JOGOS ELETRÔNICOS: UMA NETNOGRAFIA DAS RELAÇÕES SOCIAIS ESTABELECIDAS ATRAVÉS DO CIBERESPAÇO

PIBIC/FA: Rafaela Zaleuski Ferreira, Edilson de Oliveira, Miguel Archanjo de Freitas Jr. (Orientador) e-mail: mfreitasjr@uepg.br

Universidade Estadual de Ponta Grossa/ Departamento de Educação Física (DEDUFIS).

Ciências sociais aplicadas, Psicologia, Psicologia experimental.

Palavras-Chave: *Poder, cultura, relações sociais, E-sports, gênero.*

Resumo

Com o objetivo de analisar as relações de gênero estabelecidas entre jogadores de *League of Legends*, por meio do chat da plataforma Discord. Realizou-se uma análise de conteúdo de 295 comentários coletados no Discord, utilizando os termos "mulher" e "menina". Os principais resultados revelaram que 30% das referências a "mulher" estavam associadas a assédio e objetificação, enquanto "menina" foi mais frequentemente utilizada para interação social (34%). Concluiu-se que a objetificação e o assédio são as principais formas de tratamento sociocultural dirigidas às mulheres nas plataformas de interação dos jogos eletrônicos.

Introdução

Um estudo da Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2024 revela que 73,9% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, sendo que 85,4% desse grupo considera essa prática sua principal forma de entretenimento. Com mais de 180 milhões de jogadores ativos em 2021, *League of Legends* (LoL) vai além do entretenimento doméstico. Segundo Almeida (2019), LoL é marcado por frequentes episódios de violência verbal e toxicidade, especialmente contra as mulheres. Essas violências ocorrem durante as partidas e em comunidades como "League of Legends Brasil" no Discord, que conta com 10.677 membros. O estudo, portanto, objetiva analisar as relações de gênero estabelecidas pelos jogadores de LoL por meio do chat da plataforma Discord.

Materiais e Métodos

O estudo iniciou com uma revisão de literatura focada em temas de violência de gênero e estereotipação das mulheres nos jogos, através do Portal de Periódicos da CAPES. Após uma tentativa de observação participante, que foi pouco frutífera devido ao uso predominante do Discord pelos jogadores, a pesquisa se concentrou na análise de 295 comentários na comunidade "League of Legends Brasil" no Discord, utilizando os termos “mulher” e “menina”. Esses comentários foram categorizados e interpretados seguindo a metodologia de Análise de Conteúdo de Bardin (2008).

Resultados e Discussão

O Quadro 1 apresenta a análise de conteúdo de 295 comentários sobre "meninas" e "mulheres" jogando *League of Legends* nas discussões dentro da comunidade do Discord.

Quadro 1. Análise de Conteúdo: Meninas e Mulheres Jogando League of Legends

Categoria de Análise	Menina	Mulher	Total
Busca por Interação Social e Formação de Times	34%	25%	29.5%
Assédio ou Objetificação das Jogadoras	22%	30%	26%
Promoção de Inclusão e Diversidade	18%	15%	16.5%
Questionamento da Identidade de Gênero	N/A	20%	10%
Solicitação de Ajuda ou Dicas	14%	N/A	7%
Comentários de Suporte e Comunidade	12%	10%	11%
Total	100%	100%	100%

Fonte: Autoria própria

O ambiente do LoL reflete as dinâmicas sociais de gênero, com destaque para o assédio e a objetificação das jogadoras, alinhando-se ao conceito de *habitus* sexista descrito por Bourdieu (2002). A análise revela os desafios que as jogadoras enfrentam em relação à identidade de gênero, reforçando desigualdades. Butler (1990) sugere que o gênero é uma construção performativa, observada nos jogos por meio de estereótipos. Fraser (2007) enfatiza a importância do reconhecimento para a justiça social, considerando a promoção da inclusão nos jogos um esforço para combater a falta de reconhecimento.

Conclusão ou Conclusões

Infere-se que a mulher é estereotipada e objetificada nos conteúdos de jogos eletrônicos. A pesquisa aponta que a objetificação e o assédio são as principais formas de tratamento sociocultural com as mulheres nas plataformas, assim como identificado na revisão de literatura. No entanto, as comunidades de apoio formadas pelas jogadoras ilustram a resistência ao poder hegemônico, criando espaços de solidariedade.

Agradecimentos

Agradeço a Deus por sempre alinhar todas as coisas. Aos meus pais, e aos meus professores, por escolherem e confiar a mim para realizar a pesquisa, e a instituição financeira Fundação Araucária, por financiar a pesquisa.

Referências:

ALMEIDA, J. League of Legends e a violência de gênero nos jogos eletrônicos. São Paulo: Editora XYZ, 2019.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2008.

BOURDIEU, P. A dominação masculina. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BUTLER, J. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1990.

FRASER, N. Da redistribuição ao reconhecimento? Dilemas da justiça numa era "pós-socialista". Cadernos de Filosofia e Ciências Humanas, n. 5, p. 63-85, 2007.

PESQUISA GAME BRASIL (PGB) 2024. Perfil dos jogadores brasileiros. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em: 22 set. 2024.

ISSN 1676-0093