

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

Jogar ou Resistir? A experiência de uma pesquisadora em um ambiente de jogos online marcados pelo assédio de gênero

Lívia Cristina Boschi Joaquim¹ Ione Arsenio da Silva²

1 Pesquisadora

2 Orientadora

Educação: 7.08.00.00-6

RESUMO:

Apresentamos parte de um projeto de pesquisa exploratória que tem como objetivo descobrir o que uma mulher vivencia no mundo online, com foco nos jogos virtuais a partir da temática machismo e misoginia, sendo a pesquisadora objeto principal da coleta dos dados. Os jogos utilizados para a pesquisa são o Valorant e o League of Legends, ambos da empresa RiotGames.

No escopo deste texto trouxemos a partir da metodologia de observação participante os levantamentos e discussões preliminares sobre as temáticas sexistas disseminadas nos jogos online. Os resultados preliminares revelam o assédio baseado em gênero como algo recorrente, sendo assim um problema significativo enfrentado diariamente por jogadoras. As evidências coletadas mostram que figuras femininas enfrentam desafios, variando desde comentários desrespeitosos até mais graves como a discriminação. Conforme Nayana Louise Saqui Pupo e Gustavo Noronha de Ávila (2018, p. 127):

"Assim, diante desta relação, estão as mulheres cada vez mais presente nesta esfera, todavia diante deste ingresso são presenciáveis situações de violência contra as mesmas".

Segundo a autora as mulheres *gamers* enquadram-se num grupo vulnerável (Pupo, 2018, p. 128), visto a quantidade de preconceito advindo de seu gênero. Sendo assim, você acha que ser mulher no mundo dos jogos é um empecilho?

PALAVRAS-CHAVE: jogos virtuais; misoginia, machismo.

Play or Resist? A researcher's experience in an online gaming environment marked by gender harassment

ABSTRACT:

We present part of an exploratory research project that aims to discover what a woman experiences in the online world, focusing on virtual games based on the themes of machismo and misogyny, with the researcher being the main object of data collection. The games used for the research are Valorant and League of Legends, both from the company RiotGames.

Within the scope of this text, we brought preliminary surveys and discussions about sexist themes disseminated in online games using participant observation methodology. Preliminary results reveal gender-based harassment as recurring and a significant problem faced by female gamers on a daily basis. Evidence collected shows that female figures face challenges, ranging from disrespectful comments to more serious ones like discrimination. According to Nayana Louise Saqui Pupo and Gustavo Noronha de Ávila (2018, p. 127):

" Thus, given this relationship, women are increasingly present in this sphere, however, faced with this entry, situations of violence against them are witnessed".

According to the author, female gamers fall into a vulnerable group (Pupo, 2018, p. 128), given the amount of prejudice arising from their gender. So, do you think being a woman in the gaming world is an obstacle?

KEYWORDS: virtual games; misogyny, chauvinism.

INTRODUÇÃO

O projeto propõem descobrir o que uma mulher vivencia no mundo online, sendo a pesquisadora objeto principal da coleta dos dados. O Valorant é um jogo gratuito multiplayer, desenvolvido pela Riot Games o qual está classificado no gênero de tiro tático. Há versões para o console, porém, seu maior público concentra-se nos usuários do computador/notebook. O League of Legends, da mesma empresa, é disponibilizado para celular e computador e categoriza-se como *RTS* (jogo de estratégia em tempo real) e *RPG* (role-playing game), também de graça a instalação. Com o aumento da popularidade dos jogos online é fundamental entender como essa forma de entretenimento afeta o comportamento dos jogadores. Conforme pontuaram Martins et al. (2021), a necessidade de atenção ao tema é grande posto que houve a inclusão do Transtorno do Jogo Pela Internet na CID-11. De acordo com estimativas "[...] o Brasil é o maior mercado de games da América Latina e o 13º no ranking mundial, responsável por movimentar cerca de R\$ 12 bilhões ao ano." (Bueno, 2024)

Ante ao exposto, estudar machismo e misoginia em jogos online fornece uma compreensão mais profunda de como essas formas de discriminação se manifestam e operam em ambientes digitais. Jogos online são plataformas onde milhões de pessoas interagem diariamente conforme expusemos e essas interações podem refletir e amplificar problemas sociais existentes. Identificar e analisar como o machismo e a misoginia se manifestam nesse contexto ajuda a mapear os desafios específicos enfrentados por mulheres e outras minorias, permitindo uma compreensão mais precisa das dinâmicas de poder e exclusão que ocorrem nesses espaços.

MATERIAL E MÉTODOS

O recorte da pesquisa tratado aqui se utilizou da observação participante onde a própria pesquisadora em iniciação participou da pesquisa na forma de jogadora para observar as relações no ambiente do jogo e assim colher os dados no contexto em que ele ocorre, como aponta Marietto (2018) ao citar Given, (2008) e Mac An Ghail (1994):

"O pesquisador, na observação participante, coleta dados por meio da participação na vida cotidiana das pessoas que ele ou ela está estudando. A abordagem está na interação cotidiana envolvendo conversas para descobrir as interpretações dos participantes nas situações que estão envolvidos. O método é especialmente adequado para o estudo de fenômenos sociais sobre o qual pouco se conhece e onde o comportamento de interesse não está prontamente disponível para visualização pública. Portanto, os pesquisadores buscam compreender o fenômeno por meio da observação por si só, ou observando e participando, em diferentes graus, nas atividades diárias da comunidade, grupo ou contexto estudado" (Maretto, 2018, *apud* Given, 2008 e An Ghaill, 1994).

Esta metodologia vem ao encontro desta investigação a medida em que percebemos a escassez nos estudos que identifiquem as relações estabelecidas dentro de um jogo online e suas consequências, sendo de suma importância por possibilitar dados significativos para a compreensão do que ocorre nestes espaços.

Os jogos utilizados como ferramenta de pesquisa e coleta de dados foram o Valorant e League of Legends (Lol). A escolha destes deve-se ao fato da pesquisadora possuí-los como hobbies antes do envolvimento nesse estudo e por conseguinte maior conhecimento e liberdade nesses contextos de jogos on-line. A coleta de dados ocorreu de diferentes maneiras, visto que cada jogo possui sua peculiaridade em meios de comunicação - no League of legends, chat digitado que possibilita a interação com todos os envolvidos da partida, no Valorant, voz em tempo real com os integrantes do mesmo time e chat digitado com inimigos-

Foram dedicados cerca de 5 horas diárias, divididos em 2h30min para cada jogo citado. Em média, cada partida de "Lol" dura 40min-1h, enquanto no Valorant no modo "competitivo" é 1h. Portanto, por dia foram cerca de 6 partidas no período de 3 meses. O método escolhido para interação foi dividido em duas seções:

- Primeira: *Nick* (nome no jogo) oculto para todos os participantes e não demonstrar no início das partidas sua identidade.
- Segunda: Interação desde a seleção de personagens, denunciando de início a identidade feminina.

Valorant: Possibilita a comunicação por voz em tempo real com os 4 jogadores aleatórios do time aliado, desde a seleção de agentes. Nesse cenário é possível identificar possíveis abusadores, visto que a grande maioria já reage de forma negativa na seleção dos personagens ao identificar uma participante feminina em seu time.

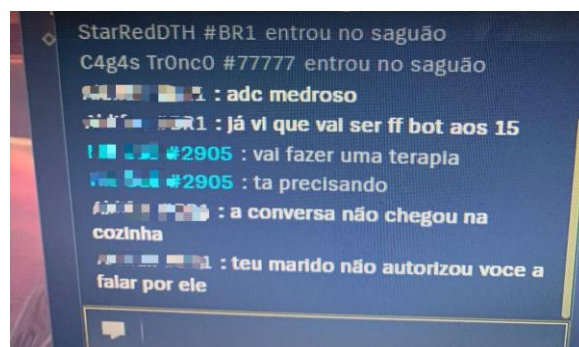
Lol: Com a escolha de personagens considerados "de mulher", assim como o *nick* feminino, é o suficiente para ser reconhecida e receber ofensas tanto do time aliado como inimigo por chat.

Para a análise dos dados reuniu-se as experiências de cada jogo e a partir dos resultados vivenciados e a pesquisadora montou um relato geral com as dificuldades marcantes assim como o padrão identificado de comportamento dos indivíduos envolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados preliminares foram obtidos pela pesquisadora iniciante a partir de sua observação atenta ao contexto pesquisado; a jogadora sofreu comentários depreciativos por ser menina com ofensas constantes. No League of Legends com a interação por chat (digitação), os registros de ofensas foram armazenados por fotos do celular, visto que o print do jogo é impossibilitado pois a tela sai preta. Há exemplo dessa situação, onde na seleção de agentes – primeiro contato com o time, antes do jogo iniciar de fato – o indivíduo faz um comentário de caráter agressivo a minha lane *bot* (botlane) e ao refutá-lo aconselhando uma terapia o mesmo rebateu com falas de teor machista.

[Figura 1: Print do jogo Lol]



Fonte: Autoral, 2024

Existem inúmeros registros de situações parecidas, tanto pela conversa entre o time quanto pelo diálogo com os inimigos durante as partidas. As experiências do Valorant são verbais, por isso ficam em relatos escritos. Os jogadores envolvidos permanecem de identidade oculta, visto que não foi requerido permissão de exposição.

Dentre algumas falas recorrentes escutadas pela pesquisadora: "Você é uma mulher? Com mulher não é jogo é derrota certa" logo em seguida o jogador abandona a partida, "Finalmente largou a louça para jogar" após realizar o primeiro abate, "Desiste desse jogo e vai limpar sua casa"; assim como perseguições dentro do próprio jogo com os indivíduos utilizando seus personagens e suas habilidades para atingir o personagem da pesquisadora de forma negativa; há exemplo das seguintes situações "ao perceberem que eu era mulher utilizaram o incendiário (Q) de Brim para queimar a minha personagem, ou o ult do Gekko, para me deixar imóvel em ambientes desprotegidos". Ou ainda, ao ouvirem a sua voz e identificar tratar-se de uma menina "se sua aparência for igual a sua voz, tô dentro", "eu goza** só te ouvindo".

Podemos afirmar que a presença de assédio e misoginia em jogos online, como Valorant e League of Legends, tem implicações profundas para a experiência das mulheres na comunidade *gamer*. Este fenômeno não afeta apenas a segurança e o bem-estar das jogadoras, mas também desencadeia uma série de respostas emocionais e comportamentais que contribuem para um ambiente digital hostil.

Além do impacto psicológico, a presença de assédio pode levar a uma retração da participação. Mulheres que enfrentam comportamentos hostis frequentemente se sentem forçadas a se afastar de jogos online ou a adotar estratégias para minimizar o contato com a comunidade, como mudar seus nomes de usuário ou evitar interações em chat. Essa autorrepressão não apenas limita a sua experiência de jogo, mas também reforça a ideia de que esses espaços não são acolhedores para elas.

CONCLUSÕES

O recorte do estudo que apresentamos aqui abordou o fenômeno do assédio e da misoginia em jogos online, com foco específico nos jogos Valorant e League of Legends. A análise revelou que, apesar dos esforços das desenvolvedoras em criar um ambiente inclusivo, o assédio baseado em gênero persiste como um problema significativo. As evidências coletadas mostram que mulheres e jogadoras de outros gêneros não-binários enfrentam desafios substanciais, que vão desde comentários desrespeitosos até comportamentos mais graves e como a discriminação.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

I.A.S - análise de dados, elaboração do manuscrito, redação, discussão dos resultados.

L. B – Concepção, coleta de dados, elaboração do manuscrito, discussão dos resultados. Todos os autores contribuíram com a revisão do trabalho e aprovaram a versão submetida.

Lívia Cristina Boschi Joaquim como principal pesquisadora e Ione Arsenio da Silva como a orientadora.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao programa PIBIFSP para a execução desta pesquisa na forma de bolsa de iniciação de pesquisa para a pesquisadora iniciante.

REFERÊNCIAS

SAQUI PUPO, Nayana Louise; DE AVILA, Gustavo Noronha. Violência contra a mulher os jogos online. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 126–146, 2018. DOI: 10.26668/IndexLawJournals/2525-9830/2018.v4i2.5017. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistamovimentosociais/article/view/5017>. Acesso em: 23 out. 2024.

BUENO, Felipe. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. **Jornal da USP**, São Paulo, 08 abril. 2024. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 23 out. 2024.

MARIETTO, Marcio Luiz. OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE E NÃO PARTICIPANTE: CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA E SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA APLICAÇÃO DOS MÉTODOS. **Revista Ibero Americana de Estratégia**, vol. 17, núm. 4, pp, São Paulo, 15 julho. 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3312/331259758002/html/>. Acesso em: 23 out. 2024.