

Os Sentinelas Locais: análise dos enquadramentos sobre a luta contra o preconceito na comunidade do jogo *League of Legends*¹

Matheus Diógenes Leão²

Israel de Jesus Rocha³

Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas

RESUMO

Em 2021, a produtora Riot Games, desenvolveu uma campanha transmidiática, chamada de Sentinelas da Luz, que envolvia um embate entre forças do bem e do mal. No Brasil, como parte da campanha, foi lançado uma série de 4 vídeos, cada um com ONGs ou pessoas de influência que relatavam como é viver num ambiente de discriminação e o que eles fazem para lutar contra, chamada de Sentinelas Locais. Por meio da metodologia de análise de enquadramento, pudemos elencar padrões nos discursos e sua frequência de mobilização, ao todo com 5 tipos de quadros e 36 enquadramentos. Nota-se a diversidade das práticas dos discursos de ódio entre ambiências e omissão das empresas do meio.

PALAVRAS-CHAVE: enquadramento; discriminação; comunidade gamer; jogos eletrônicos.

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, a discussão sobre discriminação e preconceito na comunidade gamer será abordada a partir da série de vídeos, chamada de Sentinelas Locais, produto da campanha transmidiática dos Sentinelas da Luz, desenvolvida pela empresa norte-americana Riot Games, fundadora do *game League of Legends*, mais conhecido no Brasil como LoL, criado há mais de 15 anos, é extensamente conhecido por sua popularidade no cenário de jogos online e seu vasto número de jogadores, o qual em outubro de 2021 atingiu a marca de 180 milhões de usuários mensais ao redor do mundo (Rox, 2021).

Neste produto da campanha foram desenvolvidos 4 vídeos, cujo os protagonistas são participantes de ONGs e pessoas influentes do cenário gamer que trabalham em prol da inclusão, cada um pertencente à um grupo minoritário diferente, (movimento negro, LGBTQIA+, PCD e feminino) representador por: Wakanda Streamers; Projeto Fierce; a tradutora de libras conhecida pelo apelido de Suuhgetsu; e o projeto Sakuras Esports,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Plataformas digitais, narrativas e resistências, evento integrante da programação do 22º Congresso de Ciências da Comunicação da Região Norte, realizado de 28 a 30 de maio de 2025.

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Informação e Comunicação (PPGIC-UFAM), Bacharel em Relações Públicas pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), email: mdiogenesleao@gmail.com

³ Docente do Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação da UFAM. Contato: israelrocha@ufam.edu.br

respectivamente. Os vídeos apresentam diferentes relatos sobre como é ser e lutar pela aceitação da identidade perante esta comunidade, sobre os desafios e implicações a serem enfrentados.

Para análise da campanha, serão estudados os depoimentos dos vídeos por meio da metodologia da análise de enquadramento, tendo este conceito sido desenvolvido por (Bateson, 1955) e ampliado para contexto de pesquisa social por (Goffman, 2012), e utilizada nas pesquisas no campo da comunicação para investigação de vieses e orientações narrativas. Tal método permite realizar à análise por meio de padrões de construção textual e narrativa dos vídeos, com a criação de quadros que classifiquem os depoimentos em diferentes critérios de relevância, e apresentem os pontos que os compõem.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o avanço da tecnologia, os games não apenas se tornaram mais diversificados em variedade e qualidade, com gráficos mais poderosos, histórias mais complexas e mecânicas mais refinadas, como também, gradativamente, se tornaram mais acessíveis à população, permitindo maior inclusão de diferentes jogadores. (Martino, 2015) já indicara tal situação, sobretudo com o avanço das tecnologias e das plataformas, segundo o autor,

À medida que os processadores centrais dos games e computadores se tornam mais potentes, as narrativas também ganham em interesse e complexidade, oferecendo aos jogadores uma considerável autonomia para tomar decisões e influenciar os rumos da história. Os jogos passam a ser narrativas interativas, construídas na interação entre o jogador e a premissa do game (Martino, 2015, p. 153)

Porém, em anos recentes, principalmente por meio da internet, a propagação dos jogos online cresceu vertiginosamente, e com ela, o número de casos de assédio e preconceito dos mais variados tipos tem se propagado. Casos envolvendo machismo, sexismo, homofobia e capacitismo têm se disseminado a um ponto em que tais ocorrências se tornaram algo naturalizado, propagando uma política em prol do discurso de ódio no meio, afetando não só os jogadores, mas também toda uma indústria, revelando uma mecânica de produção de exclusão e silenciamentos até então pouco discutidas e ignoradas pelas próprias empresas e comunidades.

ENQUADRAMENTO

A análise de enquadramento é um conceito metodológico utilizado em diferentes campos de pesquisa, com o objetivo de se investigar e examinar não somente o conteúdo em si, mas também como ele foi trabalhado, quais elementos estão sendo utilizados para descrever tal fato, quais as possíveis interpretações podem se estabelecer a partir da forma escolhida de se focar tal objeto e quais influências serão geradas na interpretação de quem as vê. “Trata-se de uma abordagem que salienta o caráter construído da mensagem, revelando a sua retórica implícita, entranhada em textos supostamente objetivos, imparciais e com função meramente referencial” (Soares, 2006, p. 2).

METODOLOGIA

Para a contemplação da proposta pretendida por esta pesquisa, realizou-se a coleta dos depoimentos, fazendo sua transcrição completa do *Youtube*, onde estavam/estão hospedados, e após análise, foram criadas diferentes categorias de quadros (frames), os quais contemplam os critérios descritos abaixo. Sua formulação se deu a partir não somente do grau de intensidade presente nos depoimentos de cada um dos quatro vídeos, como também do número de repetições de padrões textuais apresentado neles, revelando contrastes e consonâncias nos depoimentos, gerando paradigmas entre as lutas dos movimentos, abaixo seguem as categorias que virão a ser utilizadas.

TIPOS DE QUADROS	DESCRIÇÃO DA CATEGORIA
Quadros de afirmação	Expressam o orgulho dos participantes em serem o que são enquanto identidade, e/ou que fazem enquanto jogadores e Sentinelas atuantes em projetos na missão de mudança do cenário na comunidade gamer.
Quadros de sensibilização	Buscam sensibilizar o telespectador por meio da realidade apresentada nos depoimentos e mensagens. Tem em seu conteúdo: desabafos, relatos, experiências e críticas que objetivam esclarecer a respeito dos problemas existentes na realidade de quem é minoria neste universo.
Quadros de injustiça na dimensão presencial	Descrevem situações de preconceito no “mundo real” de maneira direta ou indireta em interações face a face.
Quadros de injustiça na dimensão virtual	Descrevem ocorrência de preconceito dentro do mundo virtual, na qual os ofensores agem por meios de instrumentos de comunicação online, interações virtuais, nos games e/ou redes sociais online.
Quadros de injustiça na dimensão mercadológica	Testemunhos que revelam casos de preconceito no âmbito mercadológico. Declarações que concordem e viabilizam a

	escolha das organizações em atender os anseios e as necessidades de seu público socialmente nichado.
--	--

PRINCIPAIS RESULTADOS

Dentre os principais resultados encontrados após análise, pode se elencar alguns fatores como o compartilhamento de sentimentos e atitudes perante o desafio de se enfrentar tais adversidades nocivas para a saúde social, mental e física de pessoas consideradas marginalizadas. Abaixo, seguem alguns fragmentos referentes aos enquadramentos analisados, variando do grupo destacado. Listamos os fragmentos citados nos vídeos e comentários analíticos sobre os quadros.

FRAGMENTOS DE QUADRO E DESCRIÇÃO DO ENQUADRAMENTO	
QUADROS DE AFIRMAÇÃO	Não apenas como forma de trabalho ou entretenimento, o jogo para algumas pessoas pode ter significados maiores, representações como libertações, extravasamentos e outros alívios puderam ser identificados dentre as falas.
Enquanto eu ia pra minha faculdade de publicidade, enquanto eu descobria outros amores na minha vida para os quais eu pudesse encaminhar minha vida, o LoL me ajudou a não sentir tanto o peso de estar deixando um outro sonho pra trás (League of Legends, 2021a).	
QUADROS DE SENSIBILIZAÇÃO	Reforçando a importância da ação coletiva, muitos desses projetos e instituições de apoio surgiram de uma mesma causa, de uma mesma motivação, que pode ser compreendida por diferentes grupos sociais, o desejo de participar de um grupo o qual não possa ser vitimado de agressões, como descrevem os relatos.
Na verdade, a gente não quer brigar, sabe, a gente não quer brigar, nós queremos aproveitar a vida feliz, a última coisa que eu quero, eu quero sentar aqui no PC, sentar no PC não, sentar na cadeira, né? Jogar aqui no PC e ter uma noite confortável, sabe? Agradecer o cara do meu time que jogou e jogou bem. Quero aproveitar, sabe, o dia, quero aproveitar a noite. Já tem tanta desgraça na nossa vida, pra que mais uma, né? Pra que chegar aqui e ter uma ofensa, ter um uma noite ruim, né? Acho que não é nem só pra mim, é pra eles (League of Legends, 2021d)	
QUADROS DE INJUSTIÇA PRESENCIAL	Analisando sua fala podemos compreender os impactos causados por uma cultura discriminatória. Tales ressalta o papel e ausência do poder público no cumprimento de demandas e a falta de produção de melhores condições de vida para grupos sociais desfavorecidos. Percebe-se nas falas selecionadas a pressão que os fatores culturais exercem sobre as pessoas e o papel das circunstâncias políticas e
Anos e anos de cultura, é bastante coisa pra trabalhar. Porém, é... a gente esperar de cima, no sentido político, não dá muito certo. Até porque essa demanda que a gente está fazendo é dessa geração para gerações futuras. E dependendo de quem tá nos representando, pode tá cuidando só de questões particulares, enfim. Agora, quando a gente parte pro âmbito particular, é cada um de nós realmente carregando um saco de cimento e	

mais, cobrando de outras personalidades particulares (League of Legends, 2021d)	individuais na luta contra a discriminação.
QUADROS DE INJUSTIÇA VIRTUAL	A experiência vivida por ela mostra duas realidades distintas a serem analisadas: a primeira pode ser considerada como um exemplo de partida proveitosa, o clima entre jogadores está calmo, estão se elogiando ao fazer boas jogadas e, acima de tudo, estão se divertindo e caminhando para se obter a vitória em jogo.
A gente estava jogando a primeira partida, nossa a gente jogou muito bem, a gente amassou o time e foi super legal, só que a gente jogou bem e a gente ficou na nossa. Falou: “- pô, time boa! isso aí!”. Aí na segunda (partida) o outro time venceu. e a gente perdeu. E o outro time começou a falar assim: “ah seus surdos! por que que não vão jogar no Teleton?” E eu falei: - gente, que isso?! Falei, como assim?! É só porque Teleton é pra deficientes, então os surdos só podem jogar no Teleton? Que que é isso?!” E foi muito rápido. Foi muito rápido porque foi na hora que acabou o jogo que deu a tela de vitória, ele pegou e mandou “Teleton”, pum! E aí saiu da partida. Foi muito marcante porque mesmo que não tenha sido comigo foi com os meus amigos, sabe. Então me afeta! (League of Legends, 2021c)	Na segunda partida, revela-se outro lado da realidade: o time vencedor começa a enviar constantes mensagens de ódio, fazendo uso de termos ofensivos e pejorativos, os chamando de surdos e fazendo citações ao programa Teleton, mostrando que certos jogadores não se contentam apenas com a vitória e ainda buscam menosprezar os adversários
QUADROS DE INJUSTIÇA MERCADOLÓGICA	Ela destaca que as empresas não se posicionam em prol da participação feminina na comunidade gamer, levando em conta que eles não patrocinam as ações do projeto por considerar que não se trata de campeonato masculino, principal público de interesse das marcas. Essas marcas não enxergam relevância em patrocinar torneios, campeonatos, atividades e ações que visem a inserção de pessoas minorizadas na comunidade, visto que para estas, a ação não será benéfica, pois não dará lucro por ir contra uma cultura, tóxica, porém já instaurada e bem estabelecida.
Falando assim, de campeonatos, por exemplo, eu acho que marcas deveriam dar mais apoio pros campeonatos, porque muitas vezes a gente quer fazer o campeonato e a gente corre atrás dos patrocinadores e eles nem dão bola, sabe? Porque eles pensam: “-ah, nossa, um campeonato feminino, não vai ser tão relevante, não vale a pena investir”. Eu acredito que as marcas devam perceber que tudo tá mudando e o cenário tá avançando ainda mais com as mulheres... ainda mais agora no VALORANT que desde o começo a gente já tem um cenário feminino bem consolidado, com muitos times grandes com <i>lines</i> femininas (League of Legends, 2021b)	

CONCLUSÃO

Este trabalho buscou salientar os enquadramentos e seus vieses em torno da luta de grupos minorizados por aceitação e respeito dentro de uma comunidade composta por

uma maioria homogênea de características sociais. Salientando diferentes pontos que revelam estruturas as quais quando não respondem, sugerem fortes indícios das razões pelas quais esta comunidade se tornou tão intolerante à aceitação de diferentes grupos sociais, muitas delas pautadas na origem cultural e social do período histórico da criação tecnologias computadorizadas e de socialização.

Destacando os principais focos de luta, pode-se perceber que a problemática se estende para além da simplicidade de solução. Sua estrutura enraizada na cultura instituída e transitada entre as empresas, comunidade, mercado e simbologias dentro dos próprios jogos fortaleceu seus paradigmas que geram conflitos em diferentes proporções, levando em consideração que os mesmos problemas já existiam na realidade.

REFERÊNCIAS

BATESON, G. A theory of play and fantasy; a report on theoretical aspects of the project of study of the role of the paradoxes of abstraction in communication. **Psychiatric Research Reports**, [s. l.], n. 2, p. 39–51, 1955.

GOFFMAN, Erving. **Quadros da experiência social: Uma perspectiva de análise**. 1ª edição. petrópolis: Editora Vozes, 2012.

LEAGUE OF LEGENDS: SENTINELAS LOCAIS | PROJETO FIERCE. [S. l.: s. n.], 2021a. (4:51). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sc46vH35rsg>. Acesso em: 25 jan. 2023.

LEAGUE OF LEGENDS: SENTINELAS LOCAIS | SAKURAS ESPORTS. [S. l.: s. n.], 2021b. (06:03). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=unT9Al3lqIA>. Acesso em: 20 abr. 2025.

LEAGUE OF LEGENDS: SENTINELAS LOCAIS | SUUHGETSU. [S. l.: s. n.], 2021c. (06:30). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eOKQ71_4lQA. Acesso em: 21 abr. 2025.

LEAGUE OF LEGENDS: SENTINELAS LOCAIS | WAKANDA STREAMERS. [S. l.: s. n.], 2021d. (6:07). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rTBLjID7nzo>. Acesso em: 25 jan. 2023.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: Linguagens, ambientes, redes**. 2ºed. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2015.

ROX, Maximilian. **League of Legends chega a 180 milhões de jogadores mensais**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://maisesports.com.br/league-of-legends-180-milhoes-jogadores-mensais/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

SOARES, Murilo Cesar. Análise de enquadramento. In: BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ª edição. São Paulo: Atlas, 2006.