

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**Centro de Letras e Comunicação**  
**Programa e Pós-Graduação em Letras**  
**Mestrado em Letras – Estudos da Linguagem**



**Dissertação de Mestrado**

**O discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos  
voltados ao *League of Legends* no *Facebook***

**Graciele Urrutia Dias Silveira**

**Pelotas, 2018**

**Graciele Urrutia Dias Silveira**

**O Discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos voltados ao jogo *League of Legends* no *Facebook***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas – PPGL/UFPeI – como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem.

Orientadora: Professora Dra. Raquel da Cunha Recuero

Pelotas, 2018

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas  
Catalogação na Publicação

S587d Silveira, Graciele Urrutia Dias

O discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos voltados ao League of Legends no Facebook / Graciele Urrutia Dias Silveira ; Raquel da Cunha Recuero, orientadora. — Pelotas, 2018.

170 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, 2018.

1. Violência simbólica. 2. Gênero. 3. League of Legends. 4. Facebook. 5. CMDA. I. Recuero, Raquel da Cunha, orient. II. Título.

CDD : 469.5

Elaborada por Maria Inez Figueiredo Figas Machado CRB: 10/1612

**Graciele Urrutia Dias Silveira**

**TÍTULO: O discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos voltados ao *League of Legends* no Facebook**

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Letras, Área de concentração Estudos da Linguagem, do programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pelotas

19 de dezembro de 2018

Banca examinadora:

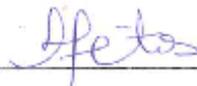


---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Raquel da Cunha Recuero

Orientadora/Presidente da banca

Dr.<sup>a</sup> Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul



---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leticia Richtofen Freitas

Membro da Banca

Dr.<sup>a</sup> Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul



---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Suelly Dadalti Fragoso

Membro da Banca

Dr.<sup>a</sup> Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais, Sônia e Ronaldo, que, apesar de não terem tido as mesmas oportunidades que eu quando jovens, sempre me incentivaram e me apoiaram de todos os modos possíveis a buscar um caminho através da educação e a nunca desistir dos meus sonhos.

À minha orientadora, a professora Raquel Recuero, pela brilhante orientação, que além de todo o conhecimento teórico e sobre escrita que me ajudou a adquirir, me ensinou a ser uma pesquisadora e a acreditar no meu trabalho. Muito Obrigada, foi uma honra ter sido tua orientanda!

Aos diversos professores do Centro de Letras e Comunicação que tanto na Graduação em Letras Português/Inglês quanto no Curso de Mestrado fizeram um excelente trabalho e contribuíram para a minha formação acadêmica e profissional.

Às professoras Letícia Freitas e Suely Fragoso pelas valorosas contribuições que deram na qualificação da minha dissertação.

Aos meus alunos da Escola Estadual de Ensino Médio Areal pelos preciosos ensinamentos sobre o jogo *League of Legends*.

À direção da Escola Areal, em especial à Márcia Peglow, por ter sempre organizado meus horários de modo que eu pudesse cursar as disciplinas do Mestrado sem problemas.

Ao meu amigo e companheiro, Ezequiel Silveira, por sempre ter me incentivado e me apoiado em todos os meus projetos.

*“Que nada nos limite. Que nada nos defina. Que nada nos sujeite. Que a liberdade seja a nossa própria substância.”*

(Simone de Beauvoir)

## Resumo

SILVEIRA, Graciele Urrutia Dias. **O discurso de violência simbólica de gênero em uma página e em grupos voltados ao jogo *League of Legends* no *Facebook***. 2018. 169p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas.

A presente dissertação de mestrado tem como objetivo o estudo da violência simbólica de gênero presente nos discursos que fazem parte do contexto do jogo *League of Legends* e dos sites de redes sociais. O intuito é compreender de que maneiras a violência se manifesta nas interações acerca da participação feminina nos jogos eletrônicos de combate, assim como investigar como as mulheres reagem diante do comportamento tóxico de outros jogadores com relação a elas a partir do estudo de seis publicações presentes em uma fanpage e dois grupos no *Facebook*. Para esse fim, tais postagens serão analisadas à luz da metodologia proposta por Herring (2001; 2004), a Análise do Discurso Mediado por Computador (CMDA), sendo considerados quatro níveis de cada uma delas: estrutura, sentido, interação e comportamento social. No que se refere aos aspectos teóricos, serão base para a análise o entendimento de Foucault (1996; 2008) e de Bordieu (1989; 1991) sobre discurso e intersecção desse com as relações assimétricas de poder, os estudos de autores como Zizek (2014) sobre o conceito de violência, de Recuero (2009), sobre redes sociais e capital social e o de Fragoso (2008), entre outros.

**Palavras-Chave:** violência simbólica; gênero; *League of Legends*; *Facebook*; CMDA

## Abstract

SILVEIRA, Graciele Urrutia Dias. **The discourse of symbolic gender violence on a page and in groups on Facebook about the League of Legends**. 2018. 169p. Dissertation (Master's Degree in Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas.

This Master's dissertation aims to study the symbolic violence which is targeted to the feminine gender through discourses that are part of the game League of Legends context and of social network websites. The objective is to comprehend how violence is revealed by interactions concerning women's participation in electronic combat games and to investigate how women react in front of other gamers toxic behavior via the study of six posts which were found on a fanpage and on two Facebook groups. With that purpose, such posts will be analyzed in the light of the Computer Mediated Discourse Analysis, methodology proposed by Herring (2001; 2004), and four levels will be considered on each one: structure, meaning, interaction and social behavior. Regarding the theoretical aspects, the understanding about discourse and its intersection with asymmetric power relationships developed by Foucault (1996; 2008) and Bourdieu (1989; 1991), the work of Žižek about violence, the text of Recuero (2009) considering social networks and social capital and of Fragozo (2008) related to games, between others, will be the basis for the analysis.

**Keywords:** symbolic violence; gender; League of Legends; Facebook; CMDA.

## Lista de Figuras

Figura 1 – Recurso do aplicativo WhatsApp que permite copiar mensagens e respondê-las.....	35
Figura 2- Exemplos de transmissão caractere por caractere.....	35
Figura 3 – Teorema de Euler sobre a cidade de Konisberg.....	40
Figura 4 – Pirâmide da sociedade patriarcal.....	52
Figura 5 – Menina jogando videogame.....	57
Figura 6 – Jogos voltados a meninas.....	58
Figura 7 – Representação gráfica de personagens femininas no jogo League of Legends.....	59
Figura 8 – O que são jogos, casos limítrofes e não-jogos para Jull (2005;2010).....	68
Figura 9 – Relação percentual entre as áreas dos programas e pós-graduação com teses e dissertações sobre games defendidas entre 2000 e 2014.”.....	77
Figura 10 – Postagem na fanpage Liga do Lag que discute sobre construções a respeito da habilidade feminina em relação a jogos eletrônicos.....	82
Figura 11 – Reação a publicação sobre as habilidades feminina.....	83
Figura 12 – Reação à hashtag MyGameMyName.....	84
Figura 13 – Página inicial do site de rede social “Thefacebook”, versão inicial do atual Facebook.....	91
Figura 14 – Página inicial do Facebook em 2018.....	92
Figura 15 – Grupo fechado “League of Legends – Brasil, destinada a discutir questões ligadas ao jogo League of Legends .....	93
Figura 16 – Em destaque, ferramenta “comentar”, que permite interagir com publicações.....	94
Figura 17 – “Escrever resposta” – ferramenta que permite responder o que foi dito por outra pessoa.....	94
Figura 18 – Botão “curtir” e reações a comentários no Facebook.....	95
Figura 19 – Lista com alguns campeões de League of Legends .....	97
Figura 20 – Mapa de Summoner’s rift e suas três rotas: a superior, o meio e a inferior.....	98
Figura 21 – Imagem de capa do grupo League of Legends – Brasil.....	103
Figura 22 – Imagem de capa do grupo League of Legends Brasil.....	105
Figura 23 – Imagem principal da fanpage Liga do Lag.....	106

Figura 24 – Primeira publicação a ser analisada.....	110
Figura 25 – Comentários da publicação 1.....	113
Figura 26 - Comentários da publicação 1.....	113
Figura 27 - Comentários da publicação 1.....	114
Figura 28 - Comentários da publicação 1.....	114
Figura 29 – Resposta ao comentário da figura 25.....	115
Figura 30 - Resposta ao comentário da figura 25.....	115
Figura 31 - Resposta ao comentário da figura 25.....	115
Figura 32 – Resposta da página Liga do Lag ao comentário da figura 25.....	116
Figura 33 - Resposta da página Liga do Lag ao comentário da figura 25.....	116
Figura 34 – Imagem da publicação 2.....	118
Figura 35 – Comentário publicado por perfil do gênero masculino que se mostra contra a discriminação de gênero nos jogos.....	120
Figura 36 – Comentário publicado por perfil do gênero masculino que busca descaracterizar a importância da discussão proposta na postagem 2.....	120
Figura 37 – Comentário publicado por perfil feminino que busca descaracterizar a importância da discussão proposta na postagem 2.....	120
Figura 38 – Comentários acerca da inadequação à norma padrão da língua portuguesa na postagem.....	120
Figura 39 – Comentário de perfil que se identifica como do gênero masculino sobre a performance de jogadoras do League of Legends.....	121
Figura 40 – Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras do League of Legends.....	121
Figura 41- Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras do League of Legends.....	122
Figura 42 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras do League of Legends.....	122
Figura 43 – Comentário de perfil que se identifica como do gênero masculino sobre a existência da violência simbólica de gênero como algo cultural.....	122
Figura 44 Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre mulheres ocupando posições historicamente construídas como masculinas.....	123
Figura 45 Comentário de perfil que se identifica com o gênero masculino sobre a violência simbólica de gênero no League of Legends.....	123

Figura 46 - Estratégias de um perfil que se identifica com o gênero feminino diante de atitudes que demonstram violência simbólica de gênero.....	123
Figura 47 - Terceira postagem escolhida.....	126
Figura 48 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por .....	128
Figura 49 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por jogador.....	128
Figura 50 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por jogador.....	128
Figura 51 - Comentário ressaltando a gravidade da violência sofrida pela menina.	129
Figura 52 - Comentário sugerindo denúncia no site de rede social Facebook.....	129
Figura 53 - Comentário sugerindo denúncia por meio de boletim de ocorrência à polícia.....	130
Figura 54 - Comentário que responsabiliza a vítima da violência simbólica pelo ocorrido.....	130
Figura 55 - Comentário em que se busca diminuir a importância da denúncia na publicação 4.....	130
Figura 56 - Interação por meio de comentários em que um indivíduo diminui a importância da violência sofrida pela menina .....	131
Figura 57 - Imagem da publicação 4.....	133
Figura 58 - Depoimento de participante do grupo League of Legends- Brasil.....	134
Figura 59 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook.....	135
Figura 60 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook.....	135
Figura 61 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook.....	135
Figura 62 - Comentário de jogadora acerca das diferenças entre os xingamentos direcionados ao gênero feminino e o masculino.....	136
Figura 63 - Afirmação de que a intenção de muitos jogadores tóxicos não é agredir, mas, sim, provocar conflitos.....	136
Figura 64 - Reação feminina de defesa.....	137
Figura 65 - Reação feminina de defesa.....	137
Figura 66- Imagem da publicação 5.....	139

Figura 67 - Depoimento de perfil feminino sobre a violência simbólica nas partidas de League of Legends.....	141
Figura 68 - Depoimento de perfil feminino sobre a violência simbólica nas partidas de League of Legends.....	141
Figura 69 - Discurso que estigmatiza o papel do gênero feminino nos jogos eletrônicos de combate.....	142
Figura 70 - Afirmação que busca diminuir a importância da discussão sobre violência simbólica de gênero.....	142
Figura 71 - Afirmação que busca diminuir a importância da discussão sobre violência simbólica de gênero.....	142
Figura 72 - Jogador defendendo a participação feminina no LOL em qualquer posição, inclusive de destaque.....	142
Figura 73 - Jogador defendendo a participação feminina por afirmar que elas têm as mesmas possibilidades de ser.....	143
Figura 74 - Jogador demonstra reprovação com relação a atitudes de violência de gênero, acusando os agressores de demonstrarem atitudes imaturas.....	143
Figura 75 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero.....	144
Figura 76 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero.....	144
Figura 77 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero.....	144
Figura 78 - Imagem da publicação 6.....	146
Figura 79 - Representação da denúncia sobre a violência simbólica de gênero nos games como "mimimi".....	149
Figura 80 - Representação da denúncia sobre a violência simbólica de gênero nos games como "mimimi".....	150
Figura 81 - Discussão entre dois jogadores sobre as ofensas dirigidas às mulheres serem "mimimi".....	150
Figura 82 - Mulheres culpabilizadas por xingamentos ligados ao seu gênero.....	151
Figura 83 - Jogadoras incentivadas a não darem importância aos xingamentos, pois eles seriam uma forma de desestabilizá-las nas partidas.....	151
Figura 84 - Participante do gênero masculino mostra sua indignação com a violência de gênero.....	152

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Diferenças associadas à força dos laços.....	46
Tabela 2 – Elementos da definição de jogo por Jull (2010) e sua relação com as categorias que devem estar presentes em uma definição de jogos segundo o autor.....	67
Tabela 3 – Publicações que serão analisadas, com suas respectivas curtidas, reações, compartilhamentos e comentários.....	88
Tabela 4 – Os quatro níveis da CMDA.....	100
Tabela 5 – Novo nível linguístico associado à CMDA.....	101
Tabela 6 – Publicações escolhidas e texto presente nelas.....	107

## Sumário

1.Introdução.....	18
<b>2.Discurso, Mídias sociais e Violência de gênero.....</b>	<b>21</b>
2.1 Discurso.....	21
2.1.1 Foucault e o Discurso.....	22
2.1.1.1 Procedimentos de exclusão do discurso.....	24
2.1.2 O discurso sob a ótica de Pierre Bordieu.....	27
2.2 Discurso Mediado por Computador.....	32
2.2.1 Classificação do Discurso Mediado por Computador.....	34
2.2.2 Fatores Tecnológicos.....	34
2.2.1.2 Fatores Situacionais.....	37
2.3 Redes Sociais.....	39
2.3.1 Sites de Redes Sociais.....	41
2.3.2 Laços Sociais.....	45
2.3.3 Capital Social.....	47
2.4 Violência e Discurso.....	51
2.5 Violência, gênero e games.....	54
2.6. Conclusão do capítulo.....	60
<b>3.Intersecção entre jogos, mídia social e violência de gênero.....</b>	<b>61</b>
3.1 O que são jogos.....	61
3.1.1 O conceito de jogos de acordo com Huizinga.....	61
3.1.2 O que é jogo segundo Roger Caillois.....	63
3.1.3 A definição de jogos segundo Jull (2005; 2010).....	65
3.1.4 A perspectiva de Aarseth (2015).....	69
3.1.5 Jogos online como “terceiros lugares”.....	71
3.2 Classificação dos jogos multiplayer online.....	73
3.3 Game studies.....	74
3.3.1 O percurso dos <i>game studies</i> .....	76
3.3.2 Os <i>game studies</i> e a questão da violência de gênero nos jogos.....	78
3.4 Repercussão dos jogos nas mídias sociais.....	81
3.5 Conclusão do capítulo.....	84
<b>4 Metodologia de pesquisa.....</b>	<b>86</b>
4.1 Objetivos.....	86

4.2 Procedimentos de coleta.....	86
4.2.1 Publicações escolhidas.....	88
4.3 Facebook.....	91
4.3.1 Ferramentas do Facebook.....	92
4.4 O jogo League of Legends.....	95
4.4.1 Conhecendo o League of Legends.....	96
4.5 Análise de Discurso Mediado por Computador.....	98
4.6 Conclusão do capítulo.....	101
<b>5. A violência de gênero em publicações de uma fanpage e grupos no Facebook sobre o jogo League of Legends.....</b>	<b>103</b>
5.1 O grupo League of Legends – Brasil.....	103
5.2 O grupo League of Legends Brasil.....	104
5.3 A fanpage Liga do Lag.....	105
5.4 Postagens escolhidas.....	106
5.5 Análise.....	109
5.5.1 Publicação 1.....	110
5.5.2 Publicação 2.....	117
5.5.3 Publicação 3.....	125
5.5.4 Publicação 4.....	132
5.5.5 Publicação 5.....	138
5.5.6 Publicação 6.....	146
5.6 Considerações gerais.....	153
5.6.1 Maneiras pelas quais a violência simbólica de gênero se manifesta.....	153
5.6.2 Rupturas com relação à violência simbólica de gênero.....	159
5.6.3 Atitudes do gênero feminino frente à violência.....	159
5.7 Conclusão do capítulo.....	161
REFERÊNCIAS.....	164

## Prólogo

Em 1997, com 6 anos, ganhei meu primeiro videogame, um *Super Nintendo*, e nele descobri uma paixão: os jogos eletrônicos. Desde então, passava boa parte dos meus dias envolvida em competições com outras crianças da minha idade na época nos mais diversos tipos de *games*, entre eles, *Super Mario World* e *Donkey Kong*, que envolviam superar obstáculos a fim de vencer fases e também *TopGear*, baseado em corridas de carros. Além desses, costumava jogar com amigos e amigas o *Mortal Kombat* e *Street Fighter*, que tinham como objetivo vencer adversários por meio de estratégias e lutas. Depois de um tempo, os estudos e outros passatempos como brincadeiras ao ar livre, filmes e livros fizeram com que o tempo gasto com o *Super Nintendo* diminuísse. Nesse intervalo, os jogos eletrônicos evoluíram muito e surgiram outros *consoles* como versões do *PlayStation*, o recente XBOX e também os de computador, como os MOBA (multiplayer online battle arena), que permitem que jogadores se envolvam em competições com pessoas do mundo inteiro e interajam com elas por meio de bate-papo escrito e através de recursos como microfone, por exemplo.

Embora não tenha me envolvido com muita frequência com tais *games* nos últimos anos, eles voltaram a cativar minha atenção, mas por outros motivos. Durante minha prática como professora de língua inglesa, percebi que um número considerável dos meus alunos do Ensino Médio relatava ter conhecimento prévio sobre muitas estruturas e itens de vocabulário do idioma, em parte, pela participação deles em jogos online, sendo os mais populares o *League of Legends* e o *Dota*, desenvolvidos em inglês. Devido a isso, junto com minha orientadora do curso de Mestrado em Letras, decidi me dedicar a entender melhor a relação entre jogos eletrônicos e aprendizado. Para este fim, meu primeiro passo foi a participação em grupos e páginas sobre diversos jogos no site de rede social Facebook a fim de investigar se havia relatos dos participantes com relação a como esses *games* influenciavam sua aprendizagem não somente no que se refere a idiomas, mas também a outras habilidades.

No entanto, os rumos da minha pesquisa mudaram quando percebi, especialmente em uma *fanpage* e dois grupos sobre o *League of Legends* um número frequente de publicações e comentários em que a participação feminina nos jogos de

combate era representada como não sendo bem-vinda e o gênero feminino como inapto a eles. Esse fato chamou minha atenção e, devido a isso, com o auxílio de minha orientadora e de um vasto suporte teórico decidi entender melhor por que as mulheres recebem um tratamento excludente no cenário dos jogos de combate, tipo pelo qual eu tinha grande interesse quando jogadora assídua de *videogames*. Sendo assim, na próxima seção, “Introdução”, serão apresentados de forma breve itens como a história dos jogos eletrônicos, a relação deles com sites de redes sociais, assim como os objetivos e a estrutura desse trabalho.

## 1 Introdução

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram aproximadamente na década de 1960 com um jogo de tênis de mesa criado pelo físico William Higinbotham e, desde então, vêm ganhando popularidade não somente entre as crianças e adolescentes, mas também com os adultos (BARBOZA; SILVA, 2014). Tal expansão repercute em questões econômicas, por exemplo, como no caso do Brasil, em que, segundo reportagem do website E-commerce Brasil, publicada em 15 de agosto de 2016, o país, até o momento, ocupava a 11ª posição no ranking mundial de mercado de games e já empregava mais de 4 mil pessoas. O faturamento da indústria dos *games*, a nível mundial, de acordo com Almeida et. al. (2014), ultrapassou aproximadamente quatro vezes os lucros obtidos pelas grandes empresas cinematográficas de Hollywood, que faturou 8,4 bilhões.

Tais jogos, além de movimentar a economia gerando empregos na produção de *games* e lucros com vendas, vêm se expandindo no sentido de ultrapassar as fronteiras daqueles casuais e de meros fins de entretenimento ganhando inclusive um lugar próprio no mundo dos esportes. Segundo Almeida et al (ibid), os *e-sports* atingiram um patamar de disputa a ponto de se tornarem competições de alto nível, com remuneração dos atletas e incentivos do governo. No Brasil, pode ser citado o caso do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), que é transmitido por canais televisivos e patrocinado por grandes empresas como o Clube de Regatas do Flamengo, responsável pelo time de futebol homônimo.

Essa popularização também repercute para além das partidas e os jogos eletrônicos tornam-se tema das interações entre os jogadores não só nas conversas face a face, mas também nos, igualmente, populares sites de redes sociais. Ferramentas como o *Facebook*, por exemplo, permitem que os *gamers* e interessados no assunto criem laços sociais por meio da associação a grupos e páginas voltados aos seus temas de interesse e se apropriem de ferramentas (BOYD; ELLISON, 2007) como postagens e comentários a fim de debaterem assuntos como estratégias, preferências com relação a avatares, informações relacionadas a aspectos que não dominam, procura de companheiros para seus times, etc. Exemplos disso ocorrem de modo frequente na *fanpage* e nos grupos fechados sobre o jogo *League of Legends* analisados neste trabalho, em que foi possível observar que os jogadores,

frequentemente, postam suas dúvidas e propostas de criação de times, assim como outras questões por meio de comentários. Em tais postagens e comentários, podem ser observadas também interações em que é debatida a performance dos jogadores, inclusive a partir de uma perspectiva de gênero, em que o feminino é, comumente, apontado como inapto no que se refere aos jogos de combate.

Tais comentários e postagens que buscam inferiorizar as mulheres por meio de discursos estigmatizadores e de xingamentos acabam gerando as mais diversas reações entre as jogadoras. Algumas decidem se esconder por trás de apelidos masculinos a fim de não serem hostilizadas, outras propagam debates e campanhas a favor da participação feminina nos jogos e do uso de *nicknames* femininos as que desejarem e ainda, há aquelas, que não reconhecem o discurso de violência simbólica de gênero como tal (BORDIEU, 1991) e afirmam que os protestos das jogadoras não é nada mais que um “feminismo exagerado” ou “mimimi”.

No intuito de investigar a violência simbólica direcionada ao gênero feminino, será discutida no presente trabalho a relação entre essa problemática e a participação em jogos online, sobretudo no *League of Legends*, e em mídias sociais, com foco especial no *Facebook*. Com isso, pretende-se identificar como ela se manifesta por meio das trocas interacionais estabelecidas nos comentários de seis publicações selecionadas nos grupos e na página escolhida e entender de modo mais profundo como as jogadoras reagem às agressões.

Nesse sentido, o **primeiro capítulo de base teórica**, “Discurso, mídias sociais e violência”, abordará o que é discurso a partir dos conceitos de autores como Foucault (1989) e Bordieu (1991), assim como a relação desses conceitos com questões relacionadas a relações assimétricas de poder. A segunda parte desse mesmo capítulo, intitulada “Discurso Mediado por Computador” prosseguirá tratando do assunto, porém com foco em características particulares do discurso propagado através de computadores e de *smartphones* e das relações que se estabelecem por meio das interações desenvolvidas através deles. A próxima seção, “Redes sociais”, traz definições acerca do que são redes sociais e sites de redes sociais, assim como, aborda questões pertinentes ao tema como laços sociais e capital social e, na última parte do capítulo, intitulada “Violência, gênero e games” serão apresentados aspectos

teóricos ligados à relação entre a violência simbólica de gênero e as interações entre jogadores de jogos eletrônicos de combate.

O **segundo capítulo**, “A intersecção entre jogos, mídias sociais e violência de gênero”, inicialmente, apresenta desde definições clássicas do que são jogos como as de Huizinga (2017) e de Caillois (1990) até outras mais utilizadas atualmente como a de Jull (2005; 2010), Aarseth (2015) e Fragoso (2008). A seguir, trata-se do que são os *game studies*, o percurso dessa área de pesquisa e estudos dela sobre a questão da violência simbólica de gênero. Após tais discussões, o capítulo é encerrado com uma discussão acerca da repercussão dos jogos em interações que ocorrem por meio de sites de redes sociais, como o Facebook.

No **terceiro capítulo** há uma apresentação dos objetos de pesquisa desse trabalho – o *Facebook* e o jogo *League of Legends* – e de suas ferramentas, assim como explicações acerca da Análise de Discurso Mediado por Computador, metodologia de pesquisa desenvolvida por Herring (2004; 2013) para a investigação das interações entre as pessoas através de computadores e de outros dispositivos eletrônicos. Além da apresentação do Facebook, do *game League of Legends* e da metodologia de pesquisa, há também uma breve discussão acerca dos objetivos dessa pesquisa e das postagens que serão analisadas posteriormente.

Por fim, o **último capítulo**, “A violência simbólica de gênero em publicações de páginas e grupos no *Facebook* sobre o jogo *League of Legends*”, descreve a página e os dois grupos em que as postagens foram selecionadas, assim como traz dados importantes acerca delas como número de reações, comentários e compartilhamentos. A seguir, é feita uma análise de cada um dos *posts* com base na Análise de Discurso Mediado por Computador de Herring (2004; 2013) assim como considerações gerais acerca dessa investigação.

## **2 Discurso, mídias sociais e violência de gênero**

No presente referencial serão apresentados estudos que orientarão a pesquisa a ser desenvolvida neste trabalho. Até a discussão dos dados sobre a violência que envolve os jogos eletrônicos e as mídias sociais, é de suma importância contextualizar os aspectos teóricos que servirão como base de investigação com relação ao objeto de pesquisa. Neste sentido, serão conceituados e discutidos conceitos como discurso, discurso mediado por computador, redes sociais e violência simbólica.

Inicialmente, há noções do que é discurso para autores como Foucault (1996) e Bordieu (1989) e da ligação das ideias deles sobre o tema com relação a questões de poder. A segunda parte, denominada Discurso Mediado por Computador, trata das características inerentes a ele e transformações nas relações sociais ocasionadas pela comunicação que ocorre através do computador e de outros aparelhos eletrônicos, como os *smartphones*, por exemplo. A terceira parte, “Redes Sociais” apresenta conceitos de redes sociais e de sites que se apropriam delas, os sites de redes sociais. Além disso, serão tratados alguns aspectos importantes que emergem na discussão sobre tais sites, como laços sociais e capital social. Por fim, no fechamento do capítulo, haverá uma discussão acerca do que é violência simbólica e de como essa se manifesta nos sites de redes sociais e nas discussões sobre jogos eletrônicos quando o tópico em questão é o gênero feminino.

### **2.1 Discurso**

Na seção 2.1.1 haverá discussão acerca do que é discurso, enunciado e formação discursiva para Foucault (2008). Será também abordada a relação da análise do discurso foucaultiana com as relações de poder historicamente construídas, o entendimento do autor sobre como determinadas representações acabam por ser naturalizadas por meio do discurso e os procedimentos de exclusão, apresentados pelo estudioso como elementos que delimitam o que pode ser dito assim como quem pode dizer o quê em determinados contextos. Após, será apresentada a perspectiva de Bordieu acerca da relação existente entre o uso da linguagem e as relações hierárquicas de poder, assim como, termos relacionados ao assunto que são tratados pelo filósofo, como poder simbólico e naturalização do discurso, por exemplo.

### 2.1.1 Foucault e o Discurso

Em "Arqueologia do Saber (2008), Michel Foucault explica conceitos importantes para o estudo do discurso, como a própria definição do termo para ele. Segundo o autor, o discurso consiste em um "conjunto de enunciados que se apoia em um mesmo sistema de formação" (p.122). A fim de compreender a explicação de Foucault, é necessário, antes, entender duas palavras-chave mencionadas por ele na definição - enunciado e formação discursiva. Com relação a enunciado, o estudioso diz que

O enunciado não é, pois, uma estrutura (isto é, um conjunto de relações entre elementos variáveis, autorizando assim um número talvez infinito de modelos concretos); é uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles "fazem sentido" ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita).

A partir da afirmação do autor é possível compreender que o enunciado é considerado por ele como um acontecimento singular materializado pelo uso da escrita ou da palavra articulada no sentido de que o momento histórico em que ele ocorreu não voltará a existir novamente. Ainda sobre o conceito em questão, Machado (1982) explica que uma frase proferida (enunciação) e enunciado não podem ser entendidos como conceitos sinônimos porque a frase, entendida como um encadeamento de palavras, pode voltar a ser repetida. Por outro lado, as relações entre enunciado e referencial (o objeto enunciado) é única, varia conforme a realidade espaço-temporal, isto é, não é possível dizer qualquer coisa em qualquer época e ter a fala legitimada (GIACOMONI; VARGAS, 2010). Por exemplo, se alguns anos no passado alguém afirmasse algo como "As mulheres não podem votar no Brasil", esse enunciado seria considerado verdadeiro. No entanto, atualmente, essa mesma declaração seria considerada inverídica porque a legislação vigente permite o sufrágio feminino. O outro conceito-chave na definição de discurso é o de formação discursiva, que é explicada como

um feixe complexo de relações que funcionam como regra: ele prescreve o que deve ser correlacionado em uma prática discursiva, para que esta se refira a tal ou tal objeto, para que empregue tal ou tal enunciação, para que utilize tal ou tal conceito, para que organize tal ou tal estratégia. Definir em sua individualidade singular um sistema de formação é, assim, caracterizar

um discurso ou um grupo de enunciados pela regularidade de uma prática (82-83).

Tal noção deve ser entendida, portanto, como um princípio que regula os enunciados no sentido do que pode e deve ser dito dentro de determinado campo do saber e da posição que se ocupa nele (FISCHER, 2001). Sendo assim, pode-se falar em uma formação discursiva jurídica, por exemplo, que trata de temas de interesse da área, utiliza conceitos próprios dela e dá a palavra a indivíduos graduados na área do Direito. Desse modo, os termos "enunciado" e "formação discursiva" permitem compreender o discurso como uma prática que constrói seu sentido nas relações e nos enunciados em pleno funcionamento, ele não acontece sem um contexto histórico, poder político ou econômico, entre outros. No caso de um diagnóstico de uma doença mental, por exemplo, ele será tido como válido se for proferido por alguém da área da saúde como um psiquiatra, por exemplo. Por outro lado, se um advogado fizer esse mesmo diagnóstico, seu discurso não será tido como legítimo, pois o que diz não está apoiado em um suporte institucional, sua formação acadêmica não lhe dá méritos para isso.

Outro aspecto fundamental que pode ser apreendido a partir de uma análise baseada nas ideias defendidas pelo filósofo, sobretudo em sua obra *A ordem do discurso* (1996), é a do discurso como um instrumento de extrema importância no que diz respeito às relações de poder presentes na sociedade, algo que as pessoas buscam incessantemente a fim dele ter posse. Stolz (2008) explica tal ideia de Foucault por dizer que há uma luta em torno da posse do discurso no sentido de que quem se apodera dele, conseqüentemente, obtém poder e pode, por sua vez, instaurar relações assimétricas entre quem o profere e o ouve. Em outras palavras, se alguém possui um cargo de liderança em uma empresa, por exemplo, ele, pode, legitimado pela sua posição hierárquica, estabelecer regras e as impor à sua equipe, reafirmando o seu poder de dominação.

Nesse contexto, o indivíduo é considerado não como alguém que antecede o discurso, mas como sujeito construído por esse discurso permeado por relações de poder. Essas relações exercidas através do discurso, por sua vez, tendem a normalizar algumas condutas e construções sobre quem esse sujeito é. Uma análise baseada nos princípios defendidos por Foucault, desse modo, envolve o questionamento de como determinados conjuntos de enunciados se estabelecem de modo a possibilitarem o exercício do poder juntamente com a construção de

subjetividades (ALVES & PIZZI, 2014). A partir das ideias do autor, portanto, é possível questionar como discursos que inferiorizam o gênero feminino, como o de que uma menina não é capaz de ser bem-sucedida em jogos eletrônicos, se instauram e passam a ser considerados uma verdade.

### 2.1.1.1 Procedimentos de exclusão do discurso

A fim de tornar evidente que o discurso não é livre, mas que sua realização é limitada por relações de poder, Foucault (1996) afirma que a produção do discurso é simultaneamente “controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade” (p.8-9). Tais procedimentos mencionados pelo autor são apresentados em “A ordem do discurso (1996)” como meios de controlar a produção, a circulação e a aplicação do discurso. Eles são divididos em *procedimentos externos* e *internos*. Entre os externos está a interdição, a separação ou rejeição e a vontade de verdade. A **interdição** está relacionada ao fato de haver um limite ao que pode ser dito em certas circunstâncias e divide-se em três tipos: o tabu do objeto, ritual da circunstância e direito privilegiado de quem fala. O primeiro tipo de interdição, o tabu do objeto, está ligado à necessidade de em contextos específicos evitar assuntos como sexo, aborto, etc., porque esses seriam considerados transgressivos ou imorais por parte dos sujeitos envolvidos na interação. O ritual da circunstância, segundo tipo de interdição, significa que certos tipos de discursos somente podem ser tidos como aceitos em ocasiões específicas e, por fim, o direito privilegiado, o terceiro modo, permite entender que há tipos de discursos que só são legitimados se ditos por determinados sujeitos. Exemplo disso é o caso do discurso médico que somente será considerado aceito se proferido por alguém com formação acadêmica na área.

A **separação** ou rejeição, segundo procedimento de exclusão externo, é explicado através da oposição entre razão e loucura. O discurso do louco é definido como aquele que não pode circular como o das demais pessoas, o que ele diz não é acolhido devido às condições clínicas mentais dele. Desse modo, segundo Foucault, o que o louco diz não é tido como digno de importância ou são atribuídos às palavras dele estranhos poderes, verdades escondidas e previsões acerca do futuro. Sobre a

oposição entre razão e loucura, Nascimento (2013) explica que classificar alguém dessa maneira na Idade Média, assim como ocorre contemporaneamente, desacreditava o que era dito e escrito por uma pessoa. Portanto, chamar alguém de louco ou referir-se a um indivíduo com qualquer outra espécie de estereótipo é uma maneira de fazer com que determinado discurso proferido por essa pessoa não seja ouvido ou aceito. Ainda outro aspecto importante mencionado por Nascimento (ibid) é o de que quem expõe algo que vai de encontro ao pensamento vigente passa a ser alvo de rótulos estratégicos para promover distanciamentos e interdições. Exemplo é o fato de feministas que se dedicam a reivindicar os direitos das mulheres serem rotuladas como loucas ou extremistas. O fato de tal estereótipo ser levado em conta, nesse caso, desacredita o discurso de lutas por igualdade de gênero defendido pelo movimento feminino e, conseqüentemente, serve aos interesses de um grupo dominante que é beneficiado com a supremacia masculina seja no mercado de trabalho ou , até mesmo, no universo dos *games* em que os homens detêm uma posição privilegiada.

Em continuidade, o terceiro processo de exclusão externo, a **vontade de verdade**, é entendido como apoiado em instituições ligadas ao saber e como algo que exerce um poder de coerção sobre outros discursos. Hook (2001), ao tratar sobre tal procedimento, afirma que ele pode ser entendido como a maneira em que o conhecimento é distribuído, valorizado e colocado em funcionamento e que é um componente vital para o sucesso do discurso e que os discursos mais bem-sucedidos são aqueles que tentam se aproximar do natural e do científico, isto é, do que é aceito como verdade e algo razoável. Desse modo, o poder coercitivo da vontade de verdade reside no fato de que o que for dito além dos limites do que é tido como verdadeiro e científico pode ser considerado como inverossímil ou indigno de ser levado em conta. Desse modo, afirmar que meninas têm mais habilidades que os meninos para lidar com aparelhos de última tecnologia e jogos digitais pode soar falso visto que há um senso comum que diz o contrário.

Após os procedimentos externos de delimitação do discurso, Michel Foucault traz atenção aos internos, que partem do próprio discurso e que têm por objetivo classificar, ordenar e distribuir o mesmo. O primeiro de tais procedimentos internos é o **comentário** cuja ideia fundamental é a de que os discursos que “se dizem” ao longo das situações comunicativas do cotidiano estão baseados em discursos “ditos”,

portanto os primeiros, de certa forma, estariam retomando o que já foi dito anteriormente. O conceito de comentário permite, então, discutir a questão do discurso tido como inédito no sentido de que, embora alguma frase nunca tenha sido proferida de uma determinada maneira, ela não pode ser considerada como totalmente nova porque certamente tem base em outros discursos, em conhecimentos previamente adquiridos (HOOK, 2001).

O segundo procedimento interno é o **autor** sendo este entendido não como o indivíduo que produz um texto seja de forma escrita ou oral, mas como um “princípio de agrupamento do discurso” (p. 25) ligado às escolhas feitas entre o que dizer ou não dentro do ‘repertório’ discursivo de quem deu vida ao texto. O autor, portanto, é alguém que adota um princípio de ordenamento do discurso e que pode dar continuidade ao pensamento vigente, assim como, em alguns momentos, tem o poder de romper com ele, gerando novos saberes (NASCIMENTO, 2013). Desse modo, a diferença entre autor e comentário é que o comentário tem o poder de limitar o acaso na produção discursiva por meio de uma identidade atrelada à repetição e ao mesmo, enquanto o autor também limitaria tal acaso, mas através de uma identidade ligada à individualidade e ao eu.

O último procedimento interno de delimitação é denominado **disciplina** e esta relaciona-se a um campo de conhecimento e ao que pode ser produzido dentro do escopo dele. Há, portanto, um conjunto de proposições consideradas como verdadeiras que definem o que pode ser dito ou não dentro da esfera discursiva de uma determinada área e que podem ser consideradas como as regras de uma “polícia discursiva” que têm de ser reativadas ao proferir um enunciado (GROHMANN, 2010). Desse modo, não é possível fazer qualquer tipo de afirmação e ter isso legitimado na biologia, por exemplo. É preciso antes seguir o jogo de regras pertinentes ao campo de conhecimento e ter como base teorias já construídas nele para que as proposições feitas sejam consideradas verdade.

Ainda no intuito de explicar que o discurso não é neutro e livre, mas permeado por relações de poder, Foucault acrescenta na obra *A ordem do discurso* (1996) um terceiro e último grupo de procedimentos que têm a função de pôr limites ao discurso e a quem pode ter acesso a ele e determinar as condições em que este pode funcionar. O primeiro processo mencionado é o **ritual**, que delimita que qualificações devem ter os indivíduos com o poder da palavra, assim como os gestos,

comportamentos e outros conjuntos de signos utilizados por essas pessoas durante suas práticas comunicativas em determinados contextos. O segundo é denominado sociedades de discurso cuja função, de acordo com o autor, é fazer com que certos discursos circulem em um espaço restrito e sob determinadas regras. Um exemplo de sociedades de discurso encontrado no texto é o de grupos de rapsodos, poetas que conservavam seus trabalhos com caráter de ritual em um grupo fechado de relações a fim de defender e proteger tais obras.

Um terceiro processo seria o da doutrina que, para Michel Foucault, tem características diferenciadas daquelas apresentadas pelas sociedades de discurso porque o conjunto de discursos da doutrina não é protegido dentro de um grupo, mas é amplamente difundido e a única requisição para pertencer a tal grupo é reconhecer as mesmas verdades que os demais e aceitá-las. Por último, o quarto procedimento que impõe regras aos sujeitos é a apropriação social dos discursos e a educação é apresentada como exemplo disso porque ela tem o poder de manter ou mudar a maneira como os discursos são apropriados pelos indivíduos e tal poder, por sua vez, é marcado por oposições e lutas de ordem social (FOUCAULT, 1996).

A partir do estudo sobre o conceito de discurso, enunciado, formação discursiva, assim como dos procedimentos de exclusão, pode-se inferir que algo predominante nas obras do autor que forma consultadas nessa seção, é o fato de o discurso não ocorrer em um vácuo histórico e social, mas antes de ser construído sob um contexto regido por relações hierárquicas de poder em que nem sempre tudo por ser dito ou legitimado<sup>1</sup>.

### **2.1.2 O Discurso sob a ótica de Pierre Bordieu**

Pierre Bordieu também considera o discurso sob a ótica das relações de poder e traz alguns conceitos importantes sobre o tema em sua obra *Poder Simbólico* (1989). O primeiro conceito importante trazido à tona pelo pesquisador recebe o mesmo nome desse trabalho e é definido como “poder quase mágico que permite obter o

---

<sup>1</sup> Embora nesse trabalho o foco esteja no que Foucault diz acerca de como o discurso, que é constituído por relações de poder, pode excluir grupos de pessoas e criar hierarquias, o autor em outras obras como *Vigiar e punir* (1977) expressa seu entendimento de que o poder não seria apenas algo negativo, mas também produtivo, conforme pode ser observado nas seguintes palavras: “Temos que deixar de descrever sempre os efeitos do poder em termos negativos: ele ‘exclui’, ‘reprime’, ‘recalca’, ‘censura’, ‘abstrai’, ‘mascara’, ‘esconde’. Na verdade, o poder produz realidade, produz campos de objetos e rituais da verdade. O indivíduo e o conhecimento que dele se pode ter se originam nessa produção” (Foucault, 1977, p. 172).

equivalente daquilo que é obtido pela força (física ou econômica), graças ao efeito específico de mobilização” (p.14). Além disso, Bordieu ainda acrescenta que o poder simbólico torna possível “constituir o dado pela enunciação, de fazer ver e fazer crer, de confirmar ou de transformar a visão do mundo e, deste modo, a ação sobre o mundo, portanto o mundo” (p.14). Desse modo, pode-se compreender que o termo em questão designa o efetivo exercício do poder por meio do uso da linguagem.

O autor prossegue a obra explicando questões importantes acerca do conceito de poder simbólico e afirma que relações hierárquicas são determinantes na interação a ponto de elas interferirem em estratégias retóricas da conversação como quem pode cortar a palavra, fazer perguntas e devolver perguntas, falar por muito tempo sem ser interrompido, etc. A interação, portanto, para o pesquisador, funciona como uma espécie de mercado linguístico em que há divisões em quem faz parte de grupos de locutores, sendo alguns considerados excluídos ou com baixa taxa de representatividade devido a questões como sexo, idade, estudos, etc. Desse modo, na visão de Bordieu, a imposição de uma visão de mundo está proporcionalmente ligada ao capital simbólico, ou reconhecimento que o locutor recebe dentro de um grupo.

A partir das ideias defendidas por Pierre Bordieu em *Poder Simbólico* (op. cit.) acerca do próprio conceito que dá nome à obra, pode-se apreender que a luta simbólica para impor uma visão de mundo e para produzir o senso comum tem base no capital simbólico sedimentado em lutas anteriores pelo poder, como a obtenção de títulos acadêmicos e políticos, por exemplo. As estratégias utilizadas para tal imposição de visão de mundo e produção de senso comum partem de dois polos opostos: de um lado a estratégia é o insulto, meio pelo qual se corre o risco de haver outro insulto como reação, e do outro lado, a nomeação oficial, colocada em prática por alguém com poder estatal que tem a seu lado o consenso e a força do coletivo, sendo tal consenso obtido por meio de uma violência simbólica legitimada e monopolizada.

De acordo com o autor, há, portanto, o polo das particularidades em que o locutor produz nomeações sobre ele mesmo ou sobre outras pessoas, como apelidos, sobrenomes, acusações, inclusive calúnias, porém o particular teria menos eficácia na tentativa de exercer poder sobre outros do que uma autoridade estatal, membro do

polo oposto, porque quanto menos títulos pessoais ou institucionais ou quanto menos próximos estiverem das relações econômicas de produção, menor a força de dominação do indivíduo. Exemplo de discurso socialmente reconhecido, instituído pelo Estado e, portanto, com grande força de dominação é o discurso jurídico. Ao explicar o assunto, Bordieu (1991) afirma que o discurso da lei traz à existência aquilo que ele profere, seu estatuto seria o da palavra divina em contraste com todos os outros, que seriam observacionais e derivados de algo pré-existente.

Explicando as ideias defendidas Bordieu (1989), Girardi (2017) afirma que do mesmo modo que enunciados fazem parte de uma cadeia de outros já proferidos anteriormente, as posições sociais ocupadas por quem os produz também estão inseridas em um conjunto de instituições e campos que foram construídos de modos social e histórico e que têm seus próprios gêneros de discurso e mercados linguísticos. Tais campos e instituições, por sua vez, segundo Liráucio Girardi Jr. (2017, p.6), produzem “um encantamento, uma verdadeira magia social” que separa quem tem poder para estar dentro e fora do jogo.

Em *On Language and Symbolic Power* (1989), Bordieu explica a interferência das relações de poder instituídas sócio historicamente por tais instituições e campos por dizer que as palavras não são, de modo algum, neutras, mas, antes, influenciadas por questões sociais. O autor exemplifica essa questão a seguir:

In fact, there are no neutral words: surveys show, for example, that the words most commonly used to express tastes often receive different, sometimes opposite, meanings from one social class to another. The word *soigne* (neat, clean, conscientious), for example, used approvingly by the *petits bourgeois*, is rejected by intellectuals for whom, precisely, it evokes everything that is *petit-bourgeois*, petty and mean-spirited. (p.40)<sup>2</sup>

A partir das palavras do filósofo, fica claro que as pessoas não estão em um vácuo social, portanto, o uso da língua não pode ser analisado a partir de uma perspectiva teórica que ignore relações assimétricas entre as pessoas e o contexto em que elas estão inseridas. Bordieu (ibid.), ainda falando sobre o que seria uma análise de discursos apropriada, acrescenta que o exercício de separar o discurso de

---

<sup>2</sup> Tradução da autora: “De fato, não há palavras neutras: pesquisas mostram, por exemplo, que as palavras mais comumente usadas para expressar gostos recebem significados diferentes, às vezes opostos, de uma classe social para outra. A palavra *soigne* (organizado, limpo, consciencioso), por exemplo, usada de modo favorável pela pequena burguesia, é rejeitada por intelectuais, para quem, a palavra evoca tudo que é da pequena burguesia, insignificante e mesquinho”.

suas condições de execução é uma abstração e algo impraticável porque a interação não pode logicamente existir de modo independente da instituição que dá àquele discurso sua razão de existir; caso isso ocorresse ele estaria privado socialmente de sentido.

Do mesmo modo que Foucault (1996), Bordieu (1989; 1991) trata da questão de como algumas condutas acabam por ser normalizadas por meio do discurso. Em “Poder Simbólico”, Bordieu traz o assunto à atenção e afirma que realidades pré-construídas por meio do discurso acabam por ficar como que inscritas nas coisas e também, no cérebro e passam, conseqüentemente, a ser percebidas como evidentes e perfeitamente naturais. Almeida (2005) explica a questão da naturalização do discurso por afirmar que ela ocorre por meio de uma ação pedagógica, i.e., um processo de inculcação a fim de formar o *habitus*<sup>3</sup> do indivíduo de acordo com os interesses da cultura dominante. Tal ação pedagógica, por sua vez, tem a sua eficácia proporcional ao prestígio da instituição ou da pessoa envolvida no processo de inculcação, além de sustentar-se em um processo de dissimulação. O processo de dissimulação tem um papel importante na naturalização do discurso, segundo a autora, porque à medida que um indivíduo não percebe que está sendo construído como inferior por meio do discurso de outra pessoa é mais improvável que ele questione esse discurso e, conseqüentemente, passe a considerá-lo como um regime de verdade.

Dalosso e Alves (2010) também tratam do conceito da naturalização e ratificam o que é dito por Almeida (op.cit.) explicando que as ideias que acabam por ser naturalizadas, geralmente, partem de uma classe dominante que acaba por impor seus próprios valores e verdades. Esses entendimentos, por sua vez, acabam por ser tidos como verdades intocáveis e absolutas, isto é, são percebidos como algo estático e natural e a propagação deles é atribuída a fatores como cultura, mídia, religião, educação, etc., sendo que os dominados absorvem o que é transmitido por esses meios. Para exemplificar a questão, as autoras explicam que quando a opressão está ligada à questão de gênero, as mulheres absorvem uma imagem de uma mulher que

---

<sup>3</sup> *Habitus*: processo em que o agente social interioriza determinadas estruturas sociais, ou “exterioridades” e as reproduz por meio de suas escolhas e atitudes. Tal interiorização não ocorre repentinamente, mas é formada durante a socialização do indivíduo, no seu relacionamento familiar, na escola, religião, trabalho – meios que, enfim, terão um papel fundamental na formação do indivíduo (ALMEIDA, 2005).

tem como principal destino cuidar dos afazeres do lar e dos filhos e isso, por sua vez, atende aos interesses de uma classe dominante, o gênero masculino, no sentido de que os homens continuariam a gozar de uma posição privilegiada, com menos concorrência em ambientes como o mercado de trabalho, o universo dos jogos digitais, entre outros.

Coelho (2006) também trata da questão de como certas representações difundidas a serviço da classe dominante são tidas como naturais no imaginário de certos indivíduos. A autora traz o exemplo de uma investigação que fez acerca da história das relações estabelecidas entre os envolvidos no Curso Normal (voltado a formação de professores para atuar na educação infantil e séries iniciais) de uma instituição de ensino da rede estadual de educação do estado do Pará no Brasil, sobretudo no início do século XX. A partir de registros obtidos pela pesquisadora, a prática do magistério no contexto estudado era tida como uma ocupação essencialmente feminina e isso fazia parte do senso comum da época. A professora era, desse modo, era aquela que possuía autoridade sobre seus alunos, aplicava de modo adequado avaliações escritas e orais e trazia para aquele ambiente a postura maternal que se esperava de uma mulher, ela era, portanto, além de alguém que compartilhava seus conhecimentos com as crianças, a cuidadora amorosa delas. Para Wilma Coelho, isso faz transparecer, que os papéis atribuídos aos gêneros masculino e feminino fazem parte de uma construção social condizente com o pensamento da sociedade uma determinada época e acaba por ser reproduzido pela ampla maioria que faz parte dela.

Bourdieu (1989) ao tratar de discursos que são normalizados, afirma que toda forma de dominação simbólica pressupõe que alguém demonstre certa cumplicidade e submissão a ela, sendo que, tal submissão não necessariamente se dá de maneira passiva e consciente. Essa questão é exemplificada pelo autor quando ele trata do reconhecimento de uma língua como oficial. Tal reconhecimento não está ligado a uma crença expressa de modo explícito ou a uma aceitação intencional por parte de uma determinada comunidade, mas sim, conforme Bourdieu continua explicando, há um longo e complexo processo de aquisição em que o idioma e as crenças relacionadas a ele são inculcados no indivíduo de modo inconsciente.

Portanto, o discurso, neste trabalho, pode ser considerado como um conjunto de enunciados cujo uso não ocorre de modo neutro e, sim, como algo que está

balizado por relações de poder. Desse modo, o usuário de uma língua deve observar as regras de comunicação estabelecidas historicamente por essas relações em diversos contextos e se adequar a elas a fim de que seja bem-sucedido no evento comunicativo. Além disso, tais construções históricas baseadas nas relações horizontais entre os indivíduos têm o poder de dar nomes às coisas e tornar certos fatos naturalizados em uma determinada época, sendo que, na atualidade, elas têm ocorrido de modo importante por meio do discurso mediado por computador. Exemplo disso seriam casos de discursos que reforçam estereótipos de gênero como o ideal de um corpo feminino magro e que são compartilhados em sites de redes sociais, tendo um grande potencial de circulação, devido à comunicação mediada por computador ocorrer de muitos para muitos, característica apontada por Recuero (2012). Tal temática será abordada com mais profundidade na próxima seção desse capítulo.

## 2.2 Discurso Mediado por Computador

O Discurso Mediado por Computador (DMC) é definido por Herring (2001) como “communication produced when human beings interact with one another by transmitting messages via networked computers” (p.1)<sup>4</sup>. A autora também acrescenta que o foco do DMC é o estudo da linguagem e do uso dela em ambientes de redes de computadores por meio de métodos de análise de discurso voltados às especificidades desse modo de comunicação. Segundo Herring (op. cit.), a comunicação que ocorre por meio de computadores, na maior parte dos casos, é baseada em mensagens que são digitadas em um teclado e lidas em forma de texto na tela de um monitor. Portanto, para a autora, o DMC se dá por meio das coisas ditas ou escritas<sup>5</sup>.

Tais mensagens podem ocorrer de diferentes formas, entre elas e-mail, grupos de discussão, *chats* em tempo real e jogos *online* e, embora as propriedades de uso da linguagem variem de acordo com o sistema utilizado, em todos esses contextos em que as mensagens podem ocorrer, há uma característica em comum: a linguagem,

---

<sup>4</sup> Tradução da autora: “Comunicação produzida quando seres humanos interagem uns com os outros transmitindo mensagens por meio de computadores conectados por uma rede”.

<sup>5</sup> Neste trabalho, não será usado este conceito de Herring para a análise de dados, antes, será levada em consideração a concepção de Foucault (1996) de que o discurso vai além do dito ou escrito, há uma carga contextual anterior a ele que influencia as escolhas linguísticas a serem feitas.

em muitos casos, é apresentada exclusivamente de modo visual. Tal característica, entre outras, por sua vez, fornece um ambiente único de estudo da linguagem e da relação entre discurso e prática social (HERRING, 2001). Outros aspectos importantes relacionados à comunicação mediada por computador são o fato de a escrita no ciberespaço ter semelhança com a linguagem oral, sendo utilizados recursos como emoticons, um número expressivo de pontos de interrogação ou exclamação ou ainda construções como “hahaha” ou “kkkk” para expressar emoções. O uso de tais recursos acontece devido à falta de “pistas” não-verbais como expressões faciais, por exemplo, para auxiliar na criação de um contexto de conversação (RECUERO, 2012).

. O discurso mediado por computador e o uso da internet também provocam transformações na comunicação à medida que possibilitam que a divulgação de informações ocorra em massa, isto é, de muitos para muitos e tem servido como base para que atividades importantes envolvendo política, cultura, entre outras se estruturam e que informações relativas a elas cheguem às pessoas. Isso ocorre a ponto de pessoas que estão excluídas no que se refere ao acesso às redes formadas pelo acesso à internet sofrerem umas das formas de exclusão mais prejudiciais por não terem ao seu alcance bens culturais e econômicos (CASTELLS, 2003).

Além disso, o uso da internet tem influenciado a comunicação no sentido de que é possível que as pessoas interajam com as informações que elas recebem diferentemente do que ocorre quando alguém passivamente assiste à programação de um canal de televisão. Exemplo disso é o uso de sites de redes sociais como o *Facebook*<sup>6</sup> em que é possível a interação com uma notícia, por exemplo, por meio de recursos como “curtir”, “comentar” e “compartilhar”. Outro aspecto importante é que por meio da internet há o apagamento de fronteiras geográficas porque, embora as pessoas estejam territorialmente distantes, elas podem se comunicar tanto de modo síncrono quanto assíncrono por meio de *chats*, videoconferências, entre outros meios. Além disso, os textos aos quais se tem acesso por meio da rede mundial de computadores desconstruem a noção de linearidade que se tinha até então na leitura feita através do papel. O leitor, portanto, passa a construir seu pensamento por meio de associação entre o texto “principal” e os *links* que direcionam para outros textos escritos, imagens e vídeos (RECUERO, 2012).

---

<sup>6</sup> <https://m.facebook.com>

## 2.2.1 Classificação do Discurso Mediado por Computador

Herring (2007) atualiza sua definição de Comunicação Mediada por Computador e passa a considerar também dispositivos móveis nesse conceito. A seguir, a pesquisadora propõe um esquema de classificação baseado nas particularidades desse tipo de discurso que, segundo ela, está em constante processo de atualização de características devido às tecnologias relacionadas a computadores e aparelhos móveis avançarem em ritmo acelerado. Tal classificação apresenta diversos fatores que podem caracterizar o DMC e estes estão reunidos em dois grupos: fatores tecnológicos e sociais.

### 2.2.1.1 Fatores tecnológicos

O primeiro conjunto de fatores que descreve as características dos sistemas de DMC é estudado de modo separado, de acordo com Herring (2007), com o intuito de investigar sob que circunstâncias determinadas características dos sistemas tecnológicos podem afetar a comunicação. Dentro desse conjunto estão incluídos dez fatores: sincronicidade, modo de transmissão de mensagem, persistência de transmissão, tamanho da mensagem, canal de comunicação, mensagens anônimas e privadas, filtros, formato delas e citações.

Com relação à *sincronicidade*, a mensagem pode ser assíncrona, significando que os indivíduos não precisam estar conectados ao mesmo tempo para enviar e receber informações porque estas permanecem armazenadas em um determinado *site* até serem lidas pelo receptor, sendo isso observado no caso do e-mail em que a mensagem permanece no servidor para que ela possa ser visualizada. No caso dos sistemas síncronos, como videoconferências e alguns *chats*, por exemplo, o emissor e o receptor devem estar conectados ao mesmo tempo. Sobre a comunicação síncrona mediada pelo computador, Nobile (1998 apud RECUERO, 2008) explica que uma característica importante dela está ligada às trocas de turno porque enquanto na conversa face a face essas trocas são realizadas sempre pelos interagentes, nas conversas que ocorrem por meio de sites ou aplicativos de mensagens os turnos podem também ser mediados pelo software. Ainda outro aspecto importante com relação à sincronicidade é a descontinuidade, isto é, a possibilidade de haver vários tópicos em uma única conversa, que pode alcançar dimensões maiores quando a conversa síncrona ocorre na presença de vários interlocutores (RECUERO, 2008).

Conversas síncronas na presença de vários interlocutores e que podem gerar um grau elevado de descontinuidade podem ser observadas em grupos de *WhatsApp*<sup>7</sup> em que várias pessoas falam sobre diversos assuntos ao mesmo tempo e ao responder mensagens específicas, muitas vezes, utilizam um recurso do aplicativo que permite copiar a mensagem a ser respondida e enviá-la novamente junto com a resposta.

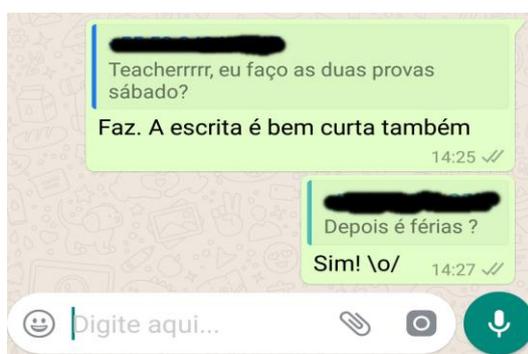


Figura 1 - Recurso do aplicativo WhatsApp que permite copiar mensagens e respondê-las.  
Fonte: arquivos pessoais da autora deste trabalho.

Quanto ao *modo de transmissão*, ele pode ocorrer de duas maneiras – mensagem por mensagem ou caractere por caractere. Quando a transmissão se dá mensagem por mensagem o receptor não pode prever que alguém está em processo de composição, ele só tem acesso à informação quando esta é, por fim, enviada. Segundo Herring (op.cit.), a maior parte da Comunicação Mediada por Computador faz uso desse sistema. Por outro lado, quando a transmissão ocorre caractere por caractere (**figura 2**), o receptor tem acesso a mensagem concomitantemente ao momento em que ela está sendo escrita, portanto, esse tipo de transmissão está diretamente relacionado à comunicação síncrona.

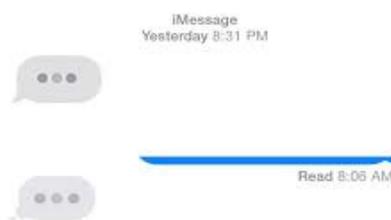


Figura 2 - Exemplo de transmissão caractere por caractere que mostra de modo síncrono o processo de digitação da mensagem. Fonte: Volcan (2014)

<sup>7</sup> <https://www.whatsapp.com>

O fator *tamanho da mensagem* tem relação com a quantidade de caracteres que o sistema permite que seja digitado em uma única mensagem. Na maior parte dos servidores de e-mail não há limites na quantidade de caracteres, sendo assim, o tamanho da mensagem está limitado à vontade de quem a está escrevendo (HERRING, 2007). Já sistemas como o Twitter<sup>8</sup>, permitem textos curtos, com até 140 caracteres, exigindo estratégias discursivas organizacionais diferentes a fim de que o emissor consiga transmitir a informação desejada.

Outro fator a ser considerado, segundo Herring (op.cit.), são os *canais de comunicação* que um sistema oferece ao usuário. Além da possibilidade de digitar, há diversos sistemas de comunicação mediada por computador que permitem a utilização de textos multimodais, que incluem imagens animadas, vídeos, etc. Entre tais sistemas pode-se considerar o *WhatsApp*, por exemplo, em que além de mensagens em forma de texto digitado, podem ser enviados vídeos, imagens, *links* para outros *sites*, mensagens de voz, etc.

As *mensagens anônimas* podem ser encontradas em *chats* e jogos online, por exemplo, no sentido de que o usuário escolhe um pseudônimo, apelido ou nome fictício, isto é, uma identificação diferente daquela que consta em seu endereço de e-mail. A comunicação baseada nesse tipo de mensagem, segundo Herring (2007), tem implicações importantes no sentido de que permite aos usuários, a partir de uma posição mais confortável, manifestarem opiniões mais livremente, mostrarem um comportamento antissocial e se autorrevelarem de modo mais fácil. Com relação ao anonimato na comunicação mediada por computador, Recuero (2009b) afirma que esta é uma característica privilegiada na comunicação mediada por computador e que permite que os atores construam outras identidades, como no caso de conversas em jogos eletrônicos, em que os usuários têm um apelido no jogo, não se apresentando com o verdadeiro nome.

Quanto à questão do acesso a que outras pessoas têm a informações veiculadas por meio da internet, as conversas podem ser baseadas em *mensagens privadas* ou podem ocorrer de modo público dependendo do suporte utilizado pelo emissor e das escolhas que o indivíduo faz enquanto usuário de tal suporte. A fim de ser possível haver uma seleção do material ao qual se tem acesso de modo público,

---

<sup>8</sup> <https://twitter.com>

há sistemas de Comunicação Mediada por Computador que oferecem a opção de *filtrar* certas publicações em que não se tem interesse.

Outra possibilidade importante que pode ser encontrada em tais sistemas de comunicação é a de *citar* partes de texto a fim de responder a alguém de modo facilitado. No caso do e-mail, há alguns provedores em que é necessário que o usuário copie e cole as partes do texto de modo manual enquanto em outros há uma função que permite responder um e-mail com o texto da mensagem recebida contido nele de modo automático. Por fim, o último fator tecnológico apresentado por Herring (2007) é o *formato*, que determina a ordem em que as mensagens aparecem na tela, como elas são apresentadas visualmente e o que acontece quando a janela de visualização fica preenchida com mensagens.

### **2.2.1.2 Fatores Situacionais**

Herring (2007) apresenta uma categoria específica para fatores sociais e situacionais porque, segundo ela, a comunicação mediada por computador apresenta variações com relações a modelos propostos para conversação face a face, como o de Hymes (1974), por exemplo. Os fatores situacionais são agrupados em oito categorias no estudo de Herring (2007). São eles: estrutura de participação, características dos participantes, objetivo, tópico ou tema, tom, atividade, normas e código.

A *estrutura de participação* compreende aspectos como número de participantes ativos na situação de comunicação, a taxa de participação dos envolvidos na interação, se a comunicação é pública, semiprivada ou privada, até que ponto os envolvidos escolhem interagir de modo anônimo ou por meio de pseudônimos e a distribuição de participação entre os indivíduos, isto é, se alguns dominam a conversação ou se ela é bem distribuída.

As *características dos participantes* envolvem fatores como o contexto de onde essas pessoas vêm, as habilidades, experiências que possuem, entre outros aspectos inerentes a eles que influem no momento da interação. Portanto, dependendo do país de origem e das experiências do indivíduo talvez ele considere certas atitudes como não educadas ou ainda atribua significados diferentes com relação a pessoas provenientes de outras regiões e com outras vivências. Os *objetivos* são estudados a

partir de duas perspectivas, sendo que a primeira seria as mensagens ditas de acordo com objetivos coletivos dentro um grupo profissional como o anúncio de reuniões e metas a serem atingidas pelos funcionários de uma empresa, entre outros, enquanto na segunda perspectiva a comunicação parte dos interesses de uma pessoa em especial.

O *tópico* no nível de grupos para fins específicos está diretamente relacionado ao conteúdo que é apropriado que se discuta em um determinado grupo. Por exemplo, tendo em consideração os fóruns de discussão, espera-se que as pessoas que participam nele discutam sobre o tema central que ele aborda e que não tragam questões não pertinentes ao assunto. Por outro lado, em outros casos, o tópico pode ser entendido como o tema da interação em um dado momento, não sendo necessário falar dele em todas as ocasiões como se espera de um fórum. Desse modo, amigos podem interagir em aplicativos de mensagens instantâneas, como o *WhatsApp*, por exemplo, e em determinados momentos conversar sobre jogos enquanto em outros, sobre alguma tarefa escolar sem necessariamente adentrar em tópicos não esperados.

O *tom* tem ligação com aspectos como grau de seriedade, formalidade, cooperação e disputas nos atos discursivos. Falando sobre o tom, Volcan (2014) explica que uma das grandes barreiras da comunicação mediada por computador é saber lidar com a falta da expressão facial ou uso da voz, por exemplo, elementos que compõem a conversação face a face e que permitem demonstrar as emoções dos interagentes. Desta forma, a fim de superar tal deficiência, os usuários da comunicação mediada por computador se apropriam de ferramentas que permitem expressar o que sentem, como os “emoticons”.

As *atividades* correspondem às estratégias discursivas utilizadas para atingir certos fins. Exemplos de tal fator seriam o ato de flertar para conquistar alguém em sentido romântico ou ainda a tentativa de “vencer” um debate a fim de demonstrar alto nível intelectual. Além disso, é possível encontrar em sites de redes sociais imagens associadas a textos escritos, por exemplo, postadas por indivíduos cujo objetivo é o de provocar humor em outras pessoas, mas que acabam, por meio das estratégias discursivas utilizadas, reforçando estereótipos de gênero, como é o caso de amostras encontradas no estudo de Recuero e Soares (2013) em que figuras com intenção

humorística fazem piadas com mulheres que estariam com o corpo fora dos padrões de beleza esperados.

As *normas* referem-se às práticas que se tornaram uma convenção no ambiente de comunicação mediada por computador e são divididas em três grupos: normas de organização, de adequação social e de linguagem. As *normas de organização* compreendem questões como admissão em um grupo, liderança, se houver, moderação, punição a participantes que desrespeitam as regras de convivência no ambiente, entre outros aspectos. Exemplo de punição por parte de um moderador podem ser encontrados em grupos para fins específicos no *Facebook* como o de divulgar notícias em que membros postam propagandas e acabam por ser punidos com uma advertência ou exclusão de tais grupos por parte dos moderadores, visto a conduta de divulgar produtos e serviços ser algo proibido. As *normas de adequação social* estão associadas a padrões de comportamento esperados no grupo e estes podem ocorrer por meio de diretrizes publicadas de modo escrito ou podem ser regras implícitas. Por fim, as *normas de linguagem* incluem convenções de uso da língua em um grupo específico, como as de não usar gírias, falar palavrões ou fazer piadas em grupos em sites de redes sociais que são voltados para fins estritamente profissionais

O último fator situacional, o *código*, a língua ou variedade linguística por meio de que a comunicação é estabelecida. Com relação às línguas utilizadas na comunicação mediada por computador, Herring (2007) afirma que a língua inglesa é dominante, mas que esse cenário vem se modificando à medida que países que têm outros idiomas oficiais ganham acesso à internet. Com relação a variedades linguísticas, elas incluem aspectos como dialetos e em que contextos eles se aplicam, usos da língua específicos a determinadas esferas como o discurso acadêmico, psicoterapêutico ou vocabulário usualmente utilizado por professores, por exemplo (HERRING, 2007).

### **2.3 Redes Sociais**

Segundo estudo de Recuero (2009), em 1736, a metáfora da rede foi usada pela primeira vez pelo matemático Leonard Euler a fim de representar a teoria das Pontes de Königsberg. A proposta do pesquisador era provar que para chegar às cidades/ilhas vizinhas a partir da cidade prussiana de Königsberg, localizada no centro

do rio Pregolya, cruzando as sete pontes, sem repetir uma das conexões não era uma tarefa possível. Com esse fim, Euler apresentou os grafos que representariam a ligação da cidade com as outras ilhas, uma rede conectada por nós e arestas, como representado **na figura 1**.

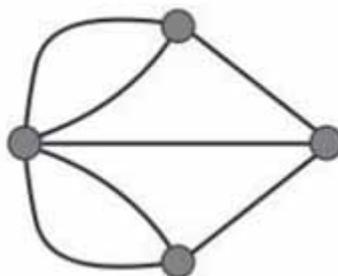


Figura 3 - Teorema de Euler sobre a cidade de Königsberg. Fonte: Rodeghiero (2016)

O grafo, estrutura usada por Euler para representar uma rede, consiste em nós e arestas que conectam esses nós. A partir do trabalho do matemático, outras áreas passaram a se apropriar da metáfora das redes, incluindo as ciências sociais. Nesse campo específico, foi proposto que os indivíduos que tivessem algum tipo de relação com outros fossem representados como conectados em uma rede social (RECUERO, 2009).

Garton, Haythornthwaite e Wellman (1999, p.1), pesquisadoras inseridas no campo das ciências sociais, com foco especial nos estudos em comunicação, se apropriam igualmente do conceito de redes sociais e as definem como “um conjunto de pessoas (ou organizações ou outras entidades sociais) conectadas por um conjunto de relações sociais, tais como de amizade, entre colegas de trabalho, ou de trocas de informação”<sup>9</sup>. Desse modo, há um interesse em comum que une tais pessoas ou organizações com uma finalidade específica. Nesse contexto de relações sociais em que as pessoas estão, de certo modo, ligadas umas às outras, o conceito de rede é utilizado como uma metáfora que permite analisar padrões em um grupo social, padrões estes derivados das conexões que existe entre os envolvidos. Tais indivíduos, instituições ou grupos são denominados *atores*, os nós da rede, e juntamente com as *conexões* formadas por meio das interações entre eles, os laços, constituem os elementos fundamentais de uma rede social, não podendo eles serem isolados uns dos outros.

---

<sup>9</sup> Tradução da autora para: “a set of people (or organizations or other social entities) connected by a set of social relationships, such as friendship, co-working, or information exchange”

Haythornthwaite (2005, p.2) também define redes sociais enfatizando os participantes e a importância das interações estabelecidas entre eles. Segundo a autora:

A type of exchange or interaction is known as a social network relation, and pairs who maintain one or more types of relations are said to maintain a tie [...] Such networks reveal how resources flow and circulate among these individuals, and what subsets or cliques of individuals are more connected than others [...] The key difference between a network approach and other kinds of evaluations is that it is the interaction between people that matters, rather than what individuals think or do on their own. <sup>10</sup>

Portanto, a análise das redes sociais permite, por meio das trocas entre os atores, extrair padrões em tais redes, traçar o fluxo de informações e de outros recursos e descobrir que efeitos essas relações têm nas pessoas e organizações. Trazendo tal conceito de redes sociais para as relações formadas por meio da internet, por exemplo, é possível estudar, por meio de análise de conversações em sites de redes sociais, que discursos circulam no contexto em que vivem e como são afetados por eles, que intenções essas pessoas têm ao se comunicar com seus pares, que tipo de ligação eles possuem com quem estão interagindo (laços fortes ou fracos), tipos de interações (mútuas ou reativas), entre outros aspectos.

Tratando sobre o conceito de redes sociais aplicado ao discurso mediado por computador e a respeito da pesquisa relacionada ao tema, Recuero (2009) afirma que o estudo das redes sociais na internet tem como foco analisar o surgimento de estruturas sociais e o tipo delas, assim como, entender como são impactadas pelas interações mediadas pelo computador. Desse modo, o estudo das redes sociais na internet, permite entender como as particularidades do DMC, associadas ao contexto sócio histórico dos indivíduos, contribuem para a reprodução ou transformação dos discursos então vigentes.

### **2.3.1 Sites de Redes Sociais**

A partir de estudo sobre sites de redes sociais, assim como da história e do impacto deles nas relações interpessoais, Boyd (2007) os define do seguinte modo:

---

<sup>10</sup> Tradução da autora: “Um tipo de troca ou interação é conhecido como uma relação em uma rede social, e pares que mantêm um ou mais tipos de relações mantêm um laço [...] Tais redes revelam como recursos fluem e circulam entre esses indivíduos, e que subconjuntos ou cliques [grupos de pessoas com os mesmos interesses] estão mais conectados que outros [...] A diferença chave entre uma abordagem de redes sociais e outros tipos de avaliações é que a interação entre as pessoas que importa em vez do que indivíduos pensam ou fazem por conta própria”.

Nós definimos sites de redes sociais como serviços que permitem aos indivíduos (1) construir um perfil público ou semi-público dentro dos limites de um sistema, (2) possuir uma lista com o perfil de outros usuários com quem se compartilha uma conexão e (3) visualizar a própria lista de conexões e aquelas feitas por outros membros do sistema (p.211).<sup>11</sup>

Portanto, sites de redes sociais são ferramentas que permitem aos indivíduos, criar uma persona, i.e., uma imagem a que gostariam que outros tivessem acesso, e que permitem que os usuários desses sites interajam com outros indivíduos da rede. Recuero (2009) explica tal definição por afirmar que há dois elementos importantes apontados nela – a *apropriação* e a *estrutura*. A *apropriação*, de acordo com a pesquisadora, está relacionada ao uso das ferramentas proporcionadas pelo site, através da interação e a *estrutura* teria um aspecto duplo, de um lado a “lista de amigos” ou “seguidores”, conexões que podem ser mantidas por ferramentas do próprio site, e de outro lado, as trocas conversacionais que os atores fazem que é o que, faz com que a rede realmente esteja viva (RECUERO, 2009).

Quanto a características dos sites de redes sociais, Boyd (2010), aborda quatro aspectos que considera fundamentais neles, à medida que são ferramentas que conectam públicos em rede. São eles, perfil, lista de amigos ou seguidores, ferramentas para comunicação pública e, por último, atualizações.

O *perfil*, segundo a autora, tem um papel central porque por meio dele as pessoas podem criar representações de si mesmas a partir da imagem que elas querem que outros tenham dela e também podem escolher quem elas querem que tenha acesso a essa autorrepresentação. O perfil pode ser entendido como meio de experimentar diferentes identidades porque o indivíduo que o cria, além de ter a possibilidade de apresentar apenas as características que acredita que lhe favorece, pode também criar um perfil com imagens que sejam de outra pessoa e um nome que não seja realmente o seu (conhecido como perfil *fake*), assim como, pode publicar algo expressando uma determinada opinião, quando, na verdade, não concorda com ela.

Sobre essa experimentação com identidade que ocorre em perfis de redes sociais, especificamente no *Facebook*, Magalhães e Paiva (2009), tendo como base os estudos de Bauman (2005) e Giddens (2002), afirmam que não se pode conceber

---

<sup>11</sup> Tradução da autora para: “Social Network Sites: We define social network sites as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system.”

a existência de identidades rígidas e inegociáveis, porque a identidade, a partir de mudanças trazidas pela globalização, como o acesso à internet, por exemplo, passa a ter um carácter transitório. Desse modo, em uma era de constante aceleração e efemeridade, identidades fixas não conseguem incluir todas as possibilidades que um indivíduo gostaria de experimentar. Nos sites de redes sociais há, então, uma gama de escolhas a se fazer porque há acesso a contextos que antes deles e da comunicação mediada por computador não eram alcançados, assim como há a possibilidade de reconsiderar tais escolhas como alterar foto e descrição no perfil, por exemplo.

Com relação à *lista de amigos*, Boyd (2010) afirma que a lista é importante porque os participantes do site de rede social podem escolher com quem eles desejam se conectar e confirmar laços com quem deseja se conectar a eles. Quanto às pessoas que compõem a lista de amigos, a autora diz que a maioria dos “amigos” ou seguidores não fazem parte das pessoas mais próximas e estimadas pelo(a) dono(a) do perfil. Desse modo, segundo a autora, a escolha dos contatos vai além do desejo de manter contato com os amigos mais achegados, visto que eles tendem a ser uma parte menos significativa quantitativamente. Tal escolha, portanto, seria também motivada por questões políticas e sociais, isto é, entre outros fatores, avalia-se com quem a manutenção de laços pode ser benéfica, o impacto de recusar a solicitação de amizade na rede com certas pessoas, principalmente aquelas com quem se mantém relações poder e que se está em uma posição de subordinação.

Quanto ao terceiro aspecto relacionado a características das redes sociais, as *ferramentas para comunicação pública*, a importância delas está relacionada ao fato de que elas permitem que conversas entre as pessoas conectadas à rede estejam expostas a outros por meio de comentários no *Facebook*, por exemplo, e que essas outras pessoas, por sua vez, também participem da interação. Desse modo, a ferramenta de comentários proporciona a oportunidade de participar de conversas com conteúdos considerados pertinentes por alguém. Um exemplo, seria o caso de grupos no Facebook relacionados a jogos, em que pessoas com interesse no jogo interagem por meio de comentários acerca de uma pergunta ou afirmação postada por outro membro do grupo.

Outro aspecto relevante com relação aos comentários é que eles além de permitirem que as pessoas troquem informações relacionadas a tópicos de interesse,

dão a oportunidade de que as pessoas participem de uma performance social perante uma audiência de grandes proporções. Isso pode ser observado quando indivíduos mantêm uma interação tida como de pouca relevância em termos de conteúdo em que eles se cumprimentam, perguntam como estão, mas não vão muito além das saudações. Embora não haja uma carga alta de informações que interesse aos demais participantes, essas pessoas estão tornando seus laços públicos a outros.

A última característica, as *atualizações*, é uma propriedade dos sites de redes sociais que permite o compartilhamento de mensagens relativamente breves, como no caso, da linha do tempo do Facebook, em que há constante atualização do que é publicado pelos contatos da pessoa e por sites em que ela demonstrou interesse. De acordo com Boyd (2010), isso permite que se tenha acesso ao que é construído pela rede de contatos.

Por fim, outro aspecto significativo apontado por Boyd (2010) estalgumas propriedades que emergem da interação dos públicos em rede. São elas a *persistência*, em que as interações online são automaticamente gravadas e arquivadas, a *replicabilidade*, que permite a duplicação dos conteúdos, ou seja, o mesmo conteúdo pode ser repostado por outro participante da rede. Ainda são mencionados a *escalabilidade* em que há potencial de visibilidade do conteúdo e a *buscabilidade* em que o conteúdo pode ser encontrado por meio de um mecanismo de busca do site de rede social.

Discutindo sobre tais aspectos, especialmente sobre persistência, Giglietto e Rossi (2012), afirmam que há uma dificuldade nos tempos contemporâneos em distinguir entre conteúdo que é produzido para ficar e o que é produzido apenas para servir à demanda de um momento específico, sem necessidade de permanência. Isso é exemplificado pelos pesquisadores com relação a serviços de mensagens instantâneas, como o Google Chat, em que as conversas são armazenadas automaticamente pelo servidor. Desse modo, a conversa *online* deixa de ter a natureza efêmera daquelas *offline*. Ainda tratando sobre as propriedades que emergem da comunicação dos públicos em rede, os autores afirmam que a persistência e a buscabilidade têm uma relação intrínseca, pois a buscabilidade é possível somente devido a permanência de informações na rede mundial de computadores.

### **2.3.2 Laços Sociais**

Laços sociais podem ser definidos como a conexão que existe entre as pessoas nas interações formadas por uma ou mais relações existentes entre os indivíduos. Segundo Wellman (2001, p.7 apud RECUERO, 2009b), os laços são baseados em “uma ou mais relações específicas, tais como proximidade, contato frequente, fluxos de informação, conflito ou suporte emocional”. Desse modo, o conceito em questão pode ser entendido como resultado das interações estabelecidas entre os atores.

Os laços sociais podem ser classificados, inicialmente, em associativos e relacionais. No caso dos laços associativos, eles são formados através do pertencimento de uma pessoa a um determinado grupo, independentemente, da interação dela com os demais pertencentes a ele. Isso pode ser exemplificado em grupos de sites de redes sociais como o Facebook, por exemplo, em que determinadas pessoas fazem parte dele porque foram incluídas por alguém ou por interesse no assunto, mas atuam apenas como espectadores, sem interagir com o demais. Os laços associativos podem ser considerados ainda como uma mera classificação, algo que vai além de alguma intervenção do indivíduo, como no caso da existência de um vínculo entre ele e um país. Por outro lado, os relacionais estão intimamente vinculados às interações e somente podem ser formados através delas. Portanto, para que eles existam, é preciso efetiva participação dos membros de uma rede social (RECUERO, 2005).

Os laços sociais também podem ser entendidos a partir da concepção de laços fortes e fracos. Laços fracos são relações em que não há interação de modo frequente e tampouco proximidade entre os pares, como acontece em casos em que pessoas trabalham na mesma empresa, mas não compartilham das mesmas tarefas de modo articulado, assim como, não mantêm relações de amizade. Em contrapartida, os fortes incluem proximidade, afinidade, contato frequente, interações que tratam de assuntos pessoais, como é próprio de relações de amizade ou de colegas próximos (GARTON; HAYTHORNTHWAITE; WELLMAN, 1999).

A fim de tornar claras as diferenças existentes entre os laços fortes e fracos, Haythornthwaite (2005, p. 128) apresenta uma tabela apresentando as principais características que distinguem os dois tipos, conforme pode ser observado abaixo.

***Laços fracos***

***Laços fortes***

Conhecidos, contatos casuais, outros em uma empresa	Amigos, amigos próximos, colegas de trabalho, colegas de time
Tendem a apresentar características diferentes do outro	Tendem a apresentar características similares
Circulam em círculos sociais diferentes	Circulam nos mesmos círculos sociais.

*Recursos e trocas de informações*

Com pouca frequência, primariamente instrumental.	Frequente, múltiplos tipos: emocional, assim como, instrumental.
Pouca motivação para compartilhar informações	Alto nível de intimidade, autoexposição, reciprocidade nas interações.

*Força dos laços*

Força dos laços fracos: experiência, informações, atitudes, recursos e contatos são provenientes de esferas sociais diversas.	Força dos laços fortes: Grande motivação para compartilhar os recursos disponíveis.
---	---

Tabela 1 – Diferenças associadas à força dos laços (HAYTHORNTHWAITTE, 2005, p. 128) Tradução da autora

A partir das características apresentadas na **tabela 1**, é possível depreender que uma diferença importante entre os dois tipos de laços é que, enquanto em relações mantidas por meio de laços fortes as pessoas circulam nos mesmos meios sociais (igreja, clube, etc), em relações de laços fracos os indivíduos circulam em meios mais variados e, portanto, estão mais propensos a ter experiências diferentes, assim como, acesso a informações e contatos variados. Tais experiências e acesso a informações diversas entre os atores de uma rede social são apontadas por Granovetter (1973) como a força dos laços fracos. Segundo o autor (p.1367-1368), indivíduos que possuem um grande número de laços fracos estão mais propensos a receber mais informações inéditas e a conhecer um maior número de pessoas do que aqueles que mantêm poucas relações desse tipo.

Além dos laços fracos e fortes, há também os multiplexos, que incluem os laços sociais mantidos por meio de diversos tipos de relações sociais, como por exemplo colegas que, além do ambiente de trabalho interagem em situações de lazer (RECUERO, 2009), ou ainda pessoas que mantêm contato em grupos de jogos online

em sites de redes sociais, como o Facebook, jogam juntos e conversam por meio de recursos de interação oferecidos pelos *games*, entre outros meios. Desse modo, a comunicação mediada por computador oferece uma rica oportunidade de formação de laços multiplexos e, conseqüentemente, de fortalecimento dos laços, tornando-os laços fortes. Recuero (2009), traz a atenção para essa relação entre laços fortes e multiplexos, por afirmar que laços fortes costumam ser constituídos por laços multiplexos e acrescenta que os mediados pelo computador tendem a ser de tal tipo, pois as interações ocorrem em diversos espaços e sistemas.

### 2.3.4 Capital Social

Segundo autores como Recuero (2009) e Marteleto e Silva (2004), os conceitos mais utilizados para discutir o que é capital social são os de Putnam (2000), Bordieu (1983) e Coleman (1988). O primeiro dos conceitos a ser considerado é o de Putnam que define capital social da seguinte forma:

Capital social se refere às conexões entre os indivíduos – redes sociais e as normas de reciprocidade e confiança que surgem a partir delas [...] capital social chama a atenção para o fato de que virtude cívica é mais poderosa quando conectada a uma rede densa de relações sociais recíprocas. Uma sociedade composta de muitas pessoas com virtudes, porém, isoladas, não é necessariamente rica em capital social (2000, p. 19)<sup>12</sup>

A partir da definição do autor, pode-se depreender que o conceito em questão, para ele, está intimamente associado a valores como reciprocidade e confiança que são estabelecidos através de uma rede social e que as relações sociais têm um papel fundamental para a formação de tal capital. Com relação à reciprocidade, há a expectativa de que se “A” fizer o bem para alguém, haverá um ressarcimento de tal atitude, isto é, em algum momento, a pessoa beneficiada ou qualquer outra fará algo de bom para “A”. A confiança, por sua vez, é o elemento que torna possível a coesão entre os membros da rede, a formação de laços fortes entre eles.

O pesquisador também explica que esses valores constituídos em uma rede social podem ter duas faces: uma privada e uma pública. A face privada está

---

<sup>12</sup> Tradução da autora para: “social capital refers to connections among individuals -- social networks and the norms of reciprocity and trustworthiness that arise from them [...] social capital calls attention to the fact that civic virtue is most powerful when embedded in a dense network of reciprocal social relations. A society of many virtuous but isolated individuals is not necessarily rich in social capital.

relacionada com a ideia de que as conexões formadas pelo indivíduo podem suprir seus interesses pessoais, como, por exemplo, a conquista de um emprego obtida com a ajuda de outros atores que fazem parte das redes dessa pessoa. Por outro lado, na face pública os valores constituídos na rede social beneficiam o coletivo, como no caso em que vizinhos juntos cuidam da segurança das casas uns dos outros trazendo mais tranquilidade para todos os que habitam na região. Nesse caso, o capital social mostra ser um elemento preponderante para o bem das comunidades (PUTNAM, 2000).

O segundo conceito de capital social a ser discutido é o de Bordieu (1983). Segundo o pesquisador (1983 apud Recuero, 2009, p.46),

“O capital social é o agregado dos recursos atuais e potenciais, os quais estão conectados com a posse de uma rede durável, de relações de conhecimento e reconhecimento mais ou menos institucionalizadas, ou em outras palavras, à associação a um grupo – o qual provê cada um dos membros com o suporte do capital coletivo”.

Acerca desse conceito, Recuero (2009) explica que, para Bordieu, as ideias sobre capital social estão diretamente relacionadas à ligação do indivíduo com um grupo social e à concepção de poder e conflito. Desse modo, o capital social seria constituído por dois componentes, um recurso ligado ao pertencimento a um grupo específico e o conhecimento e reconhecimento mútuo. Este conhecimento, por sua vez, seria transformado em um instrumento que permitiria a determinados indivíduos possuírem uma posição mais privilegiada nas relações com outras pessoas, relações essas permeadas por questões de poder, acentuando, assim, as diferenças de classe. Marteleto e Silva (2004) também explicam o conceito de capital social de Bordieu (1983) por afirmar que o filósofo considera o capital social como os recursos resultantes de uma rede de reconhecimento mútuo instituída em campos, sendo que tais recursos seriam empregados pelas pessoas como um meio de progredir na hierarquia social desse meio. Desse modo, pode ser inferido que o conceito de capital social de Bordieu apresenta um viés mais individualista, isto é, as relações estabelecidas por uma pessoa, estariam primariamente centradas na busca pela satisfação de interesses próprios e na busca por poder.

Por fim, o terceiro conceito a ser analisado é o de Coleman (1988). De acordo com o autor,

O capital social é definido pela sua função. Ele não é uma entidade, mas uma variedade de diferentes entidades, com dois elementos em comum: consistem em um aspecto das estruturas sociais e facilitam certas ações de atores – pessoas ou corporações – dentro da estrutura. Assim como ocorre com outras formas de capital, o capital social é produtivo, tornando possível alcançar certos objetivos que na falta dele seriam impossíveis de atingir [...] o capital social é inerente à estrutura das relações entre os atores (p. 98).<sup>13</sup>

A partir das palavras do autor, é possível entender que o capital social não é algo que se encontra nas pessoas ou em ferramentas de trabalho, e, sim, é parte intrínseca das relações sociais. Além disso, os interesses específicos dos atores e o fato do capital social ser constituído de uma variedade de entidades têm um papel fundamental, porque a partir de tais interesses os indivíduos irão mobilizar diferentes tipos de capital, como respeito, popularidade e confiança, por exemplo (BERTOLINI e BRAVO, 2001).

Dentre as três definições apresentadas acima, é possível perceber que elas apresentam concepções diferentes, como no caso da Bordieu (1983), em relação às outras duas, por exemplo, visto que no caso da apresentada por Bordieu há um forte enfoque no individual e em relações de poder. Contudo, nas três parece haver concordância de que os valores que constituem o capital social são construídos através da interação. Levando em conta aspectos positivos e insuficientes dos três conceitos apresentados, Recuero (2009) faz uma análise e propõe uma definição de capital social<sup>14</sup>, principalmente, tendo em vista, a interação mediada por computador. Segundo a autora, o capital social é

um *conjunto de recursos* de um determinado grupo (recursos variados e dependentes de sua função, como afirma Coleman) que pode ser usufruído por todos os membros do grupo, ainda que individualmente, e que está baseado na reciprocidade (de acordo com Putnam). Ele está embutido nas relações sociais (como explica Bourdieu) e é determinado pelo conteúdo delas (Gyarmati & Kyte, 2004; Bertolini & Bravo, 2001). Portanto, para que se estude o capital social dessas redes, é preciso estudar não apenas suas relações, mas, igualmente, o conteúdo das mensagens que são trocadas através delas (p.50).

---

<sup>13</sup> Tradução da autora para: "Social capital is defined by its function. It is not a single entity, but a variety of different entities, with two elements in common: they all consist of some aspects of social structures, and they facilitate certain actions of actors – within the structure. Like other forms of capital, social capital is productive, making possible the achievement of certain ends that in its absence would not be possible [...] social capital inheres in the structure of relations between actors and among actors".

<sup>14</sup> A definição da autora servirá como parâmetro para as discussões que serão feitas acerca do tema ao longo desse trabalho.

Tal noção de capital social parece ser a mais indicada a fim de estudar as redes sociais porque, segundo a autora, ela compreende o caráter estrutural do capital social, a capacidade de se transformar de acordo com os interesses dos atores e o conceito de reciprocidade. Com relação aos diferentes tipos de capital, que variam segundo os interesses dos atores inseridos nas redes sociais, inclusive naquelas formadas na internet, Bertolini e Bravo propõem uma classificação que compreende cinco categorias que incluem elementos aos quais os atores têm acesso.

A primeira categoria é a *relacional*, que consiste na soma de conexões entre as pessoas, ligando os indivíduos em um contexto de interação. De acordo com os esforços mobilizados, tais conexões podem resultar em relações de laços fortes e fracos, conforme apontado por Garton, Haythorthwaite e Wellman (1999). A segunda é a *normativa* que consiste na soma de regras e normas de comportamento de um grupo que são internalizadas pelos atores, sendo que essas podem ser adquiridas ainda na infância. A terceira categoria é a *cognitiva*, que compreende o conhecimento compartilhado e as informações que as pessoas têm com relação aos problemas delas ou com os que determinado grupo do qual fazem parte possui. A quarta categoria é a da *confiança no ambiente social*, e está relacionada à confiança no comportamento dos outros membros do grupo. Tal categoria, segundo Bertolini e Bravo (2001) é fundamental porque reduz as possibilidades de incerteza com relação a tomar determinadas atitudes quando há questões a serem resolvidas e também aumenta a possibilidade de haver um ambiente de cooperação. Por fim, a quinta categoria é a *institucional*, que inclui instituições formais e informais, sendo elas descritas por Bertolini e Bravo como grupos em que há a formação de regras de interação social e que, quando funcionam de modo eficiente, há a redução de incerteza entre os atores da rede social, além de cooperação e coordenação.

Os cinco elementos do capital social acima mencionados são ainda separados em capital de primeiro nível e de segundo nível. O capital de primeiro nível está ligado a algo mais individual e varia de acordo com cada pessoa, compreendendo as primeiras três categorias que podem compor o capital social: a relacional, a normativa e a cognitiva. Por outro lado, o capital de segundo nível abrange uma dimensão coletiva em que circulam valores essenciais para o bem-estar do grupo como um todo, incluindo as duas últimas categorias, a confiança no ambiente social e a institucional.

Apesar de estarem separados em grupos diferentes, Bertolini e Bravo explicam que há uma relação de reciprocidade entre os dois tipos de capital social, pois os elementos que constituem o primeiro nível contribuem para a consolidação de valores essenciais para o coletivo como o aspecto cognitivo, em que um ator pode possuir conhecimento sobre determinados assuntos de interesse do grupo e compartilhar tais informações com os demais. Do mesmo modo, o capital de primeiro nível é afetado pelo outro no sentido de que quando o grupo incentiva os atores envolvidos em ações que resultam para o bem do coletivo, move esses indivíduos a buscar mais recursos que gerariam o benefício de todos (BERTOLINI E BRAVO, 2001).

Com relação ao conceito de capital social e aos elementos associados a ele, Recuero e Zago (2012) discutem sobre o assunto relacionando-o com a questão dos sites de redes sociais, com foco especial no Twitter. A partir de pesquisa feita por meio de questionários, as autoras puderam observar que um dos valores mais buscados pelos entrevistados quando acessavam o Twitter era o acesso à informação e que a diversificação das informações era diretamente proporcional à quantidade de laços fracos que as pessoas tinham, porque estes frequentavam diferentes espaços (GRANOVETTER, 1988).

Outro aspecto interessante observado pelas pesquisadoras, é que havia preocupação por parte dos entrevistados em postar informações que fossem relevantes para os seus seguidores, assim como “publicar links interessantes”. As autoras relacionam tais dados com trabalhos como o de Marlow (2006) e de Recuero (2008c), que afirmam que publicar informações de qualidade está relacionado a valores como reputação na rede social. Desse modo, quando essas pessoas se esforçam em divulgar informações em sites de redes sociais, elas não estão apenas prestando um serviço a outros usuários da rede, elas estão também investindo em questões como popularidade, porque, assim, conseguem um número maior de seguidores e, no caso do Twitter, *retweets*<sup>15</sup>, aumentando a visibilidade delas na rede.

### **2.3 Violência e Discurso**

---

<sup>15</sup> Retweets: quando alguém repassa a outros seguidores uma mensagem que foi publicada por outro usuário da rede.

Slavoj Zizek aborda a questão da violência em “Violência: seis reflexões laterais” (2014) por afirmar que ela pode assumir formas distintas. A primeira maneira é a *violência subjetiva*, aquela mais visíveis aos olhos, expressa por meio de crimes e confrontos civis, por exemplo, sendo para o autor, de fácil identificação. A seguir, o pesquisador trata do que chama de *violência objetiva*, não tão perceptível, e que compreende dois aspectos, a *violência simbólica* e a *sistêmica* e as define da seguinte maneira:

Em primeiro lugar, há uma violência “simbólica” encarnada na linguagem [...] essa violência não está em ação apenas nos casos evidentes – e largamente estudados – de provocação e de relações de dominação social que nossas formas de discurso habituais reproduzem: há uma forma ainda mais fundamental de violência que pertence à linguagem enquanto tal, à oposição de um certo universo de sentido. Em segundo lugar, há aquilo que eu chamo violência “sistêmica”, que consiste nas consequências muitas vezes catastróficas do funcionamento regular de nossos sistemas econômico e político. (p.17)

A partir da afirmação acima e de explicações posteriores dadas por Zizek acerca dela, pode-se inferir que as explosões de violência tidas como ‘irracionalis’ podem ser motivadas por uma violência objetiva, invisível, que pode ocorrer por meio da máquina estatal (sistêmica) ou por meio do discurso (simbólica). A figura a seguir ajuda a entender como se dá a divisão entre a violência tida como visível e a invisível.



Figura 4 - Pirâmide da sociedade patriarcal (VIEGAS; RECUERO, 2014)

A partir da pirâmide da sociedade patriarcal (**figura 4**), pode-se inferir que atitudes como humilhar, depreciar e desvalorizar outra pessoa podem ser consideradas como violência *simbólica* (VIEGAS; RECUERO, 2014), aspecto fulcral neste trabalho, e que, embora não deixem marcas físicas, podem ter impactos

indesejados, como a manutenção de estereótipos relacionados à sexualidade e também a gênero.

Bourdieu (1989) também aborda a questão da violência simbólica, tratando-a como um instrumento de dominação por parte daqueles que detêm poder simbólico sobre outros. Segundo ele,

Sistemas simbólicos cumprem a sua função política de instrumentos de imposição ou legitimação da dominação, que contribuem para assegurar a dominação de uma classe sobre outra (violência simbólica) dando o reforço da sua própria força às relações de fora que as fundamentam e contribuindo assim, segundo a expressão de Weber, para a 'domesticação dos dominados'. (p. 11)

A linguagem, a ciência, a religião, entre outros sistemas simbólicos, portanto, são considerados por Bourdieu como meios de impor ideias e conceitos a pessoas que estão em uma posição desprivilegiada nas relações de poder e, conforme o próprio autor esclarece na citação acima, permitem o exercício da violência simbólica, isto é, a dominação de uma determinada classe. Ainda sobre o exercício da violência simbólica, Bourdieu (1991, p.152) afirma que a violência simbólica imposta por meio de qualquer discurso ideológico tem como base o não-reconhecimento por parte daqueles que a sofrem, logo, as vítimas tendem a não se reconhecer como tais e, tampouco, percebem o ocorrido como violência. Exemplo desse não reconhecimento fica evidente em publicações em grupos direcionados ao humor na internet cujo assunto é o gênero feminino, pois, inclusive mulheres curtem e compartilham com seus seguidores publicações que legitimam estereótipos (RECUERO; SOARES, 2013).

A partir dos conceitos apresentados tanto por Žižek (2008) quanto por Bourdieu (1989;1991) pode-se inferir que eles apresentam similaridades no sentido de que a violência simbólica é algo invisível ou não reconhecido, isto é, ela está naturalizada nas relações sociais por meio de um processo histórico<sup>16</sup>. Desse modo, a violência exercida por meio do discurso pode estar presente em situações cotidianas e ser considerada como natural à medida que as ideias ofensivas de um grupo dominante acabam por ser legitimadas. Por exemplo, se alguém critica um menino dizendo que ele joga como uma menina, a intenção é claramente de ofender o indivíduo, no sentido de dizer que ele não teria habilidade suficiente para ser bem-sucedido no jogo, da mesma maneira que uma menina supostamente não teria (FRAGOSO *et al.*, 2017)

---

<sup>16</sup> O conceito de "naturalização" é abordado neste capítulo na seção 2.1.3

Ou, ainda, se alguém afirma que mulheres não têm a mesma aptidão para dirigir um carro que um homem teria, essa pessoa também ofende o gênero feminino e reforça o estereótipo construído historicamente acerca das habilidades que pessoas desse gênero possuem.

## 2.5 Violência, gênero e games

A questão da violência simbólica e a de construções históricas que se naturalizaram acerca da identidade de determinados grupos estão diretamente relacionadas à questão das representações que tratam o gênero feminino como inferior em relação ao masculino<sup>17</sup>. Bordieu trata sobre o assunto em sua obra *Dominação Masculina* (1998) e afirma que tais representações em que o homem é visto como superior à mulher têm bases biológicas, isto é, o falo seria um símbolo da virilidade masculina, da aptidão e habilidades cognitivas para o trabalho, enquanto a mulher, portadora de um “falo invertido”, teria uma posição de dependência. Sobre essa questão o autor afirma que

A diferença biológica entre os sexos, isto é, entre o corpo masculino e o feminino, e, especificamente, a diferença anatômica entre os órgãos sexuais, pode assim ser vista como justificativa natural da diferença construída entre os gêneros e, principalmente, da divisão social do trabalho (1998, p. 20)

Desse modo, quando o autor se refere às diferenças biológicas, ele não as trata como fator único de diferenciação entre homens e mulheres, antes, tais diferenças são percebidas como um gatilho para posteriores construções acerca do que se espera de cada gênero. Sobre o tema, Scott (1998 apud CARVALHO, 2016) explica que, ao tratar das diferenças entre os sexos, é importante pensar no termo “gênero” e no que esse implica, pois ele evoca justamente as construções sociais que definem que papéis são esperados dos indivíduos nascidos com o sexo masculino. Tais expectativas, por sua vez, são construídas a partir de crenças e valores e, delimitam as relações de poder no sentido de que papéis e espaços são ocupados por mulheres e homens em determinados contextos (MADUREIRA, 2010 apud CARVALHO, 2016).

---

<sup>17</sup> Embora nesse trabalho sejam mencionadas expressões como gênero *feminino* e *masculino* e *homem* e *mulher* entende-se que as identidades vão além de binarismos, conforme os pressupostos da Teoria Queer, que esclarece que os sujeitos e as práticas sexuais vão além de oposições como homossexual/heterossexual, mulher/ homem, mas que apresentam uma variedade e diversidade de subjetivações e práticas (PINO, 2007) como bissexualidade, a transgeneridade, entre outras.

Nesse sentido, a própria história das mulheres ajuda a compreender como determinadas construções acerca do gênero feminino e da sua função na sociedade surgiram e, em alguns casos, ainda se mantêm. Michelle Perrot em *Minha História das Mulheres* (2017) esclarece que, durante um longo período de tempo, as mulheres foram mantidas na invisibilidade devido a terem estado confinadas em casa, cuidando da família em silêncio, sendo esse o estado natural das coisas então. Com relação aos discursos sobre elas, a autora explica que filósofos como Aristóteles refletiam o pensamento de sua época com relação à superioridade masculina. Segundo Perrot, para ele, as mulheres eram uma ameaça potencial para o coletivo, sendo necessário mantê-las afastadas já que lhes faltava alguma coisa, sendo assim, defeituosas. O papel delas passava, portanto, a se restringir a serem “um bom receptáculo” (p.23).

Com o passar dos anos, alguns eventos, no entanto, abrem brechas nos sistemas de poder como as revoluções do século XX e movimentos feministas dando espaço para as francesas, por exemplo, em 1944, ganharem direito ao sufrágio universal. As guerras também permitiram que com a saída dos homens para os campos de combate as mulheres assumissem posições tipicamente masculinas como conduzir arados e bondes, trabalhar e ocupar o espaço público (PERROT, 2017) até os dias de hoje em que o exercício de atividades consideradas como relacionadas ao gênero masculino vêm sendo assumidas cada vez mais pelo gênero feminino, como no caso da tomada de posições de liderança em grandes corporações e na política, além da participação em outros universos tipicamente relacionadas aos homens, como o caso dos jogos eletrônicos de combate.

No entanto, apesar dos grandes avanços que implicam em progresso às mulheres, resquícios dessa história que privilegiou o masculino em detrimento do feminino permanece, sendo esses normalizados nas relações sociais a ponto de não serem percebidos sequer pelas vítimas. Reafirmando as ideias apresentadas em *Language and Symbolic power* (1991, p.152) sobre a não percepção dos dominados com relação à violência simbólica imposta por parte dos dominadores devido a um processo de naturalização de construções históricas, Bordieu (1998) diz que a primazia dada ao gênero masculino está inscrita no *habitus* e, portanto, funciona como uma matriz para posteriores pontos de vista, pensamentos e ações acerca de supostas diferenças com relação às capacidades de pessoas pertencentes aos gêneros masculino e feminino. Visto tais construções feitas por meio do discurso

acabarem por ser tidas como naturais, os indivíduos do gênero feminino, desse modo, tendem a não as considerar como violência e tê-las como normais, parte do *status quo*.

Do mesmo modo como ocorre na esfera do trabalho em que há um senso comum, uma ideia naturalizada de que certas profissões devem ser exercidas por mulheres e outras por homens, acontece algo similar quando a questão são jogos online. Culturalmente, atribuem-se qualidades aos homens como agressividade, inteligência, racionalidade, estratégia e liderança, essenciais para o sucesso em *videogames*, principalmente com relação àqueles que envolvem estratégias para derrotar adversários em confrontos, enquanto que as meninas são tidas como não propensas a terem aptidão para os mesmos já que seriam supostamente dotadas de fragilidade, característica considerada pelo senso comum como inerente ao gênero feminino (OLEGÁRIO, 2009).

Com relação a esse tipo de representação, Cross (2014) afirma que há uma imposição de significados e narrativas por parte significativa de jogadores do gênero masculino, o que inclui a ideia de que as mulheres que participam dos mesmos jogos que eles provavelmente não são belas, não tem capacidade para lidar com computadores e estratégias ou ainda são *feminazis*, termo usado para se referir de modo negativo a feministas, dando a entender que elas são radicais e têm por objetivo causar problemas.

Segundo a autora, esse tipo de narrativa evidencia a ideia naturalizada de que os homens teriam um capital simbólico com relação às mulheres no sentido de que eles teriam mais facilidade para lidar com tecnologias e mais habilidades com os *games*. Kurtz (2015) também afirma que pesquisas sobre agressões sofridas por mulheres durante jogos, como a desenvolvida pelo site “Fat, Ugly or Slutty”<sup>18</sup>, evidenciam frequentes xingamentos às meninas com termos como “vadia”, “vagabunda”, “feia” e “gorda”, além de casos de assédio em que *gamers* oferecem dinheiro em algum jogo em troca de fotos das jogadoras, envio de desenhos obscenos e ameaças físicas.

Tal modo de pensar, tido como normal no mundo *offline* também transparece na esfera do online visto que os dois deixaram de ser considerados como dissociados um do outro (FRAGOSO et al.,2017). *Posts* e comentários em páginas do *Facebook*

---

<sup>18</sup> [www.fatuglyorslutty.com](http://www.fatuglyorslutty.com)

voltadas à questão dos *videogames* e também direcionadas a meninas que participam desse universo dos jogos, mostram que a ideia de uma pessoa pertencente ao gênero feminino como inapta para os mesmos está presente no ciberespaço. Isso fica evidente em dados encontrados por Oliveira (2014) na página do *Facebook* “Meninas que jogam”, como a seguinte imagem:



Figura 5- Menina jogando videogame. Fonte: OLIVEIRA (2014)

Com relação à imagem em questão, Oliveira (2014) afirma que a representação das mulheres como não dotadas de habilidades para videogames transparece pelo fato de a menina aparecer maquiada, seguindo padrões socialmente construídos para o gênero feminino e segurando um controle de videogame (*joystick*) do console Xbox 360 de modo desajeitado e como se estivesse jogando jogos da marca concorrente *Playstation*. Também há diversas partes da montagem em que há personagens que demonstram decepção e desprezo quanto às habilidades dela e das meninas como um todo. Desse modo, tal figura pode ser considerada como um exemplo de violência simbólica no sentido de que procura passar uma imagem inferiorizada e estigmatizada do gênero feminino e, de acordo com Cross (2014), esse tipo de violência simbólica não pode ser considerado irreal por sua difusão ocorrer na esfera virtual, visto que o online e o offline estão interligados e o que é dito através da internet tem profundo impacto também fora do ciberespaço.

Outros aspectos que evidenciam violência simbólica de gênero com relação a *videogames* é a pequena quantidade de personagens femininas, o fato de haver um

mercado específico para elas que exclui jogos que envolvem confrontos, corridas de carro, por exemplo, além da representação gráfica estereotipada das mesmas quando estão presentes nos jogos. Cassel e Jenkis (2000) afirmam que resultados de pesquisa relacionada a *videogames* fornecem um exemplo claro de como ocorre a construção social de gênero visto que as mulheres raramente aparecem neles, exceto nos casos em que donzelas pedem resgate ou servem como recompensa por uma missão ter sido finalizada com sucesso. Segundo as autoras, essa construção que envolve o universo dos games também está presente em jogos voltados especificamente ao público feminino, porque, ao invés de criarem um ambiente menos desigual, reforçam velhos estereótipos. Por meio de uma breve pesquisa no site de busca *Google* é possível encontrar diversas plataformas desenvolvidas especificamente para meninas e nelas verificar o que as autoras afirmam, pois tais jogos voltados ao público feminino, em sua maior parte, têm o design gráfico construído com tons de cor-de-rosa (cor delicada, atribuída como símbolo do gênero feminino) e como tema principal o culto à beleza (maquiagem e experimentação de roupas), compras, cuidados com a casa e os filhos e relacionamentos amorosos, conforme apresentado na imagem a seguir.

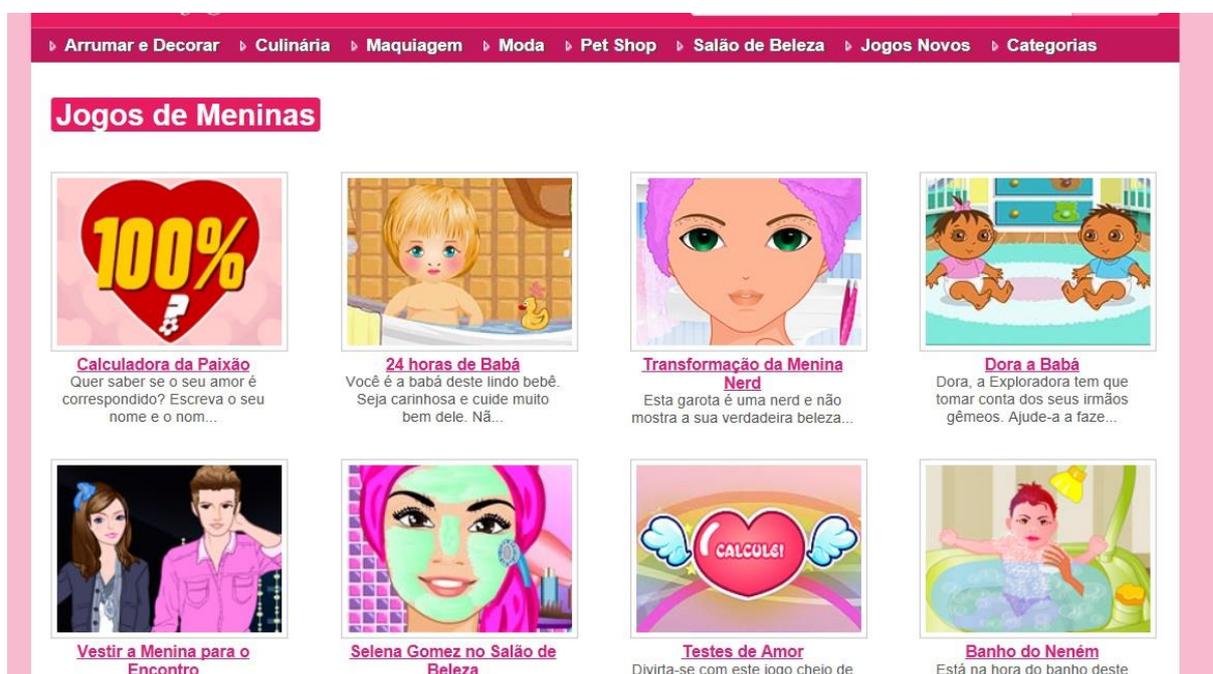


Figura 6 - Jogos voltados a meninas. Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos-de-meninas/>. Acesso em 18 nov 2017

Com relação à representação gráfica estereotipada do gênero feminino em jogos de *videogame*, Rodrigues e Santos (2014) afirmam que a mulher, quando tem certa representatividade entre os personagens de jogos de ação, por exemplo, ela parece ser apresentada de acordo com um suposto padrão feminino ideal: seios e glúteos fartos, cintura com curvas bem marcadas, cabelos longos e lisos. As autoras, em sua pesquisa, fazem uma análise mais profunda das imagens das personagens do jogo *League of Legends*<sup>19</sup> e encontram essas mesmas características, assim como verificaram que dentre 117 personagens apenas 40 eram femininas e que 65% dessas apresentavam algum grau de nudez ou roupas justas que delineassem o contorno de seus corpos. Tais constatações, segundo elas, ficam evidentes em imagens como as apresentadas a seguir pelas pesquisadoras:

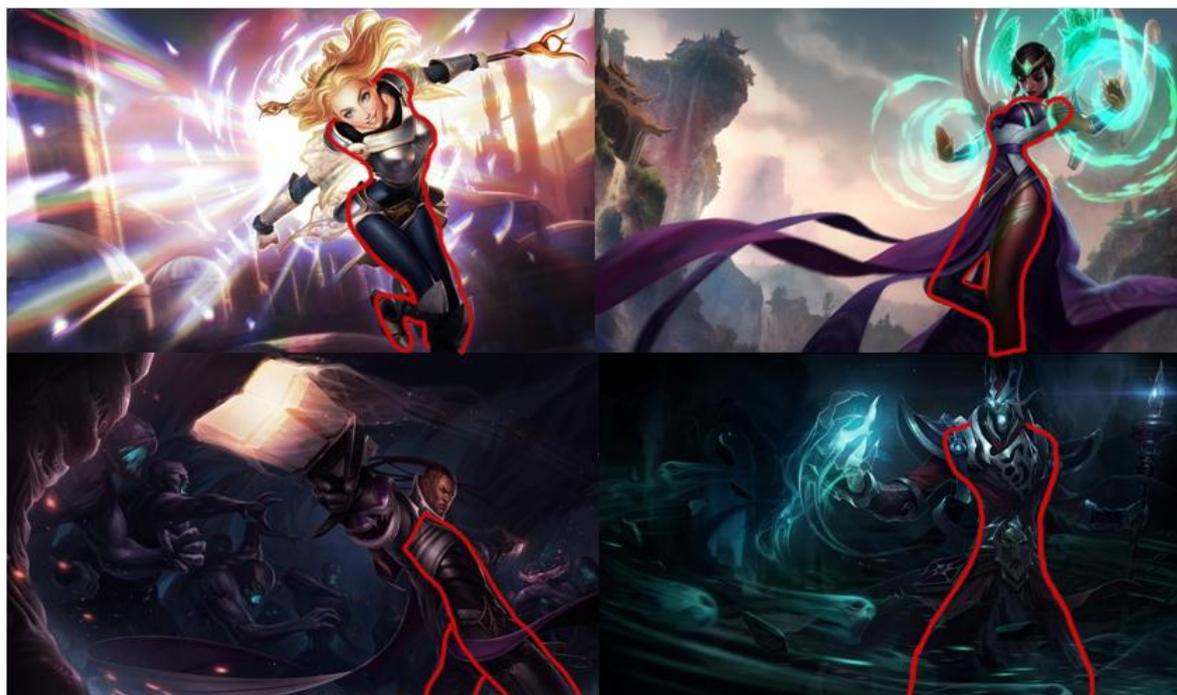


Figura 7 - Representação gráfica de personagens femininas no jogo League of Legends

Portanto, pode-se verificar que além da violência discursiva sofrida por jogadoras em sites de redes sociais por meio de xingamentos e reforço de estereótipos, a construção gráfica das figuras femininas não contribui para o empoderamento do gênero feminino, mas reforça construções estereotipadas sobre o

<sup>19</sup> <https://br.leagueoflegends.com/pt/>

corpo ideal da mulher e acerca da posição dela na comunidade *gamer* como um todo (RODRIGUES;SANTOS, 2014).

## 2.6 Conclusão do Capítulo

Neste capítulo foi apresentada a ligação que autores como Bordieu (1989; 1991) e Foucault (1996; 2008) estabelecem entre o discurso e as relações de poder, mostrando que elas interferem no que pode ser dito em determinados contextos e em quem pode ter suas palavras legitimadas em tais situações. O que é proferido por pessoas com uma posição privilegiada nessas relações acaba por se estabelecer em um determinado momento histórico e se tornar naturalizado, parte do *status quo*, a ponto de discursos de violência de gênero não serem entendidos como tal por quem é alvo deles. Conforme analisado, tais discursos violentos fixados no que é considerado pelo senso comum como “mundo real” ultrapassam as fronteiras dele e acabam sendo percebidos no ciberespaço por meio de trocas conversacionais estabelecidas em sites de redes sociais e em *fanpages* voltadas ao universo dos games, por exemplo.

O próximo capítulo tratará especificamente desse universo dos *games*, explicando o que são jogos na perspectiva de diferentes autores, apresentando a importância dos estudos dos jogos digitais, os *game studies*, em áreas como a Comunicação. Será também discutida a relação entre os jogos, com atenção especial ao *League of Legends*, objeto de estudo nesse trabalho, e práticas de violência simbólica de gênero exercidas por *gamers* no *Facebook*.

### **3. A intersecção entre jogos, mídias sociais e violência de gênero**

Este capítulo teórico traz noções essenciais à discussão acerca dos jogos digitais e da relação deles com fenômenos sociais como a violência simbólica de gênero. Inicialmente será discutido o conceito de jogos a partir do ponto de vista de autores como Huizinga (2017), Caillois (1990), Juul (2005; 2010), Aarseth (2009) e o de Fragoso (2008), que será levado em consideração em análises posteriores nesse trabalho. Após a apresentação das perspectivas de tais autores, será explicado o que são os *game studies* e discutida a situação dessa área de estudo no Brasil e a nível internacional, além da importância dos estudos desenvolvidos nela. Por fim, será feita uma relação dos jogos *multiplayer* com questões como a violência, sobretudo, a que envolve o gênero feminino.

#### **3.1 O que são jogos?**

Na obra *Homo Ludens* (2017), o autor John Huizinga faz uma profunda análise acerca dos jogos e da relação deles com questões como cultura. Inicialmente, o pesquisador afirma que há uma extensa lista de definições acerca do que são jogos e da função que estes teriam. Tais definições, segundo ele, partem de áreas como a fisiologia e a psicologia, por exemplo, e, em muitos casos essas os tratam como uma espécie de descarga de energia em excesso que estaria retida em um indivíduo ou uma espécie de escape de impulsos prejudiciais ou, ainda, fruto de um instinto de imitação dos seres humanos e dos animais ou de um desejo inato de competir. O fato é que não há um consenso entre estudiosos do tema como o próprio Huizinga (2017), Caillois (1990), Juul (2003) e Salen e Zimmerman (2003) quanto ao que pode ser considerado um jogo ou não. A seguir serão apresentados conceitos postulados por diferentes autores acerca do assunto, incluindo o que servirá como base para as análises que se sucederão neste trabalho.

##### **3.1.1 O conceito de jogos de acordo com Huizinga**

Segundo Huizinga (2017), diferentemente de determinadas pesquisas que o antecederam, que consideram o jogo como meramente algo biológico, um alívio para tensões e descarga de energia, em seu estudo o conceito ultrapassa tais limites e é

considerado como uma “forma específica de atividade, como forma significativa, como função social” (p.6). Desse modo, o jogo seria entendido como uma atividade de impacto nas relações sociais, com o poder, por exemplo, de aproximar as pessoas, mostrando-se, portanto, conforme apontado pelo autor, como algo que transcende explicações puramente biológicas. A partir de tal concepção, o estudioso define o tema em questão da seguinte maneira

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considera-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de certos limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio e disfarces ou outros meios semelhantes (p.16).

A partir da explicação de Huizinga (ibid.), é possível compreender que para ele o jogo é considerado como algo relacionado à ideia de liberdade, pois, segundo o pesquisador, se assim não acontecer a atividade deixa de ser um jogo e passa, no máximo, a ser uma “imitação forçada”. Outro elemento importante trazido à atenção na definição apresentada é a de que uma das características fundamentais do jogo é a organização dele em regras, sendo que todos envolvidos na atividade concordam com as regras sejam elas parte de clássicos como as do xadrez em que diferentes peças dão possibilidades de diferentes movimentos, não podendo o jogador mover uma peça como o peão para trás, visto que, de acordo com as regras, tal peça pode ser movida apenas para a frente. Além das regras e da ideia de liberdade relacionada aos jogos, a definição de Huizinga os apresenta como independente do que é exterior a eles, existindo, desse modo, uma espécie de separação entre os jogadores e o que não faz parte do jogo em questão no momento em que a atividade está sendo exercida devido à imersão deles no prazer proporcionado por ela (OLIVEIRA, 2014).

Salen e Zimmerman (2003) comentam as ideias de Huizinga e tecem críticas ao conceito postulado por ele por explicar que o fato de um jogo não “absorver” o jogador por alguma falha de design, por exemplo, não o descaracteriza. Os autores também acrescentam que haveria outras falhas como o foco maior da definição do filósofo Huizinga residir nos efeitos que o jogo tem nas pessoas do que no próprio jogo, além de não estabelecer uma diferença entre esse e atividade de jogar. Caillois (1990) também comenta a definição apresentada por Huizinga (2017) e afirma que ela

falha porque apresenta o jogo como algo isento de interesses materiais, não considerando a existência de apostas e daqueles de azar.

### 3.1.2 O que é jogo segundo Caillois (1990)

A partir da crítica feita às ideias de Huizinga (ibid), Caillois (1990) propõe sua própria definição de jogos e estabelece algumas categorias em que estes seriam subdivididos. De acordo com o autor, o jogo pode ser definido como

[...] uma atividade que é essencialmente (1) livre: em que jogar não é obrigatório; se fosse perderia de uma vez qualidade atrativa e alegre; (2) separada: circunscrita dentro de limites de espaço e tempo previamente especificados; (3) incerta: o curso do jogo não pode ser determinado, nem o resultado ser atingido antecipadamente e um pouco de espaço para inovação é deixado para a iniciativa do jogador; (4) improdutiva: não cria bens ou riquezas, nem novos elementos de qualquer tipo; e, exceto quando ocorre troca de propriedades entre os jogadores, termina em uma situação idêntica à que prevalecia antes do início do jogo; (5) governado por regras: sob convenções que suspendem as leis já existentes, e no momento, estabelece nova legislação; (6) faz-de-conta: acompanhado por uma consciência especial de uma segunda realidade [...] (p.9)<sup>20</sup>

Tal definição traz elementos da proposta de Huizinga (2017) como o fato de o jogo ser governado por regras e de existir como que em um espaço separado do mundo à volta com suas próprias leis. Segundo Leite (2014), tal conceito de Caillois, assim como o de Huizinga, tem base em elementos advindos da antropologia como o ritual e círculo mágico em que há uma nova realidade que é criada e estabelecida, devendo ser incorporada por todos os que estão envolvidos na atividade; estes passariam a ser diferentes e agir de modo diferente enquanto imersos no ato de jogar. No entanto, Caillois (1990) também traz elementos novos como a ideia da incerteza quanto ao resultado do jogo e, embora o trate como algo improdutivo, não gerador de bens, leva em consideração a exceção de que há aqueles em que há geração de lucros.

---

<sup>20</sup> Tradução da autora para: “an activity which is essentially (1) free: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion; (2) separate: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance; (3) uncertain: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player’s initiative; (4) unproductive: creating neither goods nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game; (5) governed by rules: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation; which alone counts; (6) make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality”.

Além de definir o que são jogos, Caillois (ibid) também propõe que estes sejam classificados em categorias de acordo com suas características. A primeira das categorias é chamada de *agôn* e inclui os jogos de competição, que requerem características como velocidade, resistência, força, memória, entre outras, dos competidores. Podem ser considerados exemplos de atividades nesse caso o futebol, o boxe, esgrima, dama, xadrez e jogos eletrônicos que envolvem combate entre os jogadores, como é caso do *League of Legends*. A segunda categoria é denominada *alea*, o nome latino para o jogo de dados e foi escolhido pelo autor para se referir a aqueles que, diferentemente da primeira categoria, não dependem de habilidades para atingir a vitória, mas, antes, de sorte por parte dos envolvidos. Nesse caso estão incluídos os de roleta, de dado, loterias, etc. A terceira subdivisão chama-se *mimicry*, palavra usada em inglês pra referir-se a mímica ou mimetismo, e compreende a simulação de uma outra realidade, assumir um personagem para si, como ocorre em jogos de RPG (*Role-playing games*), gênero de *videogames* em que os jogadores desempenham um papel para si em um cenário fictício e não se tornam vencedores ou perdedores, apenas envolvem-se em uma narrativa<sup>21</sup>. A última subdivisão recebe o nome de *ilinx* e os jogos incluídos nela têm por objetivo provocar vertigem ou tontura e consistem em uma tentativa de destruir a estabilidade de percepção. Um exemplo, segundo o autor, seriam as brincadeiras infantis de girar.

Assim como ocorre com a definição de Huizinga, as ideias de Caillois também são alvos de críticas por teóricos dos estudos de jogos, como Salen e Zimmerman (2003) e Juul (2010). Salen e Zimmerman refutam a afirmação de Caillois de que os jogos são sempre voluntários porque há casos em que uma pessoa se sente pressionada por amigos e joga sem ter vontade, algo que não descaracterizaria a atividade. Também criticam a explicação de que os jogos são sempre incertos, pois no caso de um profissional de xadrez com alguém inexperiente as probabilidades de ganho do primeiro seriam certas. Além desses dois elementos é criticada parte da definição que diz que os jogos carregam consigo a característica do faz-de-conta, pois nem todos eles apresentariam tal característica e também o fato do conceito de Caillois, como um todo, ser considerado muito amplo para uma análise. Seguindo as contraposições, Juul (2010) explica que é fácil encontrar jogos que não se enquadram na característica de serem *separados* no tempo e no espaço do resto do mundo, ou

---

<sup>21</sup> Fonte e mais informações: <https://www.significados.com.br/rpg/>

que têm limite de tempo e espaço previamente estabelecidos, como o exemplo daqueles de estratégia online que se prolongam por meses ou, até mesmo, anos. O autor também menciona que Caillois (1990) falha em afirmar que os jogos são *improdutivos*, pois ser produtivo não significa necessariamente ser lucrativo e também porque os de azar vão além da mera troca de bens entre jogadores, formando uma grande indústria. A improdutividade também é considerada como uma característica problemática para Juul (2005; 2010) porque há pessoas que se sustentam financeiramente jogando, logo a atividade deveria ser considerada como produtiva em sentido financeiro.

### **2.1.3 A definição de jogos segundo Juul (2005; 2010)**

Jesper Juul, em seus estudos *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds* (2005) e *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness* (2010) analisa os principais aspectos incluídos nas definições de jogos propostas por diferentes autores como Huizinga (1950), Caillois (1961), Bernard Suits (1978), David Kelley (1988) e Salen e Zimmerman (2003), entre outros. Em suas pesquisas, Juul (2005; 2010) investiga quais são os principais elementos contidos nas definições dos autores analisados e se tais noções apresentam as três categorias que, segundo ele, são essenciais para uma boa explicação de jogo. As categorias são o *jogo*, enquanto sistema organizado por regras, o *jogador* e a relação deste com o jogo e *mundo*. Para Juul (2005; 2010), apenas o entendimento de Salen e Zimmerman (2003), que apresenta, segundo ele, o jogo como um sistema em que jogadores participam de um conflito artificial definido por regras e que termina com um resultado quantificável, abrange as três categorias necessárias.

A partir das análises e da proposição do que uma boa definição do assunto deve conter, Juul (ibid) apresenta seu próprio conceito sobre o que é um jogo, sendo esse, para ele, capaz de explicar as relações entre jogos digitais e não digitais. Segundo Juul (2010)

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the

outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (p.8)<sup>22</sup>

A definição do autor mostra, portanto, conter seis elementos importantes que os jogos devem conter para Juul (2005; 2010): (1) *regras*, (2) *resultados variáveis e quantificáveis*, (3) *valorização dos resultados*, (4) *esforço do jogador*, (5) *influência do resultado no jogador* e (6) *consequências negociáveis*. Tais elementos, para o pesquisador, encaixam-se perfeitamente nas três categorias que ele usou para analisar outros autores porque 1, 2 e 4 podem ser consideradas facetas que descrevem um jogo como um sistema formal; 3,4 e 5 descrevem a relação entre jogador e jogo e o item 6 trata da relação do jogo com o resto do mundo. A tabela a seguir, proposta por Juul (2010) ilustra a relação dos elementos contidos na teoria do autor com categorias que, segundo ele, uma boa definição de jogo deve conter.

	<b>O jogo como um sistema formal</b>	<b>O jogador e o jogo</b>	<b>O jogo e o resto do mundo</b>
<b>1 Regras</b>			
<b>2 Resultado variável e quantificável</b>			
<b>3 Valorização de resultados</b>			
<b>4 Esforço do jogador</b>			
<b>5 Influência do resultado no jogador</b>			
<b>6 Consequências negociáveis</b>			

Tabela 2 – Elementos da definição de jogo por Juul (2010) e sua relação com as categorias que devem estar presentes em uma boa definição de jogo, segundo o autor. Fonte: Juul (2010), p. 255. Tradução da autora

Após traçar tal relação, Juul (2010) explica o que está envolvido em cada um dos elementos incluídos em sua definição de jogo. Sobre as *regras*, Juul (ibid) afirma que elas são fundamentais e que devem ser bem definidas a fim de que possam ser programadas em um computador ou para que, no caso dos não digitais, não seja necessário discutir sobre elas toda vez em que se joga. Costikyan (2005) reforça a importância das regras e afirma que tanto em jogos de tabuleiro quanto em eletrônicos

<sup>22</sup> Tradução da autora: “O jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, em que são atribuídos valores diferentes a resultados diferentes, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis”.

as regras têm o poder de afetar o comportamento do jogador no sentido do que ele poderá fazer para atingir um determinado objetivo.

Quanto aos *resultados variáveis e quantificáveis*, esse aspecto diz respeito ao fato de cada partida ser única, isto é, à possibilidade de resultados diferentes a cada partida, que variam conforme o comportamento e as habilidades dos jogadores (CRUZ;GARONE, 2003) e também ao produto final poder ser quantificado por meio de um tipo de sistema de pontuação (pontos, recompensa com a moeda do jogo, etc). Desfechos melhores tendem a ser mais *valorizados* pelos jogadores e requerem um *esforço* maior por parte destes através da busca pelas melhores estratégias durante a partida, investimento de tempo no próprio jogo a fim de ganhar experiência ou por meio de fóruns de discussão, tutoriais, entre outros. Os resultados também têm um efeito importante devido a terem *influência sobre o jogador* no sentido de que se ele observar que está obtendo sucesso, tenderá a sentir-se mais motivado, por outro lado, se perder o jogo sucessivamente, pode ficar frustrado ou até mesmo acabar por desistir de jogá-lo. A última característica mencionada, *consequências negociáveis*, significa que os jogos podem ter, opcionalmente, consequências reais para os jogadores e que também aspectos que os jogadores podem controlar conscientemente, como a troca de bens materiais, por exemplo, podem ser negociados em certos contextos.

Atividades que não se encaixam em tais características contidas na definição são referidas por Juul (2005; 2010) como quase-jogos ou mesmo como não sendo jogos, conforme exemplificado na imagem a seguir:

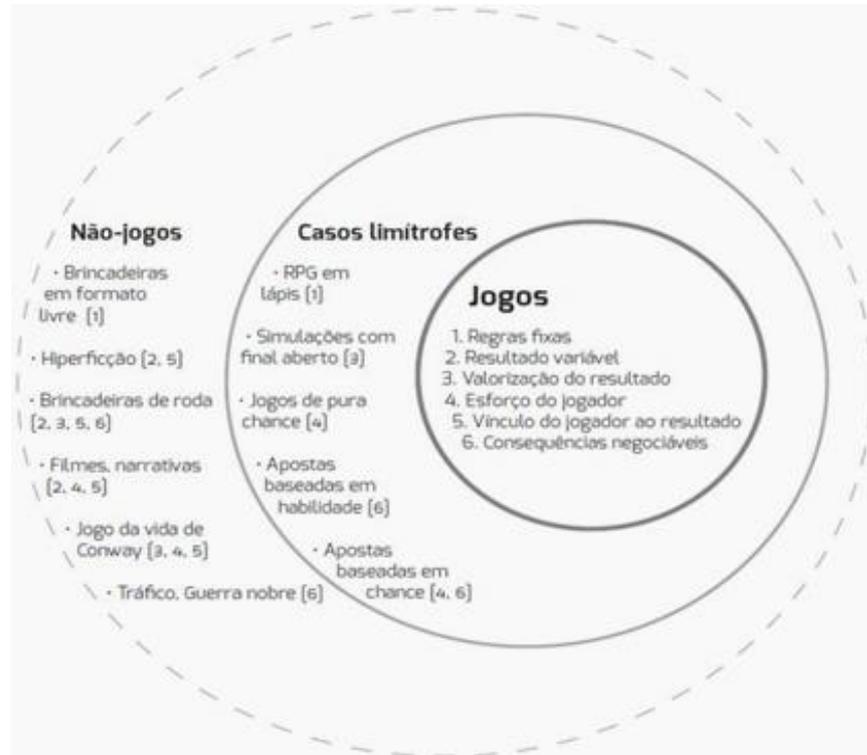


Figura 8 - O que são jogos, casos limítrofes (quase jogos) e não-jogos para Juul (2005;2010).  
Fonte: Juul (2005)

Desse modo, atividades como os jogos que envolvem puramente a sorte não seriam considerados como tais por Juul porque falham no item 4, que envolve esforço por parte do jogador, e, sim, como experiências lúdicas ou de outra natureza próximas ao que pode ser considerado jogo. O exemplo da brincadeira de roda encaixa-se, de acordo com a classificação de Juul (2005; 2010) no caso dos não jogos por não apresentar resultados variáveis, valorização do resultado, vínculo do jogador ao resultado e consequências negociáveis.

Segundo Pires e Pimenta (2017), a classificação de Juul acaba por problematizar também jogos em plataformas digitais como o SimCity (1989)<sup>23</sup>. Nesse caso específico, o *game*, segundo os autores, não apresenta objetivos explícitos, portanto não tem valores atribuídos a resultados possíveis e, conseqüentemente, acaba por não ser considerado um jogo, mas, talvez, um quase-jogo. Aarseth (2009) também aponta para o fato da exclusão de muitos jogos digitais se levada em conta a definição apresentada por Juul (2005; 2010). Aarseth (ibid), refere-se à questão da existência de resultados quantificáveis e afirma que se esse aspecto fosse levado em

<sup>23</sup> *Sim City* é um jogo de simulação cujo objetivo básico é criar uma cidade e administrar bem os recursos dela para que ela não entre em falência e o jogador, que tem o papel de prefeito, não seja expulso do lugar. Fonte: <http://pt-br.simcity.wikia.com/wiki/SimCity>. Acesso em 22 jan. 2018

consideração para definir algo como um jogo ou não, muitos casos como os MUDs (*Multi-user dungeon, dimension, ou, domain*)<sup>24</sup>, jogos sociais como o *Farmville*<sup>25</sup>, em que os jogadores simulam o cultivo de plantas em uma fazenda, jogos de simulação como o *The Sims*<sup>26</sup> e os do tipo *sandbox* como o *Minecraft*<sup>27</sup>, e outros baseados em narrativas que têm um início, mas não, um fim, não poderiam ser considerados de resultado quantificável. Com relação à questão das regras, Aarseth (2009) também a problematiza por afirmar que em *games* com modo individual e *multiplayer*, que contêm diversos modos de jogo poderiam não se encaixar em tal item da definição de Juul (2005; 2010) porque cada modo tem as suas próprias regras. Sendo assim, esse tipo de jogo não seria um sistema específico baseado em regras, conforme a proposta de Juul (ibid) e, sim, múltiplos sistemas de regras implementados. Exemplo que se adequa nessa problemática apresentada por Aarseth (2009) é o caso do *League of Legends*<sup>28</sup>, que possui três modos de jogo, o *Summoner's rift*, o *Twisted Treeline* e o *Proving Grounds*, sendo que em cada um deles as equipes apresentam números diferentes de jogadores, assim como mapas e perspectiva de tempo de partida distintos<sup>29</sup>.

### 3.1.4 A perspectiva de Aarseth (2015)

A partir de críticas feitas a autores como Juul (2005) e Salen e Zimmerman (2003), Aarseth (2009) apresenta sua própria perspectiva acerca do conceito de jogo. Segundo ele,

All this does not mean that digital games are some amorphous, undefinable mass that is impossible to interpret or comprehend. On the contrary, we

---

<sup>24</sup> MUDs são jogos em os jogadores assumem papéis de personagens dentro de uma narrativa situada em um mundo virtual

<sup>25</sup> *FarmVille* é um simulador de uma fazenda em tempo real, disponibilizado como um aplicativo do site de rede social Facebook, e consiste em evoluir como um fazendeiro administrando uma fazenda virtual por meio do plantio, cultivo e colheita de plantas e árvores, além da criação de animais, construção de celeiros e casas. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/FarmVille>. Acesso em 22 jan 2018

<sup>26</sup> *The Sims* é uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida real em que o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais (chamadas de "Sims") e constrói casas. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims). Acesso em 22 jan 2018.

<sup>27</sup> Em *Minecraft* o objetivo principal é utilizar blocos de terra, madeira ou pedra para construir uma realidade virtual, além de, no modo de sobrevivência, ser possível combater perigos com zumbis, esqueletos e aranhas. Fonte: [www.techtudo.com.br/tudo-sobre/minecraft.html](http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/minecraft.html). Acesso em 22 jan 2018.

<sup>28</sup> *League of Legends* é um jogo multiplayer online cujo objetivo é destruir o Nexus, construção localizada na base da equipe adversária. Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt/>. Acesso em 22 jan 2018

<sup>29</sup> Informação disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/>. Acesso em 05 jan 2018.

believe there is a clear way to describe digital games that lays out their basic constituent elements and how these relate to each other. Unlike an essentialist or disjunctive definition, our description is not static and ahistorical, but dynamic. It does not dictate those characteristics that are specific to games and only games, but outlines general elements that are present in games and a number of other systems. What makes any of these systems such is, ultimately, the subjective ludic perspective taken on it. This results in a model of games which is over-productive, but useful in its inclusiveness (p.6)<sup>30</sup>

Desse modo, o foco de Aarseth são os jogos eletrônicos e o que ele propõe é que não há um conceito definitivo sobre jogos, mas que é possível atribuir algumas características dinâmicas a estes, visto que eles mesmos têm a característica de mudarem ao longo do tempo. O autor, inclusive afirma que a perspectiva do que vem a ser jogo ou não pode ser individual, pois, o que uma pessoa considera como jogo ou como lúdico pode não ser entendido da mesma forma por outra. Assim, segundo ele, o jogo pode ser englobado dentro de uma classe mais geral de fenômenos denominada cibermídia, que inclui quatro aspectos: *o signo representacional* (o que os jogadores leem ou observam para entender o jogo), o sistema mecânico (operações mecânicas que mudam as coisas de um estado para outro), o suporte material (o hardware: controle, mouse, etc.) e o jogador.

Nesse trabalho, em parte, concorda-se com Aarseth (ibid) no sentido de que algumas definições como as de Juul (2005; 2010), embora apresentem elementos pertinente, são pouco abrangentes e acabam por excluir uma gama extensa de experiências e softwares com fins de entretenimento do que pode ser entendido como jogo. A partir desse entendimento, as análises que se sucederão posteriormente serão baseadas em conceito apresentado por Frago (2008), que será discutido na próxima seção deste referencial teórico. A escolha da definição apresentada pela autora se deve ao fato de essa, em convergência com a crítica de Aarseth (ibid), não ser tão limitada a poucos aspectos como as anteriormente citadas e também por discutir o potencial de interação humano-humano nos MMOG. Considera-se, desse

---

<sup>30</sup> Tradução da autora: Isto não significa que os jogos digitais são uma massa amorfa, indefinível, que é impossível de interpretar ou compreender. Pelo contrário, acreditamos que existe uma maneira clara para *descrever* jogos digitais que estabelece os seus elementos básicos constituintes e como se relacionam um com os outros. Ao contrário de uma definição essencialista ou disjuntiva, a nossa descrição não é estática e a-histórica, mas dinâmica. Não dita as características específicas aos jogos e apenas aos jogos, destaca elementos gerais presentes nos jogos e numa série de outros sistemas. O que concretiza qualquer um desses sistemas, em última análise, é a perspectiva lúdica subjetiva. Isto resulta num modelo de jogos que é superprodutivo, mas útil em seu aspecto inclusivo (p.6).

modo, que o conceito a ser apresentado na próxima seção será mais produtivo para as discussões que serão feitas nesse trabalho.

### 3.1.5 Jogos Online como “Terceiros Lugares”

A fim de discutir aspectos relacionados aos jogos online da variedade *multiplayer*, Fragoso (2008) apresenta uma definição que, em consonância com a sua proposta de investigação, tem como foco os jogos digitais *online*. Segundo a autora,

Caracterizam-se aqui como *games* aqueles aplicativos digitais que dão suporte a interações humano máquina cuja função primordial é o entretenimento e, mais especificamente, como *games online* aqueles nos quais o *feedback* depende da transmissão de dados através das redes telemáticas. Existem muitos *games online* para uso individual, sendo que a variedade *multiplayer* explora as possibilidades de interação humano-humano mediadas pelo computador (p.37).

Portanto, para Fragoso (ibid), jogos eletrônicos são ambientes lúdicos em que um indivíduo interage com um software, provocando, de certo modo, resultados esperados, previamente programados. Porém, no caso dos jogos online, há a possibilidade de ir além da interação com o dispositivo eletrônico e partir para a interação “humano-humano” e, desse modo, comunicar-se com outros jogadores e discutir estratégias de uma equipe, por exemplo. A definição apresentada pela autora mostra-se mais produtiva para análise de jogos online, pois diferente de abordagens anteriormente apresentadas como a Juul (2005; 2010), dá lugar também, conforme explicado pela pesquisadora, a jogos que independem de objetivos e regras pré-definidas, em que há a simulação de outras realidades.

Outro aspecto importante apresentado por Fragoso (2008) é a apropriação feita do conceito postulado por Oldenburg (1999 apud FRAGOSO, 2008) acerca dos “terceiros lugares”. Dentro da perspectiva do autor, a vida cotidiana está fundamentada em três esferas ou “lugares”. O “primeiro lugar” é representado pela esfera doméstica e pelo convívio com os familiares, o “segundo lugar” está relacionado ao trabalho e o “terceiro” como espaço de sociabilidade, de convívio relaxado e sem base em questões de hierarquia, diferenciando-se, assim, do ambiente de trabalho. Levando os postulados de Oldenburg (1999) em consideração, a autora propõe uma categorização para os ambientes online, envolvendo, igualmente, três esferas. O primeiro ambiente social online envolve aspectos utilitários

como os construídos por meio de fóruns na internet, grupos voltados à produtividade no trabalho em aplicativos de mensagens como o *WhatsApp*, entre outros meios. O segundo tem como representantes sites de redes sociais como o *Facebook* e *Twitter* e seu principal objetivo é a sociabilidade, a interação entre os participantes, sendo menos vocacionada que o primeiro caso. Por outro lado, o terceiro ambiente, equivalente ao terceiro lugar de Oldenburg, é o dos jogos, que têm como principal função o entretenimento.

Quanto às fronteiras entre tais ambientes, Frago (op.cit.) esclarece que elas são permeáveis e, em determinados momentos, acabam acontecendo coisas não esperadas como, por exemplo, flerte em ambientes online voltados ao trabalho. Portanto, em interações estabelecidas por meio de jogos online do tipo *multiplayer* seria possível “transgredir” a ideia do entretenimento nas interações e abordar outros tópicos. Recuero (2010) explica tal espécie de “transgressão” como resultado da apropriação simbólica que os usuários fazem desses ambientes, isto é, dos modos pelos quais as pessoas constroem sentidos acerca deles, de modo coletivo. Portanto, para Recuero (ibid) no caso do *gaming* (a atividade de jogar) há dois elementos considerados básicos, a estrutura do jogo (a proposta de jogo) e a apropriação simbólica dele, sendo que, juntos, tais elementos vão construir seus valores e impactos para uma rede social.

Após a discussão sobre os ambientes online e as fronteiras difusas entre eles, Frago (2008) aborda a potencialidade dos *games multiplayer* online como terceiros lugares. Segundo a autora, tal tipo de game é especialmente vocacionado para a função de terceiro lugar por diferentes razões, entre elas, pela função lúdica deles, que favorece o relaxamento e a descontração, pela possibilidade de fruição em atividades realizadas de modo solitário, que desobriga a interação e dá um clima mais aprazível e por, ao mesmo tempo, haver a oportunidade de fazer algo acompanhado de outras pessoas, oportunizando a colaboração e o compartilhamento de experiências. Outras características que potencializam os jogos *multiplayer* online como terceiros lugares são, de acordo com Frago (ibid), o potencial para a surpresa e a ausência de uma agenda rígida entre os competidores, havendo, portanto, a possibilidade de “ir e vir” conforme desejarem. Isso fica evidente no fato de jogadores de *League of Legends*, por exemplo, além de terem a possibilidade de marcar um horário com amigos ou conhecidos para jogar, poderem escolher um servidor de seu

país ou de outro qualquer e, nesse servidor, terem a possibilidade de interagir com pessoas totalmente diferentes em cada partida, além de não haver um compromisso de ali permanecer por um período específico de tempo que exceda a partida. O aspecto da surpresa também favorece o encontro de pessoas de culturas e línguas diferentes e permite a hibridização cultural, fenômeno possibilitado, sobretudo, pelo uso da internet. Por fim, segundo Fragoso (2008) outro aspecto que caracteriza os games *multiplayer* online como terceiros lugares é o fato de, de modo geral, as conversas neles serem desinibidas, isto é, sem formalidades, e espirituosas, fazendo emergir nelas a profusão de acrônimos (lol, rofl, etc.) e *smileys* (:), ;), :P).

### 3.2 Classificação dos jogos tipo Massively Multiplayer Online

Os *massively multiplayer online* (MMOG), são jogos que permitem que um indivíduo participe de uma mesma partida com outros jogadores por meio de um servidor onde um grande número de pessoas se conecta (KANAN, 2014). Segundo Pozzebon *et al* (2014), com o aumento da comunidade *gamer*, os MMOG passaram a ser especializados e surgiram então diversos tipos deles. Dentre tais tipos, podem ser *games* mencionados os seguintes:

- MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*) - nesse tipo de jogo, o jogador passa a viver um personagem, em outras palavras, assume um *álter ego* e por meio dele vive histórias variadas, que são controladas pelo mestre do jogo. Exemplo: *World of Warcraft*<sup>31</sup>, conhecido como o MMORPG mais jogado, atingindo 12 milhões de assinantes.

- MMORTS: (*massively multiplayer online real-time strategy*) – Nos jogos de estratégia em tempo real o jogador controla vários personagens ao mesmo tempo e forma estratégias (CECIN, 2005). Ex: *Warcraft*<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup>Em *World of Warcraft*, os jogadores criam personagens com aparência e qualidades distintas como inteligência, força, resistência e agilidade. Tais personagens avançam por 60 níveis de jogo e adquirem espadas, armadura, joias, entre outros equipamentos, além de desenvolverem habilidades de ataque (HARRIS, 2006).

<sup>32</sup> No jogo *Warcraft III* constroem prédios e bases de luta e emitem comandos que fazem com que ocorram embates entre inimigos (SLEDON *et al* (2003).

- MMOTBS (*massively multiplayer online turn based strategy*) – Os jogos de estratégia em tempo real distinguem-se dos MMORTS, pois os jogadores montam suas estratégias de modo não-simultâneo (BARATA, 2012). Ex: Almansur<sup>33</sup>.
- MMOFPS (*massively multiplayer online first person shooter*) são jogos online de tiro em primeira pessoa em que acontecem confrontos entre times com a finalidade de plantar bombas, pegar bandeiras ou ainda, em certos estilos de jogo, o time que matar mais oponentes vence. Exemplo: *Planetside 2*<sup>34</sup>.
- MMOBA ou MOBA (*massively multiplayer online battle arena*) – consiste em batalhas entre times com o fim de destruir torres inimigas e chegar à base do time.

Segundo Williams *et al* (2006), os MMOs, de modo geral, são apenas um dos meios em que a interação social ocorre, mas possuem um potencial único de análise porque reúnem um grande número de pessoas com objetivos similares em um espaço tridimensional. Segundo os autores, esse agrupamento de pessoas com o objetivo de entretenimento faz com que tais jogos sejam considerados “terceiros lugares”, lugares de relaxar, segundo o conceito de Oldenburg (1999). O estudo desses jogos é proveitoso, porque as interações estabelecidas neles mostram que além dos aspectos relacionados a estratégias de jogo, as pessoas envolvidas acabam por revelar, por meio das trocas interacionais, construções históricas realizadas por meio do discurso como representações acerca do papel da mulher nos *games*, tema este que será alvo de análise ao longo desse trabalho.

### 3.3 Game Studies

Em *An introduction to game studies* (2008), Frans Mäyrä, explica o que são os *game studies* da seguinte forma:

“Game studies é uma nova área de estudos acadêmicos e de aprendizado interdisciplinar, que foca em jogos, na atividade de jogar e fenômenos relacionados. Sua recente ascensão está ligada à emergência dos jogos

---

<sup>33</sup> Almansur é um jogo de estratégia política, econômica e militar, ambientado na Idade Média ou em mundos de fantasia. Jogador assume o papel de um líder que deve fazer com que seu país alcance riquezas e glória. Fonte: [www.almansur.net/pt/game/description](http://www.almansur.net/pt/game/description). Acesso em 23 jan 2018.

<sup>34</sup> Em *Planetside 2*, os jogadores lutam por territórios e recursos por meio de combates aéreos e terrestres e podem personalizar seus soldados, armas, veículos a fim de adequá-los a seu estilo de jogo e necessidades do esquadrão. Fonte: [www.playstation.com/pt-br/games/planetside-2-ps4](http://www.playstation.com/pt-br/games/planetside-2-ps4). Acesso em 23 jan 2018.

digitais como uma força cultural, mas não se restringe a qualquer tipo de tecnologia ou mídia (p.11).<sup>35</sup>

A explicação de Frans Mäyrä de que os estudos dos jogos, sobretudo dos digitais, é algo novo, mas não significa que esses já não venham sendo considerados objeto de estudos há algum tempo. Sobre a ascensão dos *game studies*, Aarseth (2001) afirma que o ano de 2001 pode ser entendido como o ano número um dos Computer Game Studies, isto é, dos estudos dos jogos digitais como uma área de estudos acadêmicos emergente, viável e internacional por diversas razões. Entre os motivos apontados por Aarseth (ibid) estão o acontecimento da primeira conferência internacional voltada aos jogos digitais, que aconteceu em Copenhagem, o início da oferta de cursos de graduação com foco na área em universidades e o primeiro ano da revista *Game Studies*<sup>36</sup>. Tanto na afirmação de Mäyrä (2008) quanto na de Aarseth (2001), é possível depreender que, embora os jogos já fossem alvo de estudos de alguns autores como Mary Ann Buckles (1985) somente em anos mais recentes, os digitais têm tido um foco especial enquanto objeto de estudo por um número significativo de pesquisadores a ponto de darem surgimento a uma área de estudos. Desse modo, houve um percurso de pesquisa que antecedeu o surgimento dos *game studies*, porém tais trabalhos eram mais dispersos e solitários, além de terem como base principal os conceitos de áreas com tradição acadêmica até então, como a psicologia, sociologia, entre outros (JÄRVINEN, 2009).

Quanto ao caráter interdisciplinar da área de *Game Studies*, Mäyrä (2009) explica que ele pode ser explicado pelo fato de tal área não ter uma longa história enquanto disciplina e, portanto, muito dos trabalhos acadêmicos contemporâneos acabam por ter como base abordagens e descobertas fornecidas por outros campos de conhecimento. Segundo o autor, a situação está gradualmente sendo modificada à medida que comunidades acadêmicas estão construindo um *corpus* conceitual, teórico e metodológico próprio. O pesquisador prossegue explicando também que a interdisciplinaridade, mesmo com o fortalecimento da área, prossegue sendo um aspecto fundamental, inerente aos *game studies*, porque os jogos e o processo de jogar são dinâmicos, isto é, surgem constantemente novas demandas de pesquisa,

---

<sup>35</sup> Tradução da autora para: "Game studies is a new academic field and interdisciplinary field of learning, which focuses on games, playing and related phenomena. Its recent rise is linked with the emergence of digital games as a cultural force, but it is not restricted to any technology or medium".

<sup>36</sup> <http://gamestudies.org>

assim como, porque algumas disciplinas são mais bem equipadas para estudar determinados aspectos que envolvem os *games* e o *gameplay*.

Contudo, Mäyrä (2009) afirma que nenhuma área dentre aquelas que contribuem para o estudo dos jogos eletrônicos poderia cobrir todas as dimensões dos *games*, pois eles são objetos de estudo multifacetados. Desse modo, faz-se necessária uma disciplina que organize os diferentes estudos que surgem em torno do tema e tenha sua própria identidade com conceitos, teorias e discussões críticas que os pesquisadores tenham pleno conhecimento, ainda que não concordem com elas. Exemplo de tema em que os *game studies* podem contribuir com suas teorias e conceitos é a investigação sobre ocorrência de violência simbólica de gênero em interações sobre jogos *multiplayer online*, tema esse que será desenvolvido nas análises deste trabalho. Tal contribuição é possível nesse caso específico, porque esses trabalhos auxiliam na compreensão de como são formadas as representações do papel de cada gênero no universo dos jogos e porque as interações neles e em sites de redes sociais entre jogadores acabam por resultar em agressões verbais e reforço de estereótipos de gênero.

### **3.3.1 Percurso dos Game Studies**

Conforme abordado na seção anterior desse referencial teórico, é desenvolvida uma ampla gama de estudos sobre os jogos eletrônicos sob a perspectiva de diferentes áreas do conhecimento. Temas como a violência simbólica de gênero em interações sobre os games, por exemplo, assunto que será discutido ao longo desse trabalho, são investigados por trabalhos, principalmente na área da comunicação, por autores como Kurtz (2015) em “Se tiver meninas, melhor ainda: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil”, por exemplo. Outras questões também são abordadas também pelos estudos da Comunicação, assim como pelas áreas da Saúde, Design, entre outros. O artigo de Fragoso *et al* (2015) ratifica o aspecto multifacetado do estudo dos jogos digitais, pois faz um panorama dos estudos sobre os jogos digitais no Brasil no período dos anos de 2010-2014 e mostra que tal objeto de investigação pode ser e vem sendo abordado sob a perspectiva de uma ampla gama de áreas do saber. Os autores analisaram 522 trabalhos, sendo 327 deles de Pós-graduação (54 teses e 273 dissertações) e 195 artigos de três eventos

relacionados à área da Comunicação, foco do estudo dos pesquisadores. O gráfico a seguir (gráfico 1) apresentado no estudo ilustra a diversidade de perspectivas de estudo incluídas nos *game studies*, quando levadas em consideração as teses e dissertações analisadas por Fragozo *et al* (2015).

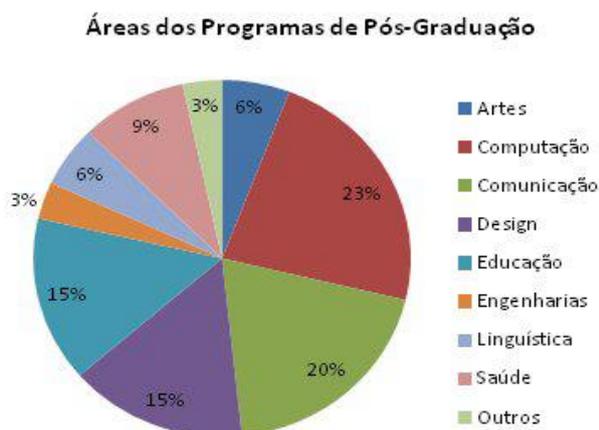


Figura 9 - Relação percentual entre as áreas dos Programas de Pós-Graduação com Teses e Dissertações sobre *games* defendidas entre 2000 e 2014. Áreas com menos de dez trabalhos foram agrupadas na categoria "Outros". Fonte: Fragozo *et al* (2015).

Com relação aos artigos analisados de eventos da área da Comunicação (Intercom, ABCiber e Compós), os resultados apontados pelos autores revelam uma representatividade menor dos Estudos dos Games do que em Teses e Dissertações, além de haver uma redução no percentual de artigos cujo objeto de estudo são os games, dentre os anos de 2000 a 2014. Os pesquisadores afirmam que há uma expectativa de tal resultado inclusive no que se refere aos trabalhos de pós-graduação, já que essa é uma tendência esperada à medida que uma área de estudo deixa de ser algo novo e passa a amadurecer. No entanto, Fragozo *et al* (2015) são categóricos em afirmar que há a necessidade do desenvolvimento dos *Game Studies* no Brasil a fim de que eles afirmem sua presença no país e que tenham representatividade também no cenário internacional.

Mäyrä (2009) afirma que, em um contexto internacional, o desenvolvimento dos estudos sobre jogos digitais encontra-se em pleno desenvolvimento por meio da criação de revistas científicas baseadas em fenômenos relacionados a esse tipo de jogos, assim como, conferências e associações acadêmicas como a *Digital Games Research Association*, a DIGRA<sup>37</sup>. No entanto, apesar de relatar o desenvolvimento

<sup>37</sup> <http://www.digra.org>

da área, o autor afirma que, de modo geral, persiste a necessidade de os pesquisadores reunirem esforços e contribuir de modo genuíno para o fortalecimento desse novo campo de pesquisa a fim de que ela se consolide como uma disciplina em meio a um cenário interdisciplinar e com a ajuda dele.

Essa consolidação dos estudos é de importância fundamental, porque, conforme apontado por Apperley e Jayemane (2017), os jogos e a experiência de jogar excedem a virtualidade digital, eles afetam os corpos e as relações sociais de modo real, por meio dos ruídos que provocam, da degradação ambiental causada pela produção de baterias para dispositivos sem fio, por exemplo, assim como, por meio das interações estabelecidas com outros jogadores durante os jogos e além do momento das partidas.

### **3.3.2 Os Game Studies e a questão da violência de gênero nos jogos**

Os jogos do tipo MMO (massive multiplayer online games) permitem que os jogadores além de terem contato com a parte mecânica e com o software do jogo, interajam com outros jogadores. Tais interações entre os participantes de uma partida desse tipo de jogo, em especial, faz com que emergjam debates que extrapolam o mundo virtual e questões fulcrais do mundo real são trazidas à tona, mostrando que não há uma separação entre mundo virtual e o real, isto é, problemáticas do que é tido como mundo real fazem-se presentes nas conversas estabelecidas no ciberespaço (APPERLEY e JAYEMANE, 2017; FRAGOSO ET AL., 2017). Exemplo disso é o fato de algo como manifestações de violência simbólica (ZIZEK 2008; BORDIEU, 1989), tipo de violência exercida por meio da linguagem, algo presente na realidade do que é conhecido como o “mundo real” ser facilmente encontrada no que é considerado o “mundo virtual”, por meio de insultos, humilhação, depreciação, desvalorização de outros e imposição de significados (VIEGAS; RECUERO, 2014).

Menti e Araújo (2017) abordam a questão da violência simbólica de gênero com foco naquela sofrida por jogadoras e defendem as hipóteses de que essas mulheres sofrem agressões verbais e têm a sua capacidade desprezada nos jogos porque ao ingressarem nesse universo que se acreditava ser tipicamente masculino desafiam papéis sociais historicamente atribuídos ao gênero feminino como os de ser submissas e dóceis. As autoras reforçam a questão do desafio a papéis atribuídos ao

gênero feminino por afirmar que a história dos jogos eletrônicos aponta que eles foram criados para satisfazer expressões tidas como masculinas como virilidade e agressividade. Tais jogos, segundo a pesquisa de Menti e Araújo (2017), foram criados em um laboratório militar por homens que eram engenheiros eletrônicos em um contexto de Guerra Fria, logo, os principais ideais dessas plataformas eram matar, destruir, conquistar, atitudes que não eram tidas como parte da natureza feminina e, sim, masculina.

A pesquisa de Tang e Fox (2016) ratifica o que é apresentado no estudo de Menti e Araújo (ibid) por afirmar que comportamentos violentos direcionados a jogadoras ocorrem, principalmente, porque o ambiente dos *videogames* é tradicionalmente percebido como um espaço masculino e os homens, muitas vezes, por se perceberem dominantes, inerentemente dotados de características importantes no sucesso em jogos de combate como agilidade, raciocínio rápido e agressividade, acabam por demonstrar hostilidade a quem é estranho no meio. Segundo os autores, há dois tipos de sexismo presente nas atitudes de tais *gamers*: um sexismo hostil definido por um senso de superioridade sobre as mulheres e por uma visão delas como manipuladoras e o outro tipo de sexismo seria do tipo benevolente, baseado em uma atitude paternalista em relação às mulheres e ao papel de cada gênero. Nesse caso, o gênero feminino é percebido como fraco e incapaz de realizar as mesmas coisas que os homens, portanto, precisando da proteção deles.

Dados como os apontados por Fahlström e Matsom (2014) deixam claro que esse comportamento hostil de indivíduos do gênero masculino ocorre em jogos eletrônicos. Exemplo é a pesquisa realizada pelos autores por meio da participação no jogo *League of Legends* cujos resultados revelam que em 50 partidas analisadas, 70% delas apresentaram comportamento negativo ou tóxico, isto é, havia manifestações de violência simbólica por parte de jogadores sob a forma de insultos, devido, principalmente a erros cometidos por outros. Esse comportamento negativo assume um aspecto sexista quando há mulheres envolvidas nas partidas e muitas vezes elas sofrem violência por meio de ofensas diretas ou por meio de reforço de estereótipos.

Outros dados importantes sobre a violência sofrida pelas mulheres nos jogos eletrônicos são apresentados por Menti e Araújo (2017). De acordo com as autoras, o *website* voltado ao público *gamer*, como o RedBull Games, em 2016, revelou que as

frases mais ouvidas pelas jogadoras profissionais ou não durante partidas analisadas pelos redatores, principalmente quando elas cometiam erros eram: “Vai lavar a louça”, “Vadia”, “Vagabunda”, “Tinha que ser mulher”, “Deve ser gorda”, “Mal comida”, “Mulher só sabe jogar de suporte”, além de outras atitudes degradantes.

As pesquisadoras ainda explicam que dados observados por elas apontam que as jogadoras de e-sports precisam, muitas vezes, criar apelidos nos jogos que não revelem sua identidade de gênero a fim de não sofrerem represálias durante as partidas. Ainda com relação a questão das mulheres se esconderem por trás de um *nickname* que não revela o seu gênero, a edição online do Jornal Folha de São Paulo em 23 de janeiro de 2018<sup>38</sup> mostra que estudos apontam que 60% a 100% das jogadoras de partidas online são vítimas de agressão verbal de cunho sexista ou ainda sofrem com pedidos de favores sexuais e que fatores como esses acabam por afastar as meninas dos jogos, fazendo com que elas não usem o microfone ou que ainda apresentem *nicknames* com nomes masculinos.

O aspecto central que reafirma o quanto a violência sofrida pelas mulheres sofrida nos *games* está intimamente ligada a questões de gênero é que, embora os homens também sejam alvo de agressões verbais durante os jogos quando erram, elas são relacionadas à capacidade individual do jogador e não ao seu gênero, isto é, nenhum homem é ofendido por ser homem. Essa questão fica evidente no comentário da jornalista de eSports, Daniela Rigon, apresentado no artigo *Assédio e perseguição contra jogadoras em games coletivos afastam as meninas dos MOBAs e eSports*, publicado em 23 de março de 2016 no site Drops de jogos. Ela afirma “Nenhum homem tem que escolher um *nick* neutro pra não ser xingado” e “Nenhum homem leva um 'vai abrir um pote de palmito' ou 'vai trocar um pneu' por estar jogando”.

Dentre os estudos relacionados a comportamentos tóxicos na internet, é importante mencionar o de Fragoso (2014), que, embora não se refira especificamente a questões de gênero, trata da questão de um fenômeno comum nas interações entre jogadores online, a *trollagem*. Segundo a autora, a prática pode ser entendida como um comportamento disruptivo, agressivo ou inadequado às interações sociais e definida como o ato de “provocar um ou mais participantes de um ambiente on-line [...] com a intenção de incitar discordâncias e confrontos, através de comportamentos

---

<sup>38</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2018/01/1952582-com-perfil-feminino-gamers-homens-sao-alvo-de-assedio-on-line.shtml>. Acesso em 25 jan 2018.

impertinentes, inferiorização ou ridicularização” (p.137). Trazendo tal questão para uma discussão que envolve a participação feminina em jogos de combate, Kurtz (2015) menciona que palavras como “vadia”, “vagabunda”, “feia” e “gorda”, comumente atribuídas a jogadoras, podem ser entendidas em certos contextos como *trollagem*, pois não teriam o intuito principal de agredir as jogadoras, mas de desestabilizá-las ou de criar uma discussão acirrada que geraria entretenimento a esses trolls. Embora nesse caso o intuito principal não seja o de praticar um ato de violência, é importante frisar que o conteúdo desses atos de *trollagem* quando direcionados ao gênero feminino costumam estar carregados de mensagens estigmatizadoras, conforme apontado por Kurtz (ibid.).

Freitas (2015), também tratando da questão da violência simbólica de gênero, afirma que essa se manifesta não somente por meio de agressões verbais explícitas, mas por meio do reforço de estereótipos, sendo que muitas vezes tais estereótipos se apresentam por meio da maneira pela qual o jogo foi projetado. O autor explica que as personagens femininas são apresentadas no jogo *Final Fight* de modo sexualizado, como objeto de desejo, preferencialmente brancas e magras, revelando, desse modo, uma imposição da cultura dominante aos dominados, isto é, uma forma de violência simbólica. Com relação a esse tipo de representação do gênero feminino, Kurtz (2017) explica que ela é unilateral, excludente e construída ao longo da história sob o ponto de vista masculino. Assim, afirmações e representações sexistas colocadas em prática por homens acabam por ser tornar como parte da realidade de uma determinada cultura, algo naturalizado e, conseqüentemente, muitas vezes, não percebido por quem é o alvo delas (BORDIEU, 1989).

### **3.4 A repercussão dos jogos nas mídias sociais**

A questão da violência simbólica de gênero sofrida por indivíduos do gênero feminino não se revela no ciberespaço por meio das trocas interacionais estabelecidas nos jogos *multiplayer* online, ela está presente nas conversas entre os *gamers* em espaços dedicados a discussão sobre jogos em sites de redes sociais. Isso fica evidente em postagens como a seguinte, encontrada na página do Facebook *Liga do Lag*<sup>39</sup>:

---

<sup>39</sup> <https://www.facebook.com/Liga-do-Lag-1963254740571203/>. Acesso em 12 dez 2017.



Figura 10 - Postagem na fanpage Liga do Lag que discute sobre construções a respeito da habilidade feminina em relação a jogos eletrônicos. Fonte: <https://www.facebook.com/Liga-do-Lag-1963254740571203/>. Acesso em 12 dez 2017

É possível verificar na imagem acima que indivíduos do gênero feminino são tidos pelo autor da imagem como tendo capacidade limitada para jogos, sobretudo no jogo em questão de combate entre equipes, o *League of Legends*, quando afirma que a mulher é “maria elo” e que “pegam high elo, mas não podem jogar de acordo com o elo, porque foram carregadas”. Considerando o contexto do jogo, fica evidente para a pessoa responsável pela imagem, que uma mulher somente tem condições de subir de elo (nível) se fizer parte de uma equipe composta por homens, porque estes, com as supostas habilidades inerentes ao seu gênero, seriam bem-sucedidos nos combates, e as mulheres, tidas como tendo um papel secundário, ou quase nulo no jogo, somente subiriam de nível devido ao desempenho dos participantes do gênero masculino. Mesmo prevendo uma possível retaliação por parte dos outros usuários da rede, nas palavras contidas na imagem segue-se a afirmação de que as mulheres nunca teriam a capacidade de jogar melhor que um homem.

Na própria postagem em questão transparece a reprovação do (a) responsável pela página e quanto ao que é dito nas palavras contidas na imagem quando ele(a) afirma, por exemplo, “Esse é o \*\*\*\*, não seja o \*\*\*\*”. Contudo, comentários que se seguem evidenciam que, embora a ideia da mulher como tendo um papel inferiorizado no jogo e sendo vista como inapta para esse, seja reprovada por alguns, como o caso do responsável pela página, outros consideram isso como uma verdade, algo

perfeitamente natural e não têm receio de expressar sua concordância apesar de possíveis reprovações, conforme apresentado nos comentários a seguir gerados pela publicação:



Figura 11 - Reação à publicação sobre as habilidades femininas em relação a jogos eletrônicos na figura. Fonte: <https://www.facebook.com/Liga-do-Lag-1963254740571203/>. Acesso em 12 dez 2017

O estudo de Fragoso et al. (2017) também discute a violência simbólica direcionada ao gênero feminino em interações estabelecidas entre participantes de *fanpages* e grupos voltados a jogos no Facebook. Os autores têm o foco do estudo realizado por eles na frequência com que postagens sobre o assunto aparecem em páginas sobre o jogo *League of Legends* e, inclusive, voltadas a denúncias de comportamentos tóxicos com relação a jogadoras. Os resultados apresentados através dos dados obtidos revelaram que havia reclamações de agressões às jogadoras como o fato de seus avatares serem mortos por *gamers* do gênero masculino e também diferenças na escolha de vocabulário para fazer referência a homens e mulheres.

Outro aspecto observado no estudo foi a falta de regularidade de discussões sobre a violência de gênero, mas não porque essa questão não fazia parte da realidade sofrida pelas participantes das páginas sobre os jogos e, sim, porque, possivelmente, as jogadoras não se dessem conta das situações de violência de gênero, visto esse tipo de discurso estar naturalizado ou porque elas talvez percebessem as agressões, mas preferissem não falar sobre o assunto. Outro fator que pode justificar a baixa frequência de publicações sobre o tema seria o fato de moderadores das páginas apagarem as postagens a fim de que os comentários nelas não gerassem novas manifestações de violência. Apesar do pequeno número de postagens sobre violência de gênero, os autores reforçam que isso não significa que esse fenômeno não exista nas interações entre *gamers*. Segundo eles, a violência

está presente no vocabulário, nas denúncias feitas pelas jogadoras, em discussões analisadas pelos pesquisadores e na própria existência de páginas que denunciam o fato.

A repercussão da violência de gênero está presente também nas mídias sociais por meio de reações a ocorrências dela. Exemplo disso é a hashtag *MyGameMyName* lançada pela ONG *Wonder Woman Tech*, conforme apontado por reportagem da versão online do jornal Diário de São Paulo citada na seção 2.3 deste trabalho. Tal hashtag é uma reação ao fato também já mencionado nessa fundamentação teórica de mulheres terem de se esconder sob *nicknames* masculinos a fim de não serem vítimas da violência discursiva sofrida nas partidas de determinados jogos eletrônicos. Segue abaixo exemplo de reação positiva à campanha no Twitter, apontando descontentamento com relação a comportamentos agressivos direcionados às mulheres que jogam.



Figura 12 - Reação à hashtag *MyGameMyName* no Twitter.

Fonte: <https://twitter.com/search?q=%23MyGameMyName&src=tyah>. Acesso em 25 jan 2018 às 17:28.

### 3.5 Conclusão do capítulo

Nesse capítulo foram apresentadas definições de jogos de Huizinga (2017), Caillois (1990), Juul (2005;2010), Aarseth (2015) e a de Fragoso (2008) que trata especificamente dos jogos digitais e do potencial de interação homem-máquina e homem-homem possibilitado por meio deles. Fragoso (ibid) também relaciona os jogos do tipo *multiplayer* ao conceito de terceiros lugares apresentado por Oldenburg (1999), mostrando que esses podem ser considerados espaços de sociabilidade e convívio relaxado. Outros aspectos importantes desenvolvidos nesse capítulo foram

a discussão sobre o que são os *game studies* e a importância deles para a área da comunicação assim como a ligação entre os jogos, as mídias sociais e ocorrências de violência simbólica de gênero por parte de *gamers*.

## 4. Metodologia de pesquisa

No capítulo 4, “Metodologia de Pesquisa”, serão abordados os objetivos das investigações nesse trabalho, os critérios de escolha das publicações que farão parte da análise de dados, assim como apresentação do conteúdo delas. Além disso, serão discutidos os objetos da pesquisa, o site de rede social *Facebook* e o jogo *League of Legends*, assim como a metodologia utilizada, a Análise de Discurso Mediado por Computador de Herring (2004).

### 4.1 Objetivos

O objetivo desta pesquisa é estabelecer uma relação entre a violência simbólica de gênero e a participação em jogos e mídias sociais com o intuito de compreender como tal tipo de violência se manifesta por meio das trocas conversacionais estabelecidas entre os participantes de grupos e fanpages sobre o game *League of Legends* em seis postagens selecionadas para este trabalho, assim como identificar como as jogadoras reagem diante de comportamentos tóxicos direcionados a elas.

### 4.2 Procedimentos de coleta

Como objeto de análise foram escolhidas postagens que fazem referência à participação de mulheres em jogos eletrônicos de combate, sobretudo no *League of Legends*, e também comentários que discutem o conteúdo dessas publicações. Durante o período de Julho de 2017 a Fevereiro de 2018, foram monitoradas as fanpages *League of Legends – Brasil*<sup>40</sup>, *League of Legends - Denúncia*<sup>41</sup>, *Liga do Lag*<sup>42</sup> e nos grupos fechados *Rexpeita Elas – League of Legends*<sup>43</sup>, *League of Legends Brasil*<sup>44</sup> e *League of Legends - Brasil*<sup>45</sup>.

Na *fanpage League of Legends – Brasil* foram observadas 414 *posts*, cujos temas, preponderantemente eram atualizações do LOL, avatares, campeonatos, *playlists* e estratégias de jogo. Nessa página não foram encontradas postagens tóxicas e entende-se que isso ocorreu por esta ser uma página oficial do *League of Legends* em que os responsáveis por ele divulgam o *game*. A *fanpage League of*

---

<sup>40</sup> <https://www.facebook.com/LeagueofLegendsBrasil/>

<sup>41</sup> <https://www.facebook.com/loldenuncia/>

<sup>42</sup> <https://www.facebook.com/Liga-do-Lag-1963254740571203/>

<sup>43</sup> [https://www.facebook.com/groups/rexpeitaelas/?ref=br\\_rs](https://www.facebook.com/groups/rexpeitaelas/?ref=br_rs)

<sup>44</sup> <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>

<sup>45</sup> <https://www.facebook.com/groups/1430214993879690>

*Legends Brasil* – Denúncia, escolhida por haver a expectativa de apresentar relatos de violência de gênero ou de outros tipos, não teve nenhuma postagem durante o período em que foi analisada. Com relação à terceira página, a *Liga do Lag*, serviram como base de investigação 120 publicações com temáticas variadas como vídeos de partidas, dúvidas sobre o jogo, personagens, entre outras. Dentre elas, três postagens mostravam-se ofensivas sendo que duas diminuía a importância de quem joga na posição de suporte, representando-os como pessoas que jogam mal e uma tratava da questão de estereótipos acerca da participação do gênero feminino nos jogos de combate.

No que se refere aos grupos, no *Rexpeita elas* foi pesquisado o conteúdo de 645 posts, majoritariamente publicados por indivíduos do gênero feminino, conforme o nome sugere. As temáticas mostraram estar centralizadas em questões como convites para formar grupos femininos e mistos para jogar o LOL, *cosplay*, avatares, problemas de conexão com o servidor, etc. Em dois momentos foi abordada a questão da violência de gênero por meio de referência à campanha #MyGameMyName que fala sobre o fato de jogadoras terem de usar apelidos masculinos a fim de não sofrerem insultos. No entanto, nessas publicações não havia comentários debatendo a questão, apenas curtidas. No *League of Legends Brasil*, 779 posts foram analisados, sendo que esses trataram de assuntos como campeonatos, pedidos de ajuda, canais de vídeo e avatares de modo mais recorrente. Nesse caso observou-se uma frequência maior de conteúdos tóxicos, sendo que em um caso havia piadas com relação a homossexuais, em dois sobre deficientes mentais, em um sobre pessoas de pele negra e em cinco sobre o gênero feminino e a relação deste com os jogos eletrônicos de combate. Dentre as cinco que trataram especificamente da questão de gênero, foram selecionadas três como objeto para análise posterior.

Por fim, no último grupo, o *League of Legends – Brasil*, foram investigadas 815 postagens frequentemente relacionadas a vendas de contas e produtos alusivos ao jogo, pedidos de opinião sobre desempenho, canais de vídeo, convites para partidas, entre outros. Com relação a conteúdos tóxicos, uma publicação tratou de modo pejorativo pessoas acima do peso e em quatro delas foram feitas piadas acerca de gays. Em outras duas também foram mencionados indivíduos provenientes do Acre, no Brasil, sendo o estado representado como um lugar distante de progresso no que se refere a questões econômicas e de conhecimento. Além disso foram contabilizadas

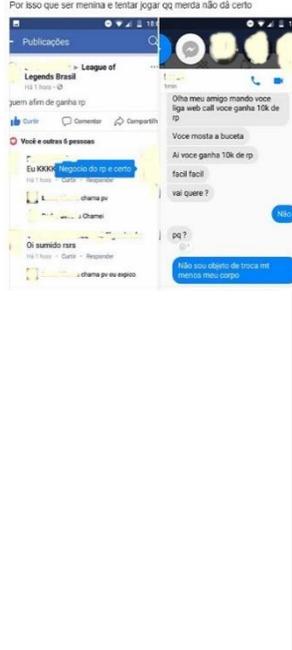
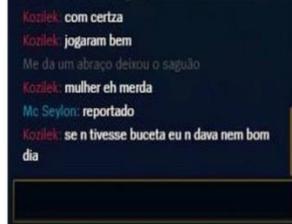
seis publicações em que iniciantes no jogo relatavam comportamento agressivo que sofreram em partidas por sua falta de prática e cinco que tratavam da questão da violência de gênero.

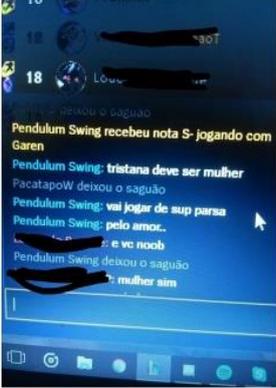
#### 4.2.1 Publicações escolhidas para análise

Dentre os grupos e *fanpages* e as 2.773 publicações monitoradas foram selecionadas seis postagens (**tabela 3**), uma da *fanpage Liga do Lag*, três do grupo *League of Legends Brasil* e duas do *League of Legends - Brasil* por nelas haver número suficiente de comentários com conteúdo que permitisse o estabelecimento de um debate mais profundo sobre a questão da violência simbólica de gênero. Além disso serviu como parâmetro de escolha a participação de homens e mulheres nas discussões a fim de pesquisar como os dois lados se posicionavam a respeito de estereótipos e insultos relacionados ao gênero feminino e a ocorrência de comentários tanto favoráveis quanto desfavoráveis a discursos estigmatizadores e xingamentos.

A página *League of Legends Brasil* foi desconsiderada por não haver conteúdo tóxico e a *League of Legends – Denúncia* devido a não apresentar nenhuma publicação no período de observação. As postagens sobre gênero no *Rexpeita elas* não foram selecionadas por não haver comentários nelas e as cinco restantes nos grupos *League of Legends Brasil* e *League of Legends – Brasil* devido a não atenderem os parâmetros acima mencionados.

	Imagem	Texto								
Post 1 Fanpage e Liga do Lag)		“No lolzinho mesmo é cheio de maria elo que só joga com homem pra ser carregada, aí pegam high elo mas não sabem jogar de acordo com o elo porque foram carregadas. Querendo ou não, podem me xingar a vontade, mas mulher NUNCA vai jogar melhor que homem. Porque se jogassem, o cenário competitivo feminino já teria nascido desde que os jogos online começaram a ganhar força.”	11	1	0	0	0	1	15	27

<p>Post 2 (Fonte: League of legends Brasil)</p>		<p>“ Pq guria no lol é tão taxada?”</p>	124	1	28	1	3	2	0	91
<p>Post 3 (Fonte: League of Legends Brasil)</p>		<p><b>Frase 1:</b> “Por isso que ser menina e tentar jogar qq merda não dá certo”</p> <p><b>Diálogo em comentários 1</b> A : - Alguém a fim de ganhar rp? B: - Eu kkkk A: Chama pv B: Chamei</p> <p><b>Diálogo em comentários 2</b> A: Oi sumido B: chama pv eu explico</p> <p><b>Diálogo privado</b> A: Olha meu amigo mando voce liga a web call você ganha 10 k de rp. Voce mostra a buceta ai você ganha 10 k de rp fácil fácil vai quere? B: Não A: Pq B: Não sou objeto de troca muito menos meu corpo</p>	155	25	65	1 1	2	8 8	1	285
<p>Post 4  Fonte: League of Legends – Brasil</p>	<p>Gente sério, não tem necessidade nenhuma ofender uma pessoa por simplesmente ela ser menina/mulher. A partida inteira ele ficou falando nós só jogamos de suporte pq somos horríveis em tudo e só sabemos lavar a louça e passar pano. edit1: meu nick era Rainha Pamela</p> 	<p><b>Texto 1:</b> “Gente sério não tem necessidade nenhuma de ofender uma pessoa por simplesmente ela ser menina/mulher. A partida inteira ele ficou falando que nós só jogamos de suporte pq somos horríveis em tudo e só sabemos lavar a louça e passar pano”.</p> <p><b>Diálogo:</b> A: com certza jogaram bem. Mulher eh merda B: reportado A: se n tivesse buceta eu n dava nem bom dia</p>	355	62	190	5	8	1 1 9	0	310

<p>Post 5</p> <p>Fonte: League of Legends – Brasil</p>	<p>Edi: post pra conscientização. O caso é um seguinte: Nn sei jogar de adc então resolvi tentar com uns amigos, joguei bem (13/6) mas com varias falhas de quem não manja como adc, mas isso nn justifica o que esse cara fez, mesmo eu não sendo mulher, acho totalmente escroto essas atitudes infantili de vários jogadores. Por qué as mulher nn podem jogar adc, jg, mid, top? Por que nós somos superiores? O que nos faz superiores? Isso nn é ser macho, isso é ser um idiota. Muitas mulheres deixam de jogar games por essa motivo, por isso resolvi postar o Nick desse cara. Vlw e da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensam bem antes de digitar.</p> 	<p><b>Texto 1:</b></p> <p>“Edit: post pra conscientização. O caso é um seguinte: nn sei jogar de adc então resolvi jogar com uns amigos, joguei bem (13/6) , mas com várias falhas de quem não manja como adc, mas isso nn justifica o que esse cara fez, mesmo eu não sendo mulher, acho totalmente escroto essas atitude infantil de vários jogadores. Por quê as mulher nn podem jogar de adc, jg, mid, top? Por que nós somos superiores? O que nos faz superiores? Isso nn é ser macho, isso é ser um idiota. Muitas mulheres deixam de jogar games por esse motivo, por isso eu resolvi postar o nick desse cara. Vlw e da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensem bem antes de digitar.”</p> <p><b>Texto 2:</b> <i>Pendulum Swing recebeu nota 5 jogando com Garen.</i> <b>Pendulum Swing:</b> Tristana deve ser mulher <i>PacatapoW deixou o saguão</i> <b>Pendulum Swing:</b> vai jogar de sup parsas <b>Pendulum Swing:</b> pelo amor... <b>B:</b> e vc noob <i>Pendulum Swing deixou o saguão</i> <b>C:</b> mulher sim</p>	110	3	14	0	9	3	0	120
<p>Post 6</p> <p>Fonte: League of Legends Brasil</p>	<p>#MyGameMyName... TODOS merecem respeito... PRINCIPALMENTE MULHERES!!! Independente de classe social ou gênero, o RESPEITO é direito do próximo e um DEVER SEU!!!</p> 	<p>“#MyGameMyName... TODOS merecem respeito...PRINCIPALMENTE AS MULHERES!!! Independente de classe social ou gênero, o RESPEITO é direito do próximo e um DEVER SEU!!!”<sup>46</sup></p>	69	0	10	0	1	0	32	27

É importante ressaltar que em tais postagens e comentários que serão apresentados no decorrer dessa pesquisa são observadas questões éticas, portanto,

<sup>46</sup> O vídeo que faz parte da publicação contém frases frequentemente dirigidas a mulheres em jogos, como: “Seu lugar é na cozinha, fique lá”, “Sua puta! Sua prostituta! Eu vou comer seu \*\*\*”, entre outras. Há no vídeo também referência à campanha divulgada nas mídias sociais #MyGameMyName, que denuncia tal tipo de atitude e o fato de mulheres terem de se proteger desse tipo de agressões usando nicknames masculinos durante as partidas. Endereço do vídeo e mais informações sobre a campanha: <http://ow.ly/Akqf30i06Az>. Acesso em 20 fev 2018.

há a preocupação de que o nome e a foto de perfil utilizada pelos indivíduos responsáveis pelas trocas interacionais analisadas sejam preservadas por meio do apagamento destes nos exemplos coletados.

### 4.3 Facebook

O Facebook<sup>47</sup> é o site de rede social (SRS) onde se encontram os objetos de análise dessa pesquisa, de modo mais específico, publicações e comentários acerca deles. O site de rede social em questão foi criado em 2004 por Mark Zuckerberg, até então estudante da Universidade de Harvard, com o intuito de conectar os alunos da instituição e, inicialmente, recebeu o nome *Thefacebook* em alusão a arquivos de Harvard com fotos e informações sobre os discentes do local. A página que, a princípio, era acessível apenas a pessoas que tivessem um endereço de e-mail com a extensão *harvard.edu*, rapidamente se tornou um sucesso e seu acesso foi estendido a discentes de outras universidades americanas (KIRKPATRICK, 2011).



Figura 73 - Página inicial do site de rede social "Thefacebook", versão inicial do atual "Facebook". Fonte: <https://www.forbes.com/pictures/fi45eefdgd/2004-welcome-to-thefacebook-com-2/#69653f7a2e3c>. Acesso em 4 fev 2018.

Segundo Kirkpatrick (2011), em 2006, o SRS, se entendeu a usuários que não eram estudantes e ligeiramente se popularizou a ponto de, em 2008, ser traduzido para mais de 35 línguas. Em 2004, no aniversário de 10 anos do Facebook, o website Tecmundo<sup>48</sup> publicou uma matéria trazendo atenção a números importantes relacionados a esse SRS. Segundo os dados apresentados, até dezembro de 2013,

<sup>47</sup> <https://www.facebook.com/>

<sup>48</sup> <https://www.tecmundo.com.br/facebook/49934-10-anos-de-facebook-a-historia-e-as-transformacoes-da-rede-social.htm>. Acesso em 19 jan 2018.

havia 757 milhões de usuários diários ativos no *site* e 556 milhões também diariamente ativos nos aplicativos móveis do Facebook, além de até junho do mesmo ano haver 1,26 bilhão de perfis cadastrados. A imagem a seguir, mostra a página inicial atualmente.



Figura 14 - Página inicial do Facebook em 2018. Fonte: <https://olhardigital.com.br/noticia/facebook-faz-mudanca-em-pagina-inicial-veja/51788>. Acesso em 4 fev 2018.

#### 4.3.1 Ferramentas do Facebook

O Facebook apresenta diversas funcionalidades, como permitir que o usuário crie um perfil, publique vídeos, imagens, links e textos e assim, republique postagens, faça comentários a respeito de publicações e de outros comentários, curta fanpages, assim como o que é postado por outros usuários, entre outras tantas possibilidades oferecidas pelo site de rede social (SRS). A seguir tais possibilidades, entre outras, serão discutidas em mais detalhes.

Após criar a conta no site Facebook, o usuário constrói um *perfil* que o representará na rede. Por meio desse perfil, é possível adicionar elementos que representem o usuário da maneira que ele deseja ser visto por outros. Entre esses elementos, pode-se adicionar uma foto de perfil, foto de capa, informações pessoais como escolaridade, local de trabalho, cidade de origem, frase preferida e criar uma rede de contatos. Juntamente ao perfil, há um recurso chamado *linha do tempo* em que é possível encontrar também as publicações do usuário assim como aquelas em que foi marcado por outras pessoas.

Além do perfil, o usuário do Facebook tem a oportunidade de criar *fanpages* (páginas de fãs), páginas que permitem divulgar produtos e serviços, além de

conteúdos relacionados a figuras públicas e diferentes tópicos de interesse. Nas *fanpages* é possível que o administrador ou outras pessoas, se assim ele permitir, publiquem informações referentes ao tema da página, divulguem eventos, façam enquetes e adicionem aplicativos. Esse tipo de página é semelhante ao perfil pessoal, porém nela, o objetivo não é representar quem administra a página, e sim, tratar de um assunto específico ou divulgar algo ou o trabalho de alguém (VOLCAN, 2014). É também possível usar o botão “curtir” presente em tais páginas, a fim de ser informado sobre as publicações e comentários feitos nelas. Segue abaixo exemplo de *fanpage* dedicada ao jogo *League of Legends*.

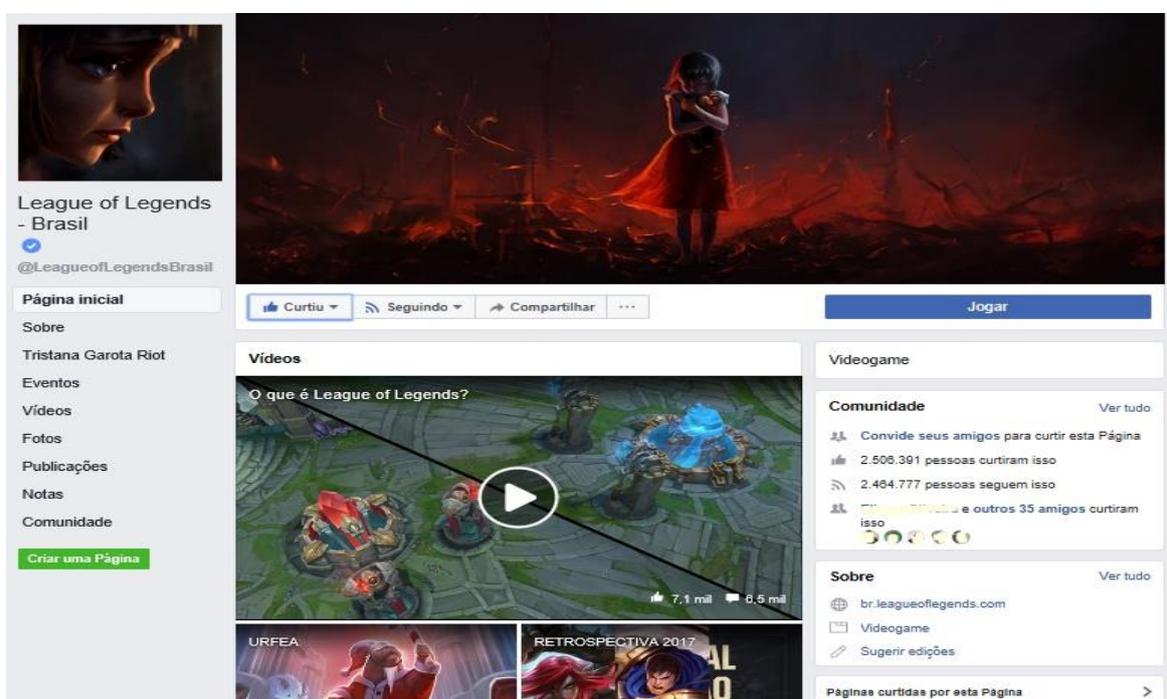


Figura 15 - Fanpage "League of Legends - Brasil", destinada a discutir questões ligadas ao jogo "League of Legends". Fonte: <https://www.facebook.com/LeagueofLegendsBrasil/>. Acesso em 05 fev 2018

Também é possível que o responsável por um determinado perfil se una a um *grupo* que pode ser organizado com base em interesses ou afinidade, sendo que este pode ser aberto, possibilitando que a pessoa apenas selecione a opção “participar” que fica junto ao nome dele ou também pode ser fechado, necessitando, então, que a opção “participar” seja selecionada e que se aguarde a aprovação do moderador do grupo.

Quanto às *publicações*, elas servem como meio de inserir conteúdo no Facebook na própria linha do tempo do usuário ou na de outras pessoas, em grupos

a que se tem acesso ou em determinadas páginas do site. Nessas postagens pode-se usar informação pessoal, assim como é possível, usar o botão “compartilhar” para postar algo já publicado por outro usuário da página. Com relação ao conteúdo de tais publicações, elas podem conter vídeos, localização do responsável pelo perfil, status da pessoa que permite que ela expresse como está se sentindo, imagens, textos, hiperlinks que direcionam a outras páginas ou ainda a perfis pessoais por meio do recurso que permite marcar um indivíduo.

É possível interagir com o conteúdo das publicações por meio de outra ferramenta disponibilizada pelo SRS, os *comentários*, que dão ao usuário a opção de usar texto escrito, *emoticons*, imagens, entre outros meios a fim de se expressar sobre o que foi dito na postagem de outro participante da rede. Pode-se também usar a ferramenta a fim de responder o que foi dito em outro comentário. Seguem abaixo imagens que permitem visualizar a opção “comentar” (**figura 16**) e “escrever uma resposta” (**figura 17**).



Figura 16 - Em destaque, ferramenta "comentar", que permite interagir com publicações. Fonte: <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>. Acesso em 05 fev 2018.



Figura 17 - "Escrever resposta" - ferramenta que permite replicar o que foi dito por outra pessoa. Fonte: Arquivo pessoal.

É possível também interagir com conteúdos de outros usuários por meio do botão “curtir”, que fica logo abaixo das publicações e dos comentários de outros usuários. Segundo Soares (2013), embora tal ferramenta, de acordo com a Central do

Usuário do Facebook, tenha como função mostrar que alguém gostou do item acima do botão, ela parece um tanto controversa, porque muitas vezes, a pessoa se apropria do recurso de outra maneira. Exemplo disso, seria um caso em que alguém comenta que um parente faleceu e outras pessoas curtem o comentário, mas não para mostrar que se agradam do ocorrido, e, sim, para mostrar estar ciente da situação. Além do botão “curtir”, mais recentemente foram adicionados outros botões juntamente com ele, que permitem expressar outras emoções como tristeza, raiva, surpresa ou ainda ter amado algo ou ter achado o comentário ou a publicação divertida.



Figura 18 - Botão curtir e reações a comentários e publicações no Facebook. Fonte: <http://www.dicasdogreb.com.br/novos-botoes-reacao-facebook/>. Acesso em 05 fev 2018.

Foi possível observar nessa seção elementos importantes para a comunicação estabelecida por meio do site de rede social Facebook, objeto de investigação nesse trabalho. Na próxima seção, será apresentado outro objeto que servirá como alvo de análise, o jogo eletrônico online *League of Legends*.

#### 4.4 O Jogo League of Legends

*League of Legends* (LOL) é o jogo sobre o qual se discute, juntamente com a questão da violência simbólica de gênero, nas publicações e comentários no Facebook que serão analisados. O *game* em questão pertence ao gênero MOBA (multiplayer online battle arena) e foi desenvolvido, em 2009, por Steve Feak, fundador da Riot Games, com base em experiências de outros jogadores com títulos de sucesso, como o DOTA<sup>49</sup>. O LOL rapidamente se popularizou, pois, além da plataforma dele apresentar diversos “campeões” com habilidades únicas, desde o início, foi possível que o conteúdo fosse baixado diretamente do site oficial do jogo<sup>50</sup> de modo gratuito (GOLART, 2015). O sucesso do *League of Legends* continuou a

<sup>49</sup> O objetivo principal do Defense of the Ancients (DOTA) é destruir o cristal da equipe inimiga, sendo que cada equipe tem cinco integrantes e possui um lado do mapa do jogo. O mapa tem três caminhos ou linhas (lanes, em inglês) principais até a base do adversário e há torres no caminho que precisam ser destruídas a fim de que o time possa avançar até a base do adversário. (KURTZ, 2016).

<sup>50</sup> <https://br.leagueoflegends.com/pt>

ascender a ponto de o site sobre jogos eletrônicos MY CNB<sup>51</sup> divulgar que até o ano de 2016 o *game*, considerado o mais famoso do seu gênero, já tinha ultrapassado o número de 100 milhões de usuários ativos e que, levando em conta a marca de jogadores, se ele fosse um país, seria a 13º nação mais populosa do mundo.

#### 4.4.1 Conhecendo o *League of Legends*

O objetivo principal do *League of Legends* é destruir o Nexus, base da equipe adversária. Para que isso seja possível, é preciso lutar contra os oponentes e dar um fim às torres dos inimigos e aos inibidores, estruturas que servem como obstáculos no caminho até o Nexus.

Há três modos de jogo, o *Coop vs, la*, único modo em que não se joga com outras pessoas, mas, sim, com bots (robôs), o *normal*, que divide-se em duas opções, a escolha às cegas, em que cada jogador escolhe seu campeão e somente descobre os selecionados pelos outros jogadores após os times estarem formados e a opção de jogar alternado, em que é preciso seguir outras etapas além da escolha do campeão. O terceiro é o *modo ranqueado*, que é semelhante ao normal, porém, nesse caso os jogadores são classificados dentro de um *ranking*.

Os campeões são os avatares que podem ser escolhidos pelos jogadores e totalizam 170 opções. Cada um deles apresenta diferentes habilidades e potenciais distintos para itens como dano de ataque, velocidade de ataque, velocidade de movimento, regeneração de vida e resistência mágica, entre outros, além de cada um possuir variadas *skins*, maneiras em que os campeões podem ser visualmente apresentados durante as partidas. Seguem abaixo lista com alguns dos campeões do jogo:

---

<sup>51</sup> <http://mycnb.uol.com.br/noticias/4623-riot-diz-que-league-of-legends-tem-100-milhoes-de-jogadores>. Acesso em 06 fev 2018 às 17:00.

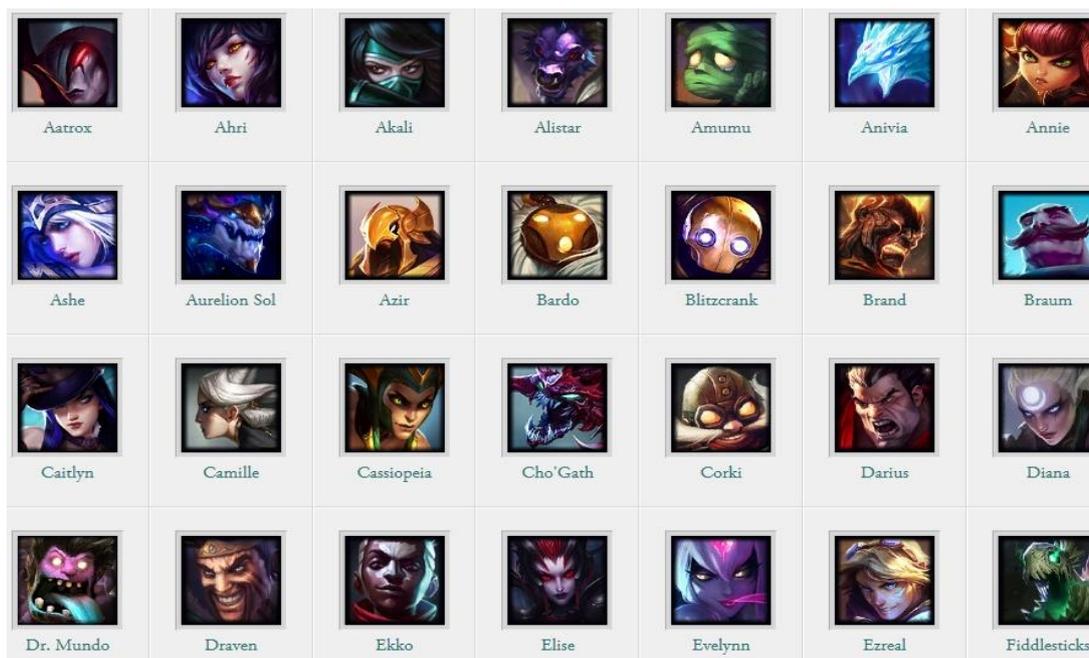


Figura 19 - Lista com alguns campeões do League of Legends. Fonte: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>. Acesso em 06 fev 2018.

Cada campeão também possui uma função única dentro do jogo. Dentre as seis funções existentes, há a dos *atiradores*, causadores de dano físico, os *assassinos*, que explodem alvos, e os *tanks*, cujos objetivos são fazer a linha de frente e impedir os adversários de chegar nos mais fracos. Há também os *lutadores*, iniciadores de luta e causadores de danos físico, os *magos*, especialistas em danos mágicos e, por último, os que exercem a função de *suporte*, que, geralmente, fazem dupla com os atiradores e têm como meta principal curar, dar escudo e velocidade aos companheiros.

O LOL apresenta também três mapas de jogo, que, de acordo com o site oficial dele, servem como campos de batalha com objetivos, terrenos e condições de vitória diferentes. O primeiro mapa é o *Summoner's rift*, o mais famoso de todos, em que cada equipe possui cinco campeões e batalham em três rotas espelhadas rumo à base inimiga, o topo, o meio e a rota inferior e entre elas, a selva. O segundo é o *Twisted Treeline*, com embates mais rápidos, em que há duas equipes com três jogadores cada e duas rotas de combate. Com relação ao terceiro, o *Proving Grounds*, podem jogar duas equipes de cinco campeões, lutando por uma única rota.



Figura 20 - Mapa de Summoner's rift e suas três rotas, a superior, o meio e a inferior. Fonte: <https://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/videos/rotas>. Acesso em 06 fev 2018

Outro fator importante a ser frisado com relação ao League of Legends, é que, como um jogo online e *multiplayer*, é possível que, durante as partidas, os jogadores das equipes interajam por meio da plataforma dele, e definam estratégias, rotas e conversem acerca de outros tópicos relativos às partidas<sup>52</sup>.

#### 4.5 A análise de Discurso Mediado por Computador

Com o intuito de investigar comportamentos que emergem da comunicação mediada por computador que ocorre através de *chats*, fóruns, e-mail, mensagens instantâneas, entre outros meios, Susan Herring, em *Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Behavior* (2004), propõe a abordagem chamada *Computer Mediated Analysis Discourse* (CMDA), que em português é traduzida como Análise de Discurso Mediada por Computador. A autora explica a justificativa para a abordagem a ser apresentada por ela no artigo por afirmar que, apesar do potencial de investigação permitido por questões como a maior acessibilidade da conversação mediada por computador em relação ao caráter efêmero da conversa face-a-face, até a proposta feita por ela, muito do que havia sido apresentado em termo de pesquisa sobre o assunto vinha mostrando ser pouco sistematizado e de caráter especulativo.

<sup>52</sup> Mais informações sobre como jogar League of Legends podem ser encontradas em <https://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com>. Acesso em 06 fev 2018.

Herring (2001) descreve o discurso mediado por computador como a comunicação que é produzida por meio da interação entre indivíduos através de uma rede de computadores e enfatiza que esse ambiente influencia a maneira como as pessoas interagem umas com as outras, tornando-se necessária uma perspectiva de análise voltada às interações que ocorrem nele. A CMDA, o método proposto pela autora e que tem tal foco de análise, é definido como uma abordagem de pesquisa do comportamento online e o funcionamento dela é explicado da seguinte forma:

A análise de Discurso Mediado pelo Computador aplica métodos adaptados de disciplinas cujo foco é a linguagem, como a Linguística, a Comunicação e a Retórica [...] Ela pode ser suplementada por pesquisas de levantamento de dados, entrevistas, observação etnográfica, ou outros métodos; pode envolver análise qualitativa ou quantitativa, mas o que define a CMDA em sua essência é análise de registros de interação verbal (caracteres, palavras, declarações, mensagens, trocas, discussões, arquivos, etc) (2004, p.2)<sup>53</sup>.

A partir da explicação da pesquisadora sobre o que vem a ser a CMDA e sobre o seu funcionamento, é possível compreender que tal análise utiliza conhecimento de diferentes áreas a fim de investigar comportamentos que são postos em prática por meio do discurso em ambientes online e que ela tem base empírica, isto é, parte-se para a observação de conversas disponíveis nesse tipo de ambiente, com a possível complementação de outros métodos como entrevistas, por exemplo. Desse modo, segundo Herring (2004), tal perspectiva de estudo faz uso de paradigmas metodológicos originalmente utilizados no estudo da língua falada e escrita, como o a análise da conversação, pragmática, entre outros, e os aplica aos diferentes contextos que se apresentam de modo online.

Diversos fenômenos relacionados à comunicação mediada por computador podem ser analisados pela CMDA, entre eles os de nível micro como processos de formação de palavras, escolha lexical, estrutura de frases e os de nível macro, como a coerência textual, questões de igualdade de gênero e identidade, que são levantados por meio do discurso. Com relação aos domínios ou níveis de linguagem a ser analisados, eles são quatro: 1) estrutura, 2) significado, 3) interação e 4)

---

<sup>53</sup> Tradução da autora para: CMDA applies methods adapted from language-focused disciplines such as linguistics, communication, and rhetoric to the analysis of computer-mediated communication (Herring, 2001). It may be supplemented by surveys, interviews, ethnographic observation, or other methods; it may involve qualitative or quantitative analysis; but what defines CMDA at its core is the analysis of logs of verbal interaction (characters, words, utterances, messages, exchanges, threads, archives, etc.).

comportamento social. A *estrutura* está relacionada à ortografia, à formação de palavras e à estrutura de frases, enquanto o *significado* compreende o sentido de palavras, frases e outras unidades de sentidos maiores. No que se refere à *interação*, ela inclui a tomada de turnos, desenvolvimento de tópicos, e outros meios de negociar as trocas interacionais e o último nível, o *comportamento social*, relaciona-se a expressões linguísticas de conflito, poder e pertencimento a um grupo, entre outras (HERRING, 2004).

Níveis	Questões	Fenômeno	Métodos
<b>Estrutura</b>	Oralidade, formalidade, eficiência, expressividade, complexidade, características de gênero, etc.	Tipografia, ortografia, morfologia, sintaxe, esquema do discurso, convenções de formatação.	Linguística estrutural e descritiva, análise de texto, corpus linguístico, estilística.
<b>Sentido</b>	O que é pretendido O que é comunicado O que é alcançado	Significado das palavras, atos de fala, trocas.	Semântica, pragmática
<b>Interação</b>	Interatividade, tempo, coerência, reparação, interação como construção.	Turnos, sequências, trocas, etc.	Análise da conversação, etnometodologia.
<b>Comportamento Social</b>	Dinâmica social, poder, influência, identidade, comunidade, diferenças culturais, etc.	Expressões linguísticas de status, conflito, gerenciamento da face, jogos, discurso.	Sociolinguística interacional, análise crítica do discurso, etnografia da comunicação.

Tabela 4. Os quatro níveis da CMDA. Fonte: Herring (2004).

Considerando que aconteceram mudanças significativas na comunicação mediada por computador, Herring (2013) propõe um novo nível de linguagem: o da comunicação multimodal. A autora justifica a adição desse novo nível porque, segundo ela, em tempos mais recentes, é possível justapor diferentes modalidades de conteúdo em uma mensagem. Por exemplo, é possível comentar fotos no aplicativo de compartilhamento de fotos Instagram usando texto escrito, ou, ainda, postar um vídeo no Facebook junto com uma legenda com texto escrito e os comentários sobre tal postagem ocorrerem por meio de imagens, de outros vídeos, etc.

Segundo Herring (2013), tais transformações ocorrem devido às modificações trazidas pela Web 2.0 que, geralmente, envolve a Comunicação Mediada por Computador e mídias convergentes, também chamada de CMCMC (*convergent*

*media computer-mediated communication*). Nesses novos ambientes, o discurso também passa a trazer novos tipos de conteúdos a serem analisados, como atualizações de status em redes sociais, marcações em publicações em sites de redes sociais, etc, e novos contextos, como os próprios sites de redes sociais com informações distribuídas em massa, inclusive a pessoas de diferentes línguas e culturas. Há também as adaptações que os usuários fazem do meio, para lidar com limitações da Web 2.0, como o uso interativo de @ e #, dos retweets, no Twitter, entre outras ferramentas, isto é, essas pessoas se apropriam dos sites de redes sociais, por exemplo, e criam novas maneiras de interagir por meio delas usando as ferramentas de comunicação já proporcionadas por tais sistemas (RECUERO, 2009).

Todos esses fatores e modificações trazidas pela Web 2.0 tornam necessário, portanto, segundo a autora a adição de um novo nível linguístico aos quatro mencionados em Herring (2004). Segue abaixo tabela apresentada pela autora em *Discourse in web 2.0: familiar, reconfigurd, and emergent* (2013).

Nível	Questões	Fenômeno	Método
<b>Comunicação Multimodal</b>	Efeitos de modo, coerência do cruzamento de modos, gerência de referência e endereçamento, geração e propagação de unidades gráficas de significado, coatividade de mídia.	Escolha de modo, texto em imagem, citações em imagens, posição espacial e temporal e dêixis, animação, etc.	Semiótica social, análise de conteúdo visual, estudos de filmes.

Tabela 5 – Novo nível linguístico adicionado à CMDA. Fonte: Herring (2013).

Com relação ao uso de tais níveis propostos por Herring (2004;2013), é importante fazer a ressalva de que nesta pesquisa serão utilizados aqueles propostos pela autora na **tabela 4**, em seu trabalho de 2004, por haver o entendimento de que aspectos compreendidos na comunicação multimodal como *hiperlinks*, imagens, vídeos, entre outros recursos, são parte integrante da estrutura da comunicação mediada por computador e que, portanto, podem ser analisados no nível estrutural proposto pela pesquisadora.

#### 4.6 Conclusão do capítulo

No presente capítulo foram discutidos os objetivos dessa investigação, os parâmetros de escolha das publicações que farão parte da análise de dados e a apresentação do conteúdo delas, número de comentários, curtidas, reações e compartilhamentos. Além disso, foram abordados os objetos da pesquisa, o site de rede social *Facebook* e o jogo *League of Legends*, e a metodologia utilizada, a Análise de Discurso Mediado por Computador de Herring (2004).

## 5 A violência simbólica de gênero em publicações de uma fanpage e de grupos no Facebook sobre o jogo *League of Legends*

Nesta seção serão apresentados os grupos e páginas selecionados nessa pesquisa e serão discutidas questões pertinentes a eles como número de membros, regras, capital social e laços sociais. Além dos grupos e páginas, serão apresentadas em mais detalhes as postagens a serem analisadas e, então, será analisada com profundidade a questão da violência simbólica de gênero presente nelas por meio dos próprios posts, assim como através dos comentários e reações. Conforme explicitado na seção "Metodologia", a análise dos discursos presentes nos objetos de pesquisa terá como guia a Análise de Discursos Mediada por Computador, proposta por Herring (2001;2004).

### 5.1 O grupo League of Legends - Brasil<sup>54</sup>



Figura 21 - Imagem de capa do grupo League of Legends - Brasil.  
Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1430214993879690/>. Acesso em 19/03/2018.

Foram selecionadas como objetos de análise neste trabalho publicações, comentários e reações presentes em dois grupos fechados e em uma *fanpage* do site de rede social Facebook. O primeiro grupo selecionado, o League of Legends Brasil, é um grupo fechado que conta com aproximadamente 125 mil seguidores<sup>55</sup> e, conforme descrição do administrador dele, o principal objetivo é unir jogadores e pessoas que gostam do jogo *League of Legends* (LOL) a fim de que discutam sobre o *game* em questão e assuntos relacionados a ele. Na descrição há algumas regras

<sup>54</sup> <https://www.facebook.com/groups/1430214993879690>

<sup>55</sup> Informação obtida através do acesso ao grupo no dia 13 de março de 2018.

que são estabelecidas a fim de que os membros do grupo não sejam banidos do mesmo. Entre elas está a proibição de publicar *spams*, imagens e comentários que não sejam relacionados ao *League of Legends*, *off-topics*<sup>56</sup>, assim como, não é permitido que vendam ou troquem códigos do LOL e que haja ofensas entre os participantes.

Quanto aos conteúdos postados, majoritariamente, eles estão relacionados a convites de parceiros para partidas de LOL, pedidos de ajuda sobre como agir a fim de ter sucesso em certas situações que ocorrem durante as jogadas e publicações de vídeos e imagens de momentos de determinadas partidas juntamente com pedidos de opinião sobre o desempenho obtido. Apesar de esses serem os temas principais da maior parte das postagens, são levantadas questões como a presença de jogadores tóxicos que se dirigem a outros com palavras ofensivas por meio do canal de comunicação entre os jogadores disponibilizado na plataforma do game e a participação feminina no mesmo.

As interações entre os participantes estabelecidas por meio de tais publicações, comentários, curtidas e reações revelam alto nível de capital social de diferentes categorias (BERTOLINI; BRAVO, 2001). Entre essas categorias, pode-se mencionar a categoria cognitiva, visto que os membros do grupo trocam informações sobre o jogo e equipamentos eletrônicos, a confiança no ambiente social no sentido de que os participantes têm a expectativa de que por meio das trocas interacionais com os demais, terão dúvidas resolvidas e encontrarão companheiros de partidas no LOL. Além desses aspectos, o fato de haver um número alto de participantes faz emergir outros valores como popularidade e visibilidade, pois além dos membros do grupo, os amigos de tais membros podem visualizar as postagens curtidas e comentadas pelos que fazem parte dele.

## 5.2 O grupo League of Legends <sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Termo geralmente utilizado em fóruns e tópicos para indicar que o assunto do corpo de uma mensagem não tem relação com o tema proposto. Fonte: <http://pt.m.wikipedia.org/wiki/Off-topic>. Acesso em 13 de março de 2018.

<sup>57</sup> <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>



Figura 22 - Imagem de capa do grupo League of Legends Brasil. Fonte: <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>. Acesso em 19/03/2018.

O grupo League of Legends Brasil, assim como, o League of Legends – Brasil, é um grupo fechado com mais de 63 mil membros<sup>58</sup> e, devido às características do tipo de grupo, o acesso a ele depende da aprovação do administrador do mesmo. Além da permissão de participação depender da aprovação de um moderador, este também controla a permanência de tais participantes por meio do estabelecimento de regras que devem ser seguidas a fim de evitar o banimento dos mesmos de tal espaço online. Tais regras, que estão apresentadas na seção “sobre” do grupo, tratam a respeito da necessidade de pedido de permissão ao administrador antes de postar vídeos do Youtube ou de partidas do jogo e proibição de brigas e ofensas. O interessante, no entanto, é que apesar dessa proibição, a imagem de capa mostra uma ideia que vai de encontro à política do ambiente, pois define o grupo como um espaço de jogadores HUEBR, expressão que, conforme apontado por Fragoso e Hackner (2014), é usada para fazer referência a jogadores tóxicos, cujas atitudes envolvem agressões e atos inadequados no ambiente de jogos *multiplayer*.

### 5.3 A Fanpage Liga do Lag

A fanpage Liga do Lag, de acordo com a imagem principal, (**figura 23**), além do termo “lag”, usado no nome dá a entender que ela faz forte referência ao fato de o jogo *League of Legends* travar devido a um atraso do computador em relação ao servidor principal, causado pelo excesso de usuários ou por problemas de conexão. No que se refere ao número de membros, a *fanpage* em questão conta com 1.134

<sup>58</sup>Link para o grupo: <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>. Informação sobre o número de membros obtida em 19 de março de 2018.

seguidores e, de modo diferente dos grupos fechados, descritos nos itens 6.1 e 6.2, não depende de qualquer tipo de aprovação de um administrador para a participação nela, bastando apenas ao interessado em ter acesso a seus conteúdos clicar no botão curtir, que está presente na tela inicial da página.

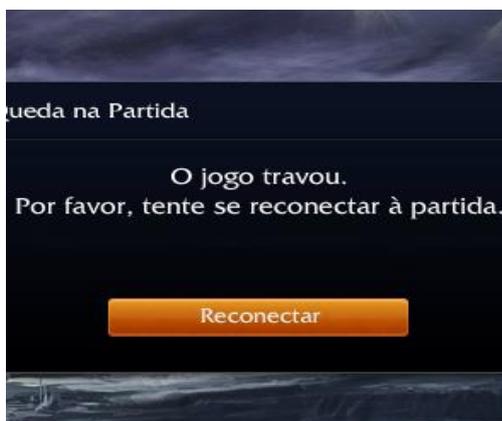


Figura 23 - Imagem principal da Fanpage Liga do Lag. Fonte: [https://www.facebook.com/pg/Liga-do-Lag-1963254740571203/posts/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/Liga-do-Lag-1963254740571203/posts/?ref=page_internal). Acesso em: 19/03/2018.

Além de não haver necessidade de permissão de acesso, característica inerente às *fanpages*, outro aspecto interessante da página “Liga do Lag” é que, se comparada aos grupos analisados, não há qualquer descrição dos objetivos da página ou estabelecimento de regras que devem ser seguidas nas postagens e comentários, a fim de que haja uma boa convivência entre os usuários revelando, portanto, uma ausência mais explícita de capital social normativo, sendo este deixado por conta de regras e normas previamente internalizadas pelos atores (BERTOLINI; BRAVO, 2001). Com relação ao conteúdo de tais postagens, outro aspecto que merece atenção, se houver comparação entre a fanpage e os grupos fechados analisados, é que diferente do que acontece neles, todas as postagens são feitas pelo administrador da Liga do Lag, característica essa também inerente às páginas de fãs, restando aos participantes interagir nela apenas por meio comentários, curtidas e outros tipos de reações.

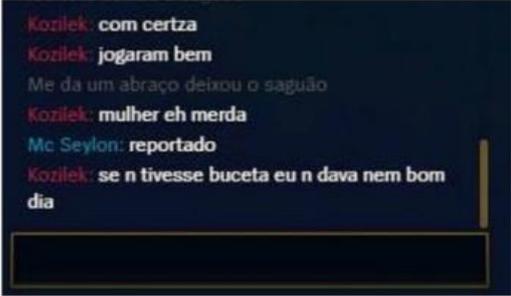
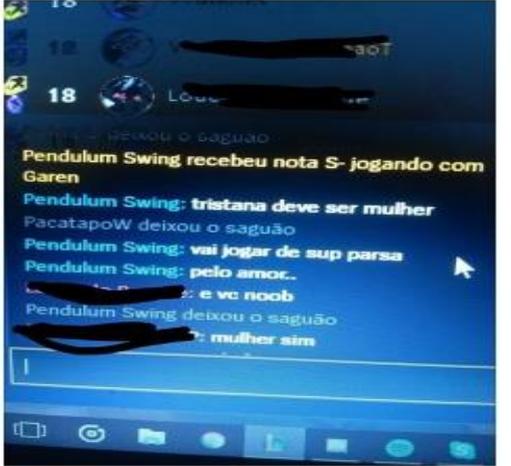
#### 5.4 Postagens escolhidas

Foram selecionadas seis postagens no total, sendo duas encontradas no grupo *League of Legends Brasil*, três no *League of Legends – Brasil* e uma na fanpage Liga do Lag a fim de verificar se as publicações e os comentários relacionados a elas

evidenciam violência simbólica com relação ao gênero feminino e, se afirmativo, como ela se manifesta no discurso dos usuários dos grupos e da página. Todos os posts seguem no quadro abaixo (quadro 4), na ordem em que serão analisados<sup>59</sup>:

Postagem	Imagem	Texto
1		<p>“No lolzinho mesmo é cheio de maria elo que só joga com homem pra ser carregada, aí pegam high elo mas não sabem jogar de acordo com o elo porque foram carregadas. Querendo ou não, podem me xingar a vontade, mas mulher NUNCA vai jogar melhor que homem. Porque se jogassem, o cenário competitivo feminino já teria nascido desde que os jogos online começaram a ganhar força.”</p>
2		<p>“ Pq guria no lol é tão taxada?”</p>
3		<p><b>Frase 1:</b> “Por isso que ser menina e tentar jogar qq merda não dá certo”</p> <p><b>Diálogo em comentários 1</b>  A : - Alguém a fim de ganhar rp?  B: - Eu kkkk  A: Chama pv  B: Chamei</p> <p><b>Diálogo em comentários 2</b>  A: Oi sumido  B: chama pv eu explico</p> <p><b>Diálogo privado</b>  A: Olha meu amigo mando voce liga a web call você ganha 10 k de rp. Voce mostra a buceta ai você ganha 10 k de rp fácil fácil vai quere?  B: Não  A: Pq</p>

<sup>59</sup> Mais informações sobre as publicações como número de curtidas, reações, comentários e compartilhamentos. Podem ser encontradas na tabela 3, na seção 3.1 “Procedimentos de coleta”.

		B: Não sou objeto de troca muito menos meu corpo
4	<p>Gente sério, não tem necessidade nenhuma ofender uma pessoa por simplesmente ela ser menina/mulher. A partida inteira ele ficou falando que nós só jogamos de suporte pq somos horríveis em tudo e só sabemos lavar a louça e passar pano.</p> <p>edit1: meu nick era Rainha Pamela</p>  <p>Kozilek: com certza Kozilek: jogaram bem Me da um abraço deixou o saçuão Kozilek: mulher eh merda Mc Seylon: reportado Kozilek: se n tivesse buceta eu n dava nem bom dia</p>	<p><b>Texto 1:</b> “Gente sério não tem necessidade nenhuma de ofender uma pessoa por simplesmente ela ser menina/mulher. A partida inteira ele ficou falando que nós só jogamos de suporte pq somos horríveis em tudo e só sabemos lavar a louça e passar pano”.</p> <p><b>Diálogo:</b> A: com certza jogaram bem. Mulher eh merda B: reportado A: se n tivesse buceta eu n dava nem bom dia</p>
5	<p>Edit: post pra conscientização. O caso é um seguinte: Nn sei jogar de adc então resolvi tentar com uns amigos, joguei bem (13/6) mas com várias falhas de quem não manja como adc, mas isso nn justifica o que esse cara fez, mesmo eu não sendo mulher, acho totalmente escroto essas atitudes infantil de vários jogadores. Por quê as mulher nn podem jogar adc, jg, mid, top? Por que nós somos superiores? O que nos faz superiores? Isso nn é ser macho, isso é ser um idiota. Muitas mulheres deixam de jogar games por esse motivo, por isso resolvi postar o Nick desse cara. Vlw e da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensem bem antes de digitar.</p>  <p>18 Pendulum Swing recebeu nota 5- jogando com Garen Pendulum Swing: tristana deve ser mulher PacatapoW deixou o saçuão Pendulum Swing: vai jogar de sup parsa Pendulum Swing: pelo amor... e vc noob Pendulum Swing deixou o saçuão mulher sim</p>	<p><b>Texto 1:</b> “Edit: post pra conscientização. O caso é um seguinte: nn sei jogar de adc então resolvi jogar com uns amigos, joguei bem (13/6) , mas com várias falhas de quem não manja como adc, mas isso nn justifica o que esse cara fez, mesmo eu não sendo mulher, acho totalmente escroto essas atitudes infantil de vários jogadores. Por quê as mulher nn podem jogar de adc, jg, mid, top? Por que nós somos superiores? O que nos faz superiores? Isso nn é ser macho, isso é ser um idiota. Muitas mulheres deixam de jogar games por esse motivo, por isso eu resolvi postar o nick desse cara. Vlw e da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensem bem antes de digitar.”</p> <p><b>Texto 2:</b> <i>Pendulum Swing recebeu nota 5 jogando com Garen.</i> <b>Pendulum Swing:</b> Tristana deve ser mulher <i>PacatapoW deixou o saçuão</i> <b>Pendulum Swing:</b> vai jogar de main sup parsa...pelo amor. <b>B:</b> e vc noob</p>

		<i>Pendulum Swing deixou o saquão</i> C: mulher sim
6	<p>#MyGameMyName... TODOS merecem respeito... PRINCIPALMENTE AS MULHERES !!! Independente de classe social ou gênero, o RESPEITO é DIREITO do próximo e um DEVER SEU !!!</p> 	<p>“#MyGameMyName... TODOS merecem respeito... PRINCIPALMENTE AS MULHERES!!! Independente de classe social ou gênero, o RESPEITO é direito do próximo e um DEVER SEU!!!”<sup>60</sup></p>

Tabela 6- Publicações escolhidas e texto presente nelas.

Todas as publicações acima foram escolhidas por aparentemente conterem tanto no texto principal quanto nos comentários e até mesmo nas reações elementos que evidenciam violência simbólica com relação ao gênero feminino, tipo de violência expresso não somente por meio de xingamentos, mas também de modo mais velado, não sendo, conforme salientado por Bordieu (1991), certas vezes, sequer percebida por quem a sofre, pois acaba por ser tornar algo naturalizado através de relações sócio-históricas. Apesar, no entanto, de tal tipo de violência ocorrer de modo menos perceptível, ela tem efeitos indesejáveis, como nos casos em que ocorre manutenção de estereótipos com relação às mulheres por meio de construções que as representam como incapazes de exercer certas funções, pois essas seriam somente colocadas em prática com sucesso se exercidas por indivíduos do gênero masculino. Entre essas funções, destaca-se nas publicações selecionadas o discurso de que pessoas do gênero feminino são incapazes de ser bem-sucedidas em jogos de combate como o *League of Legends*, principalmente em posições de ataque como a de atiradores, assassinos e lutadores, já que elas seriam frágeis e delicadas, aptas a cuidar da beleza, do lar e de trabalhos que não exijam força, combate, estratégias e aptidão com aparelhos eletrônicos como computador e videogames.

## 5.5 Análise

<sup>60</sup> O vídeo que faz parte da publicação contém frases frequentemente dirigidas a mulheres em jogos, como: “Seu lugar é na cozinha, fique lá”, “Sua puta! Sua prostituta! Eu vou comer seu \*\*\*”, entre outras. Há no vídeo também referência à campanha divulgada nas mídias sociais #MyGameMyName, que denuncia tal tipo de atitude e o fato de mulheres terem de se proteger desse tipo de agressões usando nicknames masculinos durante as partidas. Endereço do vídeo e mais informações sobre a campanha: <http://ow.ly/Akqf30i06Az>. Acesso em 20 fev 2018.

A seguir serão apresentadas cada umas das publicações selecionadas assim como a análise delas com base na Análise de Discurso Mediada por Computador, que compreende os seguintes aspectos: (a) estrutura, (b) sentido, (c) interação e (d) comportamento social (HERRING, 2004).

#### 4.5.1 Publicação 1

A primeira publicação escolhida foi encontrada na fanpage Liga do Lag e foi publicada em 12 de julho de 2017 contando com 27 comentários que geraram outros como resposta por parte de usuários da página, além de ter 11 compartilhamentos, 11 curtidas, uma reação de raiva e uma de tristeza. A escolha da publicação foi baseada no entendimento de que o conteúdo apresentado nela, assim como parte dos comentários, reforça um estereótipo com relação ao papel do gênero feminino no universo *gamer*.

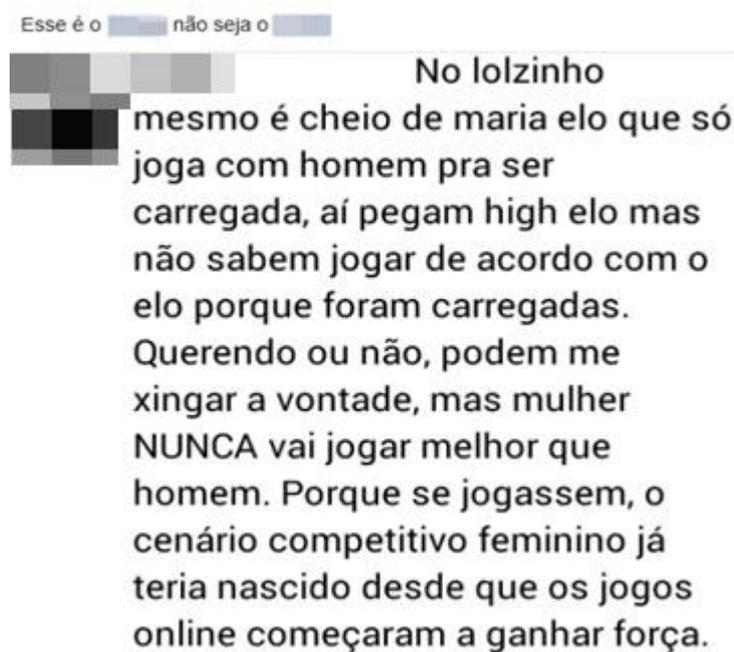


Figura 24 - Primeira publicação a ser analisada. Fonte: <https://www.facebook.com/Liga-do-Lag-1963254740571203/>

##### (a) Estrutura

A publicação que discute as habilidades femininas quanto aos *games* (figura 24) é construída a partir do uso de uma imagem, sem referência à fonte de onde foi extraída. Contudo, o texto principal de tal imagem está associado a uma foto e um nome de perfil, que dá a entender que ela seja um *printscreen* de algo postado por

esse possível usuário do Facebook. Além da foto e nome de perfil, conforme já mencionado, a imagem que compõe a publicação é composta por um texto redigido em linguagem informal e isso fica evidente devido a fatores como o nome do jogo *League of Legends* ser referido a partir de uma construção que envolve a sigla usada para falar sobre ele – LOL – e o uso do sufixo -inho e marcadores de passagem de sequência típicos da linguagem oralizada e informal como “aí”.

Além da imagem, outro aspecto importante na estrutura da publicação é que há também uma frase redigida pelo administrador da fanpage “Liga do Lag” comentando o texto contido na imagem em questão. Tal frase é construída, em parte, com o uso do verbo ser, no modo imperativo negativo (“Não seja”), incentivando os demais seguidores da página a não reproduzir o discurso do provável responsável pelo texto que compõe a imagem contida na publicação.

### **(b) Sentido**

Os sentidos são construídos pelo autor por meio da contraposição de um discurso recorrente no universo dos jogos eletrônicos de combate que é o da mulher como sendo inferior ao homem com relação a habilidades para esse tipo de game com a ideia defendida por ele de que os demais jogadores não devem agir como o responsável pelo conteúdo escrito na imagem. Tal indivíduo que redigiu o texto presente na imagem da publicação é primeiramente apresentado pelo administrador da fanpage Liga do Lag e, em seguida, utiliza-se o verbo “ser” no modo imperativo negativo (Este é o \*\*\*, não seja o \*\*\*)<sup>61</sup> a fim de persuadir os outros seguidores a não adotar uma conduta que venha a difundir a violência de gênero entre os *gamers*. Há uma exposição do perfil dessa pessoa na rede e uma frase que reprova o que é dito por ela, provavelmente, com o intuito de que esse indivíduo venha a ser rechaçado pelos demais e também a fim de dar a entender que o transmitido por ele através de seu discurso é algo vergonhoso, uma ideia construída por meio do uso da língua atrelado a relações sócio históricas que tendem a inferiorizar o gênero feminino em relação ao masculino.

Uma análise da imagem criticada pelo autor da publicação permite entender que esse, de fato, é o tipo de discurso construído por meio das palavras do

---

<sup>61</sup> Nome ocultado a fim de preservar o responsável pelo conteúdo da imagem presente na publicação 1.

responsável pelas palavras da imagem. Primeiramente, é dito nesse texto “No lolzinho é cheio de maria elo que só joga com homem para ser carregada”, sendo, portanto, construída uma imagem da mulher como alguém inferior ao homem quanto às habilidades nos jogos eletrônicos de combate, em especial no *League of Legends*. A seguir, essa pessoa descreve as jogadoras como dependentes dos jogadores do gênero masculino e das habilidades supostamente inerentes a eles a fim de terem sucesso no jogo por referir-se a elas como “maria elo”. Tal expressão é construída a partir de outras de cunho machista como “maria gasolina”, por exemplo, sendo a última usada para dizer que as mulheres, em parte, saem com um homem, preferencialmente, se ele tiver um bom carro, apenas por interesse. Nesse caso, portanto, há a representação das mulheres como pessoas que agem movidas apenas pelo desejo de obter algum benefício de alguém pertencente ao gênero masculino, desconsiderando que elas, por meio de sua capacidade cognitiva e trabalho, podem ter condições de alcançarem seus objetivos.

A seguir, o autor do texto presente na imagem explicitamente afirma explicitamente que mulheres nunca serão capazes de jogar melhor que os homens e diz não se preocupar com possíveis retaliações de outros participantes do grupo. Tal afirmação parece reforçar a ideia de que esse indivíduo está propagando na fanpage uma ideia naturalizada (BORDIEU, 1991) por meio de relações históricas de que há papéis bem definidos para o gênero feminino e masculino e que isso não poderá ser mudado, pois faz parte da natureza de cada um desses gêneros.

Outro aspecto que merece atenção é que, possivelmente, quando esse indivíduo diz isso com tanta convicção e, de acordo com as palavras dele, sem qualquer receio de possíveis xingamentos, é porque ele é ciente de que, apesar de alguns não compartilharem a mesma opinião, ou, ao menos, não a expressar publicamente, esse tipo de discurso é algo recorrente no universo *gamer*, seja por meio de afirmações mais explícitas como a dele em conversas em partidas ou publicações em sites de redes sociais como o Facebook, como também por meio da falta de representatividade das mulheres quanto a personagens femininas nos jogos, assim como, por meio da maneira estereotipada, que elas frequentemente são apresentadas quando os desenvolvedores de jogos eletrônicos optam por dar vez a figuras do gênero (RODRIGUES; SANTOS, 2014). Por fim, esse mesmo autor responsável pelo texto presente na imagem procura justificar sua opinião de cunho

machista de que as mulheres não têm representatividade no cenário competitivo de jogos devido à suas habilidades e capacidade cognitiva para a tarefa, não reconhecendo que tal realidade, que põe as jogadoras em uma posição inferiorizada com relação aos homens é resultado de relações históricas sedimentadas por meio do discurso e não, fruto de uma possível falta de aptidão intrínseca a elas.

### (c) Interação

A publicação recebeu 11 curtidas, 1 reação de tristeza e 1 reação de raiva, 15 compartilhamentos e 27 comentários. O fato de tais números serem baixos com relação às próximas publicações que serão analisadas neste trabalho, possivelmente deve-se ao fato de a fanpage ter um número menor de seguidores, 1134, enquanto os grupos apresentam mais de 60 mil membros. Ainda outro aspecto que pode ter gerado um número relativamente baixo de curtidas, reações e comentários é o fato de a questão da participação feminina nos jogos não chamar atenção dos participantes ou por estes temerem retaliação ou ameaça à face, nos termos de Goffman (1967), devido a esse assunto poder gerar discussões acirradas resultantes de opiniões divergentes. No entanto, apesar dos aparentes baixos números, alguns aspectos merecem atenção como o número expressivo de respostas que foram geradas pelos 27 comentários. Esse alto número de respostas ocorreu devido a discussões que ocorreram entre participantes que concordavam e discordavam quanto ao conteúdo da imagem do post que afirma, de modo geral, que a mulher tem uma posição inferiorizada em relação aos homens quanto a suas habilidades no *League of Legends* e no universo *gamer* como um todo.

Quanto ao que pode ser observado nos comentários, 10 deles publicados por perfis masculinos, foram a favor do que estava escrito na imagem da publicação, alguns apoiando a afirmação por dizer, de diferentes modos, que o autor do conteúdo estava correto (**figuras 25 e 26**).



Figura 25 - Comentários sobre a publicação 1



Figura 26 - Comentários sobre a publicação 1

Outros acrescentaram opiniões similares a dele, como a que afirma que parte considerável das mulheres que progridem no jogo assim o fazem devido a prestarem favores sexuais a jogadores e estes, por sua vez, as beneficiarem (**figura 27**) e também como o comentário (**figura 28**) que diz que poucas mulheres assumem posições de destaque e que dentre aquelas que têm tais posições, poucas, de fato, conseguiram por meio de suas habilidades.

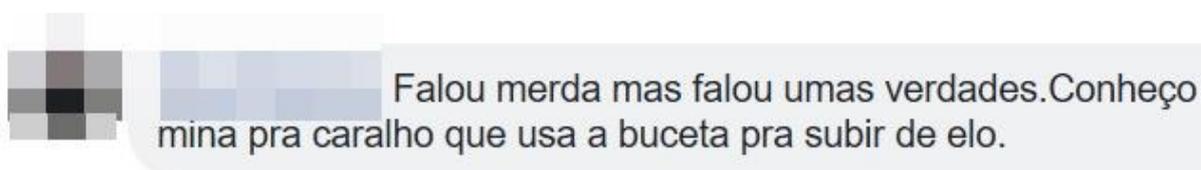


Figura 27 - Comentários sobre a publicação 1

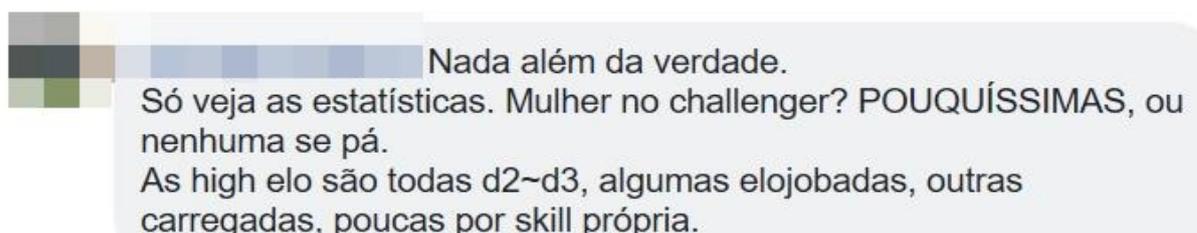


Figura 28 - Comentários sobre a publicação 1

O comentário presente na imagem acima (**figura 28**), que afirma que as mulheres são “carregadas” pelos homens nos jogos e que por meio de habilidade próprias não chegam a lugar algum gerou 93 respostas, sendo 54 delas advindas do mesmo participante que publicou o comentário. Tal participante, na maior parte de suas respostas, discute com uma seguidora do grupo que se identifica em seu perfil como pertencente ao gênero feminino, e enquanto ela usa argumentos a favor do seu gênero (**figura 29**), ele reafirma que as mulheres não se sobressaem no cenário competitivo por falta de habilidade e dedicação (**figuras 30 e 31**), conforme é possível observar nas interações a seguir.

Vc ta passando vergonha. Tem mais homem jogando lol do que mulher, justamente por causa do machismo e desmotivação presentes qndo uma mulher começa a jogar, então OBVIAMENTE as estatísticas vão ser a favor dos homens. Agora eu queria mto que vc fundamentasse seu argumento de "nada além da verdade", o que é que faz vocês ó grandes homens jogarem ""melhor"" (risos) do que as mulheres?

Figura 29 - Resposta ao comentário da figura 25

A real é essa e acabou, filha. Tu pode viver na sua bolha social achando que tudo é culpa do machismo, mas isso não vai mudar o FATO de que homens se dedicam mais ao jogo que as mulheres em geral. Passam mais tempo jogando, se aperfeiçoando, TOMANDO RAGE DA MESMA MANEIRA, PORÉM COM MOTIVOS DIFERENTES e no fim, se saem melhor.

Figura 30 - Respostas ao comentário da figura 25

Enfim, já cansei de responder bullshit irracional de acéfalos. Só vou dar unfollow na merda da postagem pq tenho que ir dormir pra ir trabalhar a noite. Valeu, falou, aprendam a argumentar e saiam da bolha da problematização que vocês vivem. NÃO, NÃO É CULPA DO MACHISMO, É CULPA DA DEDICAÇÃO FRACA DE QUEM JOGA.

Figura 31 - Resposta ao comentário da figura 25

Além disso, esse indivíduo afirma que as reclamações das mulheres acerca de xingamentos e afirmações sobre uma suposta falta de habilidade delas não passam de um exagero, pois para as jogadoras “tudo é machismo” e porque elas vivem em uma “bolha da problematização social” (figuras 30 e 31). Segundo ele, os homens também são alvos de xingamentos e lidam muito melhor com a situação, ignorando que os xingamentos dos quais as jogadoras são alvo, de modo geral, se diferem dos sofridos por jogadores do gênero masculino, porque no caso deles, frequentemente, tais ofensas estão ligadas à capacidade individual do jogador enquanto no caso das mulheres as represálias frequentemente reforçam estereótipos ligados ao gênero feminino (MENTI; ARAÚJO, 2017).

Apesar de a maior parte das respostas (54) se originar de um único participante, que apresenta uma visão estereotipada e sexista sobre a participação feminina no universo *gamer* e de esse ter apoio por parte de outros seguidores, a própria administração da página interfere na discussão e apresenta argumentos que evidenciam a violência simbólica sofrida por jogadoras, como o fato de estas terem, muitas vezes, de criar perfis masculinos a fim de não sofrerem represálias relacionadas ao seu gênero por parte de homens jogadores conforme as figuras que seguem:

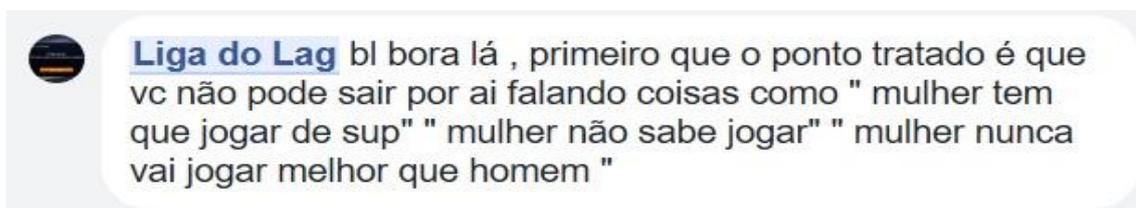


Figura 32 - Resposta da página Liga do Lag ao comentário da figura 25

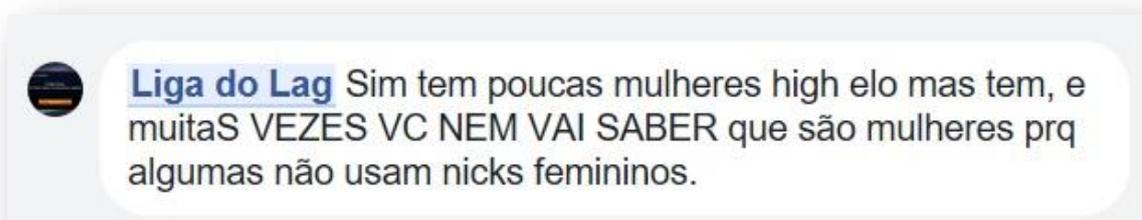


Figura 33 - Resposta da página Liga do Lag ao comentário da figura 25

#### **(d) Comportamento Social**

De modo geral, os comentários analisados evidenciam que as jogadoras sofrem com um discurso de violência simbólica de gênero na comunidade *gamer*, seja por meio de xingamentos, como por meio de estereótipos que ligam o gênero feminino como um todo à falta de habilidade ou esforço com relação aos jogos eletrônicos de combate. Outro aspecto observado é o fato de tais comportamentos não serem considerados como violência por parte dos agressores, mas como algo normal ou ainda como uma espécie de vitimização ou exagero por parte das mulheres que jogam. Nesse caso específico, é possível verificar uma tentativa de interdição do discurso, nos termos de Foucault (1996), assim como no caso exemplificado pelo autor em que o discurso do louco era descredibilizado, pois há uma série de comentários em que os autores fazem empenho em persuadir os seus interlocutores

de que os protestos femininos com relação à violência sofrida nas partidas de *League of Legends* merecem ser desconsiderados, devido ao que elas dizem não ter importância.

As discussões que se estabeleceram por meio dos comentários evidenciaram também uma polarização de opiniões quanto ao potencial feminino no cenário competitivo dos games, pois, enquanto os perfis identificados com o gênero feminino e administração da página defendem não haver um determinismo quanto a papéis de gêneros com relação aos *games*, os perfis identificados com o gênero masculino (com exceção de dois comentários) afirmam de modo incisivo que as mulheres não têm uma posição de destaque nas competições por falta de habilidade delas e, principalmente, por falta de comprometimento com relação aos jogos eletrônicos se comparadas com os homens.

Quanto a valores que emergiram da interação entre tais indivíduos responsáveis pelos comentários e respostas, pode-se salientar o suporte social, no sentido de que tanto os que eram contra os estereótipos da imagem da publicação como os que eram a favor deles procuravam dar apoio às pessoas com quem concordavam, expressando que pensavam o mesmo e apresentando argumentos que ajudavam os seus pares, gerando, desse modo, outros valores como empatia, confiança e intimidade. Também pode-se verificar a busca pelo capital social da reputação e do acesso à informação por meio da apresentação de informações extraídas de sites da internet.

### **5.5.2 Publicação 2**

A segunda publicação selecionada foi publicada em 13 de novembro de 2017 e encontrada no grupo fechado *League of Legends Brasil*<sup>62</sup>. A postagem conta com 123 curtidas, 28 reações de risada, 2 de tristeza, uma de espanto, uma de raiva e 3 de “amei” e, além das curtidas e reações, tem 91 comentários e 350 respostas a eles. A escolha de tal post se justifica primeiramente pelo fato de alguém que se apresenta no Facebook como pertencente ao gênero feminino reconhecer um tratamento desigual com relação às jogadoras de *League of Legends* e trazer o tema à discussão, procurando respostas por parte de outros jogadores quanto a razão de haver

---

<sup>62</sup> <https://www.facebook.com/groups/197360944012804>.

estereótipos direcionados ao gênero. Os comentários também justificam a escolha, pois trazem tanto discussões que reconhecem e defendem a participação feminina no LOL, quanto há aqueles que reforçam a violência de gênero e tratam o assunto como uma reclamação fútil a ser desconsiderada.



Figura 34 - Imagem da publicação 2. Fonte: <https://www.facebook.com/groups/197360944012804/>

#### **(a) Estrutura**

A publicação é composta por uma imagem de um coração rosa com um texto contendo pergunta criada por uma participante do grupo. Tal questionamento propõe uma discussão acerca do tratamento recebido por jogadoras nas partidas de League of Legends e é redigido em linguagem coloquial, usualmente utilizada em conversações mediadas por computador. Exemplo disso é o uso da abreviação “pq” ao invés de “por que” no início da pergunta, o que caracteriza uma aproximação com grande parte das situações de uso da língua falada devido à comunicação nesses contextos ocorrer de modo rápido e informal (RECUERO, 2008).

#### **(b) Sentido**

No post, a autora busca entender por que as jogadoras são tratadas de modo diferente dos jogadores do gênero masculino. Ela assim o faz por meio da pergunta “Pq guria no lol é tão taxada?”. Apesar do uso equivocado da palavra taxar (tributar, colocar taxas sobre) ao invés de tachar (pôr defeito em, acusar), é possível verificar que o objetivo era buscar compreender a razão pela qual são usados determinados discursos estigmatizadores para se referir ao gênero feminino de modo geral, sem

tratar as mulheres como indivíduos que, assim como os homens, podem ou não ter habilidades para o jogo por uma série de razões ligadas a aspectos pessoais e não, inerentes ao seu gênero.

Algo que merece atenção na publicação é que, apesar da autora propor uma discussão ligada a estereótipos direcionados às jogadoras, ela, provavelmente sem perceber, acaba por utilizar na construção do post uma figura com fundo rosa e coração para tratar de um tema relacionado a mulheres, cor e símbolo que transmitem uma imagem suave e delicada e, que por meio de construções históricas, são associadas ao gênero feminino. Tal ausência de percepção por parte da autora com relação a um estereótipo utilizado na construção de significados em seu post relaciona-se com o que Bordieu (1991; 1998) fala sobre aqueles que sofrem com a violência simbólica acabarem por não perceberem o tratamento recebido, visto que certos discursos impostos pelo dominador acabam por sofrer um processo de naturalização e serem tidos como parte do *habitus*. No que se refere à violência de gênero, discursos construídos historicamente, principalmente, pelos homens privilegiados nas relações de poder, geralmente, representam o gênero masculino em tons azuis ou mais escuros, que evocam masculinidade e agressividade, características tidas como essencialmente atreladas a eles e que fariam deles mais propensos a ter sucesso em jogos de combate (OLEGÁRIO, 2009).

### **(c) Interação**

A interação com relação à segunda postagem ocorreu por meio de 123 curtidas, 33 reações, entre elas, 28 de risada, 2 de espanto, 1 de tristeza e 1 de raiva e 3 de amei, além de 91 comentários e 350 respostas a eles. Tais comentários partem tanto de perfis masculinos quanto de femininos e há também aqueles que se mostram contra o fato de as jogadoras serem xingadas ou tachadas com discursos que inferiorizam o gênero delas (**figura 35**) como há aqueles (**figuras 36 e 37**) que procuram interditar a voz da menina (FOUCAULT, 1996) que propôs a discussão por dizerem que o tema é “mimimi” de feministas, portanto, não digno de importância.

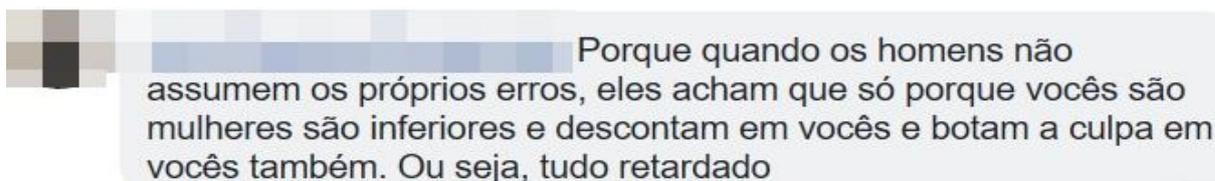


Figura 35 - Comentário publicado por perfil do gênero masculino que se mostra contra a discriminação de gênero nos jogos



Figura 36 - Comentário publicado por perfil do gênero masculino que busca descaracterizar a importância da discussão proposta na postagem 2

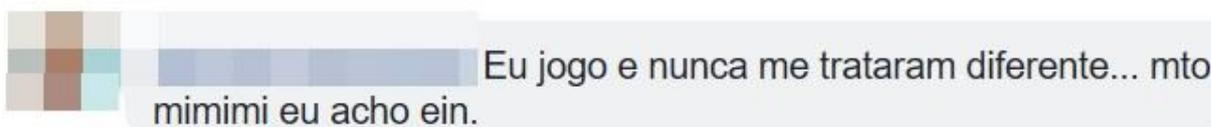


Figura 37 - Comentário publicado por perfil do gênero feminino que busca descaracterizar a importância da discussão proposta na postagem 2

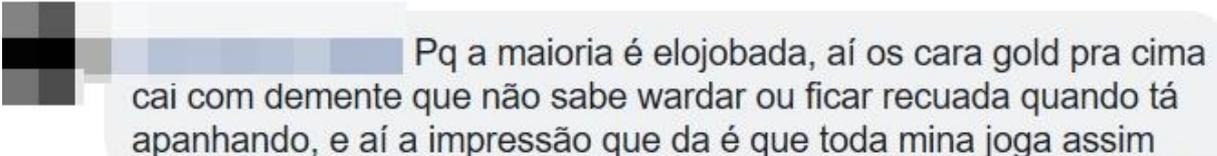
Além disso, há outros que buscam ridicularizar a proposição de discussão do assunto, tirando a atenção do verdadeiro foco do debate, por tecer comentários jocosos acerca do engano cometido com relação ao uso da palavra “taxar” ao invés de “tachar” e também por meio do uso de reações de risada em tais comentários (**figura 38**), dando, portanto, apoio a esse ato de menosprezo e ridicularização. Algo digno de atenção nesse caso específico é que, assim como nas **figuras 35, 36 e 37**, há a participação tanto de perfis identificados com o gênero feminino como com o masculino no intuito de desqualificar a importância do debate.



Figura 38 - Comentários acerca de inadequação à norma padrão da língua portuguesa na postagem

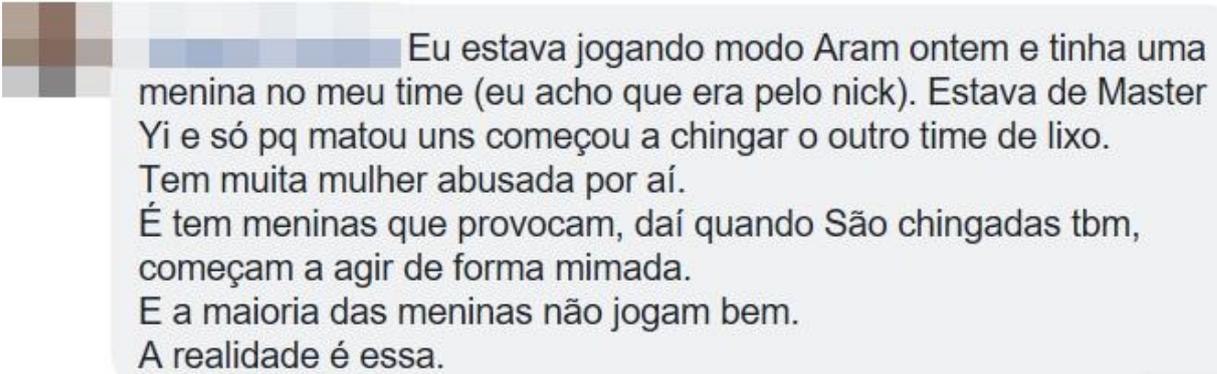
Outro aspecto digno de atenção nas respostas à publicação é que muitos buscam justificar a violência simbólica sofrida pelas jogadoras de *League of Legends* como resultado da má performance das mulheres como um todo no jogo. Segundo o que pode ser observado nos comentários (**figuras 39 e 40**), para grande parte dos participantes da discussão que se identificam como sendo do gênero masculino e,

novamente, também para algumas jogadoras, a ascensão de uma mulher no jogo em questão se daria, principalmente, porque algum homem acessou a conta dela e jogou partidas por ela (no jogo tal prática é referida como elojob) a fim de ela que ela pudesse subir de nível. Desse modo, tais competidoras, que somente poderiam ter subido devido ao “elojob”, seriam motivo de transtorno nas partidas em que elas, de fato, participariam, por prejudicarem as duas equipes devido ao seu mal desempenho e, por isso, de modo merecido, seriam alvo de xingamentos.



Pq a maioria é elojobada, aí os cara gold pra cima cai com demente que não sabe wardar ou ficar recuada quando tá apanhando, e aí a impressão que da é que toda mina joga assim

Figura 39 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero masculino sobre a performance de jogadoras de League of Legends.



Eu estava jogando modo Aram ontem e tinha uma menina no meu time (eu acho que era pelo nick). Estava de Master Yi e só pq matou uns começou a chingar o outro time de lixo. Tem muita mulher abusada por aí. É tem meninas que provocam, daí quando São chingadas tbm, começam a agir de forma mimada. E a maioria das meninas não jogam bem. A realidade é essa.

Figura 40 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras de League of Legends

Os comentários acima (**figuras 39 e 40**), além de tratarem de uma possível inabilidade própria das mulheres para os jogos, justificam a agressividade sofrida por elas por dizer que essas têm a tendência de serem mimadas e “abusadas”. Podem ser observados também estereótipos patriarcalistas que demarcam determinadas funções como próprias para o gênero feminino e outras para o masculino, sendo isso evidente, principalmente, nos comentários das **figuras 41 e 42** que, a princípio, foram postados por alguém que se identifica como sendo do gênero feminino.



Pq menina só presta pra reproduzir

Figura 41 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras de League of Legends

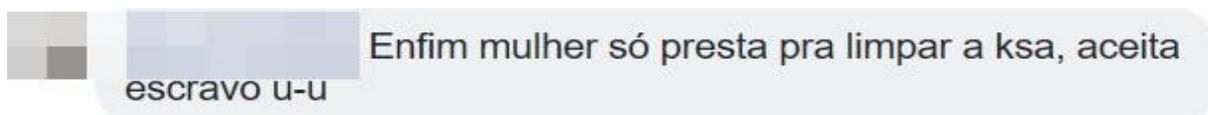


Figura 42 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre a performance de jogadoras de League of Legends

Nesse caso específico, há dúvida entre outros participantes com relação a esse indivíduo, de fato, ser do gênero em questão ou de se tratar de uma experimentação com identidade (MAGALHÃES; PAIVA, 2009), um perfil “fake” que se apropriou de um outro nome e imagem que não o seu com o propósito de dizer coisas que não teria coragem caso usasse os seus verdadeiros dados de identificação. Tal perfil é posto em dúvida devido à agressividade com que se dirige com relação ao papel da mulher não só no jogo como na sociedade, ignorando um histórico de lutas por igualdade e emancipação feminina.

Algo que, igualmente, merece atenção é o conteúdo dos comentários das figuras **43,44 e 45**. Neles há o reconhecimento por parte de perfis dos dois gêneros em questão de que a violência simbólica é posta em prática não somente nas partidas de *League of Legends*, mas em outras relações sociais, inclusive no próprio debate gerado pelo post. Tais responsáveis pelos comentários em questão mostram compreensão de que os estereótipos e xingamentos ocorrem não por uma suposta falta de habilidade de todas as mulheres que participam do jogo, mas por relações sociais construídas historicamente que inferiorizam o gênero feminino ou que não aceitam que pessoas pertencentes a eles ocupem posições normalmente ocupadas por homens.



Figura 43 - Comentário de perfil que se identifica com o gênero masculino sobre a existência da violência simbólica de gênero como algo cultural

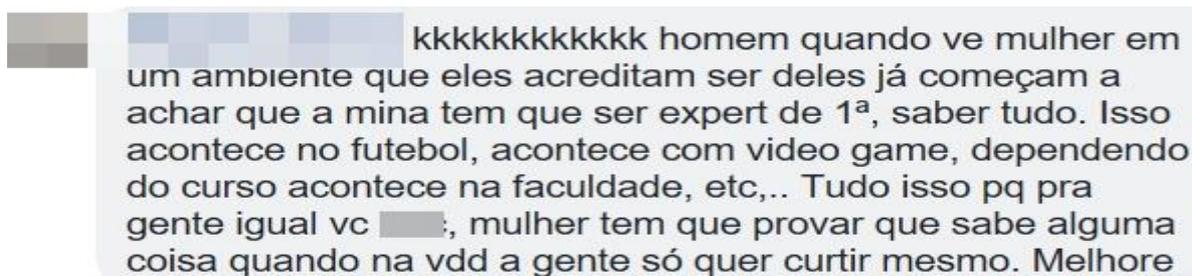
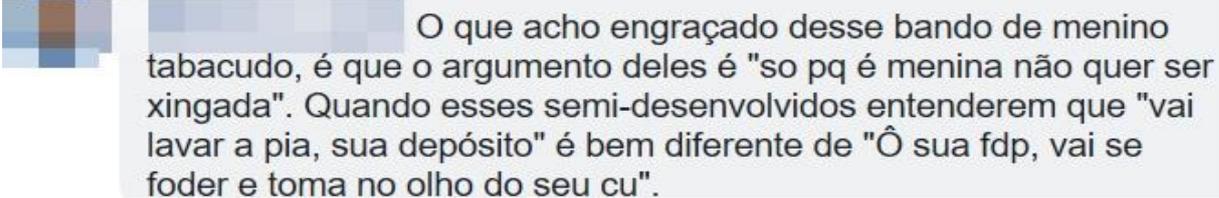


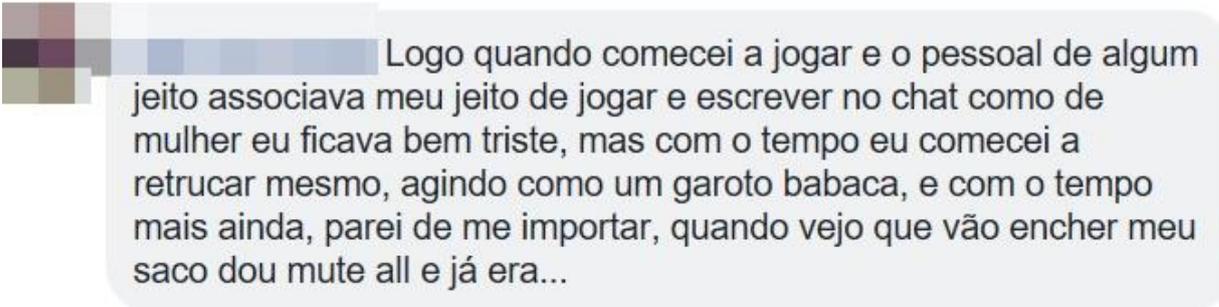
Figura 44 - Comentário de perfil que se identifica como do gênero feminino sobre mulheres ocupando posições historicamente construídas como masculinas

A screenshot of a profile comment in League of Legends. The text is in Portuguese and discusses gender violence. The profile picture is partially visible on the left.

O que acho engraçado desse bando de menino tabacudo, é que o argumento deles é "so pq é menina não quer ser xingada". Quando esses semi-desenvolvidos entenderem que "vai lavar a pia, sua depósito" é bem diferente de "Ô sua fdp, vai se foder e toma no olho do seu cu".

Figura 45 - Comentário de perfil que se identifica com o gênero masculino sobre a violência simbólica de gênero no League of Legends

Tal reconhecimento, segundo o relato de uma das jogadoras (**figura 46**), inclusive, a leva a criar estratégias de defesa no jogo, como a experimentação com a identidade, nesse caso, não com o intuito de dizerem algo sem serem reconhecidas, mas com a intenção de não sofrerem violência de gênero.

A screenshot of a profile comment in League of Legends. The text is in Portuguese and describes coping strategies for gender violence. The profile picture is partially visible on the left.

Logo quando comecei a jogar e o pessoal de algum jeito associava meu jeito de jogar e escrever no chat como de mulher eu ficava bem triste, mas com o tempo eu comecei a retrucar mesmo, agindo como um garoto babaca, e com o tempo mais ainda, parei de me importar, quando vejo que vão encher meu saco dou mute all e já era...

Figura 46 - Estratégias de um perfil que se identifica com o gênero feminino diante de atitudes que demonstram violência simbólica de gênero

#### **(d) Comportamento Social**

A análise da postagem e dos comentários permite observar que as manifestações de violência simbólica presentes nas discussões geradas pelo post ocorrem, principalmente, por meio da manutenção de estereótipos que inferiorizam o gênero feminino por insistir na questão da dependência feminina com relação aos homens tanto no que se refere à participação delas em jogos de combate como em outras relações sociais. As ideias apresentadas por alguns participantes evidenciam que eles absorveram um discurso que determina que o gênero feminino deve ater-se a tarefas domésticas e de subserviência enquanto o masculino seria o responsável por questões que envolvem estratégias, força e rapidez de raciocínio. O fato de mulheres procurarem intervir em ambientes que não os atribuídos a elas por meio de relações construídas historicamente mostra-se algo problemático porque elas, de modo geral, de acordo com o que é expresso em determinados comentários, não demonstrariam competência e dedicação para isso.

Outro aspecto que chama atenção é que, embora em alguns perfis haja dúvida se os indivíduos representados por eles, de fato, se identificam com o gênero feminino, não há uma polarização tão expressiva de opiniões quanto a que ocorre com a postagem 1. É possível observar perfis com nomes femininos que são a favor da participação das mulheres em ambientes tipicamente masculinos, como o caso do *League of Legends*, mas também há aqueles que reforçam questões como as de que uma jogadora só progride no *game* em questão porque um homem a ajudou ou que afirmam que as suas semelhantes não se dedicam o suficiente, porque não levam os games a sério ou porque são “posers”, que apenas jogam com o intuito de impressionar os jogadores do gênero masculino. Há também perfis identificados com nomes masculinos que usam xingamentos direcionados às jogadoras e que reforçam estereótipos, mas há aqueles que reconhecem a violência simbólica e que se mostram contra ela.

Ainda pode ser considerado digna de consideração a questão da tentativa de interdição da discussão por tentar fazer parecer que ela é fruto de um feminismo exacerbado por parte das jogadoras ou de uma incapacidade de suportar as críticas de outros jogadores da mesma forma que os homens. Outra estratégia usada na tentativa de diminuir a importância da discussão é por procurar inferiorizar quem a propôs por ridicularizar um engano cometido na postagem no que se refere ao uso da norma padrão da língua.

Com relação ao capital social evidenciado por meio das interações entre os atores, pode-se mencionar a busca pelo acesso a informação no caso da pessoa responsável pelo post que procurou respostas por meio de outros integrantes do grupo no Facebook sobre a razão de o gênero feminino ser estigmatizado na comunidade de jogadores de LOL. Embora nem todos os participantes dos comentários, de fato, busquem colaborar com a discussão, há aqueles que se engajam nela e que apresentam sua posição sobre o assunto a partir das próprias experiências, de modo leigo, mas há também, de modo especial, um dos participantes, que sugere leituras que ajudam a entender como as representações sobre as coisas se estabelecem. Além do acesso a informação, pode-se ser mencionado também o capital de suporte social, visto que há mensageiros que expressam palavras de apoio a favor da participação do gênero feminino e mostram estar de acordo com os argumentos em prol disso.

### 5.5.3 Publicação 3

A terceira postagem escolhida foi publicada no grupo fechado *League of Legends* Brasil em 23 de dezembro de 2017 e conta com 155 curtidas, 25 reações de raiva, 65 de risada, 11 de espanto, 2 de “amei” e 88 de tristeza, além de 1 compartilhamento, 285 comentários e 379 respostas a tais comentários. Com relação à escolha da publicação, ela se deve ao fato de haver uma jogadora reportando uma situação de violência direcionada ao gênero feminino em conversas por meio de comentários e bate papo sobre o jogo *League of Legends* e expressando sua indignação com o fato de o gênero feminino, de modo geral, não receber um tratamento digno no contexto do jogo em questão.



Figura 47 - Terceira postagem escolhida

### **(a) Estrutura**

A publicação tem em sua estrutura texto escrito e imagem (**figura 47**). Tal imagem é composta por fotos de conversas estabelecidas entre jogadores de *League of Legends* em comentários em uma postagem no Facebook e também através de bate papo no aplicativo de mensagens Messenger. Tanto o conteúdo do texto escrito pela autora da postagem quanto o texto presente na imagem apresentam uso de linguagem informal, sendo que tal informalidade mostra-se evidente através do uso de abreviações como “qq” (qualquer), “pq” (por quê), mt (muito), ausência de pontuação como vírgula e ponto final, além de interjeições como “kkkk” e “rsrs” que simulam risada e suprema ausência de expressões faciais que indicam alguém ter achado algo engraçado na comunicação estabelecida entre dois indivíduos frente a frente (RECUERO, 2012).

Os comentários, de modo similar à publicação principal, apresentam em sua estrutura elementos como texto escritos redigidos em linguagem informal e imagens de conversas e fotos de outros jogadores. Além disso, há figuras que se movem combinadas a textos escritos, que nos casos específicos, têm a finalidade de produzir humor acerca de algo que foi dito por outro participante da conversa. Tal multimodalidade que faz parte da postagem e das conversas estabelecidas entre os jogadores por meio dos comentários gerados pela publicação, do mesmo modo que a informalidade no uso da linguagem escrita, pode ser entendida como parte característica da comunicação mediada por computador (RECUERO, *ibid.*).

### **(b) Sentido**

A autora do *post* (**figura 47**) faz uma crítica à violência sofrida pelas mulheres na comunicação com outros jogadores de *League of Legends* por apresentar imagens de conversas desenvolvidas nos comentários de uma publicação no Facebook e em uma conversa no bate-papo do aplicativo Messenger e por comentar o conteúdo de tais interações. Na primeira imagem, um dos participantes do grupo *League of Legends Brasil* pergunta se os demais membros desejam ganhar RPs (Riot Points), uma espécie de moeda do jogo que permite que sejam adquiridos itens como *skins* (modelos alternativos de aparência dos avatares). Em resposta à oferta, surgem comentários de pessoas interessadas que, por sua vez, são direcionadas ao bate-papo individual no Messenger a fim de obter mais informações. Nesse bate-papo, no

entanto, conforme a imagem divulgada pela autora, o responsável por oferecer os RPs pede algo em troca: ele sugere que a jogadora que está conversando com ele mostre suas partes íntimas caso ela realmente queira os pontos do jogo em questão e diz que isso será uma maneira muito fácil de ela conseguir o que quer.

Tendo em vista o ocorrido, a participante responsável pela postagem tece a sua crítica dizendo “Por isso que ser menina e tentar jogar qq merda não dá certo”, deixando transparecer por meio de suas palavras indignação frente a um discurso que objetifica o corpo feminino e o transforma em uma moeda de troca, um meio de obter favores, prática essa que, segundo pesquisa de Kurtz (2015), não é um tipo de ocorrência isolada, mas algo comum no universo *gamer*. Tendo como base o trabalho de Zizek (2008) e a pirâmide da sociedade patriarcal (**figura 4**) apresentada por Viegas e Recuero (2004), esse tipo de discurso utilizado pelo jogador que tenta obter favores sexuais em troca de moedas de jogo pode ser considerado como carregado de uma forma sutil de violência, pois há humilhação, depreciação e desvalorização com relação a outra pessoa.

### (c) Interação

O terceiro post recebeu 155 curtidas, 25 reações de raiva, 65 de risada, 11 de espanto, 2 de “amei” e 88 de tristeza, além de 1 compartilhamento, 285 comentários e 379 respostas. Entre tal número expressivo de comentários e respostas, a maior parte declara reprovar a conduta do rapaz que ofereceu moedas de jogo do *League of Legends* em troca de fotos nuas de uma menina e dizem o quão repugnante consideram o que ele fez, conforme os exemplos abaixo:



Figura 48 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por jogador na figura 47

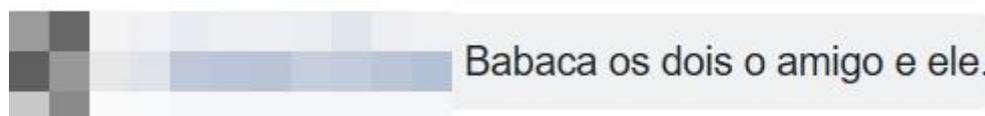


Figura 49 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por jogador



Figura 50 - Comentário de membro do grupo League of Legends Brasil identificado como do gênero masculino em reprovação a assédio cometido por jogador

Além dos comentários em que há clara reprovação à atitude de assédio do jogador em relação à menina, diversos participantes da conversa, tanto do gênero masculino quanto do feminino, ressaltam a gravidade de pedir fotos nuas de alguém em troca de favores, especialmente se essa pessoa for menor de idade. Exemplo é o caso em que um mensageiro explica que, de acordo com contato da polícia federal, tal atitude é entendida como um *cibercrime*, cuja pena não se mostra leve (**figura 51**).

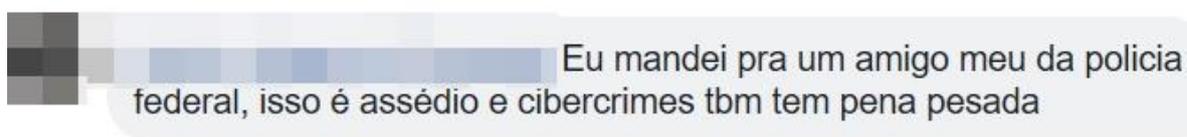
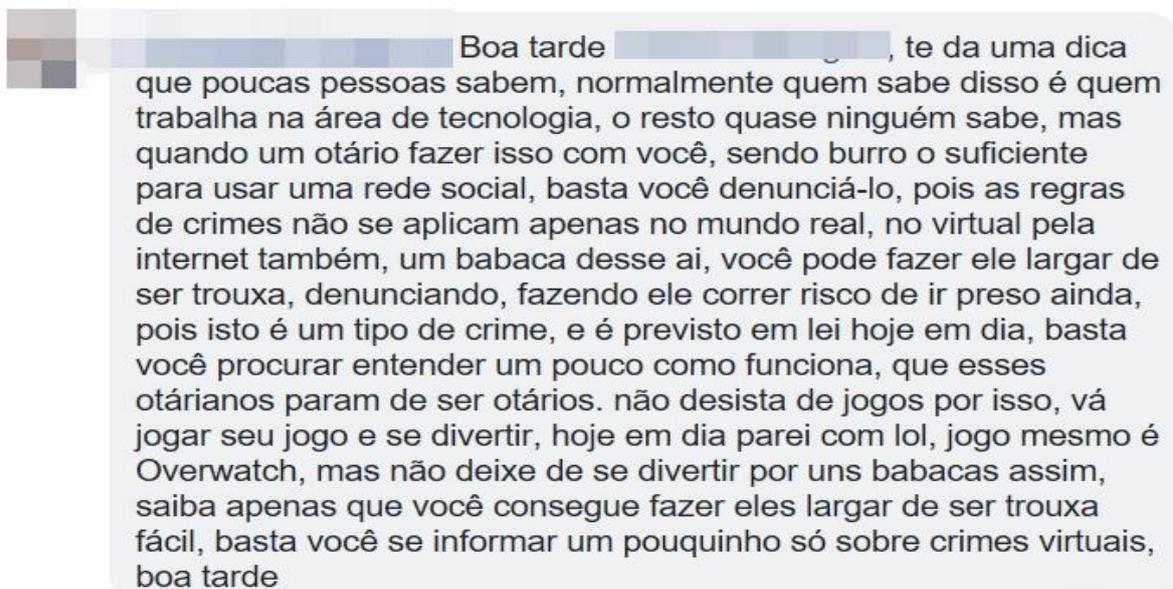


Figura 51 - Comentário ressaltando a gravidade da violência sofrida pela menina

Devido a isso, muitas das pessoas que interagem através da conversa incentivam a menina que divulgou o ocorrido na página a denunciar o perfil no *Facebook* (**figura 52**) e o ato de solicitar fotos de nudez a um menor a autoridades responsáveis, devido a isso se tratar de um crime (**figura 53**). Especificamente no caso do participante da **figura 53**, ele reforça o incentivo de a garota se informar acerca de crimes virtuais, pois estes seriam passíveis de punição assim como aqueles que fazem parte do “mundo real”. Segundo ele, se a atitude for denunciada, outros jogadores tóxicos possivelmente lembrem de casos reportados à polícia e não repitam esse tipo de atitude. Outros não sugerem algo mais formal e sério como fazer um boletim de ocorrência, mas mencionam ser necessário relatar ao administrador da página, visto que o responsável pelo assédio, além do ocorrido, se manifesta na página em sua própria defesa, tentando diminuir a importância do que fez e ofendendo outros usuários que estão contra ele.



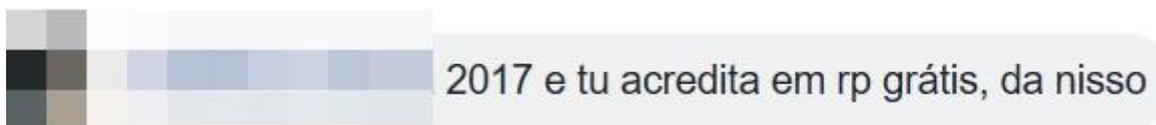
Figura 52 - Comentário sugerindo denúncia de perfil no site de rede social Facebook

A screenshot of a social media comment in a light blue speech bubble. The text is in a dark grey font. The comment starts with "Boa tarde" followed by a blurred name. The rest of the text is a long paragraph of advice about reporting online harassment.

Boa tarde [blurred], te da uma dica que poucas pessoas sabem, normalmente quem sabe disso é quem trabalha na área de tecnologia, o resto quase ninguém sabe, mas quando um otário fazer isso com você, sendo burro o suficiente para usar uma rede social, basta você denunciá-lo, pois as regras de crimes não se aplicam apenas no mundo real, no virtual pela internet também, um babaca desse ai, você pode fazer ele largar de ser trouxa, denunciando, fazendo ele correr risco de ir preso ainda, pois isto é um tipo de crime, e é previsto em lei hoje em dia, basta você procurar entender um pouco como funciona, que esses otários param de ser otários. não desista de jogos por isso, vá jogar seu jogo e se divertir, hoje em dia parei com lol, jogo mesmo é Overwatch, mas não deixe de se divertir por uns babacas assim, saiba apenas que você consegue fazer eles largar de ser trouxa fácil, basta você se informar um pouquinho só sobre crimes virtuais, boa tarde

Figura 53 - Comentário sugerindo denúncia por meio de boletim de ocorrência à polícia.

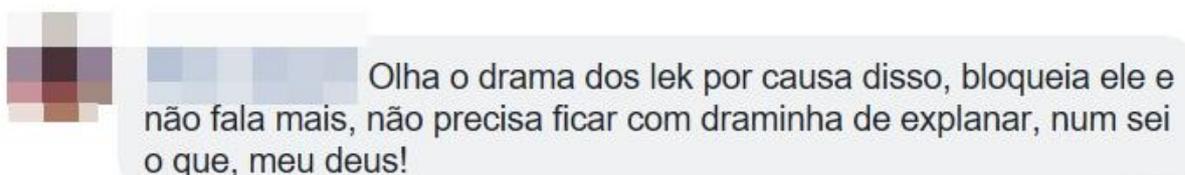
Apesar de boa parte dos comentários ser contra a atitude de assédio do rapaz em questão, há participantes do grupo *League of Legends* Brasil que culpabilizam a menina pela atitude de violência simbólica do rapaz, dizendo que ela não deveria ter iniciado uma conversa com ele, pois, segundo essas pessoas, obviamente, não seriam dados RPs a ela sem ser pedido algo em troca, conforme pode ser observado na imagem abaixo (**figura 54**).

A screenshot of a social media comment in a light blue speech bubble. The text is in a dark grey font. The comment says "2017 e tu acredita em rp grátis, da nisso".

2017 e tu acredita em rp grátis, da nisso

Figura 54 - Comentário que responsabiliza a vítima da violência simbólica pelo ocorrido

Outros também afirmam que a atitude da menina de expor o fato no grupo é desnecessário, em outras palavras, um “drama”, porque bastaria ela recusar a proposta e bloqueá-lo e a situação estaria resolvida (**figura 55**).

A screenshot of a social media comment in a light blue speech bubble. The text is in a dark grey font. The comment says "Olha o drama dos lek por causa disso, bloqueia ele e não fala mais, não precisa ficar com draminha de explanar, num sei o que, meu deus!".

Olha o drama dos lek por causa disso, bloqueia ele e não fala mais, não precisa ficar com draminha de explanar, num sei o que, meu deus!

Figura 55 - Comentário em que se busca diminuir a importância da denúncia na publicação 4

Tais comentários, por conseguinte, acabam por gerar reações de outros membros do grupo tanto a favor da menina expor o que aconteceu com ela como a culpabilizando pelo assédio ou a acusando de gerar uma discussão fútil, conforme acontece nas trocas interacionais estabelecidas entre os mensageiros A e B na **figura 56**.

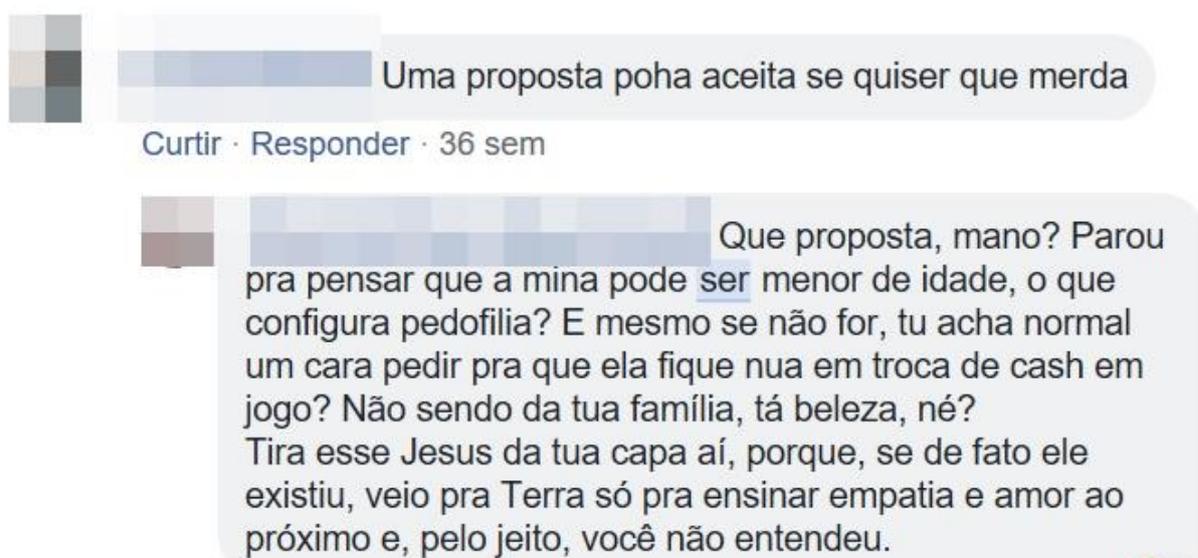


Figura 56 - Interação por meio de comentários em que um indivíduo diminui a importância da violência sofrida pela menina enquanto o outro chama atenção para a gravidade do fato

No caso específico da **figura 56** o mensageiro A mostra-se contra a denúncia da responsável pela postagem dizendo que basta apenas a menina decidir se aceita ou não a proposta, dando a entender que, caso não haja o aceite, a garota deveria apenas ignorar e se calar. Por outro lado, o mensageiro B, também identificado com o gênero masculino, mostra-se contra as ideias de A por afirmar que a oferta de RPs em troca de fotos de uma menor de idade nua não é meramente uma proposta, e sim, pedofilia e também por dizer que, mesmo que ela não fosse menor, tal atitude não seria “normal”.

#### **(d) Comportamento Social**

No conteúdo do post fica evidente que, conforme apontado por Kurtz (2015), a violência simbólica de gênero pode ocorrer por meio de assédio às jogadoras como no caso do pedido de fotos de nudez em troca de favores. Esse tema, por sua vez, é debatido nos comentários e a maior parte dos participantes, incluídos os que se identificam com o gênero masculino, mostram-se contra a atitude do jogador de

*League of Legends* que solicita fotos de nudez em troca RPs e expressam a sua discordância por meio ofensas ao agressor em questão e à atitude dele e através de sugestões de denúncia ao Facebook e às autoridades competentes (**figuras 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55**).

Contudo, há um movimento contrário por parte de alguns membros do grupo que participam da conversa. Tais membros acabam por reverter a culpa para a menina que sofreu a violência simbólica por afirmar que ela não deveria ter iniciado uma conversa com o infrator e também por dizer que ela foi ingênua em acreditar que ganharia Riot Points sem precisar dar algo em troca (**figura 53**). Esse tipo de atitude pode ser atribuído a uma ideia naturalizada através do discurso (BORDIEU 1989; 1991) de que os homens, quando assediam uma mulher, não estão fazendo nada inadequado e sim, algo que é próprio do gênero masculino, isto é, estão expressando sua virilidade, portanto, cabendo às mulheres entender e mostrar sua recusa caso não tenham interesse.

Com relação ao capital social presente nas interações entre os participantes do grupo, pode-se afirmar que emergiram valores como informação e reputação no sentido de terem buscado saber sobre como lidar com o caso para informar a menina responsável pelo post (**figura 50**). Também há inúmeros exemplos do capital de suporte social, pois há um grande número de membros que apoiam a vítima incentivando-a a não abandonar o jogo e a tomar uma atitude contra o responsável pelo assédio (**figura 52**), assim como há outros que apoiam o discurso da vítima como sendo responsável pela violência sofrida (**figura 53**).

#### **4.5.4 Publicação 4**

A quarta publicação (**figura 57**) foi encontrada no grupo fechado *League of Legends – Brasil* e publicada em 7 de janeiro de 2018, contando com 355 curtidas, 62 reações de raiva, 190 de risada, 5 de espanto, 8 de “amei” e 119 de tristeza, além de 310 comentários e 535 respostas a tais comentários. No que se refere à escolha do post, ela se deve ao fato de haver uma denúncia de violência simbólica direcionada ao gênero feminino, sendo essa praticada por meio de afirmações que representam a mulher como aquela que assume uma posição entendida como inferior no jogo e que tem uma performance ruim nele. Além disso a discussão trazida pela jogadora responsável pela postagem evidencia que persiste um discurso que restringe o gênero

feminino a papéis como o de satisfazer os homens sexualmente e àqueles ligados a afazeres domésticos como lavar a louça e passar pano no chão.

Gente sério, não tem necessidade nenhuma ofender uma pessoa por simplesmente ela ser menina/mulher. A partida inteira ele ficou falando que nós só jogamos de suporte pq somos horríveis em tudo e só sabemos lavar a louça e passar pano.

edit1: meu nick era Rainha Pamela

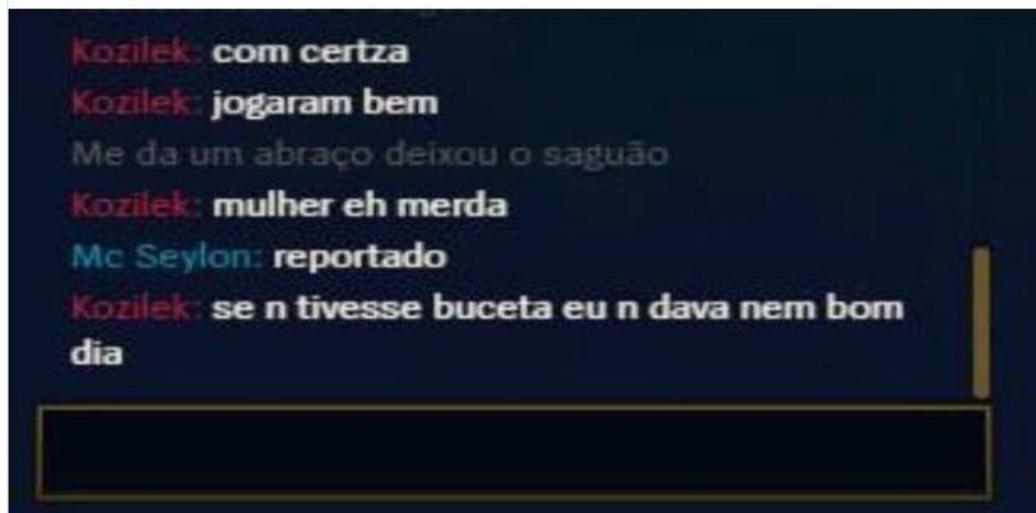


Figura 57 - Imagem da publicação 4

### (a) Estrutura

A publicação quatro estrutura-se por meio do uso de texto escrito e imagem de uma conversa estabelecida entre jogadores de *League of Legends* durante uma partida. Tanto o que é escrito pela autora da postagem quanto o que consta no diálogo que faz parte da imagem da conversa evidenciam características próprias do Discurso Mediado por Computador (DMC) (HERRING, 2004) como o uso de abreviações (“pq”, “n”) e outros tipos de linguagem informal como “eh” ao invés de “é”. Além disso, a construção da postagem com o uso de texto combinado a uma imagem traz outro aspecto recorrente no DMC que é a multimodalidade. Com relação à estrutura dos comentários acontece o mesmo, isto é, podem ser encontrados exemplos do uso de abreviações e outras referências de uso informal da linguagem escrita como o uso de *emoticons* e interjeições como “kkkkk”, além do uso de recursos multimodais.

### (b) Sentido

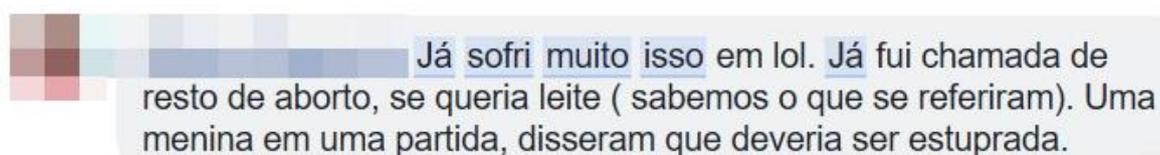
A responsável pela publicação 4 (**figura 57**) denuncia o fato de ser ofendida por outro jogador durante uma partida de *League of Legends* não pela falta de uma

habilidade individual dela, mas por, simplesmente ela pertencer ao gênero feminino, que é, frequentemente, estigmatizado em jogos eletrônicos de combate. Tal estigma com relação aos papéis atribuídos a esse gênero fica evidente quando a autora da postagem relata que o agressor em questão diz que as mulheres não possuem habilidade para nada, que só exercem um papel entendido por ele como secundário no LOL e que devem ficar restritas a atividades que envolvam cuidados com o lar.

Na conversa estabelecida durante o jogo que faz parte da imagem do post fica claro que tal denúncia por parte da autora tem base quando um dos jogadores, possivelmente, o reportado pela menina que propôs o debate, afirma que “mulher eh merda” e que, se não tivesse interesse de cunho sexual, nem mesmo se dirigiria a qualquer uma delas. Tal discurso expresso por esse *gamer* revela violência com relação ao gênero feminino visto que ele tenta inferiorizá-lo por meio do reforço de estereótipos, possivelmente, a fim de desestabilizar as jogadoras e fazê-las desistir de um universo tido por muitos como pertencentes aos homens, que, por sua vez, teriam uma habilidade intrínseca para os jogos por naturalmente serem ágeis e terem raciocínio rápido, conforme observado por Tang & Fox (2016).

### **(b) Interação**

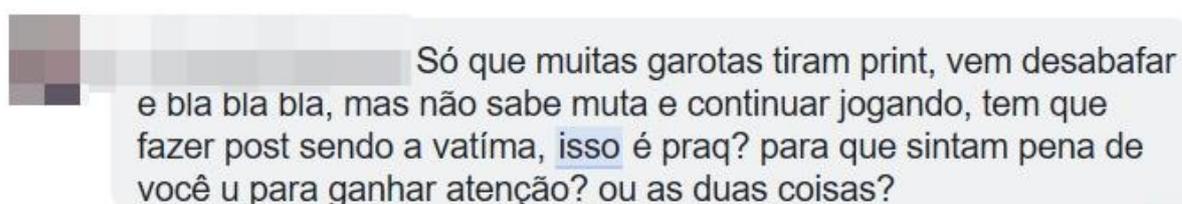
O quarto *post* conta com a participação expressiva dos membros do grupo *League of Legends* – Brasil e isso fica evidente através do número de comentários, curtidas e outras reações advindas desses participantes. No total, são 355 curtidas, 62 reações de raiva, 190 de risada, 5 de espanto, 8 de “amei” e 119 de tristeza, além de 310 comentários e 535 respostas a eles. Entre tais comentários e respostas é possível verificar que os xingamentos e discursos baseados em estereótipos sobre o gênero feminino não se restringem à postagem, mas que fazem parte da realidade das jogadoras, conforme o exemplo apresentado abaixo:



Já sofri muito isso em lol. Já fui chamada de resto de aborto, se queria leite ( sabemos o que se referiram). Uma menina em uma partida, disseram que deveria ser estuprada.

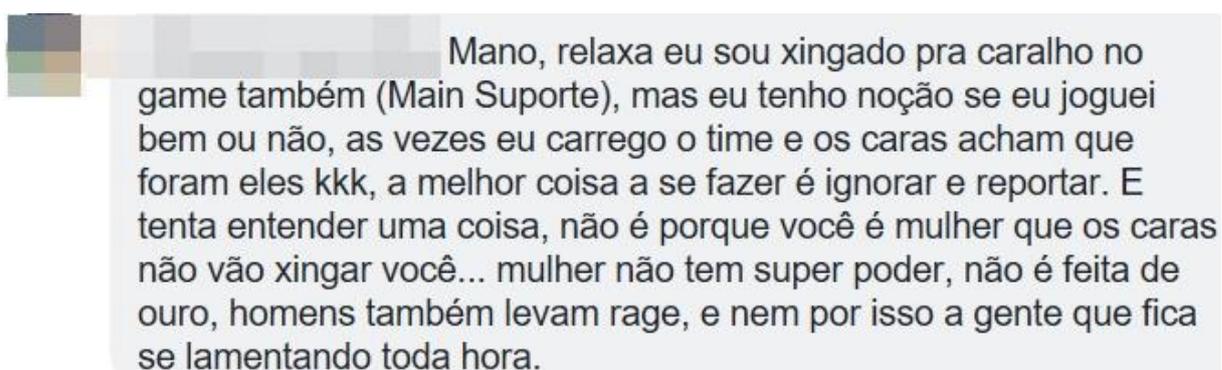
Figura 58 - Depoimento de participante do grupo *League of Legends*- Brasil sobre violência direcionada ao gênero feminino nas partidas

Além do depoimento com relação a situações de violência simbólica direcionada a mulheres, predomina nos comentários, majoritariamente por parte de participantes masculinos, um discurso de que há por parte das jogadoras de LOL uma tentativa de vitimização, que elas não sabem lidar bem com insultos, assim como os homens o fazem. Segundo esses jogadores que acusam as jogadoras de vitimização, todos sofrem com xingamentos nos jogos, mas no caso das mulheres, elas não saberiam reagir apropriadamente, produzindo “textões” para reclamar de algo desnecessário, conforme pode ser observado nas **figuras 59, 60 e 61**.



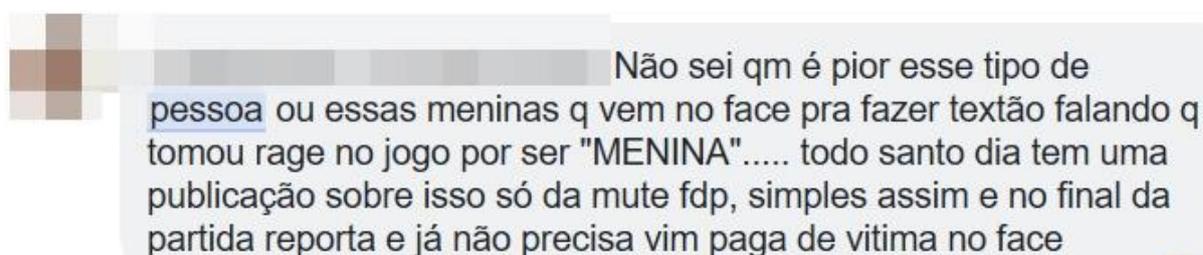
Só que muitas garotas tiram print, vem desabafar e bla bla bla, mas não sabe muta e continuar jogando, tem que fazer post sendo a vítima, **isso** é praq? para que sintam pena de você u para ganhar atenção? ou as duas coisas?

Figura 59 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook.



Mano, relaxa eu sou xingado pra caralho no game também (Main Suporte), mas eu tenho noção se eu joguei bem ou não, as vezes eu carrego o time e os caras acham que foram eles kkk, a melhor coisa a se fazer é ignorar e reportar. E tenta entender uma coisa, não é porque você é mulher que os caras não vão xingar você... mulher não tem super poder, não é feita de ouro, homens também levam rage, e nem por isso a gente que fica se lamentando toda hora.

Figura 60 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook



Não sei qm é pior esse tipo de **pessoa** ou essas meninas q vem no face pra fazer textão falando q tomou rage no jogo por ser "MENINA"..... todo santo dia tem uma publicação sobre isso só da mute fdp, simples assim e no final da partida reporta e já não precisa vim paga de vítima no face

Figura 61 - Participante do grupo acusando jogadoras de se "vitimizarem" no Facebook

Fica evidente nesse caso que há uma falta de percepção por parte desses jogadores tóxicos de que tais xingamentos direcionados às mulheres são diferentes do que acontece com os homens (MENTI; ARAÚJO, 2017), por exemplo, quando na **figura 59**, o interlocutor diz que “mulher não tem superpoder, não é feita de ouro,

homens também levam *rage*". A falta de percepção do quanto o que é dito às mulheres se distingue dos xingamentos direcionados aos indivíduos do gênero masculino e os insultos permeados por um discurso misógino e que buscam inferiorizar o papel da mulher são comentados por uma das participantes do debate (**figura 62**).

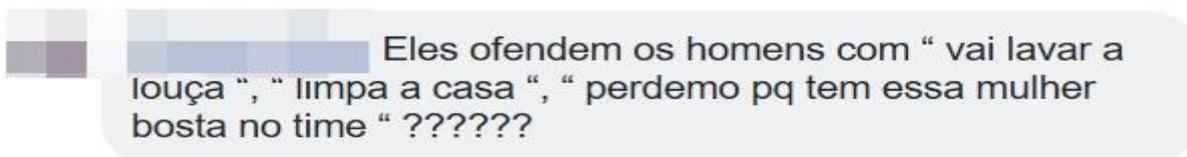


Figura 62 - Comentário de jogadora acerca das diferenças entre os xingamentos direcionados ao gênero feminino e o masculino

O fato de tais diferenças não serem percebidas pode ser relacionada ao fato de o discurso machista que atribui estereótipos de gênero ser entendido como um discurso naturalizado (BORDIEU, 1991), algo que faz parte do estado normal das coisas, devendo apenas ser ignorado pelas mulheres. Desse modo, essas não deveriam trazer denúncias, pois, por parte de alguns *gamers*, tal atitude é entendida como um exagero e uma maneira de chamarem atenção para si mesmas.

Com relação aos xingamentos direcionados às jogadoras de *League of Legends*, há também participantes da discussão que afirmam que eles não têm a finalidade agredi-las, pois os insultos seriam apenas uma maneira de tentar desestabilizar as jogadoras ou uma *trollagem*, que é o ato de provocar com a intenção de criar confrontos por meio de atitudes como inferiorizar ou ridicularizar outros (FRAGOSO, 2015). Segue exemplo na figura 63, onde se lê que "A única coisa que esses crianças querem é xingar alguém por nenhum motivo...".

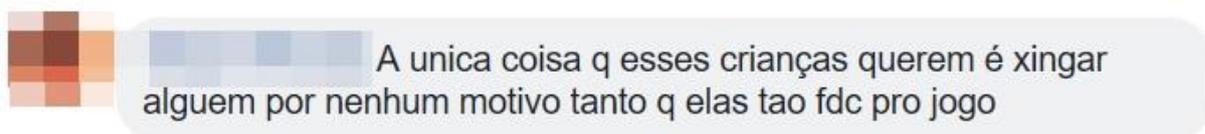


Figura 63 - Afirmação de que a intenção de muitos jogadores tóxicos não é agredir, mas, sim, provocar conflitos.

Outro fato digno de ser mencionado é que, apesar de no conteúdo da postagem e dos comentários haver recorrência de denúncia de mulheres com relação à violência sofrida durante as partidas, há aquelas que rompem com tal paradigma e procuram assumir uma posição de defesa quando se deparam com discursos tóxicos direcionados ao gênero feminino. Exemplos desse enfrentamento podem ser encontrados na **figura 64** em que uma participante do debate diz "manda ele *vim* me

peitar então”, sugerindo que, se o agressor ousar fazer o mesmo com ela, ele sofrerá consequências desagradáveis e na **figura 65** em que a *gamer* afirma silenciar o microfone de parceiros de jogo tóxicos e os reportar a Riot, de modo que eles sejam banidos do *League of Legends*.



Figura 64 - Reação feminina de defesa

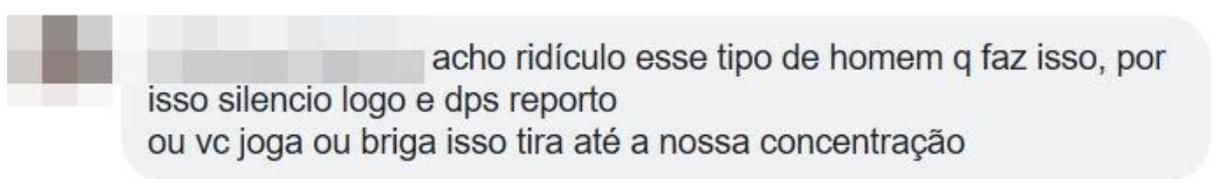


Figura 65- Reação feminina de defesa

#### **(d) Comportamento Social**

Por meio de observação do conteúdo da postagem 4 (**figura 57**) é possível verificar que a violência simbólica de gênero se manifesta por meio da afirmação de que devem ser atribuídos às mulheres papéis que não garantam a elas destaque, principalmente, em cenários tipicamente considerados masculinos como o caso do cenário dos jogos eletrônicos de combate. Com relação às interações estabelecidas por meio dos comentários, observa-se a predominância de comentários por parte de perfis masculinos acusando as jogadoras de “vitimismo”, isto é, de não saberem lidar com críticas do mesmo modo que os homens e, por isso, tentarem repetidamente parecer dignas de pena através de desabafos no Facebook (**figuras 58,59,60**). Apesar da diferença de xingamentos direcionados ao gênero feminino e masculino, parece haver nesse caso uma tentativa de diminuir a importância das discussões propostas pelas participantes do grupo, pois, para parte considerável dos jogadores que acusam as mulheres de tentarem se passar por vítimas, essas agressões são algo natural (BORDIEU, 1991) e ocorrem da mesma maneira independente se o alvo é homem ou mulher.

Alguns aspectos que, igualmente, merecem ser considerados é que há o reconhecimento por parte de certos *gamers* de que são dirigidas, de modo frequente, palavras ofensivas a jogadoras durante as partidas, mas, segundo eles, em um

considerável número de vezes, tais palavras não são usadas com o intuito de agredir, e sim com o objetivo de desestabilizar as competidoras ou apenas provocar uma discussão por meio de uma *trollagem* (**figura 63**) (FRAGOSO, 2015). Outra questão importante é que, apesar de a maior parte das mulheres se manifestar na discussão para a fim de denunciar agressões ou insatisfação com a violência simbólica direcionada ao gênero feminino, há aquelas que rompem com esse comportamento recorrente e mostram uma posição de defesa seja por revidar os xingamentos recebidos (**figura 64**) ou por meio de denúncias à página do *League of Legends* (**figura 65**).

No que se refere ao capital social, observa-se a predominância do suporte social, no sentido de que há muitos membros do grupo *League of Legends* – Brasil de ambos os gêneros que dão conselhos e expressam palavras de incentivo às jogadoras que se mostram perturbadas com as ocorrências de violência simbólica de gênero. No caso dos participantes que afirmam haver um certo senso de “vitimismo” por parte das mulheres que jogam LOL, há também grande número de pessoas, que por meio dos comentários, os apoiam.

#### **4.5.5 Publicação 5**

A postagem 5 (**figura 66**) foi selecionada a partir de observação no grupo *League of Legends* – Brasil e recebeu 110 curtidas, 3 reações de raiva, 14 de risada, 9 de “amei” e 31 de tristeza, além de contar com 120 comentários e 141 respostas a eles. A escolha de tal *post* é justificada pela percepção e denúncia por parte de um homem sobre como a participação feminina e o papel das mulheres são entendidos por outros jogadores de LOL. Essa seleção também se justifica porque, além da denúncia, há o interesse explícito do autor da postagem em promover conscientização sobre a necessidade das jogadoras serem tratadas com respeito durante as partidas, o que vem a ser uma atitude deveras positiva em um cenário em que frequentemente é observada a prática de violência simbólica direcionada ao gênero feminino (KURTZ, 2015; MENTI;ARAÚJO, 2017).

Edit: post pra conscientização.

O caso é um seguinte:

Nn sei jogar de adc então resolvi tentar com uns amigos, joguei bem (13/6) mas com varias falhas de quem não manja como adc, mas isso nn justifica o que esse cara fez, mesmo eu não sendo mulher, acho totalmente escroto essas atitudes infantil de vários jogadores.

Por quê as mulher nn podem jogar adc, jg, mid, top? Por que nós somos superiores? O que nos faz superiores? Isso nn é ser macho, isso é ser um idiota.

Muitas mulheres deixam de jogar games por esse motivo, por isso resolvi postar o Nick desse cara.

Vlw e da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensem bem antes de digitar.

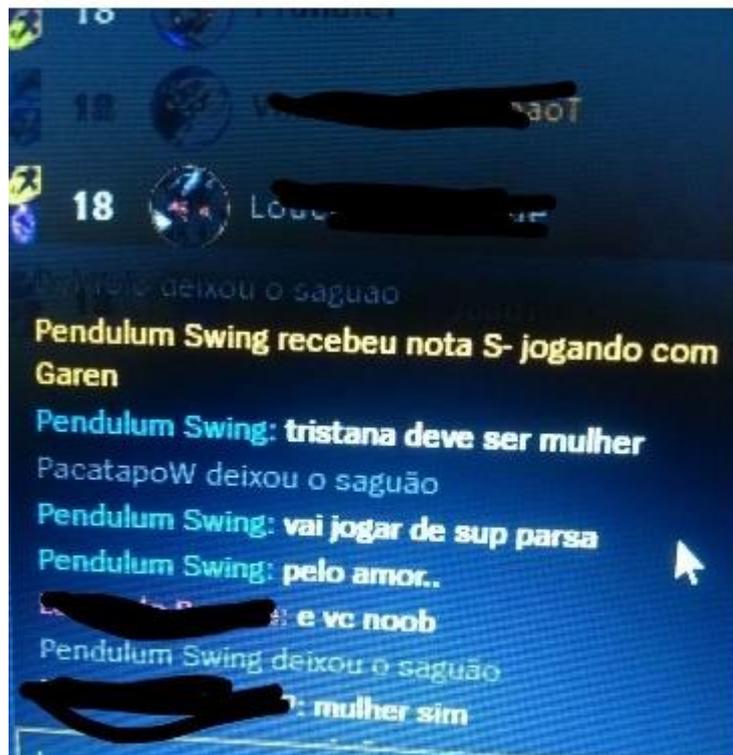


Figura 66- Imagem da publicação 5

### (a) Estrutura

A publicação 5 (figura 66) é estruturada por meio de imagem de uma conversa estabelecida durante uma partida de *League of Legends* em que um jogador com um bom desempenho discorre sobre os resultados não muito satisfatórios de outro (a) participante de uma partida e diz que tal situação ocorreu porque certamente quem jogava com o avatar Tristana seria uma mulher. Além disso, a publicação é formada por texto colocado acima da imagem em que é comentado o conteúdo da interação apresentada e o tratamento recebido por um número considerável de jogadoras de LOL.

Com relação ao uso da linguagem escrita, pode-se considerar que ela é utilizada de modo informal, pois há o uso de abreviações como “vlw” em vez de “valeu” e de expressões típicas de conversas orais informais como a própria palavra “valeu” em vez de “obrigada”. No que se refere aos aspectos observados na estrutura da postagem, tanto a escolha de expressões coloquiais quanto a multimodalidade são fatores recorrentemente encontrados no Discurso Mediado por Computador (RECUERO, 2012) e, portanto, esperados em debates em sites de redes sociais como o *Facebook*.

### **(b) Sentido**

O autor da publicação 5 (**figura 66**) denuncia os estigmas atribuídos ao gênero feminino no cenário dos jogos eletrônicos de combate por explicar que teve um desempenho aquém do desejado durante uma partida de *League of Legends* e que outro membro de sua equipe, imediatamente, afirmou que a explicação para tal insucesso seria o fato de uma mulher estar jogando com o avatar Tristana e que tal pessoa, pertencendo ao gênero feminino, deveria assumir uma posição de “suporte” no jogo em vez de outras consideradas por muitos como de mais destaque. O responsável pela postagem, mesmo se identificando como do gênero masculino, deixa claro sua indignação com o ocorrido não somente por alguém ter ofendido sua performance, mas por a terem relacionado a uma suposta falta de habilidade das mulheres para aquele tipo de *game*. Tal indignação é expressa quando ele diz de modo categórico que tal atitude reflete uma postura de pessoas imaturas e “idiotas”, pois não há nada que faça dos homens seres superiores às mulheres ou que permita que apenas eles sejam dignos de jogar em posição que não a de suporte.

O responsável pelo *post* justifica sua manifestação de indignação por afirmar que há muitos casos de jogadoras que desistem de competir devido a atitudes como essa que estigmatizam o gênero feminino como um todo e que ridicularizam e humilham as mulheres. Além de expressar tal indignação, há a intenção clara de deixar uma mensagem de conscientização sobre atitudes de violência simbólica de gênero tanto no início do texto em que ele escreve “post pra conscientização”, quanto no final em que ele conclui dizendo “...da próxima vez que forem reclamar com uma mulher pensem bem antes de digitar”.

### **(c) Interação**

No que se refere à participação dos usuários do grupo *League of Legends* – Brasil com relação à publicação número 5, pode-se afirmar que a intenção de trazer atenção e discutir a questão do tratamento direcionado ao gênero feminino nos jogos eletrônicos de combate teve sucesso, tendo em vista que podem ser contabilizadas 110 curtidas, 3 reações de raiva, 14 de risada, 9 de “amei” e 31 de tristeza, além de 120 comentários e 141 respostas a eles. Entre tais comentários pode ser observado que, além do reportado pelo autor da postagem, há outros relatos que denunciam atitudes machistas em jogos como o LOL, em que jogadoras são ofendidas por simplesmente pertencerem ao gênero feminino, como na **figura 67** em que uma delas afirma “Sofro isso todo dia, é um porre”.

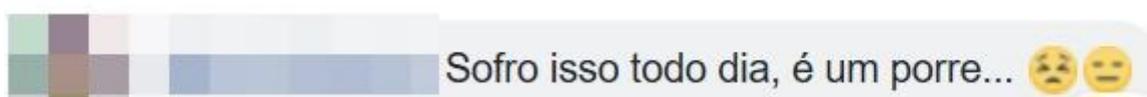


Figura 67 - Depoimento de perfil feminino sobre a violência simbólica nas partidas de *League of Legends*.

Devido a atitudes misóginas no ambiente dos jogos de combate, conforme mencionado na **figura 67**, participantes do debate afirmam que há número expressivo de mulheres utilizando um apelido que não identifique seu gênero a fim de não sofrerem discriminação. Essa atitude de auto proteção pode ser identificada no comentário da **figura 68** em que a mensageira afirma que “o que mais tem é mulher usando nick unissex pra não ter que ouvir cara babaca no meio do jogo” e que somente o ato de reportar a Riot não é o suficiente para resolver o problema.

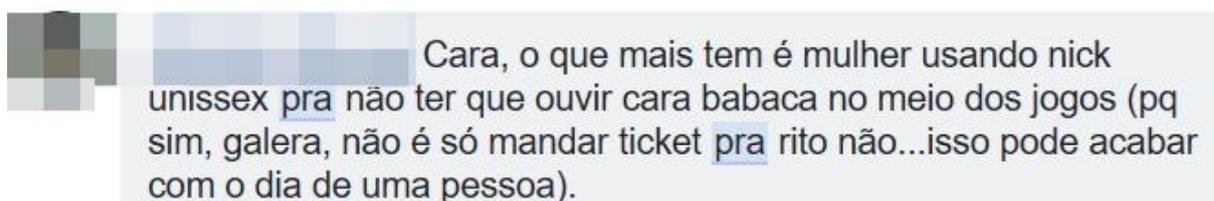


Figura 68 - Depoimento de perfil feminino sobre a violência simbólica nas partidas de *League of Legends*.

Além da violência de gênero ocorrer durante as partidas, conforme reportado por jogadores, é possível verificar que ela não se manifesta apenas no bate-papo do jogo, mas no próprio debate estabelecido na postagem, cujo objetivo é explicitamente o de conscientizar a comunidade *gamer* sobre a importância de não disseminar

atitudes misóginas. Exemplo de tal manifestação pode ser observado na **figura 69**, onde se lê “Mulher é comprovadamente pior em jogos em geral”.



Figura 69 - Discurso que estigmatiza o papel do gênero feminino nos jogos eletrônicos de combate

Apesar da importância de discutir a manifestação da violência simbólica de gênero e da necessidade de haver uma conscientização sobre o assunto, há membros do grupo que afirmam que propor discussão sobre o tema em um site de rede social é inútil, pois “criar post em grupo chorando não vai resolver [...]” (**figura 70**). Em consonância com o afirmado pelo mensageiro da **figura 70**, há aqueles que dizem bastar apenas reportar os insultos sofridos pelas jogadoras à RIOT, a desenvolvedora do *League of Legends*, visto que tal discussão não tem justificativa, pois não atingirá qualquer resultado além de gerar polêmica. Tal ponto de vista é encontrado em exemplos como o da **figura 71**, em que um participante do grupo diz “Aconteceu um bagulho ruim no game vou fazer o seguinte: 1 – Criar um ticket para a Riot, acompanhar o caso de perto e poder resolver o problema. 2 – Vou postar num grupo de LoL para não resolver nada e problematizar”.

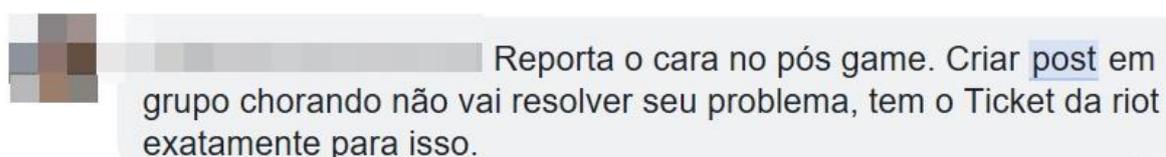


Figura 70 - Afirmação que busca diminuir a importância da discussão sobre violência simbólica de gênero

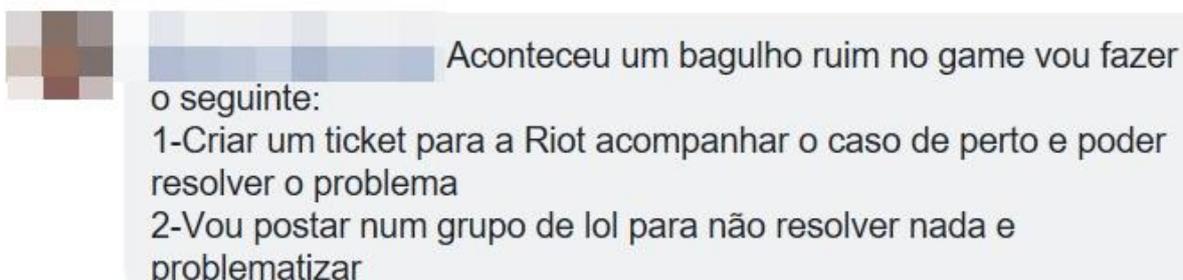


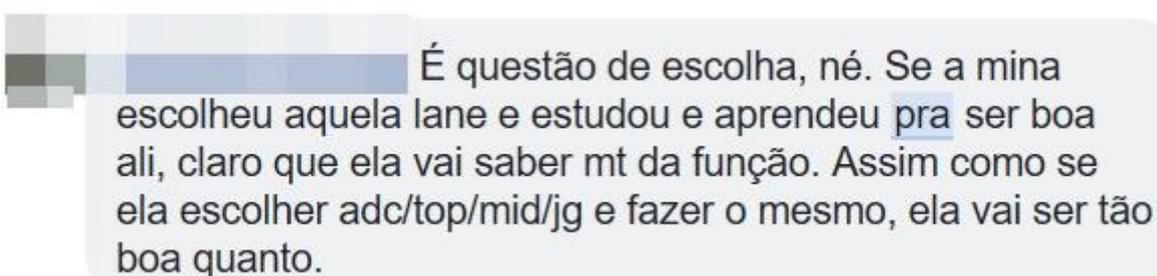
Figura 71 - Afirmação que busca diminuir a importância da discussão sobre violência simbólica de gênero

No entanto, mesmo havendo comentários em que há o relato de violência de gênero e a própria manifestação da mesma, além daqueles em que há a tentativa de diminuir a importância da discussão, é possível observar atitudes positivas de mensageiros que se identificam com o gênero masculino e que defendem a participação feminina em qualquer posição no jogo (**figura 72**) por dizer “minha duo joga onde ela quiser, onde ela for vou dar apoio” e também que reconhecem a capacidade das jogadoras de, assim como os homens, atingirem bons resultados por meio de dedicação em qualquer posição no mapa do jogo, conforme a **figura 73**, onde se lê: “É uma questão de escolha, né. Se a mina escolheu aquela *lane* e estudou e aprendeu pra ser boa ali, claro que ela vai saber muito da função. Assim como se ela escolher *adc/top/mid/jg* e fazer o mesmo, ela vai ser tão boa quanto”.

A screenshot of a chat message from a player. The message is in a light blue speech bubble and reads: "Idiotice isso, minha duo joga onde ela quiser, onde ela for vou dar apoio". The player's name is partially visible on the left as a blurred blue bar.

Idiotice isso, minha duo joga onde ela quiser, onde ela for vou dar apoio

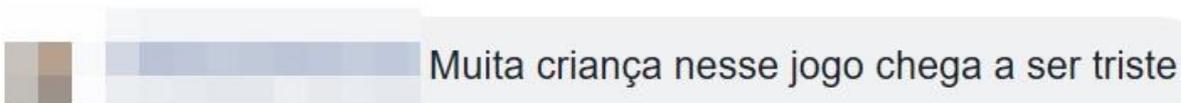
Figura 72 - Jogador defendendo a participação feminina no LOL em qualquer posição, inclusive de destaque.

A screenshot of a chat message from a player. The message is in a light blue speech bubble and reads: "É questão de escolha, né. Se a mina escolheu aquela lane e estudou e aprendeu pra ser boa ali, claro que ela vai saber mt da função. Assim como se ela escolher adc/top/mid/jg e fazer o mesmo, ela vai ser tão boa quanto". The player's name is partially visible on the left as a blurred blue bar.

É questão de escolha, né. Se a mina escolheu aquela lane e estudou e aprendeu pra ser boa ali, claro que ela vai saber mt da função. Assim como se ela escolher *adc/top/mid/jg* e fazer o mesmo, ela vai ser tão boa quanto.

Figura 73 - Jogador defendendo a participação feminina por afirmar que elas têm as mesmas possibilidades de ser

Além disso, há aqueles que demonstram repulsa a atitudes violentas e machistas com relação às mulheres afirmando, inclusive, que quem dissemina tais práticas tem conduta imatura, como na **figura 74** em que o participante diz: “Muita criança nesse jogo, chega a ser triste”.

A screenshot of a chat message from a player. The message is in a light blue speech bubble and reads: "Muita criança nesse jogo chega a ser triste". The player's name is partially visible on the left as a blurred blue bar.

Muita criança nesse jogo chega a ser triste

Figura 74 - Jogador demonstra reprovação com relação a atitudes de violência de gênero, acusando os agressores de demonstrarem atitudes imaturas.

Outro aspecto que também merece atenção por mostrar-se positivo em um cenário de violência simbólica é a postura de enfrentamento de algumas jogadoras que fazem mais do que relatar o seu descontentamento com tal situação demonstrando uma atitude de defesa frente aos agressores por reportá-los à Riot (**figura 75**), a desenvolvedora do jogo, silenciar o microfone deles porque dar voz a jogadores tóxicos “só estraga [o] desempenho” (**figura 76**) e mostrar através de suas habilidades que jogam tão bem quanto eles, inclusive em posições que não a de suporte (**figura 77**, onde se lê “Todo dia passo por isso, aí mostro pra esses fedelhos quem manda como adc”).

A screenshot of a game chat message. The text is: "Vishi ouvi mt isso qnd comecei a jogar . SÓ reporta migo , nada melhor que report pra esse tipo de gnt". The word "pra" is highlighted in blue. The background is a light gray chat bubble with a blurred profile picture on the left.

Figura 75 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero

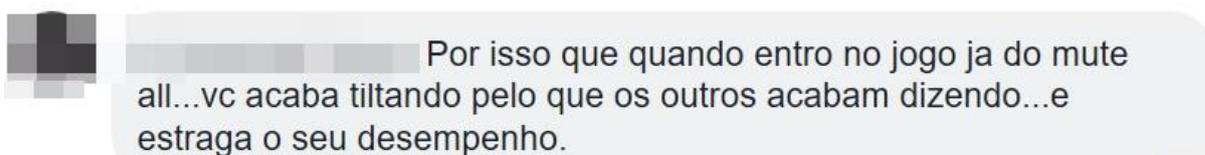
A screenshot of a game chat message. The text is: "Por isso que quando entro no jogo ja do mute all...vc acaba tiltando pelo que os outros acabam dizendo...e estraga o seu desempenho.". The background is a light gray chat bubble with a blurred profile picture on the left.

Figura 76 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero

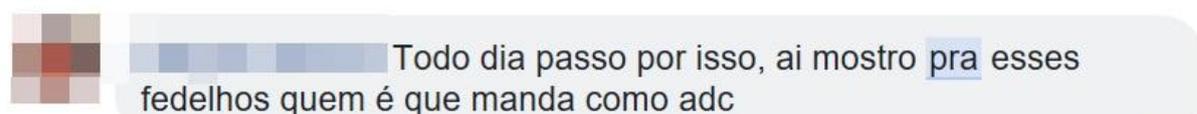
A screenshot of a game chat message. The text is: "Todo dia passo por isso, ai mostro pra esses fedelhos quem é que manda como adc". The word "pra" is highlighted in blue. The background is a light gray chat bubble with a blurred profile picture on the left.

Figura 77 - Atitude de enfrentamento de jogadora frente a atitudes que demonstram violência simbólica de gênero

#### (d) Comportamento Social

Ao analisar o conteúdo da postagem 5 (**figura 66**), é possível verificar que a violência simbólica de gênero se manifesta nas partidas de *League of Legends* por meio de discursos que inferiorizam o papel do gênero feminino principalmente no cenário dos jogos eletrônicos de combate e por meio da manutenção de estereótipos que afirmam que as mulheres não têm habilidade para os *games* e que, devido a isso, caso desejem jogar, que se mantenham em posições de menos destaque, em que não precisem atacar os adversários, como, por exemplo, na frase da foto do bate-

papo, em que um dos participantes da partida julga que um dos membros do seu time é mulher devido ao seu mau desempenho e diz “Vai jogar de sup parsa”.

Tal interação entre os participantes também permite verificar que o discurso de violência simbólica de gênero ultrapassa os limites do bate-papo do jogo e se mostra presente também nas conversas estabelecidas no grupo no *Facebook*, quando, por exemplo, um dos membros afirma que mulher é comprovadamente pior em jogos, de modo geral, mostrando, desse modo, uma imposição de um discurso naturalizado (BORDIEU, 1991) de que o gênero feminino como um todo não teria habilidade para tarefas que exigem liderança e combate (CROSS, 2014; OLEGÁRIO, 2009).

Outro aspecto importante verificado é que alguns desses membros do grupo também buscam diminuir a importância da discussão, isto é, interditar o discurso de quem o propõe por afirmar que a denúncia feita pelo responsável pela postagem não é nada mais que um “mimimi”, um debate inútil, já que tal situação, segundo eles, poderia ter sido resolvida simplesmente por reportar o ocorrido à Riot, a companhia responsável pelo desenvolvimento e manutenção do jogo, porque então, eles baniriam o jogador caso julgassem necessário. Observa-se nesse caso, portanto, uma tentativa de invalidar o discurso do outro mostrando que ele não é digno de se ser considerado, como acontece no caso do discurso do louco mencionado por Foucault (1996).

Apesar de tais observações, no entanto, verifica-se também que há jogadores de LOL no grupo que defendem a participação feminina nas partidas do *game* e que se mostram desfavoráveis com relação aos xingamentos e estereótipos direcionados a elas. Além disso, outro aspecto positivo é o fato de que muitas participantes do grupo são assertivas em dizer que não irão desistir de jogar e também se posicionam de modo firme com relação a atitudes de violência simbólica de gênero por reportar os fatos à Riot, silenciar o microfone de tais jogadores tóxicos e também por deixar claro a eles que o desempenho delas pode ser igual ao deles ou, inclusive, superior.

Com relação à questão do capital social, embora haja casos de jogadores que prosseguem proferindo ofensas e reafirmando estereótipos, observa-se que há, de modo predominante, a manifestação do suporte social (BERTOLINI; BRAVO, 2001) com relação às participantes do grupo, no sentido de que tanto indivíduos que se identificam com o gênero feminino como aqueles que se identificam com o masculino

publicam comentários de apoio a quem relata situações de violência simbólica, evidenciando que são contrários a tais atitudes e incentivando essas mulheres a não desistirem de competir.

#### **4.5.6 Publicação 6**

O post número 6 encontra-se no grupo *League of Legends* Brasil e foi publicado em 30 de janeiro de 2018 contando com 69 curtidas, 10 reações de risada, 14 de “amei”, 1 compartilhamento, além de 27 comentários e 34 respostas a eles. Apesar de não ter tido um número expressivo de comentários se comparado a outras publicações analisadas neste trabalho, a postagem 6 foi selecionada, pois apresenta uma reportagem que denuncia agressões sofridas por jogadoras não somente no *League of Legends*, mas também em outros jogos, assim como divulga uma campanha relacionada ao assunto. Além disso, há a manifestação da responsável pela publicação, que diz de modo firme que a discussão sobre os xingamentos e outras manifestações de violência direcionadas ao gênero feminino devem ser discutidas, porque não são apenas um lamento infundado.

Esse assunto deve ser discutido SIM, não é choro, é discriminação, toxicidade da própria comunidade, entre todos, porém é pior com meninas que decidem (ou não) colocar seu nome no nick. Já fui xingada várias vezes, NUNCA ME CALEI E NUNCA VOU ME CALAR. ABUSO E PRECONCEITO NÃO TEM MAIS LUGAR NO MUNDO, #TIMEISUP  
[#MYGAMEMYNAME](#)



Figura 78 - Imagem da publicação 6

### (a) Estrutura

A publicação 6 (**figura 78**) tem em sua estrutura um texto curto e de linguagem informal escrito pela autora da postagem em que ela denuncia a violência direcionada a mulheres *gamers* afirmando que já foi xingada várias vezes durante partidas de LOL. Com relação à informalidade no uso da linguagem, essa pode ser observada por meio do uso da abreviação “nick”, que se refere a “nickname” (apelido, em português). Na segunda parte do texto, também há o uso de letras maiúsculas a fim de chamar atenção para a necessidade de as vítimas não se calarem e de tais atitudes misóginas terem um fim. Além dos recursos da linguagem informal e das letras maiúsculas para destacar sua mensagem, observa-se a questão da multimodalidade por meio do uso de hashtags, como a #MyGameMyName, e do link para uma reportagem da revista Galileu sobre o assunto<sup>63</sup>. Tanto a multimodalidade quanto o uso de aspectos informais como o caso das abreviações são esperados em publicações em sites de

<sup>62</sup> [https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemyname-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html?utm\\_source=facebook&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=compartilharDesktop](https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemyname-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=compartilharDesktop)

redes sociais, pois, conforme apontado por Recuero (2012), são características da comunicação mediada por computador.

### **(b) Sentido**

A responsável pela publicação 6 relata ter sofrido insultos durante partidas com jogadores do gênero masculino e mostra sua indignação por afirmar que as agressões direcionadas às jogadoras, diferentemente do que muitos da comunidade *gamer* pensam, devem ser discutidas, pois as denúncias que são feitas de modo recorrente com relação a agressões contra o gênero feminino não são meras reclamações tolas ou infundadas. Segundo ela, tais atitudes discriminatórias e tóxicas são parte da comunidade de jogadores e acabam fazendo com que muitas mulheres se escondam por trás de *nicknames* masculinos a fim de não sofrerem com ofensas que buscam inferiorizá-las.

A fim de chamar atenção para a importância do debate, a autora da postagem, juntamente com seu texto, publica reportagem online da revista Galileu em 25 de janeiro de 2018 (link na nota 62) que afirma que, de acordo com pesquisa da Universidade de Ohio, nos Estados Unidos, 100% das jogadoras que jogam ao menos 22 horas por semana já sofreram algum tipo de assédio motivando, desse modo, muitas delas a não revelarem seus verdadeiros nomes. Segundo tal reportagem, devido a tais ocorrências de violência e às jogadoras terem que utilizar estratégias como se esconderem por trás de apelidos masculinos, foi lançada uma campanha intitulada *#MyGameMyName* na internet por uma ONG americana, que busca denunciar atitudes tóxicas direcionadas ao gênero feminino e incentivar as jogadoras a utilizarem nomes femininos nas partidas se assim desejarem. A imagem principal da matéria da revista Galileu é exibida juntamente no link da publicação e mostra uma frase que foi direcionada a alguns participantes da campanha que usaram apelidos femininos em jogos online de combate como “Seu lugar é na cozinha, fique lá”. Além de texto e imagem, nessa mesma matéria há também um link que direciona para o vídeo oficial<sup>64</sup> da campanha *#MyGameMyName* e que apresenta outras frases típicas de violência simbólica de gênero no cenário dos games que foram direcionadas a esses voluntários. Entre elas, podem ser encontrados exemplos como “Sua prostituta,

---

<sup>64</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7Dx0NiWPZqs>

eu vou comer seu \*\*\*”, “Você só é boa para fazer sexo” e “Cala a boca, você é uma menina. Mulheres não podem falar”.

### (c) Interação

Com relação à participação dos integrantes do grupo *League of Legends* Brasil no debate promovido na postagem 6 são contabilizadas 69 curtidas, 10 reações de risada, 14 de “amei”, 1 compartilhamento, além de 27 comentários e 34 respostas a eles. No que se refere ao conteúdo de tais comentários e respostas, há um número expressivo de participantes que vão de encontro ao discurso da responsável pela postagem sobre a necessidade de discutir a violência simbólica de gênero, assim como, contra o que está explicitado no vídeo que integra a publicação. Segundo eles, a denúncia da jogadora que propôs a discussão e de tantas outras não é nada mais que um “mimimi”, um lamento infundado, pois as mulheres seriam excessivamente sensíveis ao que dizem a elas nas partidas, característica frequentemente relacionada ao gênero feminino, conforme Olegário (2009), enquanto os homens receberiam tais ofensas dirigidas a eles sem qualquer incômodo. Tal modo de pensar pode ser observado na **figura 79** quando o mensageiro diz que “A cada dia que passa isso deixa de ser uma luta contra o machismo e se torna mais um vitimismo [...] criado por idiotas que acham que ninguém nunca deve *ofendelas* [...] Sempre vai existir babacas e seu gênero não tem que ser privilegiado...”.

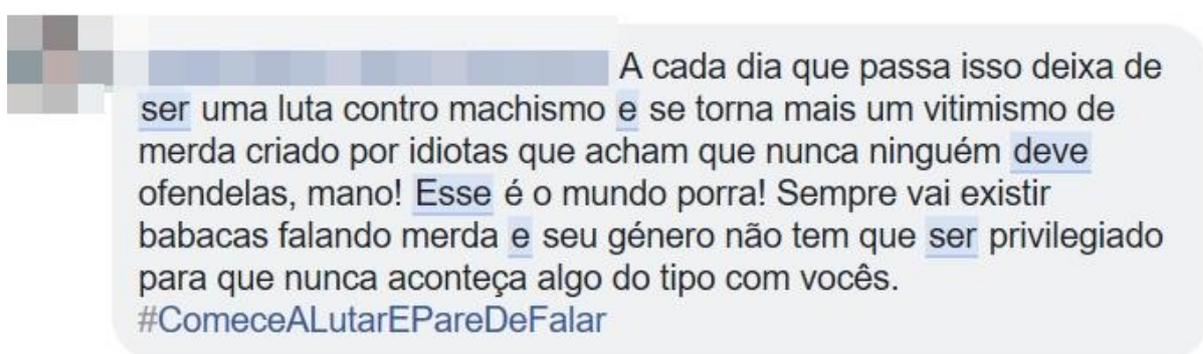


Figura 79 - Representação da denúncia sobre a violência simbólica de gênero nos games como "mimimi".

Nesse caso também é possível observar tentativas de fazer com que a discussão sobre o tema pareça algo de menor importância, que a violência de gênero nos *games* não seja percebida como tal e que os xingamentos pelas mulheres pareçam exatamente iguais aos direcionados aos homens quando, na verdade, não o

são, já que parte considerável das ofensas dirigidas às mulheres faz referência ao gênero delas, conforme apontado por Menti e Araújo (2017). Tais tentativas de interditar o discurso (FOUCAULT, 1996) feminino podem ser observadas nas **figuras 80**, onde se lê: “Sou xingado todo o dia e n to chorando...”, e na **81** em que na troca de mensagens o interlocutor A afirma que devem parar de reclamar de tudo, pois xingamentos são normais no jogo e que o *post* da menina seria uma maneira de querer chamar atenção a si mesma. Após o interlocutor B responder a tal afirmação e dizer que há diferenças nos insultos direcionados a indivíduos do gênero feminino e masculino, o mensageiro A reafirma a posição dele por dizer que nada pode ser dito de modo tranquilo na sociedade atual, pois tudo é considerado preconceito e racismo pela maior parte das pessoas.

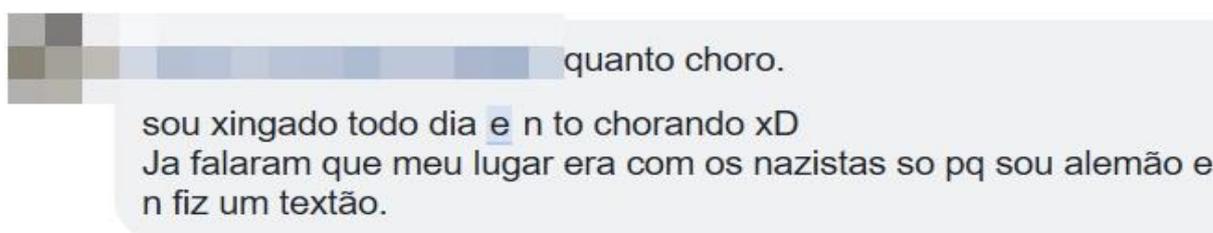


Figura 80 - Representação da denúncia sobre a violência simbólica de gênero nos games como "mimimi".

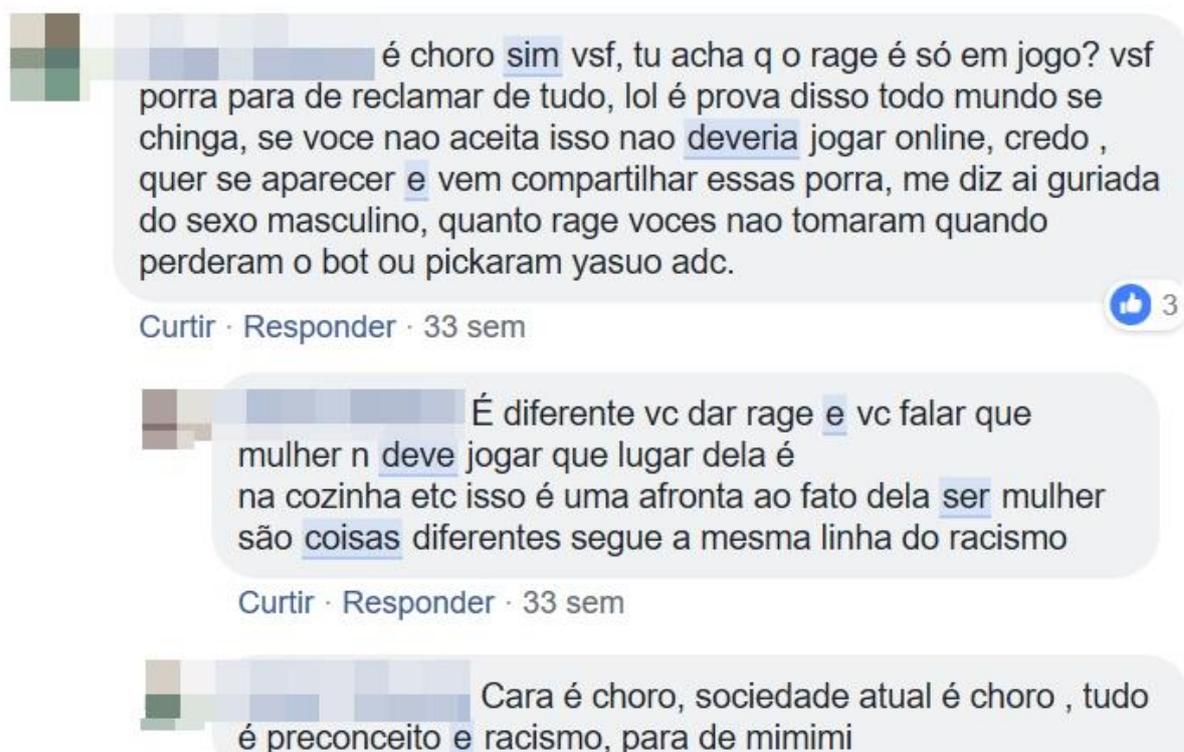


Figura 81 - Discussão entre dois jogadores sobre as ofensas dirigidas às mulheres serem "mimimi" e sobre a diferenças dos xingamentos direcionados ao gênero feminino e masculino

Além dos comentários em que é afirmado que o debate sobre a violência de gênero em sites de redes sociais como o *Facebook* é simplesmente um lamento exagerado e que os xingamentos atribuídos aos homens e mulheres nas partidas de LOL não têm diferenças substanciais, há participantes da página *League of Legends* Brasil que afirmam que as *gamers* são as verdadeiras culpadas pelas ofensas que recebem, como pode ser observado na **figura 82** em que um participante da discussão afirma que as meninas reclamam a respeito de preconceito, mas que perturbam os demais jogadores nas partidas a ponto de irritá-los e fazer com que profiram insultos. Ele ainda afirma que tais mulheres não percebem que os homens também são xingados, porém, ignora o fato de que no caso deles não se trata de discriminação relacionada ao gênero com o qual se identificam como um todo (MENTI; ARAÚJO, 2017).

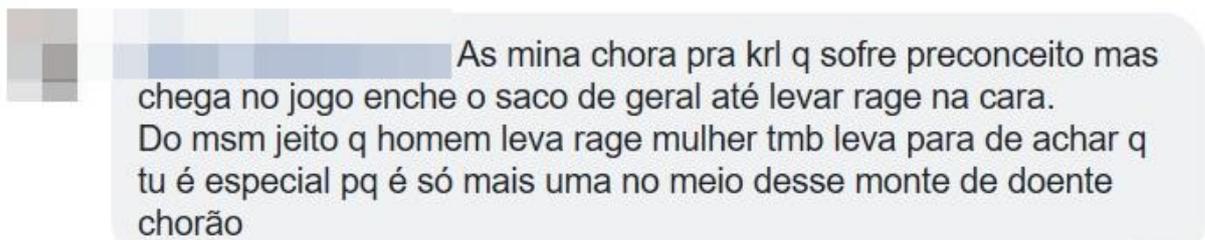
A screenshot of a social media comment. The text is in Portuguese and reads: "As mina chora pra krl q sofre preconceito mas chega no jogo enche o saco de geral até levar rage na cara. Do msm jeito q homem leva rage mulher tmb leva para de achar q tu é especial pq é só mais uma no meio desse monte de doente chorão". The comment is displayed in a light blue speech bubble with a small profile picture icon on the left.

Figura 82 - Mulheres culpabilizadas por xingamentos ligados ao seu gênero

Apesar da pouca participação feminina na discussão, é possível perceber o apoio de alguns membros do grupo incentivando as mulheres a não se importarem com provocações, pois essas seriam, maneiras de desestabilizá-las durante as partidas, uma *trollagem* (FRAGOSO, 2017), conforme pode ser observado na **figura 83** em que o mensageiro afirma que tais atitudes teriam o intuito de “tiltar o adversário”, pois “inimigo estressado erra mais”.

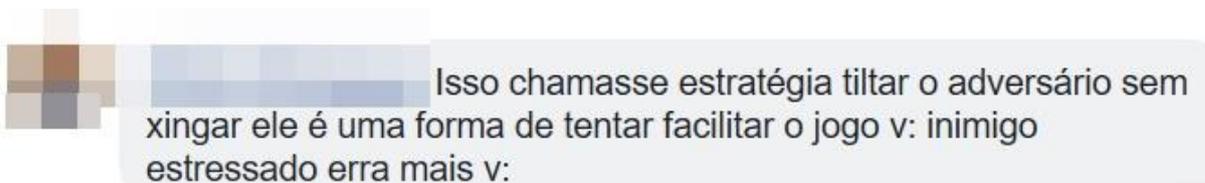
A screenshot of a social media comment. The text is in Portuguese and reads: "Isso chamasse estratégia tiltar o adversário sem xingar ele é uma forma de tentar facilitar o jogo v: inimigo estressado erra mais v:". The comment is displayed in a light blue speech bubble with a small profile picture icon on the left.

Figura 83 - Jogadoras incentivadas a não darem importância aos xingamentos, pois eles seriam uma forma de desestabilizá-las nas partidas.

Outros ainda incentivam as jogadoras a continuarem participando das partidas de LOL e a utilizarem estratégias de defesa como tornar o microfone dos agressores mudo. Exemplo disso é a **figura 84** em que o jogador fala de exemplos de

xingamentos relacionados a uma amiga que joga LoL e que afirma que nesses casos a melhor estratégia seria avisar ao time “que vai dar *mute all*”.

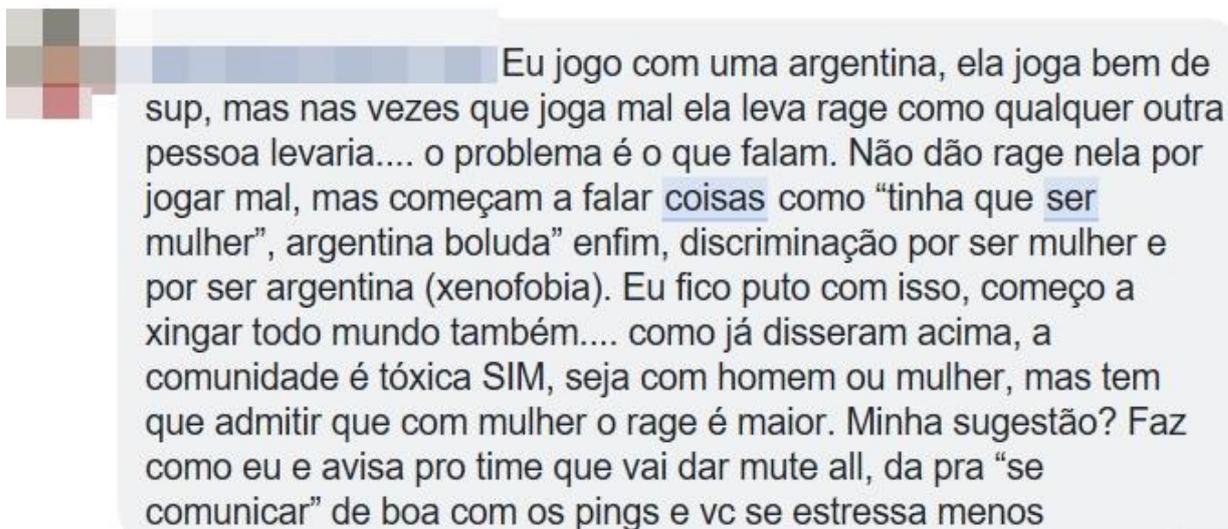


Figura 84 - Participante do gênero masculino mostra sua indignação com a violência de gênero e incentiva as mulheres a tornarem mudo o microfone dos jogadores tóxicos.

#### (d) Comportamento Social

A publicação 6, por meio de seu conteúdo principal e comentários, revela que a violência simbólica de gênero pode se manifestar nas interações em jogos online de combate e em sites de redes sociais como o *Facebook* através de xingamentos e estereótipos, como os que fazem parte do vídeo da campanha #MyGameMyName, conforme já observado por autores como Cross (2014), Fahlström e Matsom (2014), Freitas (2015) e Oliveira (2015). Além de tais ofensas, nos comentários é possível observar que, para um número considerável dos messageiros, a publicação da garota era apenas mais um *post*, entre tantos outros, em que as jogadoras por serem, segundo eles, excessivamente sensíveis, reclamavam de provocações direcionadas a elas (**figuras 79, 80, 81 e 82**). Para esses participantes da página, tais xingamentos carregados de violência simbólica não parecem ser um problema e nem se mostram diferentes, já que situações como essas seriam parte intrínseca do jogo tanto com relação aos homens quanto às mulheres. Outro aspecto também relatado por jogadores que são desfavoráveis à publicação em questão e a outras semelhantes é que as jogadoras seriam as responsáveis pelos insultos dirigidos ao seu gênero, pois elas, segundo esses participantes, os provocam, mas não sabem como reagir quando sofrem um revide (**figura 82**).

Apesar de, conforme acima reportado, nessa postagem específica o maior número de comentários ser desfavorável ao debate proposto acerca da violência de gênero, pode ser observado que há aqueles que incentivam as jogadoras a continuarem participando dos *games* e a não se importarem com o que dizem a elas, porque as afrontas seriam apenas maneiras de desestabilizá-las durante as partidas (**figuras 83 e 84**). Esses membros do grupo que demonstram certa medida de apoio também incentivam as mulheres a usarem estratégias como desligar o microfone de *gamers* tóxicos, pois, desse modo, eles não conseguiriam atingir seus objetivos.

No que se refere ao capital social, observa-se de modo predominante a questão do suporte social, especialmente entre aqueles que encaram o debate proposto como um "mimimi", pois esses usam palavras expressando concordância com relação à opinião de seus pares. Embora em número menor, há aqueles que se mostram sensíveis à questão da violência de gênero nos *games* e que expressam palavras de apoio incentivando não apenas a ela, mas também as outras jogadoras a ignorarem os insultos e a seguirem competindo. Além disso, há a questão do capital de popularidade, pois tanto os que apoiam a jogadora responsável pela publicação quanto os que apresentam atitude contrária usam dados empíricos a fim de fornecer informação aos membros do grupo e apoiar seus próprios argumentos.

## **5.6 Considerações Gerais**

A análise das publicações e dos comentários na página Liga do Lag e nos grupos *League of Legends* Brasil e *League of Legends* – Brasil mostrou que há alguns padrões que resumem as análises quanto a maneiras como a violência simbólica de gênero se manifesta nas interações e quanto a reações das jogadoras às agressões. Contudo, embora essas recorrências sejam observadas, podem-se observar algumas rupturas no que se refere aos temas em questão. Nesse sentido, será apresentada uma análise geral tanto no que se refere a padrões quanto a rupturas encontradas nas seis publicações analisadas. Embora as considerações a seguir tenham como base a análise de algumas amostras, os conteúdos observados nelas permitem melhor compreensão do discurso de violência simbólica direcionada ao gênero feminino no contexto dos sites de redes sociais.

### **5.6.1 Maneiras pelas quais a violência simbólica de gênero se manifesta**

A análise das seis publicações selecionadas permite compreender que a violência de gênero pode se manifestar nas interações entre participantes de páginas e grupos sobre o jogo *League of Legends* ao menos de cinco maneiras. A primeira dessas formas de manifestação violência direcionadas às jogadoras pode ser observada sob a forma de **insultos**, sobretudo, com relação à aparência e conduta das jogadoras quando essas por alguma razão têm um mau desempenho em uma partida. Exemplos disso podem ser encontrados na figura 58 em um comentário na publicação 4, em que uma menina relata ter sido insultada diversas vezes e, inclusive, chamada de “resto de aborto”, expressão usualmente utilizada para ofender a aparência de alguém. A análise do conteúdo da postagem 6 (figura 78) e da reportagem online da revista Galileu encontrada nela (endereço na nota 62) também revela agressões como “Sua prostituta, eu vou comer seu \*\*\*”.

Tais tipos de insultos observados nesse trabalho encontram amparo na pesquisa de autores como Kurtz (2015), por exemplo, que afirma que comumente as jogadoras sofrem ofensas relacionadas à aparência delas, além de serem referidas como “vadia”, “vagabunda”. Outros pesquisadores como Menti e Araújo (2017) também explicam em seu estudo que entre as frases mais ouvidas por mulheres durante os jogos algumas delas seriam “vadia”, “vagabunda” e “gorda”, ratificando a observação de que nas interações entre os jogadores nos *games* e nos sites de redes sociais indivíduos do gênero feminino são agredidos por meio de insultos, sobretudo relacionados, à sua aparência e conduta.

A segunda forma de manifestação de violência encontrada nas publicações analisadas, os **estereótipos** relacionados ao gênero feminino, mostrou ser o modo mais frequente de agredir e ofender as participantes do *League of Legends* e das páginas e grupos observados. Tais construções preconcebidas podem ser encontradas nas interações em todas as postagens e manifestam-se por meio de um discurso que afirma que as mulheres têm habilidade inferior à dos homens com relação a jogos de combate e que, por isso, deveriam manter-se afastadas de games como o LOL ou restritas a posições consideradas como de menos destaque como a de suporte, por exemplo. Alguns ainda afirmam que jogadoras *high elo*, com um nível de desempenho mais alto, são “elojobadas, outras carregadas, poucas por skill própria” (figura 28, publicação1) e que o gênero feminino como um todo deveria se

manter restrito a papéis tipicamente atribuídos a mulher em uma sociedade patriarcalista como o de ater-se aos serviços domésticos e o de gerar filhos. Tal modo de pensar fica evidente em comentários como “menina só presta pra reproduzir” (figura 41, publicação 2), “mulher só presta pra limpar a casa” (figura 42, publicação 2) e “seu lugar é na cozinha, fique lá” (figura 78, imagem da publicação 6).

A relação entre violência simbólica e a estigmatização de um gênero assim como a manifestação dessa no ambiente dos jogos de combate é discutida por um número expressivo de pesquisadores. Cross (2014), por exemplo, diz que há uma imposição de significados por parte considerável dos jogadores no sentido de que as mulheres não teriam capacidade para lidar com computadores ou estratégias de jogo. Oliveira (2014) afirma que em dados encontrados por ele no site de rede social Facebook as mulheres são representadas como inaptas aos jogos de combate, apenas fingindo saber como participar de modo efetivo deles. Freitas (2015) também traz luz ao tema por observar que há reforço de estereótipos não somente por meio da conversação de jogadores, mas também através da própria construção dos jogos de combate em que as personagens femininas são frequentemente representadas de modo sexualizado. Com relação à frequência que tal tipo de violência se manifesta, entende-se nesse trabalho que isso se deve ao fato de o discurso que reitera estereótipos ser uma forma “invisível” de violência (ZIZEK, 2008) e, muitas vezes, não percebido como agressão por ser considerado uma verdade, uma construção naturalizada por meio da imposição de significados por parte de quem detém o poder (BORDIEU, 1989). Sendo percebido como uma verdade, parte do *status quo*, por muitos, inclusive dos oprimidos, conforme observado por Bordieu (op. cit.), tal discurso sofre menos retaliações e acaba por se difundir com mais força nas mídias sociais.

A terceira forma de manifestação de violência observada nessa pesquisa foi o **assédio sexual**. Tal tipo de agressão pode ser observado de modo mais claro na publicação 3 (figura 47) em que uma menina denuncia um jogador que oferece pontos do jogo *League of Legends* no Facebook e, que por meio de bate-papo no aplicativo Messenger, esclarece que tais pontos somente seriam concedidos em troca de fotos dela nua. Esse tipo de comportamento presente nas interações em jogos de combate e sobre eles nas mídias sociais também é entendido como violência e observado por Kurtz (2015), que afirma que um dos tipos de agressões sofridas pelas mulheres em

*games* tipicamente tidos como masculinos é o oferecimento de dinheiro em troca de fotos delas com conteúdo de nudez e o envio de desenhos obscenos.

A quarta forma de violência simbólica observada nas interações analisadas é a **culpabilização** de quem sofre com o problema. Exemplos de tal manifestação podem ser encontradas em comentários como “Não é culpa do machismo, é culpa da dedicação fraca de quem joga (figura 31, publicação 1) e “[...] *tem* meninas que provocam, daí quando são xingadas começam a agir de forma mimada...” (figura 40, publicação 2). Além disso, na publicação 3, quando um rapaz oferece pontos no jogo em troca de fotos nuas e a menina denuncia no grupo *League of Legends Brasil*, um dos participantes do grupo tira a atenção da atitude lamentável do agressor culpabilizando a menina pela violência sofrida com as seguintes palavras: “2017 e tu *acredita* em rp grátis, dá nisso” (figura 54, post 3). O entendimento da atribuição de culpa às mulheres pelos estereótipos, assédio e agressão direcionados ao gênero feminino como uma forma sutil e invisível de violência está em consonância com a pirâmide da sociedade patriarcal (figura 4), encontrada no artigo de Viegas e Recuero (2014).

A quinta atitude entendida como uma forma de violência simbólica de gênero neste trabalho são as frequentes tentativas de **interditar o discurso feminino** de lutas, fazendo com que as mulheres que denunciam as agressões sejam representadas nas conversações estabelecidas por meio dos comentários da *fanpage Liga do Lag* e nos grupos *League of Legends – Brasil* como desequilibradas e extremamente sensíveis, portanto, não dignas de serem levadas em conta (FOUCAULT, 1996). Esse tipo de conduta pode ser observada nas interações em todas as postagens, conforme os exemplos a seguir ilustram: “[...] saiam da bolha da problematização que vocês vivem” (figura 31, publicação 1), “Mimimi” (figura 36, publicação 2), “[...] não precisa ficar com draminha” (figura 55, publicação 3), “[...] tem que fazer post sendo a vítima, isso é *pra q?*” (figura 58, publicação 4), “[...] criar post em grupo chorando não vai resolver seu problema” (figura 70, publicação 5) e “[...] vitimismo de merda criado por idiotas” (figura 79, publicação 6). Tais representações acerca das mulheres como exageradas e extremamente sensíveis buscam interditar o discurso delas e são consideradas como violência nesse trabalho, pois buscam desvalorizar e depreciar o que as mesmas dizem (VIEGAS; RECUERO, 2014), além ser uma forma de tentar calar a voz delas e de continuar impondo significados que

mantêm o gênero masculino em uma posição de dominação nas relações de poder (BORDIEU, 1991)

Com relação à frequência que tais formas de violência são observadas, tendo como base as amostras da seção “Análise” (item 4.5) e as considerações feitas até então nessa seção (4.6), pode-se afirmar que a maneira mais frequente de violência simbólica em todas as publicações analisadas nesse trabalho foi a tentativa de interditar o discurso da vítima e isso ocorreu especialmente por meio de comentários que representaram as denúncias das participantes da página e dos grupos como pessoas exageradas e que de algum modo tentavam se fazer passar por vítimas sem, na verdade, assumirem tal posição. Após, pode ser entendida como a segunda forma mais recorrente de manifestação de violência simbólica de gênero a questão dos estereótipos, que aparecem nas publicações 1, 2, 4, 5 e 6, sendo percebidos por meio de frases que representam as mulheres como inaptas para jogos de combate e como dependentes de homens para receberem algum destaque nesses *games*.

Na terceira posição está a culpabilização das vítimas sendo tal manifestação encontrada nos *posts* 3 e 6, por meio de um discurso que tira o foco dos agressores e tenta fazer parecer com que as jogadoras sejam percebidas como as verdadeiras responsáveis por formas de violência como assédio sexual devido a uma possível ingenuidade delas (publicação 3) ou também por insultos já que estas supostamente teriam a característica de provocar os membros do gênero masculino a ponto de despertarem a raiva dos mesmos. A seguir, na quarta posição podem ser mencionados os insultos que, embora não tenham sido direcionados diretamente a uma das participantes nos comentários analisados, mostram-se presentes por meio das palavras de uma mensageira na postagem 4 que relata ter tido sua aparência ofendida e através de dados da reportagem encontrada na estrutura da publicação 6 em que mulheres ouvem/leem frases que atribuem papéis de menos destaque ao gênero feminino. Nesses casos, é perceptível que os insultos podem estar relacionados a uma outra forma de violência já citada: os estereótipos.

Na última posição, mas não de menor importância, está o assédio sexual, observado na publicação 3 em que uma jogadora denuncia o oferecimento de pontos no *League of Legends* em troca de imagens dela nua. Conforme mencionado anteriormente, pode-se estabelecer uma relação dessa forma de violência simbólica

de gênero com outros tipos mencionados neste trabalho, entre eles a culpabilização da vítima, pois segundo um dos messageiros, a menina teria sofrido assédio por ser ingênua em acreditar que o agressor teria oferecido pontos sem nada em troca. Além disso, é possível, igualmente, traçar um paralelo com a questão da interdição do discurso, pois a denúncia da menina responsável pelo post 6 é ridicularizada por um dos participantes da discussão.

### **5.6.2 Rupturas com relação à violência simbólica de gênero**

Embora as ocorrências de violência de gênero sejam observadas de diversas maneiras e de modo frequente nas publicações e comentários analisados, é necessário trazer atenção ao fato de que há certas rupturas com relação a esse padrão. Verifica-se que há manifestações masculinas de defesa com relação à possibilidade de as mulheres obterem sucesso nas partidas e de jogarem em posições de destaque da mesma forma que os homens, não tratando o assunto, portanto, de modo determinista e naturalizado (BORDIEU op. cit) como se a falta de habilidade para jogos de combate fosse uma característica inerente ao gênero feminino não importando o quanto as jogadoras se esforçassem. Exemplos de capital de suporte social (BERTOLINI; BRAVO, 2001) no discurso de homens participantes da página e dos grupos selecionados encontram-se em amostras como as que seguem: “[...] vc não pode sair por aí falando coisas como *mulher tem jogar de sup, mulher não sabe jogar, mulher nunca vai jogar que homem*” (figura 32, publicação 1), “[...] quando os homens não assumem os próprios erros, eles acham que só *porque* vocês são mulheres são inferiores e descontam em vocês e botam a culpa em vocês. Ou seja, *tudo retardado*” (figura 35, publicação 2). Tais afirmações, portanto, evidenciam que embora as mulheres mostrem sentimentos de desapontamento com relação a comportamentos tóxicos, há manifestações de enfrentamento e luta contra os mesmos.

### **5.6.3 Atitudes do gênero feminino frente à violência simbólica de gênero**

É possível verificar que em todas as publicações, seja por meio do conteúdo do *post* ou através dos comentários, a atitude mais frequente é a de denúncia e lamento com relação às diferentes formas de violência sofrida no universo dos jogos de combate. Entre as diversas amostras apresentadas neste trabalho, isso pode ser observado em exemplos como o da imagem da publicação 2 (figura 34) em que a

participante do grupo no Facebook questiona por que as meninas sofrem com estereótipos no jogo *League of Legends* e também na imagem do *post* 4 (figura 56) em que a menina responsável pela postagem denuncia a atitude um jogador que durante toda a partida depreciou o gênero feminino por dizer que as mulheres não têm capacidade para jogos de combate, sendo apenas aptas a realizar tarefas domésticas. Além disso, as imagens analisadas revelam uma postura de experimentação com identidade (MAGALHÃES; PAIVA, 2009) no sentido de que há jogadoras que se escondem por trás de apelidos masculinos a fim de não sofrerem discriminação por parte de outros *gamers*, conforme os exemplos da figura 66 em que uma mensageira afirma que há muitas mulheres jogando com *nicknames* que não identificam o seu gênero a fim de não sofrerem discriminação. Outra atitude frente à violência é a de não reconhecimento da agressão por parte da vítima devido a isso ter se tornado como algo considerado normal (BORDIEU, 1989;1991), em acordo com o observado na figura 37 em que uma menina afirma “ Eu jogo e nunca me trataram diferente...muito mimimi eu acho...”, mostrando assim que não percebe insultos e estereótipos direcionados se não a ela, a outras participantes do *game*.

Tais atitudes femininas frente à violência, embora sejam as mais recorrentes, também não são únicas. Há também mulheres que participam do grupo e das páginas selecionadas que assumem uma postura de mais enfrentamento por tomar atitudes como silenciar o microfone de jogadores tóxicos e denunciá-los à empresa criadora e mantenedora do jogo, de modo que estes não possam ofendê-las e talvez desestabilizá-las durante as partidas, conforme verificado na figura 64 da publicação 4 em que uma menina diz “silencio logo e depois reporto”. É possível verificar outras também que têm atitudes de enfrentamento como a de exibir melhor desempenho (figura 75, publicação 5, onde se lê: “Todo dia passo por isso, ai mostro pra esses fedelhos quem manda como adc”) e, inclusive, mais agressivas como a figura 64, na publicação 4, em que a mensageira sugere revidar os insultos de outro participante por dizer que ele deveria a enfrentar a fim de ver o resultado.

## **5.7 Conclusão do capítulo**

Nesse capítulo foram apresentados de modo detalhado os grupos e páginas selecionados nessa pesquisa assim como as postagens escolhidas. Após, foi feita

análise de cada uma das seis publicações tendo como base os níveis estrutura, significado, interação e comportamento social, propostos por Herring (2001, 2004) e, a seguir, uma análise geral do que foi possível compreender a partir da investigação dos *posts*.

## 6 Considerações finais

O presente trabalho apresentou caráter interdisciplinar, pois trouxe pesquisas advindas de diferentes áreas do conhecimento como a Linguística, História e Comunicação. No entanto, pode-se considerar que esteja apropriadamente inserido na Área de Estudos da Linguagem, pois buscou-se compreender como a violência simbólica (BORDIEU, 1991; ZIZEK, 2014) de gênero se manifesta nas mídias sociais e como as vítimas reagem às agressões por meio da observação do uso que os participantes das interações fizeram da linguagem, considerando-se aspectos como grau de formalidade, semântica e a Análise do Discurso segundo a perspectiva de Foucault (1996; 2008) .

Tendo em vista a compreensão dos fenômenos a serem investigados, começou-se com o capítulo teórico “Discurso, Mídias Sociais e Violência de Gênero”, que, inicialmente, abordou o conceito de “discurso” sob a ótica de Foucault (1996; 2008) e de Bordieu (1989; 1991), além da relação do tema com questões de poder. A seguir, foram considerados aspectos como a definição de Discurso Mediado por Computador por Herring (2001), de Redes Sociais e Sites de Redes Sociais (BOYD, 2007; RECUERO, 2009), Laços Sociais (WELMANN, 2001; HAYTHORNWAITE, 2005; RECUERO, *ibid*) e Capital Social (BERTOLINI; BRAVO, 2001; RECUERO, *ibid*), sendo tais questões preponderantes na investigação de como discursos se propagam em ambientes online. Por fim, o primeiro capítulo apresentou o entendimento de Bordieu (1989) e Zizek (2014) sobre o que vem a ser violência simbólica assim como a relação dela com o gênero feminino de modo geral no cenário dos jogos eletrônicos de combate e do site de rede social *Facebook*.

Considerando que um dos objetos dessa investigação foi o jogo *League of Legends*, no segundo capítulo, “A intersecção entre jogos, mídia social e violência de gênero”, foram apresentados diversos conceitos acerca do que são jogos como os de Huizinga (2017), Caillois (1990), Jull (2005; 2010), Aarseth (2015) e o de Frago (2008), que foi utilizado nessa pesquisa. A seguir, discutiu-se a definição de *game studies*, o percurso dessa área no que se refere à questão da violência simbólica de gênero. Após tais discussões, o capítulo foi concluído com uma discussão acerca da relação entre games e mídias sociais.

No terceiro capítulo, “Metodologia”, foram considerados aspectos como os procedimentos de coleta de dados, as 6 publicações escolhidas, assim como, os objetos da pesquisa, o jogo *League of Legends* e o site de rede social *Facebook*, além da Análise de Discurso Mediado por Computador (HERRING, 2001; 2004), metodologia que permitiu compreender com mais propriedade a interação no ambiente online.

Por meio da análise desenvolvida no capítulo 4, foi possível observar cinco maneiras em que a violência pode se manifestar nas interações online sobre o LOL. A mais frequente ocorreu por meio de tentativas de interditar as denúncias das jogadoras (FOUCAULT, 1996) em que essas eram representadas como exageradas e extremamente sensíveis a críticas. A segunda forma de violência simbólica deu-se através de discursos que repetiam estereótipos construídos historicamente acerca do papel do gênero feminino (CROSS, 2014; OLIVEIRA, 2014; FREITAS, 2015) e que mostravam ser considerados por muitos dos envolvidos nas conversas como verdades por terem sido naturalizados através do discurso (BORDIEU, 1989, 1991). A terceira em ordem decrescente de frequência foi a culpabilização das vítimas, a quarta, os insultos, sendo esses relacionados não só a habilidades das jogadoras, mas também à aparência delas (KURTZ, 2015). A quinta e última forma de manifestação de violência foi a questão do assédio sexual (KURTZ, *ibid.*) em que foram oferecidos a uma jogadora pontos no LOL em troca de fotos com conteúdo de nudez.

No que se refere à reação das participantes em relação à violência simbólica direcionada ao seu gênero como um todo, houve diferentes maneiras de lidar com o assunto. Algumas jogadoras mostraram tristeza e desmotivação com o jogo fazendo denúncias no *Facebook* e relatando sua insatisfação enquanto outras foram além, assumindo uma postura mais firme no sentido de enfrentarem os agressores por meio de denúncias aos desenvolvedores do LOL para que houvesse punição dos atos deles. Houve também aquelas que afirmaram veementemente que não desistiriam do jogo e mostrariam que são iguais ou até melhores do que os que as agridem e disseram dirigir-se aos ofensores através de insultos como uma maneira de revidar a atitude deles.

Como resultado dessa pesquisa, surgem questionamentos para futuras investigações como os motivos que levam os jogadores a produzirem discursos agressivos acerca do gênero feminino. Além disso, pode-se buscar entender com mais profundidade manifestações de violência direcionadas a outros grupos (homossexuais, negros, pessoas acima do peso) no contexto dos jogos eletrônicos, outros comportamentos tóxicos que circulam no universo dos *games* e a relação existente entre a violência simbólica, a *trollagem* e o humor. Essas temáticas podem ser abordadas a fim de haver aprofundamento dos resultados obtidos ao longo desse trabalho e do entendimento acerca de como discursos influenciados por questões de poder circulam nas mídias sociais.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. **Game studies**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2001. Disponível online em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 23 jan. 2018.

\_\_\_\_\_; CALLEJA, Gordon. **The word game**: the ontology of an indefinable object. In: *The Philosophy of Computer Games 2009*. Oslo, Noruega, 13-15 Agosto, 2009.

ALMEIDA, Lenildes Ribeiro Silva. Pierre Bordieu: A transformação social no contexto de “A Reprodução”. *Revista da Faculdade de educação da UFG*, vol. 30, n.1, 2005. Disponível em <https://www.revistas.ufg.br/interacao/article/view/1291/1343>. Acesso em 17 out 2017.

ALVES, Júlia Maria Duarte; PIZZI, Laura Cristina Vieira. **Análise do discurso em Foucault e o papel dos enunciados**: pesquisar subjetividades nas escolas. *Revista Temas em Educação, João Pessoa*, v.23, n.1, p. 81-94, jan.-jun., 2014. Disponível em <http://www.ies.ufpb.br/ojs2/index.php/rteo/article/view/19678/11419>. Acesso em 20 out 2017.

APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. **A virada material dos game studies**. *Lumina*, vol.1, n.11, 2017. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/721>. Acesso em 23 jan. 2018.

BARATA, Alexandre. AI for MMO strategy games. 2014. Dissertação (mestrado em Engenharia informática e de computadores). Instituto Superior Técnico, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, Portugal. Disponível em: <https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/downloadFile/395144153107/DocTese%20-%20MEIC-A%20-%2055326%20-%20Alexandre%20Barata.pdf>. Acesso em 23 jan. 2018.

BERTOLINI, Sonia; BRAVO, Giangiacomo.2004. **Social capital, a multidimensional concept**. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Sonia\\_Bertolini/publication/265269975\\_Social\\_Capital\\_a\\_Multidimensional\\_Concept/links/57177ec608aeb56278c46b5c.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sonia_Bertolini/publication/265269975_Social_Capital_a_Multidimensional_Concept/links/57177ec608aeb56278c46b5c.pdf). Acesso em: 12 nov. 2017.

BOURDIEU, Pierre. **The Forms of Capital**. Originalmente publicado em “Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital” in *Soziale Ungleichheiten* (Soziale Welt, Sonderheft 2). (pp. 248-257). 1983. Tradução de Richard Nice. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/resources/03.html>. Acesso em 22 out. 2017.

\_\_\_\_\_. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1989.

\_\_\_\_\_. **Language and Symbolic Power**. Massachusetts, Harvard University Press, 1991.

\_\_\_\_\_. **A dominação masculina**. 9 ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2010.

BOYD, Danah. **Social network sites: definition, history and scholarship.** Journal of Computer-Mediated Communication 13 (2008) 210–230<sup>a</sup> 2008 International Communication Association. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/full>. Acesso em 18 out. 2017.

\_\_\_\_\_. "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications." In: *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (ed. Zizi Papacharissi), pp. 39-58, 2010. Disponível em <https://www.danah.org/papers/2010/SNSasNetworkedPublics.pdf>. Acesso em 31 out 2017

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CARVALHO, Déborah Soares de. **A perpetuação da violência de gênero na sociedade brasileira.** 2016. 71 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/handle/235/10348>. Acesso em: 04 set 2017.

CASELL, Justine; JENKINS, Henry (Ed.). **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games.** MIT press, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

COELHO, Wilma de Nazaré Baía. **Da naturalização do papel social da mulher à função de professora:** reflexões sobre ideal de formação no I.E.E.P - Estado do Pará. OPSIS - Revista do NIESC, vol. 6, 2006. Disponível em: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30927268/9315-35834-1-PB.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1519675904&Signature=zA0aieqrk7AWKIG5GvU87phgKn4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDA\\_NATURALIZACAO\\_DO\\_PAPEL\\_SOCIAL\\_DA\\_MULH.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30927268/9315-35834-1-PB.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1519675904&Signature=zA0aieqrk7AWKIG5GvU87phgKn4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDA_NATURALIZACAO_DO_PAPEL_SOCIAL_DA_MULH.pdf). Acesso em: 06 out. 2017.

COLEMAN, J. S. **Social Capital and the Creation of Human Capital.** *The American Journal of Sociology*, Vol. 94, Supplement: Organizations and Institutions: Sociological and Economic Approaches to the Analysis of Social Structure. (1988), pp. S95-S120. Disponível em: <http://links.jstor.org/sici?sici=0002-9602%281988%2994%3CS95%3ASCITCO%3E2.0.CO%3B2-P>. Acesso em: 12 nov. 2017.

COSTIKYAN, Greg. I have no words & I must design: towards a critical vocabulary about games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2017.

CROSS, Katherine. Ethics for cyborgs: On real harassment in an “unreal” place. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Vol 8(13): 4-21, 2014. Disponível em

<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/140>. Acesso em 02 dez 2017.

CRUZ, Abraão Coutinho da; GARONE, Priscila Maria Cardoso. **A formação do conceito de um jogo: estudo de processos metodológicos para a criação de um game**. In Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, São Paulo, 2013. XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBC-SBGames).

DALOSSO, Fernanda de Jesus; ALVES, Rosilda das Neves Alves. **Naturalização da opressão de gênero e pós-modernidade**. In: XIX EAIC, 2010. Guarapuava, PR. Anais...Guarapuava: UNIOESTE, 2010. Disponível em: <http://anais.unicentro.br/xixeaic/pdf/542.pdf>. Acesso em 05 out. 2017.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Foucault e Análise do Discurso em Educação**. Cadernos de Pesquisa, n. 114, p. 197-223, novembro/2001. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/%0D/cp/n114/a09n114.pdf>. Acesso em 10 nov. 2017.xx

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 1970. 3.ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. **A arqueologia do Saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves, -7ed. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FRAGOSO, Suely. **Games online como terceiros lugares**. Fronteiras-estudos midiáticos, v. 10, n. 1, p. 36-45, 2008. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5373>. Acesso em: 09 jan. 2018.

\_\_\_\_\_; REBS, Rebeca; REIS, Breno Maciel Souza; SANTOS, Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; CAETANO, Mayara. **Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: UFRJ, 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>. Acesso em 23 já. 2018.

\_\_\_\_\_; RECUERO, Raquel; CAETANO, Mayara. **Violência de gênero entre gamers brasileiros**: um estudo exploratório no Facebook. Lumina, vol.11, n.1. 2017. Disponível em <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/660>. Acesso 22 nov 2017.

FAHLSTRÖM, Josephine; MATSOM, Emma. **Preventing toxic behavior through game mechanics**. Uppsala Universitat, Faculty of Arts, Department of Game Design, 2014. Disponível em: <http://www.divaportal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A731451&dswid=4298>. Acesso em 25 jan. 2018.

FREITAS, Silvio Silvério Feitosa de. A representação da mulher nos jogos Final Fight 1,2 e 3. 2015. In: XII Semana da Mulher – Mulheres, gênero, violência e educação,

2015, Marília, SP. Disponível em: [https://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/xiisemanadamulher11189/a-representacao-da-mulher\\_silvio-silverio.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/xiisemanadamulher11189/a-representacao-da-mulher_silvio-silverio.pdf). Acesso em: 04 set. 2017.

GARTON, Laura; HAYTHORNTHWAITE, Caroline; WELLMAN, Barry. Studying online social networks. In: **Doing internet research** (edited by Steve Jones). Thousand Oaks, CA: SAGE, 1999. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00062.x/full>. Acesso em 16 out. 2017.

GIACOMONI, Marcelo Paniz; VARGAS, Anderson Zalewski. **Foucault, a Arqueologia do Saber e a Formação Discursiva**. Veredas Online, Juiz de Fora, 2/2010, p. 119-129, 2010. Disponível em: <https://veredas.ufjf.emnuvens.com.br/veredas/article/view/266/224>. Acesso em: 05 out. 2017.

GIGLIETO, Fábio; ROSSI, Luca. Ethics and interdisciplinarity in computational social science. *Methodological Innovations Online*, vol. 7, n.1, p. 25-36, 2012.

GIRARDI JR, Liráucio. Pierre Bordieu: mercados linguísticos e poder simbólico. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 24, Iss. 3, 2014, p. 1-14. Disponível em: <https://search.proquest.com/openview/a303fc835cf44dcb77f614c324e18a62/1?pq-origsite=gscholar&cbl=237751>. Acesso em 09 dez. 2017.

GOLART, Jonathan Bernardes. **Relação produzida entre os jogadores em torno da experiência com o jogo League of Legends**. 2015. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/138347>. Acesso em: 5 fev. 2018.

GRANOVETTER, Mark. **The strength of weak ties**. *American Journal of Sociology*, Vol 78, n. 6, 1973, p. 1360-1380. Disponível em: [https://sociology.stanford.edu/sites/default/files/publications/the\\_strength\\_of\\_weak\\_ties\\_and\\_exch\\_w-gans.pdf](https://sociology.stanford.edu/sites/default/files/publications/the_strength_of_weak_ties_and_exch_w-gans.pdf). Acesso em 20 out. 2017.

JÄRVINEN, Aki. **Games without frontiers: theories and methods for game studies and design**. 2008. Tese (Doutorado em Cultura Midiática). Universidade de Tampere, Finlândia. Disponível em: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf?sequence=1>. Acesso em: 25 jan. 2018.

JUUL, Jesper. **Half-real**. Video games between real rules and fictional worlds, MIT Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. *Plurais- Revista multidisciplinar*, vol.1, n.2, p. 248-270, mai/ago 2010. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880/624>. Acesso em 26 dez. 2017.

HAYTHORNTHWAITE, Caroline. Social networks and internet connectivity effects. *Information, Communication & Society* Vol. 8, No. 2, June 2005, pp. 125–147. Disponível em:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.101.9612&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em 16 out. 2017.

HERRING, Susan. **Computer-mediated discourse**. In D. Schiffrin, D. Tannen, & H. Hamilton (Eds.), *The Handbook of Discourse Analysis* (pp. 612-634). 2001. Disponível em: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmd.pdf>. Acesso em 24 jan. 2018.

\_\_\_\_\_. Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In: BARAB, S. A.; KLING, R.; GRAY, J. H. (Eds.). **Designing for Virtual Communities in the Service of Learning**. New York: Cambridge University Press, 2004, pp. 338-376. Disponível em: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmda.pdf>. Acesso em: 05 fev 2018.

\_\_\_\_\_. Discourse in web 2.0: Familiar, reconfigured and emergent. In: TANNEN, D.; TESTER, A. M. (Eds.). *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2011: Discourse 2.0: Language and new media*. Washington, DC: Georgetown University Press, 2013, pp. 1-25  
HOOK, Derek. **Discourse, knowledge, materiality, history**: Foucault and discourse analysis. *Discourse and Psychology*. London: LSE research online, 2007. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/archive/956>. Acesso em: 06 dez. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura (tradução João Paulo Monteiro). São Paulo: Perspectiva, 2017.

KANAN, Lucas Resende. **Warframe**: um estudo de ambiente de múltiplas identidades. Trabalho de conclusão de curso. Curso de Comunicação Social: Habilitação em Propaganda e Publicidade, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/110318>. Acesso em: 22 jan. 2018.

KIRKPATRICK, David. **O Efeito Facebook**- os bastidores da história da empresa que conecta o mundo. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2011.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **“Se tiver meninas, melhor ainda”**: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, RJ, 2015. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>. Acesso em 12 jul 2017.

LEITE, Janos Biro Marques. **O que faz de algo um jogo**. In: Gamepad VII – Seminário de games e tecnologia, n. 7, 2014, Novo Hamburgo, RS. *Anais...Novo Hamburgo*: FEEVALE, 2014. Disponível em: [www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf](http://www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf). Acesso em: 26 dez. 2017.

LOURO, Guacira Lopes. **Teoria queer**: uma política pós-identitária para a educação. *Estudos Feministas*, v. 9, n.2, p. 541, 2001.

MACHADO, Roberto. **Ciência e Saber – A Trajetória da Arqueologia de Foucault**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1981.

MAGALHÃES, Marina; PAIVA, Cláudio Cardoso de. **Estilos de identidade nas redes sociais de relacionamento**. Cultura midiática, ano II, n.02, lul/dez 2009. Acesso em 18 out. 2017. Disponível em: <http://www.biblionline.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11702>.

MARTELETO, Regina Maria; SILVA, Antonio Braz de Oliveira. **Redes e capital social: o enfoque da informação para o desenvolvimento local**. Ciência da informação, v. 33, n. 3, p. 41-49, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ci/v33n3/a06v33n3.pdf>. Acesso em 21 out. 2017.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Sage, 2008.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. Conexão- Comunicação e Cultura**, v. 16, n. 31, 2017. Disponível em: [www.uces.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948](http://www.uces.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948). Acesso em: 27 jan. 2018.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. **Colonialidades na relação entre educação e visualidades**. Revista Digital do LAV, ano VI, n. 11, p. 59-72, set. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/index.php/revislav/article/view/10727>. Acesso em 12 jan. 2018.

OLEGÁRIO, Maria da Luz; LIMA, Rosângela de Araújo; BORGES, Leônidas Leão. Games e violência em uma perspectiva de gênero. Debates em educação, vol. 1, n.1, jan./jun. 2009. Disponível em [https://www.genderit.org/sites/default/upload/games\\_e\\_VCM.pdf](https://www.genderit.org/sites/default/upload/games_e_VCM.pdf). Acesso em 29 set 2017.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Garotas que jogam videogame: expressões de identidade e interação sobre cultura gamer no Facebook**. Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2014. Disponível em: <http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3225>. Acesso em: 23 nov. 2017.

PERROT, Michelle. **Minha história das mulheres**. [tradução Angela M.S. Côrrea]. 2.ed., 5º reimpressão. São Paulo> Contexto, 2017.

PINO, Nádia Perez. **A teoria queer e os intersex: experiências invisíveis de corpos desfeitos**. Cadernos Pagu, v.28, n. 5, p. 149- 174, 2007.

PIRES, Raphael Vieira; PIMENTA; Francisco José Paoliello. **Mecânicas de videogames e seu papel nos processos de significação a partir da experiência lúdica**. Cultura midiática, ano 10, n. 19 - jul-dez/2017. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm>. Acesso em: 02 jan. 2018.

POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan; OLIVEIRA, Lucas Vinícius de. **Perfil dos jogadores brasileiros de MMO – Massively multiplayer online games**. SBGames: Simpósio anual da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da SBC. Disponível em: [http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult\\_Full\\_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Perfil%20dos%20jogadores%20brasileiros.pdf). Acesso em 12 já. 2018.

PUTNAM, Robert D. **Bowling alone**: America's declining social capital. In: Culture and politics. Palgrave Macmillan, New York, 2000. p. 223-234. Disponível em: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-62397-6\\_12](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-62397-6_12). Acesso em 23 out. 2017.

RECUERO, Raquel. **Estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos Weblogs**. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, n. 28, p. 88-106, 2005. Disponível em: [www.ufrgs.br/limc/PDFs/recuerocompos.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/recuerocompos.pdf). Acesso em 20 out. 2017.

\_\_\_\_\_. **Elementos para a análise da conversação na comunicação mediada pelo computador**. Verso e Reverso, São Leopoldo, vol. 22, n. 51, 2008. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/6995>. Acesso em 06 nov. 2017.

\_\_\_\_\_. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

\_\_\_\_\_. **Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és**: a comunicação mediada por computador e as redes sociais na internet. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, n. 38, abr. 2009.

\_\_\_\_\_. **Elementos para os estudo dos jogos em sites de redes sociais**. In: Marialva Barbosa; Osvaldo de Moraes. (Org.). Comunicação, Cultura e Juventude. 1 ed. São Paulo: Intercom, 2010, v. 24, p. 285-308.

\_\_\_\_\_. **A conversação em rede**: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

\_\_\_\_\_. SOARES, Pricilla. **Violência simbólica e redes sociais no Facebook**: o caso da fanpage "Diva Depressão". Galáxia (São Paulo, Online), n. 26, p. 239-254, dez. 2013. Disponível em <http://www.redalyc.org/html/3996/399641252019/>. Acesso em 13 nov 20

RODRIGUES, Letícia. Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva das relações de gênero: os tipos de feminilidade em League of Legends. 2014. 171 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/6778>, Acesso em 02 dez. 2017.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. MIT Press, Cambridge, 2003. Disponível online em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=UM-xyzcrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq.#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 12 jan 2018.

STOLZ, Sheila. **A ordem do discurso e suas relações com o poder**: vertigem e quebra de certezas. JURIS, Rio Grande, 13: 159-176, 2008. Disponível em <https://furg.emnuvens.com.br/juris/article/viewFile/3173/1835>. Acesso em 18 out 2017.

TANG, Wai Yen; FOX, Jesse. **Men's harassment behavior in online video games**: Personality traits and game factors. **Aggressive behavior**, v. 42, n. 6, p. 513-521, 2016. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ab.21646/full>. Acesso em 25 jan. 2018.

VIEGAS, Paula; RECUERO, Raquel. **Violência simbólica de gênero na publicidade digital**. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Foz do Iguaçu, PR, 2014.

VOLCAN, Taiane Oliveira. **O papel do humor no discurso político**: uma análise dos perfis Dilma Bolada e Dilma Rousseff no Facebook. 2014. 129f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Letras) – Universidade Católica de Pelotas, Pelotas. Disponível em <http://tede.ucpel.edu.br:8080/jspui/handle/tede/488>. Acesso em: 23 jan. 2018.

WATZLAVICK, Paul; BEAVIN, Janet; JACKSON, Don. **Pragmática da Comunicação Humana**. São Paulo: Cultrix, 2000. 11ª. edição

ZIZEK, Slavoj. **Violência**: seis reflexões laterais. 1.ed. São Paulo, Boitempo, 2014.