA ¹

RESUMO

Este trabalho objetiva através do método materialista histórico-dialético de Marx apreender a reprodução das desigualdades de gênero dentro do jogo online League of Legends. Os procedimentos metodológicos da pesquisa abrangem uma revisão literária e realização de pesquisa de campo de caráter qualitativa e exploratória. Destacamos a necessidade de realização de pesquisas em mais um dos espaços onde ocorrem violações de direitos das mulheres e reprodução das desigualdades de gênero, pois os espaços de disputa apenas se expandem com o passar dos anos e ainda possuímos poucas análises sobre as comunidades dos jogos online, em especial na área do Serviço Social.

Palavras-chave: Gênero. Patriarcado. *League of Legends*.

ABSTRACT

This work has as objective, by using Marx's historical-dialectical materialism method, to learn reproductions of gender inequality inside League of Legend's online game environment. The methodological procedures of the research include qualitative field research on character and a literary revision. We highlight the need to further research in more spaces where gender inequality is reproduced and women's rights is violated, considering

¹ Estudante de Graduação. Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte

that the spaces of dispute will only expand over the years and there are very few analysis within online games communities, especially in Social Work's area.

Keywords: Gender. Patriarchy. *League of Legends*.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é fruto de uma longa análise acerca das expressões das desigualdades de gênero no *League of Legends*, que se iniciou na disciplina de Pesquisa em Serviço Social II e foi aprofundada na monografia. Assim, a análise foi realizada valorizando a perspectiva histórica em volta destas manifestações e como se dá as relações sociais no modo de produção capitalista.

Utilizamos enquanto metodologia para análise o método materialista histórico-dialético de Marx. Os procedimentos metodológicos da pesquisa abrangem uma revisão literária e realização de pesquisa de campo de caráter qualitativa e exploratória com quinze homens e quinze mulheres entre 18 e 24 anos, escolhidos a partir de publicações em redes sociais.

O trabalho está organizado em duas seções. A primeira seção visa introduzir o que é patriarcado e como seu caráter histórico adentra e se constitui dentro das relações sociais e a segunda tem como propósito compreendermos os tipos de violência que as mulheres são submetidas nos jogos online, ancorado nos resultados da pesquisa de campo e baseado nos designs de imagens femininas divulgadas no jogo, denunciar a sexualização das personagens e contextualizar o cenário competitivo do *League of Legends*, a partir das dificuldades que as mulheres enfrentam sob os olhos de uma comunidade sexista, machista, a qual reproduz internamente as desigualdades provenientes do patriarcado.

Nesse sentido, destacamos a contribuição deste estudo para o Serviço Social à medida que compreende um espaço ainda pouco explorado e de extrema importância para percepção da realidade, suas determinações e como isso rebate socialmente dentro da compreensão dos espaços de sociabilidade aos quais os (as) jovens estão inseridos (as), e conseqüentemente fomentando fundamentos para a prática profissional comprometida com o processo de construção de uma sociedade

sem dominação e exploração de classe social e gênero.

2. DESIGUALDADES DE GÊNERO: COMPREENDENDO O PATRIARCADO

Os humanos criaram diversas formas de organização familiar ao longo da história. Como destaca Narvaz e Koller (2006, p.50) “Houve, e ainda há, outras configurações familiares, entre elas as famílias chefiadas por mulheres, as famílias matrifocais, matrilineares e matrilocais, centradas na figura e na descendência feminina”. Contudo, a que presenciamos na modernidade ocidental e se cristalizou ao longo dos séculos é a centrada na figura masculina, a família patriarcal, no qual desenvolveu-se a monogamia, que gira em torno da figura masculina. Engels afirma a respeito da família monogâmica:

Baseia-se no domínio do homem; sua finalidade expressa é a de procriar filhos cuja paternidade seja indiscutível; e exige-se, essa paternidade, indiscutível porque os filhos, na qualidade de herdeiros diretos, entrarão, um dia, na posse dos bens de seu pai (ENGELS, 1987, p.66).

Desse modo, tem-se conhecimento de que o patriarcado existe e se molda no interior da sociedade ao que antecede o modo de produção capitalista. Delphy conclui acerca do histórico do patriarcado que “o sentido dado pelas feministas prevaleceu, e é compreendido que a palavra designa a dominação dos homens, quer sejam eles pais biológicos ou não” (DELPHY, 2009, p.175). Ele se apresenta com um caráter histórico, “[...] se constitui junto com as sociedades de classes, o que significa dizer que precede o modo de produção capitalista, e nele assume formas singulares de existência” (SOUZA, 2015, p.476).

Dessa forma, concedendo aos homens direitos que os legitimam enquanto superiores as mulheres, as quais passam a serem vítimas de rigorosas penas e princípios, como a tolerância incondicional para com seu companheiro, a castidade e a fidelidade conjugal, ao que antecede a sociedade do capital – a qual iremos nos ater – se agravam pela exigência, segundo Engels, da paternidade indiscutível porque os filhos, na qualidade de herdeiros diretos, entrarão, um dia, na posse dos

bens de seu pai. Assim, se estabelece uma relação hierárquica, que invade todos os espaços da sociedade. Com isso, o patriarcado caracteriza-se por atribuir domínio político e sexual dos homens sobre as mulheres:

[...] dá direitos sexuais aos homens sobre as mulheres, praticamente sem restrição. Haja vista o débito conjugal explícito nos códigos civis inspirados no Código Napoleônico e a ausência sistemática do tipo penal estupro no interior do casamento nos códigos penais. Há apenas uma década, e depois de muita luta, as francesas conseguiram capitular este crime no Código Penal, não se tendo conhecimento de se, efetivamente, há denúncias contra maridos que violentam suas esposas. No Brasil, felizmente, não há especificação do estuprador. Neste caso, pode ser qualquer homem, até mesmo o marido, pois o que importa é contrariar a vontade da mulher, mediante o uso de violência ou grave ameaça (SAFFIOTI, 2011, p.57).

Esta é uma estrutura de poder que se corporifica nas estruturas da sociedade, a qual se expressam a partir da violência² e da ideologia, objetivando e propagando um estereótipo de gênero, ao qual as mulheres estão submetidas a diversas formas de opressão resultantes das relações sociais. A reprodução desses valores patriarcais ocorre pois “[...] podemos verificar a prevalência de indivíduos despotencializados em sua criatividade, em sua capacidade reflexiva, reproduzindo práticas que reiteram processos de alienação e de subalternidade” (SANTOS, OLIVEIRA, 2010, p.12).

Há quatro elementos a partir da compreensão de Camurça (2007) que sustentam o sistema de dominação dos homens sobre as mulheres, fazendo com que ele perdure, sendo estes:

1. A prática da violência contra as mulheres para subjugar-las,
2. O controle sobre o corpo, a sexualidade e a vida reprodutiva das mulheres,
3. A manutenção das mulheres em situação de dependência econômica e
4. A manutenção, no âmbito do sistema político e práticas sociais, de interdições à participação política das mulheres (CAMURÇA, 2007, p.20).

Os homens apropriaram-se historicamente dos espaços de poder e

2 “Trata-se da violência como ruptura de qualquer forma de integridade da vítima: integridade física, integridade psíquica, integridade sexual, integridade moral” (SAFFIOTI, 2011, p.17).

visibilidade, enquanto as mulheres foram submetidas a relações de dominação, violência e negação de direitos – posteriormente tornando-se a violação. O patriarcado para Walby, conforme a releitura de Camurça se configura enquanto um “[...] sistema de estruturas e práticas, no qual os homens dominam, oprimem e exploram as mulheres. Sistema contra o qual lutam as mulheres feministas” (Walby *apud* Camurça, 2007, p. 23).

Assim, as determinações políticas, culturais e econômicas são de suma importância para estruturar as relações de gênero aqui presentes, levando em consideração também as condições objetivas que esses indivíduos estão alicerçados.

Considerando as relações patriarcais de gênero, vistas enquanto uma hierarquia do homem sobre a mulher, Saffioti (2011), reconhece que essas relações contaminam toda a sociedade e designa o direito patriarcal, ao qual perpassa não apenas a sociedade civil, mas o Estado, tendo ciência de que o patriarcado é uma estrutura de poder que se corporifica nas estruturas da sociedade e, portanto, influência e propaga os estereótipos de gênero.

Estas reflexões são necessárias para pensarmos os espaços sócio-ocupacionais das mulheres, e como o crescimento da realidade virtual faz com que as desigualdades de gênero perpassem esse espaço e ocorra a reprodução do machismo que, segundo Drumont (1980), são modelos de identidade para o elemento masculino e feminino, aceito por todos e mediado pela “liderança” masculina.

Derivado dos estereótipos de gênero, no qual o machismo afeta os homens e as mulheres, contudo, compreendemos que os prejuízos em grande parte recaíam sobre as mulheres:

As mulheres são “amputadas”, sobretudo no desenvolvimento e uso da razão e no exercício do poder. Elas são socializadas para desenvolver comportamentos dóceis, cordatos, apaziguadores. Os homens, ao contrário, são estimulados a desenvolver condutas agressivas, perigosas, que revelem força e coragem (SAFFIOTI, 2011, p.35)

Assim, os jogos online não estão desprendidos da sociabilidade e, portanto,

das relações patriarcais de gênero, incidindo dentro da comunidade jogadora de League of Legends (LoL) esses aspectos.

2.1 Refletindo a relação gênero, classe e raça/etnia

As relações patriarcais de gênero aqui analisadas são estruturadas a partir de determinações políticas, culturais e econômicas. Barroso destaca “[...] o capitalismo não é apenas um padrão de produção: trata-se de um amplo, complexo e expansivo processo histórico-social e político-econômico. Seria, portanto, necessariamente ligado ao racismo e ao sexismo (Federici *apud* Barroso, 2018, p.448).

Tendo em vista a sociedade do capital, a dinâmica da luta de classes está vinculada a outras dimensões como gênero, raça e orientação sexual, Barroso afirma a dupla dimensão do patriarcado:

o patriarcado não se limita ao campo da dominação, modelado pela ideologia machista, tampouco é um fenômeno reduzível a relações interpessoais. Diferentemente, possui um caráter e consistência societal (Arruzza, 2015) e é também um sistema de exploração, ou melhor, ele possui uma dupla dimensão: a dominação (opressão) e a exploração. (BARROSO, 2018, p.456).

Considerando a complexidade que envolve as determinações presentes no contexto de desigualdades, torna-se fundamental construir uma análise para além da categoria gênero.

[...] a dominação não se faz do mesmo jeito sobre todas as mulheres, varia por classe e, nas sociedades racistas, varia por identidade étnico-racial. A dominação sobre as mulheres também varia em decorrência do contexto histórico. Pensando assim, podemos alcançar a variedade e a complexidade de formas que a dominação toma nas distintas relações sociais, considerar o contexto e determinações decorrentes das relações econômicas e políticas e da cultura política de cada sociedade, comunidade, territórios em que as mulheres se situam (CAMURÇA, 2007, p.19-20).

Desse modo, o gênero³, a raça/etnicidade e as classes sociais constituem eixos estruturantes da sociedade. O patriarcado enquanto estrutura de poder unificou as três ordens e se penetrou em todas as esferas da vida social, contaminando-as, como aponta Saffioti (2011). Em contrapartida, o capitalismo agudizou as desigualdades e mercantilizou todas as relações sociais.

Com isso, os padrões de gênero acometem de forma distintas as mulheres levando em consideração esses determinantes, bem como a violência se demonstra mais incisiva quando pensamos em mulheres aquém do padrão embranquecedor, heterossexual e cisgênero.

Quando nichamos ainda mais o cenário e entramos no campo dos jogos online não sabemos mensurar a quantidade de mulheres negras que possuem acesso aos jogos, tendo em vista o próprio cenário competitivo do LoL, ao qual as poucas jogadoras profissionais que possuem são mulheres não negras. Rodrigues (2016) em sua dissertação entrevistou 24 mulheres jogadoras de LoL e aponta:

Salta aos olhos que a maior parte, 83,3% se define como branca, e nenhuma se declarou negra ou indígena. Para além do primeiro dado corresponder à um estereótipo de gamer branco, é sintomático que esse público seja pouco diverso racialmente, já que, assim como mulheres, negros também são recorrente alvo de preconceito em espaços virtuais, estando o racismo entre as opções de reports de discurso de ódio, juntamente com sexismo e a homofobia (RODRIGUES, 2016, p.98).

Por isso, é necessário situarmos o feminismo negro, pois como aponta Alves “Uma das contribuições centrais do feminismo negro foi questionar a universalidade do patriarcado como sistema de dominação” (ALVES, 2018, p.278). O conceito de patriarcado por si só não engloba universalmente todas as mulheres e as formas de exploração que elas foram submetidas, dado todas as especificidades. O paradigma patriarcal impôs sobre os corpos das mulheres negras a sexualização e a marginalização.

Para além das barreiras impostas pelo patriarcado há o embate com outras

3 “[...] o gênero não é tão somente social, dele participando também o corpo, quer como mão de obra, quer como objeto sexual, quer, ainda, como reprodutor de seres humanos” (SAFFIOTI, 2011, p.125).

diversas formas de opressão, como o racismo e a LGBTfobia, opressões estas que devem ser pautadas e combatidas conjuntamente, pois possui um viés coletivo. Portanto, afirmamos a importância do fortalecimento das pautas para além do machismo e a desigualdade de gênero.

3. CONHECENDO OS (AS) JOGADORES (AS) DE LEAGUE OF LEGENDS

O objetivo desta seção é explanar alguns resultados obtidos na pesquisa que possui caráter qualitativo e exploratório, executada em 2021, a partir de questionários online enquanto instrumento de coleta de dados. A pesquisa foi realizada com 15 mulheres e 15 homens jovens, entre 18 e 24 anos.

O League of Legends, conhecido popularmente como LoL, é um jogo online, gratuito, ao qual possui download para computador (em 2020 a Riot Games lançou sua versão mobile, denominada Wild Rift). O jogo é um MOBA (multiplayer online battle arena) – ou seja, uma arena de batalha online com vários(as) jogadores e jogadoras.

Dentro da comunidade jogadora as mulheres sofrem constantes ataques, seja durante as partidas, ou fora delas, por ser um espaço culturalmente restrito e associado aos homens desde o consumo de tecnologia, estes que rejeitam com afincamento pessoas dentro deste meio de consumo as quais não se encaixem por muitas vezes em um perfil masculino, heterossexual, branco e cisgênero.

Os jogos online têm sido um espaço de reprodução da cultura patriarcal e disseminação de várias formas de violência contra as mulheres jogadoras, especialmente a violência psicológica e moral.

A violência contra a mulher ainda é naturalizada no Brasil, tendo em vista que a comunidade do LoL (e outros jogos), já são conhecidas por reproduzirem comportamentos violentos para com as mulheres. Carneiro e Fraga (2012, p. 370) afirmam que “[...] a mulher carregou o estigma de sujeito com potencialidades reduzidas frente à figura masculina. Tal fator é determinante quando se aborda a questão da violência contra a mulher, uma vez que esse mito, construído social e culturalmente, ainda encontra-se arraigado na sociedade nos

dias atuais”.

Uma entrevistada quando questionada a respeito da violência dentro do jogo afirmou que todos os dias passava por uma situação assim:

Todos os dias que jogo sempre tem alguma situação assim. Comecei a jogar em dezembro, e, como tudo na vida, a gente não nasce sabendo. No início eu evitava jogar contra outros jogadores para evitar comentários depreciativos, sobretudo envolvendo o meu gênero. Ao longo desse período, vivenciei desde atitudes de desqualificação mesmo até ameaças de estupro (algumas vezes também brincam com o tema). Já tive péssimos desempenhos em partidas porque comecei a chorar e a me tremer com alguns comentários, continuei jogando porque sei que o objetivo deles era justamente que eu abandonasse o time e depois fosse reportada. Uma vez joguei com um cara de quase 40 anos, ele me seguiu e começou a falar comigo, e começou a me assediar com coisas do tipo "a forma como você joga e fala me dá tesão". A forma como qualquer ser humano joga ou fala?! Meu nick atual não é sugestivo que sou mulher justamente porque uma amiga que joga há mais tempo me alertou sobre e me impediu um apelido que minha tia me deu. O meu primeiro nick era composto por 2 nomes, um deles era Tekito. E isso já foi usado como justificativa para assédio. Outra coisa, acontece muito de, se o meu time está perdendo, segundo algum gênio do time aliado, a culpa é minha porque eu sou mulher e não sei jogar. Ah, e não se engane porque quando o time inimigo está perdendo (por minha causa), não recebo nenhum elogio, pelo contrário, xingamentos. Então, assim, ter que esconder o gênero por medo dessas situações é realmente grave e não condiz com a falsa ideia de "mulher ganhando espaço no lol" (Jogadora nº 2).

A referida jogadora expõe as diversas situações de violência que foram expostas em um espaço destinado à diversão. A jogadora nº 13 também afirmou sofrer dentro de jogo assédio, xingamentos e ameaça de morte.

Dentre as quinze jogadoras entrevistadas, quatorze afirmaram já terem sofrido algum tipo de violência, principalmente assédio, xingamentos e desqualificação pelo gênero, bem como racismo e LGBTfobia. Apenas a jogadora nº 9 negou “Não, nas vezes em que interagi durante o jogo, tanto as brincadeiras quanto a própria recepção não foram indesejadas ou violentas”, diferenciando-se das demais. Com isso, a maioria das jogadoras afirmou se sentirem desmotivadas em progredir no jogo e afirmaram em suas falas a toxicidade da comunidade, aspecto que se repetiu também na fala dos homens com frequência.

A jogadora nº 2 declarou: “Isso é bastante desmotivador, os jogadores costumam ser completamente tóxicos tanto quando estão perdendo a partida como quando alguém diz ou

faz algo que não é de seu agrado, logo eles partem para a violência verbal ou a utilizar do que for para diminuir e humilhar o próximo.” Além disso, a jogadora nº9 que assegurou nunca ter sofrido algum tipo de violência ou violação dentro de jogo confessou sentir-se desmotivada devido ao rage⁴ e reconheceu esse processo ao qual as mulheres estão inseridas de violência. Em contrapartida, a jogadora nº 6 afirmou não se desmotivar em sentido pessoal e não se silencia diante de ataques, mas costuma jogar apenas com conhecidos.

Em alguns momentos sim, na maioria das vezes eu xingo de volta kkkkk, mas por não usar um nick feminino nunca me ocorreu de sofrer assédio ou machismo (graças a deus), mas só de ver isso ocorrendo com outras meninas já bate um desanimo [sic], infelizmente. Quando isso ocorre dá vontade de desistir mesmo, por isso só jogo com amigos (Jogadora nº6).

Pesquisas no fórum do próprio jogo demonstram publicações de mulheres relatando situações machistas e agressões morais em suas partidas. Diversas vezes a empresa a qual é responsável pelo jogo custa a punir os jogadores que praticam tais atos, o que gera indignação e questionamentos por parte das jogadoras, as quais optam por “fingir” ser um homem ou se utilizar de *nicknames*⁵ neutros no jogo para usufruir integralmente de toda a experiência da *gameplay* e não receber ataques de teor violento pelo seu gênero. Contudo, não estão imunes a xingamentos, como afirma a Jogadora nº 8: “Isso é bastante desmotivador, os jogadores costumam ser completamente tóxicos tanto quando estão perdendo a partida como quando alguém diz ou faz algo que não é de seu agrado, logo eles partem para a violência verbal ou a utilizar do que for para diminuir e humilhar o próximo”.

A violência contra mulher se caracteriza como uma das tantas faces das

4 “O rage como também é conhecido o comportamento de xingar durante o jogo explicita não apenas o repúdio por alguma ação desastrosa ou alguma jogada que não deu certo. Esse comportamento também pode ser visto de duas outras formas. Pode ser visto como uma manifestação de um habitus violento formado com relação àquele espaço, já que sendo o habitus um dispositivo estruturante e estruturado préreflexivo, em um momento de raiva ou frustração, pode vir à tona. Ou pode ser visto também como puramente manifestação da violência simbólica relacionada a aquela territorialidade, expressado por quem se acha no direito de agir de determinada maneira. Sendo ambas as manifestações uma expressão das crenças e preconceitos adquiridos em suas relações sociais” (RODRIGUES, 2016, p.76).

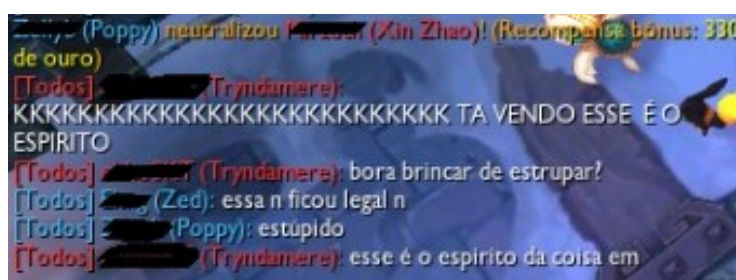
5 Apelido utilizado nos jogos online enquanto identificação.

expressões da questão social, é sobretudo uma expressão das relações de gênero patriarcais, segundo Sousa e Sirelli:

O número alarmante de mulheres vítimas de violência se configura como uma expressão da questão social, consequência das relações sociais desiguais estabelecidas no modo de produção vigente, que traz consequências reais para a vida da classe trabalhadora, em especial às mulheres (SOUSA, SIRELLI, 2018, p.328).

Sendo assim, os jogos online são virtualmente espaços de reprodução desta violência que também traz consequências para as vítimas. A Jogadora nº 2 já citada anteriormente demonstrou sofrer uma ameaça de estupro e compartilhou conosco algumas capturas de tela de suas partidas que permitiu que fossem anexadas para exemplificação.

Ilustração 1 – Captura de tela feita por jogadora entrevistada



Fonte: captura de tela da jogadora nº 2



Fonte: captura de tela da jogadora nº 2

*gg é uma expressão utilizada nos jogos online para Good Game (bom jogo), após o término.

Em contrapartida, na pesquisa de campo que realizamos, os homens em sua maioria queixaram-se da toxicidade da comunidade como fator desmotivante para continuar jogando: “Comunidade tóxica, cheia de jogadores sem empatia e que se consideram melhores que os outros, e que, ao invés de ajudarem, xingam e ofendem jogadores com menos experiência” (Jogador nº12); “Sim, extrema toxicidade, homofobia/racismo constante.” (Jogador nº13). Um dos homens afirmou não possuir um perfil competitivo, o que acaba o desmotivando diante da atitude da comunidade: “Não sou uma pessoa competitiva em jogos, então toda a competitividade, os xingamentos, brigas me deixam desmotivado” (Jogador nº14).

Estes relatos nos fazem refletir sobre o que é essa toxicidade tão comentada dentro da comunidade de League of Legends.

A comunidade do jogos no geral é tóxica, mas a do lol parece ter uma particularidade. Eu sempre joguei de suporte⁶ com meus amigos e já aconteceu de eu treinar em outras lanes, pregar [sic] no jogo, jogar com amigos e eles falarem "mande uma foto mostrando a tela, n[sic] é tu n[sic] ". Ou então eles n[sic] quererem jogar comigo quando eu n ia de suporte, sendo que eles são do mesmo nível que eu (Jogadora nº15)

É perceptível, mesmo observando a toxicidade da comunidade, os homens entrevistados em nenhum momento citaram o machismo ou o assédio contra as mulheres, por serem homens e não se afetarem com esse tipo de situação. Talvez passe imperceptível, ou mesmo que o percebam, não é a primeira coisa que os vem à mente quando questionados a respeito do que os desestimula no jogo ou o porquê pararam de jogar. Ao contrário das mulheres que as que pararam afirmaram não aguentar mais sofrer ataques, bem como muitas das que ainda jogam comentaram o fator de sempre levantarem a possibilidade de desinstalar o jogo, mas acabam ficando, porque outro homem as ajuda, seja amigos ou namorado.

Diferentemente de outros jogadores, o Jogador nº 6 além de destacar a comunidade tóxica também acrescentou acerca da sexualização dos novos

6 No LoL a função de suporte está relacionada ao cuidado. Devido a isso, muitos homens se negam a jogá-la e afirmam que é a única função a qual as mulheres conseguem realizar dentro de jogo.

personagens (incluindo em *skins*) como um incômodo para si, temática de extrema importância para o debate.

Podemos notar enquanto uma problemática, a sexualização da imagem feminina, ao qual alimenta o estereótipo de gênero sustentado pelo patriarcado, que objetifica o corpo feminino e produz designs dentro de jogo exagerado, seja pelas roupas, o estereótipo corpóreo magro e com curvas exageradas ou as posições com intenção de focar em alguma parte do corpo, diferente dos personagens masculinos, que em sua maioria estão em uma posição de superioridade e armaduras. E isso se dá principalmente por ainda serem poucas as mulheres que conseguem ascender no mercado de desenvolvimento de jogos, como aponta Almeida et. al. (2019, p. 829):

Apesar da pesquisa Game Brasil demonstrar que o número de jogadoras vem aumentando - com crescimento constante desde 2013, quando o público feminino era de 41% -, a pesquisa Developer Satisfaction Survey de 2017 mostra que, em dois anos, a quantidade de mulheres que desenvolvem jogos está estagnada: 21% em relação a 74% de homens.

Impactando diretamente na aparência das personagens, homens fazem campeões, na maioria das vezes, para homens, mesmo que as mulheres cada vez mais estejam consumindo jogos ou até mesmo passando mais tempo que os homens jogando. Reiteramos que as campeãs antigas do LoL também são sexualizadas, algumas inclusive atualmente tiveram atualização do design pela questão da sexualização.

As armaduras do jogo são bastante diferentes entre homens e mulheres, apesar de em ambos os casos configurarem uso "fantástico". As fendas, aberturas ou moldes das armaduras femininas (quando presentes) seguem a tendência de objetificar o corpo feminino, dando ênfase aos seios, pernas, peito ou glúteos. Apenas 32% das personagens apresentam armaduras completas (que cobrem todo o corpo). E 38% dos personagens masculinos apresentam armaduras, parciais ou completas, sendo em que em alguns casos, a armadura não carrega em si marcadores culturais que definam o personagem essencialmente como "masculino", é pela associação da forma anatômica (ombros largos, formas retilíneas) que isto acaba

por acontecer. (RODRIGUES, L. 2014, p. 119 apud RODRIGUES, Amanda. 2016, p.87)

Em relação ao cenário competitivo do jogo, em 2019/2020/2021 houve uma guinada nos projetos voltados para a inclusão feminina nos times, ocorrendo um grande investimento de marketing por estes e integrando mulheres aos times academy do Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLOL), que se caracteriza enquanto uma “Série B” da liga nacional, com jogadores iniciantes competitivamente, mas com rankings altos no jogo. A jogadora nº 14 de nossa pesquisa de campo comentou um pouco em relação a sua experiência no competitivo.

Já joguei competitivamente e o fator de ser mulher foi desestimulante para continuar nesse ambiente. Saí do time, tentei continuar jogando para melhorar, mas não há retorno nenhum em se dedicar a um jogo com comunidade tão tóxica e preconceituosa. Atualmente é difícil até ter diversão jogando com os amigos, então raramente jogo (Jogadora nº 14)

Quando esta pesquisa foi realizada em 2021, utilizamos o Projeto Sakuras enquanto importante mediador para a análise, pois este projeto visava dar visibilidade as mulheres nos esportes eletrônicos, uni-las em combate as desigualdades de gênero e promover campeonatos internos com o intuito de incentivar as mulheres a adentrarem o mundo dos jogos online, e oferecer um espaço saudável para o desenvolvimento das habilidades no jogo, longe da pressão, da competitividade masculina e do ódio da comunidade.

Contudo, atualmente o projeto foi desativado, em 20 de dezembro de 2021, realizaram um comunicado informando que as atividades estariam suspensas, devido aos danos causados às mulheres que participavam da comunidade.

Desde sua criação em 2018 eram constantes os ataques que as redes sociais do projeto recebiam, em sua maioria por parte de homens, alguns achavam desnecessária a criação de um cenário feminino, afirmando que não havia cenário híbrido, pois, as mulheres não eram “boas o suficiente” nos jogos, e outros afirmavam que o jogos eletrônicos não eram para mulheres e o lugar destas era

praticando atividades domésticas. Apesar do ódio recebido, o projeto finalizou de forma repentina, tendo em vista que não houve muitos esclarecimentos, nem repercussão midiática ou nas redes sociais. Elas possuíam times e realizavam campeonatos de vários jogos online, mas ganharam mais espaço com o LoL.

Atualmente, em 2022, observamos o regresso dos valores que estavam sendo construídos dentro da comunidade competitiva do LoL, todos os times retiraram as mulheres que possuíam na grade de jogadores, estas que nunca tiveram a chance de subirem para a “Série A” do CBLOL, no qual foram realizadas diversas promessas as torcidas sobre colocá-las nos times principais nos anos anteriores. O desligamento do Projeto Sakuras se demonstra de forte impacto para o cenário feminino que buscava seu espaço dentro de uma comunidade misógina, machista e sexista.

A análise e fortalecimento desta temática contribui assim para a alocução sobre o estereótipo feminino, as desigualdades de gênero e a manutenção da cultura do machismo, naturalizando essa condição que não se deu do nada, nem por nada, é fruto de um longo processo histórico de subalternização e dominação de um gênero sobre o outro.

Esse processo de naturalização das desigualdades faz parte do discurso machista que fundamenta essa restrição das mulheres a competirem em alguns jogos. Naturalizadas, as posições desiguais em termos de gênero tendem a ser mantidas. O interesse dos rapazes por jogos eletrônicos faz parte de uma “verdade absoluta” da nossa cultura que atrela a masculinidade à competitividade, à violência e ao domínio da tecnologia. O mesmo interesse é dito como não natural às garotas e algo que talvez coloque em risco sua feminilidade. Gostar desse jogo, ter habilidade nele, jogar intensivamente, ser um viciado, tudo isso é apresentado como próprio ao rapaz e incompatível às garotas (GASOTO, VAZ, 2018, p. 7-8).

Desse modo, esses aspectos demonstram a importância da superação desta sociabilidade do capital, que se apropria das relações patriarcais de gênero para se fortalecer, “[...], pautada na apropriação e acumulação de mais-valia, na dominação de uma classe sobre a outra, num sistema político e ideológico de individualização, pauperização e exclusão de grande parte da população das riquezas socialmente

produzidas” (NASCIMENTO, 2014, p. 345), visto que, como expõe Santos e Oliveira (2010), não há como a emancipação das mulheres nesta sociabilidade se efetivar, embora haja os reconhecimentos pelas forças dominantes de algumas das reivindicações, pois é um tipo de sociabilidade que não pode prescindir da exploração do trabalho das mulheres e dos homens, no processo de acumulação.

4. CONCLUSÃO

Diante do exposto compreendemos gênero enquanto uma categoria política para subsidiar a discussão acerca das desigualdades advindas das relações patriarcais de gênero, que se esgueiram ao longo da história, ao que antecede o capitalismo e se atualiza conforme o momento histórico, mantendo-se em suas bases sociais, reforçando a dominação dos homens sobre as mulheres e naturalizando, com isso, a violência contra a mulher.

Das 15 jovens que responderam ao questionário, 14 afirmaram sofrer violência moral e psicológica, tais como xingamentos, ameaças, relacionadas a opressões de gênero e reforço de estereótipos que associam as mulheres a condição de objeto sexual e limitadas ao espaço doméstico. Por ser um jogo de estratégia que fomenta a competitividade, as mulheres são associadas a não possuírem perfil para jogar, pois são vistas como não competitivas e pouco estratégicas, acabando por serem limitadas a uma única função, a de suporte.

Já em relação aos homens todos de alguma forma queixaram-se da toxidade da comunidade, alguns também afirmaram achar o jogo entediante. Contudo, nenhum observou enquanto incomodo a violência que as mulheres sofrem dentro de jogo e a reprodução do machismo. Assim, apenas um deles comentou seu descontentamento com a sexualização das personagens femininas e as skins. Sua posição enquanto homens na sociedade influencia a forma como veem os acontecimentos dentro de jogo e como estes podem afetar as jogadoras.

Assim, pretendíamos explanar mais um dos espaços onde ocorre a violação de direitos das mulheres, bem como incentivar outras pesquisas, tendo em vista que

os espaços de disputa apenas se expandem com o passar dos anos e ainda possuímos poucas análises, em especial na área do Serviço Social, pois é um ambiente que necessita ser explorado e discutido.

Gostaríamos de reforçar a importância do feminismo e a compreensão por parte de todo o movimento das especificidades das opressões e situações desafiadoras que cada mulher está inserida. Há também como utilizar a internet como ferramenta para fomentarmos uma construção coletiva de resistência contra as formas de violência que afeta a todas, mesmo as que não se afetam diretamente por fingirem serem homens no League of Legends, já nos demonstra que existe um medo iminente de algo. Não é uma pauta individual e sim coletiva.

Por fim, deixamos claro como este trabalho é um pontapé inicial para o mundo vasto que podemos analisar diante das especificidades da comunidade do LoL e dos jogos online em geral a partir de atualizações constantes existentes no modelo dos personagens, nas histórias e *skins*. Assim, reforçamos a importância do fortalecimento das lutas coletivas e do prosseguimento de pesquisas com mulheres as protagonizando.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Breno de Oliveira, *et al.* **Violência de Gênero nos Jogos**. XVIII SBGames – Rio de Janeiro – RJ – Brazil, October 28th – 31th, 2019.

ALVES, Andrea Moraes. **Pensar o gênero: diálogos com o Serviço Social**. In: Serv. Soc. Soc., São Paulo, n. 132, p. 268-286, maio/ago. 2018.

BARROSO, Milena Fernandes. **Notas para o debate das relações de exploração-opressão na sociedade patriarcal-racista-capitalista**. In: Serv. Soc. Soc., São Paulo, n. 133, p. 446-462, set./dez. 2018.

CAMURÇA, Sílvia. **'Nós Mulheres' e nossa experiência comum**. In: Revista Cadernos de Crítica Feminista, SOS Corpo, p.12-25, 2007.

CARNEIRO, Alessandra Acosta, FRAGA, Cristina Kologeski. **A Lei Maria da Penha e a proteção legal à mulher vítima em São Borja no Rio Grande do Sul: Da violência denunciada à violência silenciada**. In: Serv. Soc. Soc., São Paulo, n. 110, p. 369-397, abr./jun. 2012.

DELPHY, Christine. **Patriarcado (teorias do)**. Dicionário Crítico do Feminismo. Editora UNESP, 2009.

DRUMONT, M.P. **Elementos para uma análise do machismo**. Perspectivas, São Paulo, 3: 81-85, 1980.

ENGELS, Friedrich. **A Origem da Família, da Propriedade Privada e do Estado**. 11ª ed. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira S.A., 1987.

GASOTO, Aline Chancaré Garcia, VAZ, Telma Romilda Duarte. **A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais**. II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação. Naviraí – MS, 2018.

NARVAZ, Martha Giudice, KOLLER, Sílvia Helena. **Famílias e Patriarcado: Da Prescrição Normativa à Subversão Criativa**. In: Psicologia & Sociedade; 18 (1): 49-55; jan/abr, 2006.

NASCIMENTO, Sara Diniz. **Precarização Do Trabalho Feminino: A Realidade Das Mulheres No Mundo Do Trabalho**. In: Revista Temporalis, Brasília (DF), ano 14, n. 28, p. 39-56, jul./dez. 2014.

RODRIGUES, Amanda Maria Lima. **“MINA É TUDO ELOJOB”? – Territorialidades e diferenciação de gênero em League of Legends**. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades (PPCULT), Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, 2016.

SAFFIOTI, Heleieth I. B. **Gênero, patriarcado e violência**. 2ª ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo., 2011.

SANTOS, Silvana Mara de Moraes, OLIVEIRA, Leidiane. **Igualdade nas relações de gênero na sociedade do capital: limites, contradições e avanços**. In: Rev. Katál. Florianópolis v. 13 n. 1 p. 11-19 jan./jun. 2010.

SOUSA, Marília de Oliveira de, SIRELLI, Paula Martins. **Nem santa, nem pecadora: novas roupagens, velhas dicotomias na coisificação da mulher**. In: Serv. Soc. Soc., São Paulo, n. 132, p. 326-345, maio/ago. 2018.

SOUZA, Terezinha Martins dos Santos. **Patriarcado e Capitalismo: Uma Relação Simbiótica**. Revista Temporalis, ABEPSS/Grafiline, p.475-494. n. 30, Brasília, 2015.