

“Deixa ela jogar”: Comunicação digital para reivindicações de gênero e sexualidade no League of Legends¹

Fernanda Bastos da Silva FERREIRA²
Maíra Gonçalves LACERDA³
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

Como reflexo de uma sociedade machista e LGBTfóbica, o League of Legends é um local pouco receptivo para essas minorias sociais. Busquei compreender e analisar a vivência dessas pessoas nesse ambiente, sobretudo mulheres. Como forma de fomentar o debate, o projeto também focou em produzir uma campanha de comunicação digital para o Instagram, a fim de divulgar como questões de gênero e sexualidade se apresentam no ambiente do League of Legends no Brasil. O perfil “Deixa Ela Jogar” foi a forma encontrada de visibilizar os resultados da pesquisa, expressando como os jogadores sentem a questão gênero e/ou sexualidade têm afetado sua experiência com o jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Feminismo; League of Legends; Comunicação Digital; Movimento LGBTQIA+.

INTRODUÇÃO

Hoje, o cenário de *games*, isto é, um terreno que há tempos vem sendo dominado majoritariamente por homens (seja na produção, seja no consumo), tem sido palco de discussões feministas e ocupado por novos públicos. As mulheres consomem, produzem e estão cada vez mais ativas nesse meio. Por isso, elas querem se sentir parte desse ambiente e rejeitam produções que reforçam estereótipos, criam corpos irreais ou, simplesmente, que as limitem enquanto mulheres.

Tendo em vista o levantamento feito pela Pesquisa Game Brasil 2021 (PGB 2021), 72% da população do país joga jogos eletrônicos e, desse percentual, mulheres representam a maioria (51,5%). Esse fato, na verdade, vem sendo observado em edições

¹ Trabalho apresentado na IJ05 – Comunicação Multimídia do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 1º a 3 de junho de 2023.

² Recém-graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela UFF, email: bastosfernanda@id.uff.br.

³ Orientadora do trabalho. Professora de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da UFF. Doutora em Design. email: maira_lacerda@id.uff.br.

anteriores, como em 2020 (58,3%)⁴, 2019 (53%)⁵, 2018 (58,9%)⁶, 2017 (53,6%)⁷ e 2016 (52,6%)⁸, ano em que mulheres assumiram o topo dessa posição.

Com isso, ficam as seguintes indagações: como as questões sociais, percebidas no convívio presencial, tais como o machismo, são trazidas ou modificadas para esse novo terreno? Como as mulheres vivenciam e experienciam o ambiente de jogos, sobretudo, o *League of Legends* (LoL)?

O jogo em questão é multijogador, online e no modelo 5x5. Com a dinâmica em equipe, conflitos acabam surgindo. Entretanto, descontentamentos e frustrações, que acabam sendo extravasados via chat, assumem um caráter misógeno e machista quando o opressor percebe que está lidando com uma jogadora, no feminino.

Cabe aqui entender, em que momento a experiência de ser mulher nesse espaço agrava ainda mais esse cenário e como as ofensas direcionadas às mulheres são diferentes das recebidas por homens, bem como toda a experiência vivida por elas, em geral, no jogo. Também é importante entender questões interseccionais, tendo como base Kimberlé Crenshaw (1989), que inaugura essa corrente teórica, é possível identificar como opressões, sobretudo de raça, classe e gênero, se somam. Porém, aplicando esse conceito ao recorte proposto, é possível estabelecer um paralelo entre a corrente teórica, mas, analisando gênero e sexualidade enquanto intersecções. Ainda cabe mencionar sobre a representatividade feminina nesses espaços e analisar esse aspecto dentro do jogo, por meio das personagens e a forma como são representadas.

Dito isso, seja na produção da pesquisa, seja na divulgação e alcance dela, priorizo mulheres, sobretudo que carregam alguma interseccionalidade, como lésbicas e bissexuais. Essa escolha se dá por: 1) O presente trabalho se preocupa, primeiramente,

⁴ Disponível em:

<https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/mulheres-sao-maioria-entre-gamers-no-pais-aponta-pesquisa-game-brasil-2020>. Acesso em: 15. set. 2021

⁵ Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/53-do-publico-gamer-no-brasil-sao-mulheres-diz-pesquisa-143107/>. Acesso em: 15. set. 2021

⁶ Disponível em:

<https://www.torcedores.com/noticias/2018/05/pesquisa-game-brasil-2018-revela-perfil-dos-jogadores-brasileiros>. Acesso em: 15. set. 2021

⁷ Disponível em:

<https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/mulheres-ampliam-vantagem-como-o-maior-publico-de-games-no-brasil-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 15. set. 2021

⁸ Disponível

em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>. Acesso em: 15. set. 2021

em dialogar com o público feminino. 2) Trazer uma pluralidade de mulheres, que carregam outros atravessamentos que possam se somar à questão de gênero. Além disso, como trago a sexualidade como uma questão dentro da análise de gênero, amplio o leque também para pessoas que não se encaixem na heteronormatividade (incluindo homens) e pessoas que não se sentem representadas pelo binarismo entre mulher x homem.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No aspecto *in-game*, ser uma mulher no *LoL* é relativamente limitante, isto é, embora exista uma grande quantidade de personagens femininas, elas não são muito variadas. Jéssica Nascimento (2016) aborda isso em sua pesquisa “Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em *League of Legends*”. Segundo ela,

Sejam robôs, seres de outro mundo ou criaturas fantásticas, a aparência e corpo dessas personagens nos remetem, quase sempre, a uma mulher, humana, fruto de um padrão estético imposto por um olhar de apreciação masculina hegemônico - presença constante de seios, cinturas, nádegas e pernas bem definidas (NASCIMENTO, 2016, p. 54)

A própria empresa assume que existe algum problema acerca da representação de personagens, uma vez que fez alterações visuais em algumas personagens quando lançou um jogo para mobile, baseado no *LoL*. Porém, no *League of Legends*, a vestimenta permanece igual.

A empresa visa um novo mercado e precisa se adequar a ele e seu respectivo público, ao falarmos de mobile. A forma hiperssexualizada como a Riot Games apresenta suas personagens femininas não faz sentido em nenhuma plataforma, sobretudo num momento em que mulheres vêm conquistando esse espaço cada vez mais e tecendo suas críticas.

Deixando qualquer questão moralista de lado, pois mulheres são donas de seus próprios corpos, porém, é preciso entender em que medida a exposição dos corpos femininos é necessária, quem decide isso, com qual finalidade e para quem consumir.

Para além da hiperssexualização, a autora traz também os estereótipos, sobretudo ligados ao feminino. Isso implica numa análise das histórias, para enxergar possíveis perpetuações de papéis de gênero (como a mulher ligada ao cuidado, por exemplo). Exemplificando um pouco sobre a análise das histórias de cada personagem, a autora traz a seguinte citação, contextualizada na comparação entre dois personagens (um do gênero masculino e outro feminino), mas trazendo uma percepção geral sobre essa distinção.

Em relação às histórias de cada personagem, as campeãs apresentam, em suas narrativas, maior incidência de atos de devoção e cuidados, ao passo que os personagens masculinos possuem, com mais frequência, histórias gloriosas, baseadas em força e atitudes destemidas. (NASCIMENTO, 2016, p. 60)

Para evidenciar uma diferença entre papéis de gênero, é preciso estabelecer o que é gênero, primeiramente. Nesse sentido, o livro “Gênero, sexualidade e educação”, da Guacira Lopes Louro (1997) é uma produção fundamental para esse fim.

É importante desprender o conceito de gênero de características sexuais, trazendo um distanciamento do conceito de sexo e da biologia. Por isso, Guacira (1997) observa gênero por uma perspectiva social, com caráter construtivo. Nas palavras da autora,

É necessário demonstrar que não são propriamente as características sexuais, mas é a forma como essas características são representadas ou valorizadas, aquilo que se diz ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico. Para que se compreenda o lugar e as relações de homens e mulheres numa sociedade importa observar não exatamente seus sexos, mas sim tudo o que socialmente se construiu sobre os sexos. O debate vai se constituir, então, através de uma nova linguagem, na qual gênero será um conceito fundamental. (LOURO, 1997, p. 21)

Assim, sedimentamos a discussão que baseia a pesquisa: qual o papel da mulher no *League of Legends*?

PESQUISA

Foram realizados dois questionários⁹, embasados segundo as orientações de Eva Maria Lakatos e Marina de Andrade Marconi (2003), visando algumas vantagens que esse formato de pesquisa para o meu projeto: o anonimato e a abrangência de amplas áreas geográficas.

O questionário quantitativo tinha por objetivo coletar dados e usava perguntas fechadas, de múltipla escolha. Este recebeu 104 respostas e foi divulgado em grupos de whatsapp, mas também teve um alcance orgânico por compartilhamentos sucessivos e individuais via instagram. Já o segundo pretendia reunir relatos de jogadoras, obtendo um caráter qualitativo, com perguntas abertas e não obrigatórias, tendo a mesma via de divulgação que o primeiro.

As pesquisas geraram dados relacionando a interação com o jogo, engajamento fora da plataforma, perspectivas em relação ao jogo e etc. Essas informações foram cruciais para o desenvolvimento da campanha de comunicação focada nesse público.

CAMPANHA DE COMUNICAÇÃO DIGITAL

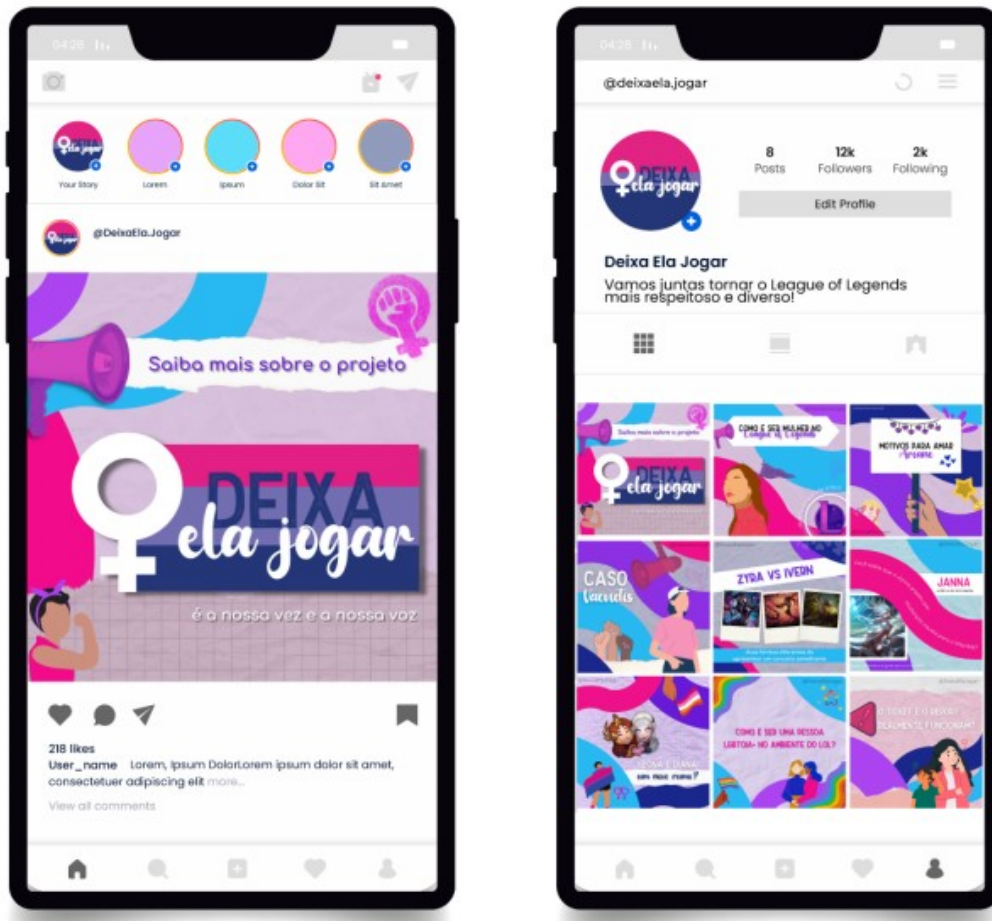
Tendo tudo isso em vista, era imprescindível compartilhar todo o material desenvolvido ao longo da análise, especialmente por levar em conta o caráter social da Universidade Pública: produzir conhecimento e devolver o investimento à sociedade. Assim, focando no aspecto de alcance, o Instagram foi o Site de Rede Social (RECUERO 2009, p. 102) escolhido por conseguir entregar o debate de forma lúdica e facilmente compartilhável, com fim na disseminação da pesquisa.

O trabalho culminou no desenvolvimento do perfil “Deixa Ela Jogar”¹⁰, para ampliar vozes que historicamente foram silenciadas, evidenciando as reivindicações de gênero e sexualidade, urgentes para os jogos online.

⁹ [Acesse os questionários \(qualitativo e quantitativo\).](#)

¹⁰ [Acesse a campanha digital.](#)

Figura 1 - Apresentação do Perfil



Fonte: A autora.

CONCLUSÃO

O trabalho comprovou uma inquietação pessoal, que deu origem à uma hipótese de trabalho: falta diversidade no *LoL*. Porém, a maior das conclusões é perceber que, mesmo num nicho muito fechado e majoritariamente masculino, há espaço para diversidade.

Além disso, a campanha de comunicação digital desenvolvida, enquanto veículo de informações, pode mobilizar ainda mais pessoas em torno dessas discussões. A campanha digital também é uma forma de denunciar episódios problemáticos e outras

questões que não podem mais ficar debaixo do tapete. É fundamental evidenciar o Instagram enquanto ferramenta potente para estreitar os laços entre a sociedade civil e a universidade pública. Por meio de iniciativas assim, tornamos público o conhecimento produzido na universidade. Espero que as pessoas que nunca tiveram voz possam se sentir representadas e ouvidas. Que elas saibam que são importantes e merecem respeito.

A gente cansou de ter que ficar quieta, de ter que disfarçar quem somos apenas para não sofrer preconceito. Por fim, um único pedido: Deixa Ela Jogar!

REFERÊNCIAS

CURRENT janna X Wild Rift Janna. Reddit, 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Janna/comments/hqw6wh/current_janna_vs_wild_rift_janna/>. Acesso em: 15 set. 2021

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: 2003.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação:** Uma perspectiva pós-estruturalista. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online:** um estudo sobre representações de gênero em League of Legends. 2016. Trabalho de conclusão de curso (Requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo) - Universidade Federal da Bahia, [S. l.], 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28032/1/Estereótipos%20femininos%20nos%20jogos%20eletrônicos%20online.pdf>. Acesso em: 8 set. 2021

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.