

A Heteronormatividade no Jogo *Online League of Legends*¹

Yasmine Campos Barbosa CREPALDI²
Larissa PELÚCIO³
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

RESUMO

Neste trabalho apresento alguns aspectos da heteronormatividade no jogo *online League of Legends*, caracterizado como esfera social que estabelece processos comunicacionais complexos. As relações interpessoais dentro do jogo mostram que a repetição de certos discursos valoriza a heterossexualidade e discrimina outros tipos de identidades e relações, como a homossexualidade. Desta forma, a sociabilidade naturaliza o conceito de gênero, sexualidade e o que mais abranger este universo a partir da ótica hetero. No *LoL*, até mesmo a construção dos personagens carrega uma "visão masculina" ao retratar a figura feminina de maneira erotizada e a masculina de forma viril.

PALAVRAS-CHAVE: heteronormatividade; jogos *online*; *League of Legends*; sociabilidade.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta alguns aspectos da heteronormatividade no jogo *online* como forma de estabelecer relações interpessoais dentro do jogo. Para isso, escolhi como objeto de estudo o *game League of Legends*, ou como tratarei daqui para frente: *LoL*.

A escolha está associada ao destaque do título no cenário dos *games*. Atualmente, *LoL* é o jogo *online* mais acessado no mundo, com mais de 100 milhões de usuários mensais (STATISTA, 2017). Em 2015, só o *LoL* foi responsável por faturar o total de R\$5.3 bilhões, de acordo com o site de investimento Investopedia. Isso tudo sem exigir qualquer forma de pagamento obrigatório, cobrando apenas por alguns itens opcionais.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Especialização em Linguagem, Cultura e Mídia da UNESP, e-mail: ya_crepaldi@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Especialização em Linguagem, Cultura e Mídia da UNESP, e-mail: larissapeulicio@gmail.com

A expansão da indústria de jogos *online* é notável e o setor é cada vez mais relevante para a economia mundial. Segundo o portal Newzoo, o Brasil alcançou a décima terceira posição do ranking mundial de mercado de jogos, com um gasto aproximado em R\$1.3 bilhões em 2017.

Além de ser um marco para sua categoria no âmbito econômico, a representatividade do *LoL* também fica evidente na grande parcela de jogadoras que aderiram ao jogo. Embora o cenário tenha sido, historicamente, dominado pelos homens, hoje há mais jogadoras do que jogadores. Em 2017, conforme a Pesquisa Game Brasil (PGB), 53% dos *gamers* no país se consideram mulher, domínio recente que permanece desde 2016.

A notoriedade dessa mudança histórica recai na necessidade de entender as práticas sociais nos jogos e suas múltiplas dimensões, como em trabalhos sobre a violência nos *games* (cf. ALVES, 2003; FERREIRA, *et al.*, 2009; RIBEIRO, *et al.*, 2011;). E, mais especificamente, em estudos que englobam as questões de gênero e identidade nos jogos (cf. FRAGOSO, *et al.*, 2017; GOULART, 2012; OLEGÁRIA, *et al.*, 2009), cuja temática conduziu esta pesquisa.

As composições do universo dos *games* também são aplicáveis aos estudos da comunicação (cf. FALCÃO e RIBEIRO, 2010; RECUERO, 2009; SALGADO, 2011). *League of Legends* é capaz de estabelecer relações interpessoais dentro e fora do jogo, assim como outros jogos eletrônicos. Aqui a proposta é observar apenas as relações comunicacionais dentro do *LoL* por meio da compreensão de heteronormatividade.

Quando esses processos comunicacionais ocorrem, a experiência do jogador supera a ideia de apenas ganhar o jogo e, a partir daí, há o chamado "processo de sociabilização". Segundo Gularte:

Os usuários também buscam a sociabilização, quando não querem simplesmente usufruir dos desafios do jogo, seja cumprindo suas missões e objetivos ou fazendo outra coisa que não esteja em suas regras principais (GULARTE, 2010, p. 128).

Assim, o conceito de sociabilização propõe a possibilidade de os jogos *online* estabelecerem comunicação devido a sua complexidade e às especificações de seu universo. Porém, qual é o tipo de sociabilização que ocorre nesses jogos?

É possível dizer que ele se origina da mesma matriz social a qual vivemos *offline*, que é heteronormativa e binária (PELÚCIO, 2014, p.41), isto é, historicamente

há uma série de práticas e ensinamentos repassados de geração a geração, ensinando formas de ser homem e de ser mulher.

A heteronormatividade não é sinônimo de heterossexualidade nem homofobia; refere-se a um conjunto de instituições, estruturas de compreensão e orientações práticas que fazem não só que a heterossexualidade pareça coerente, como também seja privilegiada (MISKOLCI, 2009).

Para dialogar com os estudos apresentados e a construção crítica desta pesquisa, a metodologia utilizada foi a observação participante e etnografia, que consiste respectivamente na participação direta do pesquisador e nos estudos de pessoas em grupos organizados. A escolha de uma pesquisa qualitativa foi feita justamente por sua aplicação prática voltada para a coleta e a produção de dados qualitativos que permitem entender e, até, explicar os fenômenos sociais (ANGROSINO, 2009).

Na prática, criei uma conta no *LoL* com o meu nome (Yasmine) para que os outros jogadores tivessem um reconhecimento e uma construção de imagem direta. A escolha levanta questões de identidade e gênero no universo *gamer* que serão abordadas no desenvolvimento deste trabalho.

Além disso, optei pelo papel de participante total, ocultando a minha identidade como pesquisadora para os envolvidos (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.28). O intuito era ter acesso às relações sociais sem intervir de maneira a inibir qualquer comportamento ou expressão do jogador de *LoL*. Por se tratar de um jogo *online*, é muito comum que as pessoas usem apelidos em seus perfis, o que dificulta a identificação civil e social dos *gamers* aqui expostos.

As interações com os jogadores - em uma relação eu-eles e eles-eles - deram-se apenas pelo *chat* do jogo, ou seja, uma comunicação verbal-escrita. Também considerei os três recursos de bate-papo disponíveis do processo inicial ao final de uma partida: na seleção de campeões, durante a rodada e na sala de estatísticas. Foram 35 (trinta e cinco) partidas jogadas, com duração variada de 20 a 60 minutos, entre os dias 28 de abril e 6 de maio de 2018. Os jogadores com os quais interagi eram todos escolhidos aleatoriamente pelo jogo, pois, optei pelo sistema de gerenciamento de partidas que seleciona uma equipe com nível semelhante ao do jogador.

As mensagens captadas e salvas, por mim, foram registradas aqui sem alteração de conteúdo, apenas recortadas para uma melhor visualização. O critério de escolha para a coleta de material foi o uso de palavras descritivas, sejam usadas de

maneira pejorativa ou não, englobando palavras de cunho sexual, de relação de poder, de tratamento, gírias, etc., nos três *chats* disponíveis.

Ao todo foram 191 *screenshots* (capturas de tela) de conversas e de personagens do *game*. No entanto, a opção será por uma análise qualitativa e não quantitativa das mensagens entre os jogadores. O programa utilizado para tirar e salvar as imagens do jogo foi o *Fraps*, disponível para *Windows*.

ANÁLISE

O *League of Legends* é um jogo do gênero MOBA lançado em 27 de outubro de 2009 pela empresa *Riot Games*. Para se tornar um jogador basta fazer o *download* gratuito do *game*. O objetivo é simples: chegar ao território inimigo e destruir a base do time adversário (o chamado *nexus*). A partida acontece no “Campo de Justiça” e a narrativa que dá vida ao jogo fala sobre um mundo instável, com conflitos políticos que só podem ser resolvidos pela organização *League of Legends*. Em busca da vitória, as equipes precisam trabalhar em conjunto, traçando estratégias.

O *LoL*, assim como qualquer outro jogo, possui suas regras, e algumas delas se envolvem com noções de comportamento em sociedade. Por isso, é preciso esclarecer o conceito de sociabilidade e socialização. Segundo George Simmel, o homem deixou de ser primitivo ao ir contra sua natureza hostil, aprendendo a conviver em grupo a fim de garantir a sua sobrevivência, ou seja, formando uma sociedade a partir da capacidade de sociabilidade, de interação com o outro (2006, p.60). E hoje, sabe-se que essa interação é marcada pela normalização dos papéis sociais dos indivíduos como coloca Butler (PELÚCIO, 2014, p.35).

Já a socialização ocorre quando há uma troca de conteúdo a partir da interação com o outro. O indivíduo exerce “efeito sobre os demais e também sofre efeitos por parte deles” (SIMMEL, 2006, p.60). Desta forma, a sociabilidade no jogo *online* reflete a questão não apenas da relação social entre os jogadores, mas também da troca de experiências entre eles. É nesse momento em que as elaborações de discursos e imaginários se fortalecem, a exemplo da construção do conceito de gênero e de sexualidade.

No *League of Legends*, a sociabilidade se manifesta principalmente na interação entre jogadores do mesmo time e de equipes adversárias por meio do *chat* dentro do

jogo. Já a socialização, está presente no diálogo propriamente dito, não importando o conteúdo em si, mas a forma como ocorre essa interação.

Figura 1 - Troca de mensagens entre dois jogadores adversários



Fonte: Screenshot do chat, jogo *League of Legends*, 30/04/2018 (elaborado pela autora)

A fala "izi d+" é a forma informal de dizer "easy demais" (fácil demais), que alude ao final da partida em que o time representado pelo personagem, ou utilizando o vocábulo do jogo, pelo campeão Yasuo está ganhando sem dificuldades, e o outro campeão de nome Azir responde de maneira agressiva. Essa comunicação hostil entre os dois jogadores, de equipes adversárias, é bastante frequente, principalmente utilizando palavras de cunho sexual.

Figura 2 - Referência ao órgão sexual masculino como forma de intimidação



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 05/05/2018 (elaborado pela autora)

A valorização do "ser hétero" é muito presente no jogo *online*. Em grande parte das agressões verbais utiliza-se as palavras "gays", "traveco", "filho da puta" e suas derivações para, primeiramente, diferenciar-se do outro e, conseqüentemente, insultar como alguém ou, até mesmo, algo inferior.

Figura 3 - Exemplo de linguagem violenta recorrente no *LoL*



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 04/05/2018 (elaborado pela autora)

Figura 4 - O imaginário das figuras "travesti" e "prostituta" pela perspectiva heteronormativa



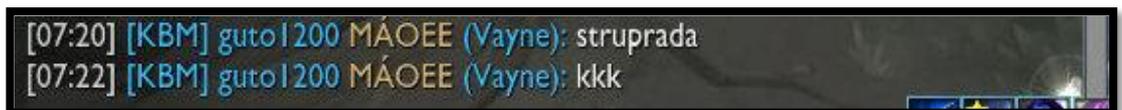
Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 29/04/2018 (elaborado pela autora)

Figura 5 - A palavra "gay" como mero vocativo



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 30/04/2018 (elaborado pela autora)

Figura 6 - O termo "estuprada" referindo-se ao abate de um campeão por mais de um adversário

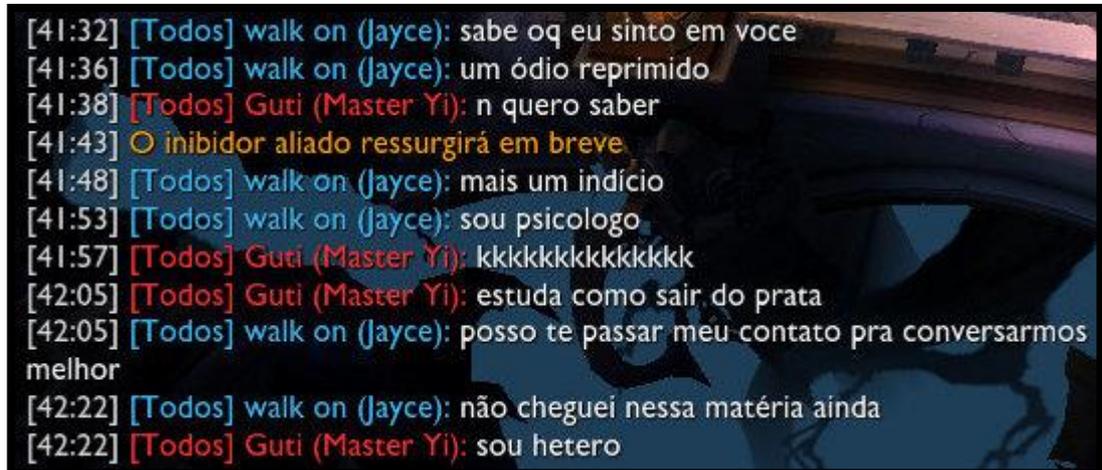


Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 06/05/2018 (elaborado pela autora)

Os vocábulos, o humor, a forma de se expressar, esses aspectos aliados formam uma banalidade em que, na maioria dos casos, não há uma reflexão do que se está comunicando, há apenas uma reprodução sistemática de ensinamentos culturais e sociais. Considerando o poder dos discursos, entende-se que "a diferença não é natural, mas sim naturalizada. A diferença é produzida através de processos discursivos e culturais. A diferença é 'ensinada' ". (LOURO, 2008, p.22). Por isso que ao afirmar "sou hetero" implica em uma série de comportamentos - como não passar o telefone

para outro homem -, pois se ele passar o número dele, significará que ele não é mais hétero, e sim, homossexual.

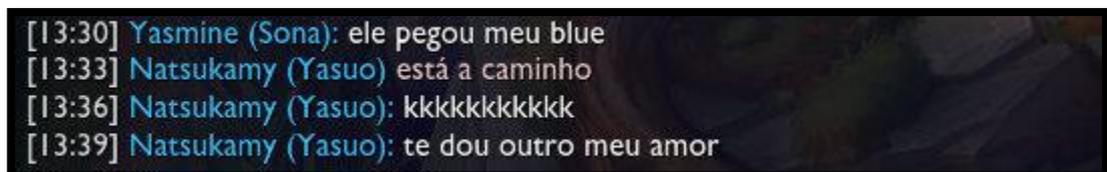
Figura 7 - Exemplo de comportamento social na sociedade heteronormativa



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 06/05/2018 (elaborado pela autora)

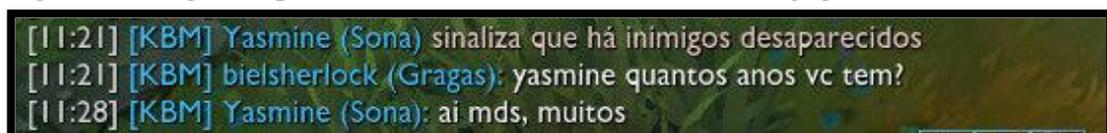
A heteronormatividade também é percebida quando os jogadores pressupõem que outro jogador de nome tido como "feminino" é uma mulher. E sendo esse jogador "uma mulher", é também uma mulher heterossexual. Essas determinações ocorrem em frações de segundo e, num último estágio, se transformam em ações - no caso, ações escritas. Fica claro essa perspectiva quando eu decido colocar o meu nome como identificação no jogo, já que é a primeira e mais significativa identificação que um jogador tem do outro: o seu *nickname* ou nome de invocador.

Figura 8 - "Meu amor" é um dos vocativos usados para chamar uma jogadora



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 28/04/2018 (elaborado pela autora)

Figura 9 - Perguntas pessoais são comuns ao identificar uma jogadora



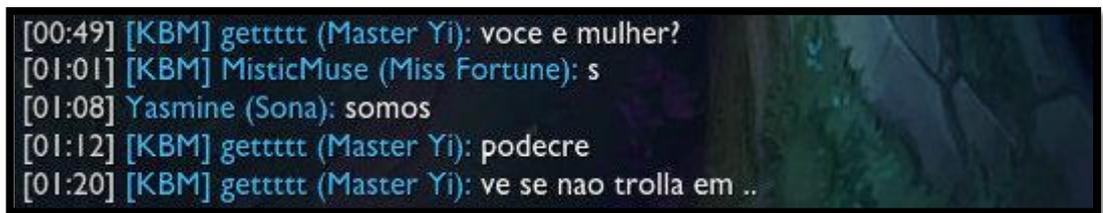
Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 05/05/2018 (elaborado pela autora)

Figura 10 - O primeiro contato de um jogador com uma jogadora na partida



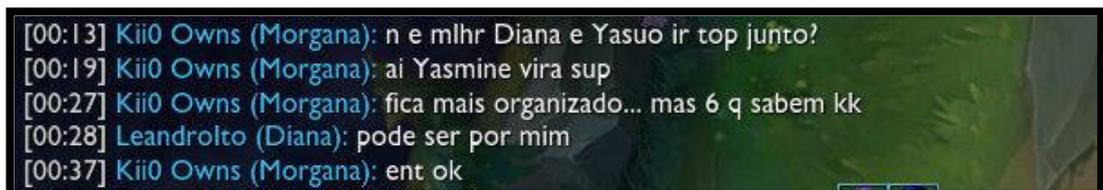
Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 30/04/2018 (elaborado pela autora)

Figura 11 - A habilidade da mulher *gamer* é duvidosa



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 02/05/2018 (elaborado pela autora)

Figura 12 - Reorganização da função de cada jogador durante partida



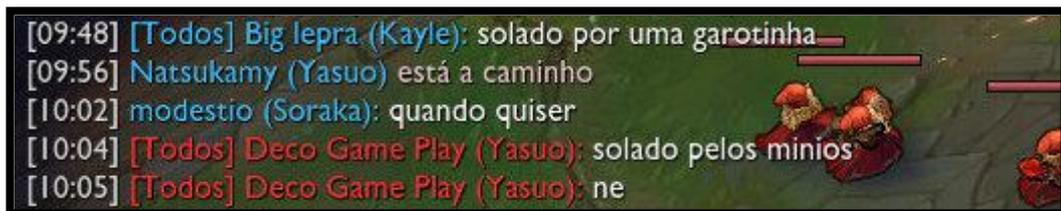
Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 28/04/2018 (elaborado pela autora)

A partir do momento que sou reconhecida como "menina", há duas possibilidades que prevalecem: uma mulher disponível para algum tipo de relação afetiva ou uma mulher que não é boa jogadora, que "trolla", ou seja, acaba com a partida - como mostram as imagens acima. A última imagem pontua um consenso interno na comunidade *LoL* que mulher só sabe jogar de suporte, por ser considerada uma posição no time que não define a vitória ou derrota da equipe. O jogador Kii0 Owns referiu aos outros jogadores pelo nome dos campeões e somente a mim pelo nome de invocador/*nickname*, pedindo para que eu fosse, então, a suporte do time, posição esta que já tinha sido escolhida por outro jogador na sala de seleção de campeões (onde se define com qual e aonde cada membro da equipe irá jogar).

Talvez o único momento em que essa atração, impressa nos apelidos "carinhosos" e nas perguntas pessoais, é cortada no jogo é quando se coloca em xeque a habilidade do jogador homem com a da jogadora vista como mulher. É como se fosse inadmissível perder para uma "garotinha". O jogador Deco Game Play perdeu um

embate contra mim e, no mesmo momento, o aliado Big lepra comentou "solado por uma garotinha". Embora a derrota fosse válida - eu realmente ganhei e ele perdeu -, Deco Game Play atribuiu essa perda aos minions, que são as tropas geradas automaticamente pelo jogo.

Figura 13 - Quando uma jogadora vence um combate contra um jogador



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 28/04/2018 (elaborado pela autora)

Em outra partida, ocorreu uma situação semelhante, mas com uma reação diferente. Ao perder um combate, o jogador da equipe adversária SrMonspiet escreveu de maneira agressiva "sau fora sua puta do caralho", referindo-se a mim. Esse tipo de vocabulário traduz as marcas sociais e as identidades criadas a partir delas, como argumenta Louro:

Conselhos e palavras de ordem interpelam-nos constantemente, ensinam-nos sobre saúde, comportamento, religião, amor, dizem-nos o que preferir e o que recusar, ajudam-nos a produzir nossos corpos e estilos, nossos modos de ser e de viver" (2008, p.19)

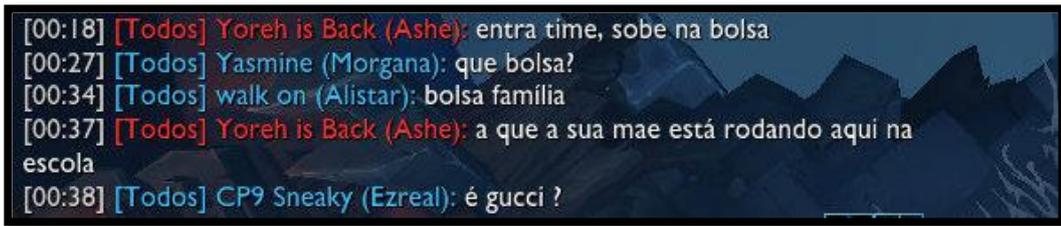
Figura 14 - Xingamentos para uma mulher no jogo



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 02/05/2018 (elaborado pela autora)

A figura da mãe atrelada a figura da prostituta é outro exemplo de que há uma construção de gênero vinculada a sexualidade e que há uma naturalização desse tipo de associação, que muitas vezes, provoca o riso e não a indignação. Monteiro chama de heterossexualidade natural (MONTEIRO, 2001, p.242), já que "há uma naturalidade no tratamento de qualquer tipo de assunto, especialmente o sexo e toda sua multiplicidade", ligada à abordagem bem humorada.

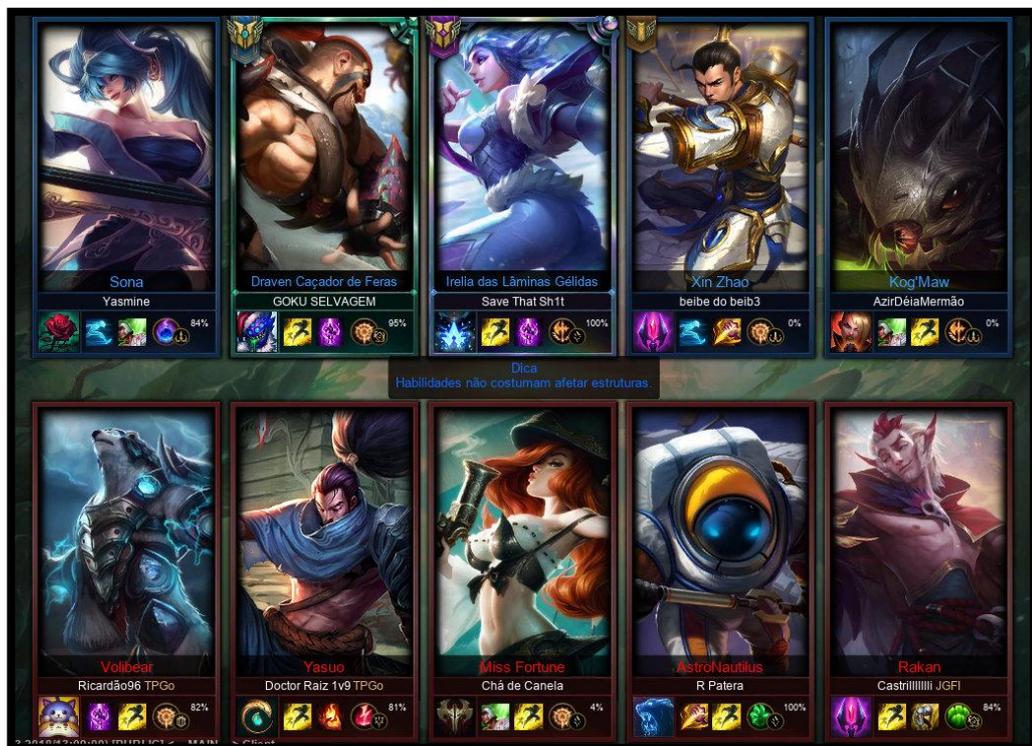
Figura 15 - A figura da mãe nas discussões entre os jogadores



Fonte: Screenshot do chat do jogo *League of Legends*, 29/04/2018 (elaborado pela autora)

Assim sendo, é válido considerar como são retratados os campeões femininos e masculinos no *LoL*. A imagem masculina está relacionada com corpos fortes e viris, enquanto a imagem feminina, com corpos magros, de bustos e nádegas bastante proeminentes. As diferenças nítidas entre os gêneros refletem o capital cultural dado a esses corpos, sugerindo não só aspectos físicos mas comportamentais (BELELI, 2007, p.203). A construção erotizada da figura feminina pode estar conectada com "as vivências de um mundo masculino" (2007, p.207), já que os criadores desses personagens são predominantemente homens com apenas uma mulher entre eles: Christina Norman.

Figura 16 - Campeões masculinos e femininos do jogo *League of Legends*



Fonte: Screenshot da página de recarregamento, 28/04/2018 (elaborado pela autora)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível obter um panorama de como os jogos *online*, a exemplo do *League of Legends*, estabelecem variados processos de comunicação circunscritos pela heteronormatividade, que expressa interações de regulação e controle enraizadas em nossa sociedade.

Por meio da pesquisa metodológica - observação participante e etnografia -, analisei a interação nos *chats* dentro do jogo, ao longo de 35 partidas, e identifiquei algumas características desses jogadores. Entre elas, a busca pela afirmação em "ser hétero" e a diferenciação a tudo que se opõe ao indivíduo heterossexual, já que este é visto como padrão.

Constatou-se também que as mensagens *chat* reportavam um comportamento hostil de uma parcela dos jogadores, que se sentiam ameaçados por jogadoras que tinham um desempenho melhor durante a partida. Ou esses jogadores não aceitavam perder para uma figura feminina ou agrediam-na verbalmente, com o intuito de desqualificar a situação e/ou a mulher.

League of Legends é capaz de estabelecer sociabilidade de maneira tão diversa pois não se trata apenas de um jogo e, sim, de um universo, com uma cultura, uma linguagem e regras próprias. As composições desse universo são aplicáveis ao estudo de outros jogos *online* que procuram entender o processo de heteronormatividade a partir das relações interpessoais dentro do jogo - e fora dele também.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Matar ou morrer: desejo e agressividade na cultura dos jogos eletrônicos**. In: Intercom, XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, MG, 2 a 6 set. 2003. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/120092256220606093298566265891546894197.pdf>>. Acessado em: 31 jul 2018.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante: coleção pesquisa qualitativa**. São Paulo, 2009. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=sUfqvzo3Q8C&oi=fnd&pg=PA7&ots=QQp5NtWYB9&sig=OddNNLxCjf8WiliJELmuFzvyd4I&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Acessado em: 14 jun 2018.

BELELI, I. **Corpo e identidade na propaganda**. Rev. Estud. Fem., Florianópolis, v. 15, n. 1, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v15n1/a12v15n1.pdf>>. Acessado em: 6 maio de 2018.

FALCÃO, T.; RIBEIRO, J. C. **Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo.** Logos 30, Tecnologias de Comunicação e Subjetividade, Rio de Janeiro, ano 16, 1º sem., 2009. Disponível em: <http://www.academia.edu/2483040/Mundos_virtuais_e_identidade_social_processos_de_forma%C3%A7%C3%A3o_e_media%C3%A7%C3%A3o_atrav%C3%A9s_da_l%C3%B3gica_do_jogo>. Acessado em: 31 jul 2018.

FERREIRA, P. *et al.* **Jogos de computador violentos e seus efeitos na hostilidade, ansiedade e ativação fisiológica.** Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento, v. 1, n. 1, 2009, p. 195-206. Disponível em: <<http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/296/Patr?sequence=1>>. Acessado em: 31 jul 2018.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; CAETANO, M. **Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook.** Revista Lumina, v. 11, n. 1, 2017, p. 1-21.

GOULART, L. A. **Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade.** Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>>. Acessado em: 31 jul 2018.

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão.** Rio de Janeiro, 2010.

INFOGRÁFICO GAME BRASIL 2017. Disponível em: <<https://hsr.specialistresearchers.com.br/media/files/infografico-gamebrasil.pdf>>. Acessado em: 7 maio 2018.

INVESTOPEDIA. Disponível em: <<https://www.investopedia.com/>>. Acessado em: 7 maio 2018.

LOURO, G. L. **Pedagogias da sexualidade.** In: LOURO, Guacira et. al (Org.). O corpo educado – pedagogias da sexualidade. 3ª edição: Belo Horizonte: Autêntica, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a03v19n2.pdf>>. Acessado em: 6 maio 2018.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986, p. 25-32. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4091392/mod_resource/content/1/Lud_And_cap3.pdf>. Acessado em: 30 jul 2018.

MISKOLCI, R. **A teoria Queer e a sociologia: o desafio de uma analítica da normalização.** Porto Alegre: Sociologias, n 21, p. 150-182, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n21/08.pdf>>. Acessado em: 6 maio 2018.

MONTEIRO, M. **Corpo e masculinidade na revista VIP Exame.** Cad. Pagu, Campinas, n. 16, p. 235-266, 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n16/n16a11.pdf>>. Acessado em: 7 maio 2018.

NEWZOO. **The Brazilian gamer 2017.** Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>. Acessado em: 7 maio 2018.

OLEGÁRIO, M. da L.; LIMA, R. de A.; BORGES, L. L. **Debates em educação: games e violência numa perspectiva de gênero.** Revista Debates em Educação, v. 1, 2009. Disponível

em: < https://www.genderit.org/sites/default/upload/games_e_VCM.pdf>. Acessado em: 31 jul 2018.

PELÚCIO, L. **Breve história afetiva de uma teoria deslocada**. Revista Florestan Fernandes, Dossiê Queer, v. 2, 2014, p. 26-45. Disponível em: <http://www.revistaflorestan.ufscar.br/index.php/Florestan/article/view/63/pdf_24>. Acessado em: 6 maio 2018.

RIBEIRO, M. *et al.* **Games e violência: a brincadeira do mundo contemporâneo**. In: Anais do X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Salvador, BA, 7 a 9 de nov. 2011. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-violencia.pdf>>. Acessado em: 31 jul 2018.

SIMMEL, G. **Questões fundamentais da sociologia**. Zahar, 2006.

STATISTA. **Number of players of selected eSports games worldwide**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/>>. Acessado em: 7 maio 2018.