



Universidade Federal do Pampa

**Campus Santana do Livramento  
Graduação em Administração  
Trabalho de Curso**

## **GAMES PARA TODOS: A Representatividade De Minorias Em Jogos Eletrônicos.**

Autoria: Giovane Moreira Fontoura.

Orientador: Paulo Vanderlei Cassanego Junior.

### **RESUMO**

Este estudo tem como objetivo analisar a representatividade de minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*. O método de análise escolhido foi a netnografia. A coleta de dados se deu através da aplicação de entrevistas semiestruturadas, observação participante e documentos. A entrada no campo de pesquisa aconteceu entre novembro de 2021 a fevereiro de 2022. A análise dos dados se realizou através da análise de conteúdo. Pode-se perceber que a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos ainda é muito pequena, havendo a ocorrência de casos de hipersexualização de corpos femininos e falta de visibilidade LGBTQIA+, e esta falta, reflete no ambiente social desses jogos, perpetuando condutas de jogadores ao entrarem em contato com as comunidades minorizadas. Sendo assim, conclui-se que o convívio e interação em grupos que mulheres e o público LGBTQIA+ está presente. Pode-se mostrar a realidade do dia a dia dessas pessoas enquanto jogam e permitiu entender a sua visão no que diz respeito à representatividade de jogos eletrônicos.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Representatividade; LGBTQIA+; Público feminino.

## **GAMES FOR EVERYONE: The Representation Of Minorities In Electronic Games.**

### **ABSTRACT**

This study aims to analyze the representation of minorities in electronic games and in the gamer community. The method of analysis chosen was netnography. The data collect went through the application of semi-structured interviews, participant observation and documents, and the introduction into the research field took place between November 2021 and February 2022. Data analysis was carried out through content analysis, and from hence, the results were obtained where the approach of minority representation in electronic games is still very small, with the occurrence of cases of hypersexualization of female bodies and lack of LGBTQIA+ visibility, and this lack reflects on the social environment of these games, perpetuating behavior of players when coming into contact with minority communities. Thus, it is concluded that the

coexistence and interaction in groups that women and the LGBTQIA+ public are present, could show the daily reality of these people while playing and allowed to understand their vision with regard to the representation of electronic games.

**Keywords:** Electronic games; Representation; LGBTQIA+; Female public.

## **JUEGOS PARA TODOS: La Representatividad de las Minorías en los Juegos Electrónicos.**

### **RESUMEN**

Este estudio tiene como objetivo analizar la representatividad de las minorías en los juegos electrónicos y en la comunidad de jugadores. El método de análisis elegido fue la netnografía. La recolección de datos se llevó mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas, observación participante y documentos, y la introducción al campo de investigación se dio entre noviembre de 2021 y febrero de 2022. El análisis de datos se realizó a través del análisis de contenido, de ahí que los resultados fueran obtenidos donde el abordaje de la representación minoritaria en los juegos electrónicos es aún muy pequeño, con la ocurrencia de casos de hipersexualización de los cuerpos femeninos y falta de visibilidad LGBTQIA+, y esta falta se refleja en el entorno social de estos juegos, perpetuando el comportamiento de los jugadores al entrar en contacto con comunidades minoritarias. Por lo tanto, se concluye que la convivencia e interacción en grupos donde están presentes las mujeres y el público LGBTQIA+, logró mostrar la realidad cotidiana de estas personas mientras juegan y permitió comprender su visión respecto a la representación de los juegos electrónicos.

**Palabras-clave:** Juegos electrónicos; Representatividad; LGBTQIA+; Publico femenino.

## **1 INTRODUÇÃO**

Os jogos eletrônicos vêm se desenvolvendo constantemente, com novas tecnologias que permitem a imersão cada vez mais realista e proporcionando experiências a seus jogadores que há alguns anos era quase impossível de se imaginar. Cabe destacar, que apesar do avanço, essa possibilidade de jogos virtuais não é atual, pois o primeiro jogo eletrônico data de 1958, o chamado Tennis for two, criado pelo físico Willy Higinbotham, o qual fazia uso de um osciloscópio para ser jogado (AMORIN, 2006).

Atualmente, os *games* são muito realistas e atrativos, esse cenário toma proporções que causam impacto, seja na economia ou na vida das pessoas. Segundo a empresa Newzoo (2021), o mercado de jogos gerou US\$ 177,8 bilhões em 2020, prevendo para 2021 uma receita de US\$ 175,8 bilhões, sendo que até o fim do ano possivelmente hajam por volta de 2,9 bilhões de jogadores em todo o mundo.

É neste vasto cenário dos jogos eletrônicos que as minorias estão inseridas, como a comunidade LGBTQIA+ e o público feminino, seja como fãs e entusiastas dos jogos, como jogadores profissionais e como protagonistas dessas criações. Como exemplo da dimensão que os jogos atingem, tem-se o jogo destacado por Sommadossi (2021), com o título *Life Is Strange*, desenvolvido pela Dontnod, o qual conta com mais três jogos da franquia e todos com temática de inclusão, lançado em 2015, é um jogo em formato episódico, protagonizado por mulheres,

onde o jogador deve fazer escolhas que resultarão em consequências no decorrer da história, tendo a possibilidade de desenvolver um relacionamento entre elas. Outro jogo de bastante importância na representatividade é o *Tell Me Why*, também desenvolvido pela Dontnod, o *game* é referência por contar com o Tyler, primeiro personagem transexual jogável na história dos *games*. Já quando se fala em representação negra nos *games*, tem-se o jogo *Spider-Man: Miles Morales*, um título de muita fama que, de acordo com Rantin (2020), na continuação da franquia, passou a ser protagonizado por um personagem negro de origem latina, registrando em apenas 45 dias do seu lançamento, mais de 4 milhões de vendas.

Outro ponto a ser observado neste estudo é o contato das minorias no ambiente social de jogos online, conhecendo o preconceito e os ataques vivenciados por essas comunidades, como relata Santos (2020), é um preconceito hegemônico contra a imagem feminina, gerando sujeitos que perpetuam o pensamento de ter mulher como objeto e que “esse não é um lugar para mulheres”. O autor também destaca o fato de que os ataques são direcionados principalmente quando o jogador (a) utiliza um *nick* (nome que identifica o jogador) feminino para jogar. Os ataques vão desde violência verbal, desrespeito, assédio e vários outros comportamentos. Tais ataques não são apenas direcionados ao público feminino, mas a todos que fogem do padrão heteronormativo da sociedade ainda presente em todos os meios.

Os jogos eletrônicos crescem de forma constante desde a metade do século passado, onde os processadores eram extremamente simples e sem muita capacidade de gerar grandes resultados. Com o passar dos anos, os consoles foram inventados e, conseqüentemente, os jogos, demonstrando desde o início que eram direcionados ao público masculino, heterossexual, branco, cisgênero e de classe média-alta, pois os vídeo *games* eram caros e as temáticas do jogos geralmente eram dos homens corajosos que salvam as mocinhas em perigo, como o jogo *Donkey kong* lançado em 1981, e jogos de luta tendo homens brancos e de portes super definidos como protagonistas, vistos no jogo *Street Fighter* de 1991 (BATISTA et al, 2007).

Nota-se que desde os primeiros aparecimentos de quaisquer dos públicos analisados no estudo, como as mulheres, já vêm carregado com alguma polêmica ou questão a ser analisada, como relata Barbosa (2020) sobre o jogo *Tomb Raider*, um dos primeiros a ter uma protagonista mulher, Lara Croft desde sempre se apresentou com traços claros de sexualização como forma de atrair o público masculino. Em 2020 o jogo *The last of Us Part II* dividiu muitas opiniões pelo simples fato de a protagonista ser uma mulher lésbica e o jogo não ser focado em traços do seu corpo, como normalmente acontece, e mesmo não agradando grande parte dos “aficionados” em *games*, o jogo recebeu o título de jogo eletrônico mais premiado da história pelo *The Game Awards* (MOLINA, 2021).

Embora algumas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos deem atenção para essas comunidades e já tenham criado *games* utilizando a representatividade como forma de inclusão dessas minorias, ainda é de grande necessidade a mudança deste cenário racista, machista e homofóbico ainda muito presente na comunidade *gamer*. Desta forma, a presente pesquisa buscou responder a seguinte questão: De que forma é abordada a representatividade de minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*?

Tendo em vista a problemática presente, o objetivo geral do trabalho compreende analisar a representatividade de minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*. Mais especificadamente, observar a abordagem de temas relacionados às minorias pelas empresas de jogos eletrônicos; e investigar como é o ambiente social de jogos online quando se trata de minorias.

O presente estudo aborda a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos devido à importância e o peso que o assunto carrega, pois para Bristot, Frigo e Pozzebon (2017), tratam-se de pessoas que amam jogos e todo este universo. Contudo, estes jogadores não se veem retratados nas histórias e nem nos personagens, o que acaba por criar um sentimento de frustração e abandono. Também propõe-se estudar as medidas apelativas que empresas utilizam para atração de jogadores masculinos, como a hipersexualização dos corpos das mulheres,

mostrando partes do corpo sem roupa alguma em situações totalmente inapropriadas como em meio a uma luta, onde, em teoria, a pessoa deveria estar coberta de alguma armadura para a proteção (BRISTOT; FRIGO; POZZEBON, 2017, p 5). Outra parte do estudo se compromete observar como o ambiente, onde *gamers* dessas comunidades atuam, os acolhe, pois vivenciando ambientes de jogos online, percebe-se o preconceito contra pessoas da comunidade LGBTQIA+, negros, mulheres e qualquer outra minoria. Portanto, em termos teóricos, a pesquisa busca agregar e expandir o conhecimento dessa área no ambiente acadêmico, analisa a perspectiva das empresas produtoras de jogos eletrônicos e, posteriormente, trazendo relatos do cotidiano das minorias envolvidas na pesquisa.

Nas seguintes seções, serão apresentados o referencial teórico tratando sobre a indústria dos jogos eletrônicos e a representatividade de minorias nessa área, passando para os procedimentos metodológicos, a discussão dos resultados e por fim, as considerações finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Indústria de jogos eletrônicos

O mercado de jogos eletrônicos cresce constantemente, ultrapassando recordes a cada ano, como aponta a empresa TechNET Immersive (apud CANALTECH, 2021), confirmando mais uma vez que a indústria de *games* é maior não apenas que o mercado cinematográfico, mas da música e cinema juntos, estando avaliada em US\$ 163,1 bilhões. No Brasil, a situação desse mercado não é muito diferente, pois vem crescendo e conquistando o público (SCHERER et al., 2015). Segundo Fleury, Nakano e Cordeiro (2014) o faturamento anual da maior parte das empresas brasileiras de jogos eletrônicos é de até R\$ 240 mil, e o Brasil tem investido mais nesse ramo, juntamente com a ajuda do Governo Federal. Este é um segmento que acaba puxando outras indústrias, forçando-as a caminharem junto, pois quanto mais jogos são desenvolvidos, utilizando de tecnologia mais atual e robusta, o computador precisa ter a capacidade de processar os gráficos, para isso é necessário que todos os componentes estejam se atualizando periodicamente, como confirma Silva (2019) que tais novas tecnologias estão inerentemente associadas a mudanças institucionais, organizacionais e de infraestrutura.

Dentro desse mundo dos *games* existem vários tipos de jogos, como também demonstra Silva (2019), por exemplo, jogos de aventura, ação, simulação, jogos de esportes, até jogos de dança, como o famoso *Just Dance*, que faz o uso de um sensor para captar os movimentos dos jogadores. Essa variedade só é permitida graças aos avanços tecnológicos nessas áreas, como os hardwares modernos, melhora do processamento gráfico, os *mobile games* com a evolução dos *smartphones*, a expansão da internet conectando pessoas de todo o mundo, dessa forma expandindo o mercado e criando novas formas de gerar receita (SILVA, 2019).

Esta realidade se tornou tão popular e versátil que foi possível a criação de campeonatos, on-line e/ou presencial, tanto de jogadores profissionais quanto de amadores, tendo a possibilidade de existir um negócio por trás do que inicialmente começou como uma brincadeira, mas que pode ser de cunho profissional, tornando tais jogadores famosos e desenvolvendo uma carreira no *game*, sem contar que os campeonatos são acompanhados e transmitidos tanto na internet como em alguns canais de televisão (BEZERRA, 2018). Observa-se na fala de Assis (2007, p 9) que há pouco tempo os jogos eram apenas vistos como passatempo, algo que fazia parte do lazer, da diversão, nada além disso, nem se imaginava a proporção que o cenário iria tomar, e pode-se dizer inclusive que ainda não se prevê exatamente até onde a tecnologia, a criatividade e os negócios vão levar os jogos eletrônicos.

Os *games* buscam ser reconhecidos como uma forma de arte, e não é de hoje que se constata tal fato,

Videogames, tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante do planeta. Tanto no Ocidente quanto no Oriente. A indústria dos videogames cresce em uma escala vertiginosa ano após ano. Estão cada vez mais na vida das pessoas, em seus escritórios, em seus celulares e em seus lares. São até usados na internet de forma comercial. Mas é preciso mais do que uma indústria crescente para podermos considerar os videogames, ou apenas games, como uma forma de arte. (BOBANY 2008, p 19)

Percebe-se que ainda era incipiente a ideia de videogames como arte, mas no decorrer dos anos, foram-se notando as evoluções nos jogos de maneira que não eram mais voltados somente ao entretenimento, mas sim impactando diretamente na vida das pessoas. O tópico seguinte trata sobre a representatividade de minorias e busca dar fundamento a esse tema, relacionando aos jogos eletrônicos.

## **2.2 Representatividade de Minorias Nos Jogos Eletrônicos.**

As minorias se definem por todo grupo social o qual tem t<sup>em</sup> seus ideais e sua fala excluída, marginalizada, pelo sistema que domina uma sociedade e até mesmo uma cultura (Edgar; Sedgwick 2003, p. 213-214). No que tange a representatividade, Miguel e Schlösser (2020) definem como aquilo que fortalece os grupos que são excluídos devido ao contexto social ao qual estão inseridos, e esse fortalecimento é algo essencial para desenvolver uma sociedade mais apreciadora da diversidade, tornando-a mais democrática.

Os jogos eletrônicos geralmente seguem um padrão de estrutura e roteiro desde muitos anos, quando os *games* passaram a apresentar gráficos mais desenvolvidos e voltados para jogos em terceira dimensão. Conforme relatam Breslin e Wadhwa (2014) as pesquisas guiadas em relação ao design por volta dos anos 1980, onde projetistas de jogos moldavam a conduta do jogador de acordo com o que os desenvolvedores queriam, incorporando nos roteiros elementos capazes de serem formadores de ideias, pensamentos e atitudes.

Já na década de 1990, surgiram os chamados *pink games*, direcionado às meninas, pois eram carregados de estereótipos femininos, como jogos de vestir bonecas escolhendo roupas e maquiagem. Havia também os *purple games*, que eram dedicados ao público feminino no geral, mas a questão é que jogos desse tipo acabam reforçando a ideia de jogos para meninos e jogos para meninas, fazendo a distinção dos gêneros e naturalizando tais estereótipos de menino = azul, menina = rosa (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017).

Percebe-se que a maior preocupação na criação dos jogos é com o mercado e público-alvo que será atingido, principalmente quanto ao interesse de homens, reforçando estereótipos de gênero, feminilidade e masculinidade. Esse mesmo discurso acompanha a hipersexualização dos personagens, tanto femininos quanto masculinos, sendo essa forma de representação dos corpos como algo que já está naturalizado no cotidiano. Ressalta-se que tal representação é baseada nas características de quem vai ou deve consumir os jogos. Este relato corrobora com a definição de heteronormatividade, a qual surge de forma natural na criação dos personagens, e é necessário frisar que, na produção de um jogo eletrônico estão sendo aplicados valores, seja de quem o desenvolve, quanto ao público para o qual está sendo projetado (RODRIGUES; MERKLE, 2017).

Exemplos de jogos que deixam explícita a falta de representatividade de minorias são, de acordo com Fontoura et al. (2019) *Ragnarök Online* e *MapleStory*, no qual em ambos há a possibilidade de os jogadores se casarem, podendo assim acessar áreas do mapa que antes não estavam disponíveis, porém a união só ocorre com jogadores de sexo oposto, o casamento

heteroaferivo. O autor do estudo observa também exemplos da hipersexualização do corpo feminino no jogo *Dragon Quest VIII*, um jogo do tipo RPG (*Role-Playing game*) com 4 personagens que possuem atributos de ataque, defesa, entre outros. Destaca-se a personagem Jessica, a qual suas habilidades principais envolvem o *sex appeal* (“apelo sexual” na tradução livre), como o movimento *puff-puff*, utilizado para atordoar o oponente causando distração, pois se trata do uso de sua sensualidade para tal. A mesma, utilizando este e outro movimento que inclusive também é de cunho sexual, realiza a cura de seus aliados, tornando essas habilidades muito importantes e indispensáveis ao jogo, fazendo com que ela seja uma das favoritas para os jogadores. Estes atributos acabam construindo e perpetuando a visão feminina nos jogos, levando a sensualidade e sexualidade para um cenário de batalha, onde logicamente, habilidades de força e estratégia deveriam ser mais levados em consideração. Todo esse conjunto de características invalida os valores da mulher no momento em que a mesma é tratada como objeto sexual, reforçando esse estereótipo feminino nos *games*.

Um dos jogos mais famosos do mundo, que surgiu em 2009, e ainda está ativo é o *League Of Legends (LoL)*. Sendo um jogo gratuito e desenvolvido pela produtora Riot Games, o jogo consiste em dois times de cinco jogadores onde cada time deve passar por torres inimigas até chegar no Nexus do adversário e destruí-lo (SOUZA; ROST, 2019). Porém, segundo Bayde, Filho e Araújo (2019), também é um exemplo de má representação nos *games*, pois desde o seu início, é grande o número de personagens femininas que são hipersexualizadas, sem haver um sentido para isso. Um exemplo é a personagem Ashe, a qual é uma arqueira e vive na sua terra natal que tem climas inverniais, mas mesmo assim a personagem é apresentada com roupas que não remetem à realidade do ambiente, como uma saia curta, decote que mostra partes do seio, e com ausência de tecidos que seriam protetores e quentes (BAYDE; FILHO; ARAÚJO, 2019). Há também a tentativa de representações LGBTQIA+ no jogo, como relata Albuquerque (2021) ao sair a notícia de que a desenvolvedora teria confirmado a existência do casal lésbico Leona e Diana, o qual os fãs já especulavam por muito tempo sobre a possibilidade de isto acontecer, mas a empresa recentemente começou a se manifestar quanto a questões de sexualidade, tendo lançado há apenas três anos a primeira personagem abertamente LGBTQIA+, chamada de Neeko.

Outro aspecto observado na construção dos jogos eletrônicos é o da perspectiva da transexualidade, a qual Jesus (2013) define por questões de identidade, não sendo uma orientação sexual, não é um distúrbio psicológico e muito menos algo contagiante, simplesmente é a forma como a pessoa se identifica no próprio corpo, resumindo “Mulher transexual é toda pessoa que reivindica o reconhecimento social e legal como mulher. Homem transexual é toda pessoa que reivindica o reconhecimento social e legal como homem.” (JESUS, 2013, p.15). Nos *games*, a presença transexual é datada de 1989 no jogo *Final Fight* da desenvolvedora Capcom, inicialmente lançado no Japão. A personagem Poison é identificada como mulher transexual, na qual também foram atribuídas características hipersexualizadas. Porém, quando o jogo lançou nos Estados Unidos, a personagem foi substituída por dois personagens masculinos retratados como bandidos. Na época, o fato de Poison existir da forma que ela é, causou bastante polêmica na área dos *games*, mas a empresa acabou ganhando visibilidade com todas as questões que foram levantadas sobre a personagem (SOUZA, 2018).

Em contrapartida a esta situação, tem-se o jogo eletrônico *Tell Me Why*, que, segundo Costa (2020), trata de dois irmãos gêmeos que haviam se separado por dez anos, Tyler e Alyson, onde Tyler é um homem transexual, e durante o *game* eles encaram as verdades do passado que começam a surgir, ao mesmo tempo que os gêmeos passam a sentir uma conexão especial entre eles, que só sentiam quando eram crianças, a qual se caracteriza pelo compartilhamento do pensamento entre os dois e a visualização de fragmentos do passado, que são resgatados na memória de ambos quando encontram alguém ou algum lugar que seja carregado de algum sentimento. É importante destacar também que a empresa Dontnod Entertainment,

desenvolvedora do *game*, é o maior estúdio a lançar um jogo com protagonista transexual, criando um marco na história dos jogos e esperança de tempos melhores para as minorias (COSTA, 2020).

Outra forma de repressão identificada nesse mundo dos *games* são contra pessoas homossexuais (termo usado para representar pessoas que se relacionam com o mesmo sexo), geralmente por motivos da “feminilidade” expressada por algumas pessoas, o que acaba se chocando com a heteronormatividade engessada no ambiente gamer (SANTOS, 2020). O que ocorre é uma hierarquização de gênero e sexual nos *games*, promovendo a marginalização, tanto das mulheres quanto de LGBTQIA+, por meio de personagens que demonstram fragilidade e acabam sendo deixados de lado nas escolhas dos jogadores, reforçando sempre os padrões heteronormativos, como demonstram Nardi, Hennigen e Goulart (2015, p. 404): “assim, quando colocada de forma explícita, as sexualidades não-heterossexuais são tidas como “fora de contexto”, visto que o objetivo dos jogos não seria discutir sexualidades ou questões provenientes do “mundo real””.

Com base nisso, as empresas de *games* se viram receosas em tocar nesses assuntos polêmicos, visando a repercussão que isso poderia causar aos seus negócios, porém como visto na fala de Caetano (2017), a partir dos anos 2000 ocorre o que se chama de “virada cultural” com a popularização dos jogos online, os MMORPG (Jogos Massivos Online de Interpretação Multijogador), tendo em vista que a partir daí, os jogos não seriam apenas formas de entretenimento, mas um espaço social onde pessoas reais passam a conviver e trocar experiências, inclusive tendo a possibilidade de se entrar em assuntos de representatividade, onde as minorias passaram a ter mais visibilidade. Um exemplo de algo positivo para essa representatividade foi a realização de uma parada LGBTQIA+ dentro do *game World of Warcraft* em 2004, a qual foi chamada de Proudmoore Pride, como relatam Nardi, Hennigen e Goulart (2015, p 406):

Um desses grupos de jogadores – chamado The Spreading Taint – questionava por que não poderia se nomear assim, visto que faziam isso apenas para defender-se da homofobia e misoginia desses espaços. Dessa maneira, jogadores(as) se reuniram no dia 28 de junho – conhecido como o dia mundial do orgulho LGBTQ – e marcharam dentro do jogo contra essa medida. Dessa maneira, pressionada por jogadores(as) e por acadêmicos e outros profissionais da indústria de jogos digitais, a empresa acabou por ceder e liberar as possibilidades de nomeação dessas organizações. Assim, a parada se manteve desde esse ano, refazendo a marcha anualmente nessa data.

Eventos como este foram e são de grande importância para a luta contra os preconceitos dessas minorias, possibilitando a conscientização das pessoas de que estes espaços são para todos, sem distinção, o que acaba gerando maior segurança e confiança em participar destes meios. A seguir, apresentam-se os procedimentos metodológicos que nortearam a realização da pesquisa.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a representatividade de minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*, trata-se de um estudo de caráter descritivo com abordagem qualitativa.

A pesquisa exploratória busca trazer mais detalhes sobre as características de determinado assunto através da descrição dos dados acerca de alguma população, comunidade ou público-alvo (GIL, 2002, p 42). Com base nisso, percebe-se que é o caráter mais adequado

para que se aprofunde o conhecimento e seja possível observar a condição das minorias no que diz respeito à representação nos jogos eletrônicos.

Neves (1996) relata que dentre muitos significados acerca da abordagem qualitativa, esta busca expressar e traduzir os significados de acontecimentos do mundo social, é onde se encontram a teoria e os dados, o cenário e a prática, e tal abordagem concorda com o método descritivo, pois é uma ótima ferramenta para a obtenção dos dados. Freitas e Jabbour (2011) concordam com esse conceito, acrescentando ainda que o foco dessa abordagem não é o resultado em si, mas o andamento e a evolução do objeto a ser estudado.

O presente estudo utilizou da netnografia para a interação com o público estudado, a qual pode ser entendida como uma variação da etnografia. Esta, segundo Kozinets (2010), é definida pelo ato do envolvimento do pesquisador com o sujeito pesquisado para aprender como certo ambiente e/ou cultura funciona, observando presencialmente as situações que ocorrem no meio social do objeto estudado. Quanto à netnografia, segue os mesmos princípios da etnografia, porém a observação de campo ocorre de forma online, utilizando de meios computacionais como fonte de dados para obter as informações necessárias (KOZINETS, 2010). Desta forma participou-se de grupos na rede social Facebook onde minorias frequentam, trocam informações e experiências da sua vida nos *games*.

Participou-se de dois grupos para a realização da netnografia, sendo eles: League Of Divas e Runeterra Gurls Group, como detalha-se no quadro abaixo:

**Quadro 1** – Descrição dos grupos do Facebook.

	League Of Divas	Runeterra Gurls Group
Data de criação	11 de dezembro de 2014	24 de janeiro de 2021
Descrição do grupo	É considerado o maior grupo LGBTQ+ e feminino de League of Legends do mundo!  Não tolera-se qualquer tipo de preconceito, sexismo, machismo e tudo que ofenda minorias ou mulheres do grupo. Todos são bem-vindos desde que respeitem nossas regras.	O grupo é diretamente ligado com a comunidade LGBTQIA+ e feminino.  O objetivo do Runeterra Gurls Group é ser um projeto de acolhimento que abrange todos dentro dessa sigla e que a faça cada dia mais forte dentro de League of Legends.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a coleta dos dados, foram feitas entrevistas semiestruturadas que, segundo Triviños (1987), é uma ótima técnica para a abordagem qualitativa, pois além de já trazer uma estrutura elaborada de questionamentos, ela permite a possibilidade de que o entrevistador tenha maior liberdade e flexibilidade durante a coleta, tornando a investigação mais rica. De forma geral, a entrevista é um instrumento de investigação que possibilita essa troca de informações entre os envolvidos com o objetivo de obter as informações relevantes para o propósito estabelecido (MARCONI; LAKATOS, 1996). As entrevistas foram compostas de treze questões, divididas em quatro tópicos sobre as variáveis do tema tratado e tiveram a participação de onze pessoas que foram entrevistadas através da plataforma Google Meet, onde foi possível a interação necessária para coleta de dados.



A técnica de observação participante também foi utilizada, pois estuda o comportamento do evento na ocorrência, como forma de obter informações do que se propõe (SELLTIZ; WRIGHTSMAN; COOK, 1987). O uso de documentos permitiu demonstrar situações que ocorriam nos grupos, assim como Gil (2010) demonstra sua importância quando define que os documentos ajudam a esclarecer detalhes sobre o problema estudado e corroborar evidências.

O público-alvo escolhido para coleta de informações foram jogadores, participantes de grupos do Facebook voltados para jogos eletrônicos e que acolham mulheres e pessoas da comunidade LGBTQIA+, definidos como minorias na presente pesquisa, com o objetivo de conhecer a vivência dessas pessoas quando estas jogam algum *game* que possua interação social, e que ocasionalmente presenciam algum ato de violência e desrespeito de qualquer tipo, que possa causar algum dano moral e psicológico na vítima.

Para o presente estudo, foi utilizada a análise de conteúdo, a qual Flick (2009) define como um dos métodos mais eficientes para análise de textos, sem se importar com a origem, seja de materiais de mídia, como de entrevistas, já que basicamente a atual pesquisa se baseia nesse tipo de dado.

A análise de conteúdo escolhida para a pesquisa se baseia no método de Bardin (1977), o qual classifica sua análise em três etapas, sendo elas: pré-análise; exploração do material; tratamento dos resultados e interpretação.

A primeira, trata sobre a organização dos dados em análise, tem o objetivo de sistematizar os conceitos tendo em vista realizar um esquema em que deve haver precisão, embora possa ser flexível dependendo da necessidade do estudo. Geralmente esta fase possui três missões: a escolha dos documentos que serão analisados, os quais dependem dos objetivos propostos pela pesquisa; formulação de hipóteses e objetivos onde toda hipótese é uma suposição de algo ainda não fundamentado cientificamente, e o objetivo é a finalidade a qual serão usados os resultados; indicadores que dão fundamento à interpretação final compreendidos em algumas operações, como recortes do texto para análise temática, e a codificação para o registro dos dados. Finalizando a primeira etapa, Bardin (1977) explica sobre a preparação do material, onde os dados coletados devem ser organizados antes da análise em si.

Ainda de acordo com Bardin (1977), a segunda etapa vem a ser a exploração do material, que nada mais é que a administração sistêmica dos materiais coletados. Se os procedimentos da pré-análise foram devidamente concluídos, esta etapa se conclui automaticamente.

Para concluir a análise, a terceira etapa compreende o tratamento dos resultados e interpretação, onde os resultados inicialmente brutos, serão refinados e utilizados para a melhor compreensão do tema estudado. Desta forma, o pesquisador que está analisando tem a possibilidade de propor inferências e/ou sugerir alternativas no que diz respeito ao objetivo principal (BARDIN, 1977).

A seção seguinte tratará sobre a análise dos resultados obtidos através da coleta de dados, trazendo detalhes sobre os entrevistados e a relação dos jogos eletrônicos com a representatividade de minorias.

#### **4 ANÁLISE DOS RESULTADOS**

Por meio da análise das entrevistas de voluntários participantes de grupos de jogos competitivos do Facebook, e a própria observação participante dos grupos, buscou-se analisar a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos.

Desta forma, a apresentação da análise dos resultados será estabelecida em três partes: perfil dos entrevistados; a abordagem da representatividade de minorias nos jogos eletrônicos; e caracterização do ambiente social de jogos eletrônicos.

#### 4.1 Perfil dos entrevistados

Em relação ao perfil dos entrevistados, 6 (seis) dos jogadores de *games* online se identificavam pelo gênero masculino, sendo que 4 (quatro) deles são gays e 2 (dois) heterossexuais, com idades entre 18 e 29 anos, 4 (quatro) das jogadoras se identificam pelo gênero feminino, sendo que 2 (duas) são lésbicas e 2 (duas) bissexuais, e 1 (uma) pessoa identificada como não-binária, que são pessoas que não se identificam estritamente pelo gênero feminino ou masculino, com idades entre 20 e 24 anos. O Quadro 1 apresenta detalhadamente estas e outras informações sobre os entrevistados.

**Quadro 2** – Perfil dos jogadores entrevistados.

Entrevistados	Naturalidade	Idade	Gênero	Orientação sexual
Entrevistado 1	Santa Maria – RS	21	Masculino	Gay
Entrevistado 2	Porto Belo – SC	22	Feminino	Lésbica
Entrevistado 3	Campinas – SP	29	Masculino	Gay
Entrevistado 4	Santa Maria – RS	21	Masculino	Heterossexual
Entrevistado 5	Campinas – SP	20	Feminino	Bissexual
Entrevistado 6	Silveira Martins – RS	27	Masculino	Gay
Entrevistado 7	Sant’Ana do Livramento – RS	23	Feminino	Bissexual
Entrevistado 8	Rio Grande – RS	24	Não-binário	Pansexual
Entrevistado 9	Taubaté – SP	18	Masculino	Heterossexual
Entrevistado 10	Sant’Ana do Livramento – RS	23	Feminino	Lésbica
Entrevistado 11	Chapecó – SC	26	Masculino	Gay

Fonte: elaborado pelo autor.

Pôde-se verificar, em relação ao Quadro 1, que foi possível obter respostas de entrevistados de diferentes estados do país graças a técnica de netnografia, onde se teve a vivência nos grupos de Facebook, podendo ter contato com essas pessoas que se disponibilizaram a responder às questões.

#### 4.2 Abordagem da representatividade de minorias pelos jogos eletrônicos

A representatividade de minorias nos *games* ainda é discutida sobre a sua forma de ser apresentada nos jogos eletrônicos. Nesta pesquisa, primeiramente, os entrevistados puderam citar os jogos que mais jogavam, e a partir daí, respondiam as perguntas baseadas nos mesmos e também sobre a sua visão dos jogos em geral. A seguir, o Quadro 2 apresenta alguns detalhes

sobre o que os entrevistados identificam de representatividade nos jogos que jogam frequentemente:

**Quadro 3** – Percepção dos entrevistados quanto a *games* e representatividade.

<b>Entrevistados</b>	<b>Jogos que costuma jogar frequentemente</b>	<b>Percebe a presença de representatividade neles?</b>
Entrevistado 1	<i>Overwatch, Rainbow Six, League of Legends.</i>	Em <i>LoL</i> e <i>Overwatch</i> sim, em alguns poucos personagens abordam sobre sexualidade mas muito superficial.
Entrevistado 2	<i>League of Legends</i> e alguns jogos <i>mobile</i> .	Me enxergo na história de alguns personagens, o que sentem, pelo que passaram. Por exemplo, tem um casal de mulheres que no passado elas viveram um romance e tal.
Entrevistado 3	<i>League of Legends, Final Fantasy 14</i>	Existem alguns personagens LGBTQIA+, negros, mulheres, mas vejo essas migalhas como "ah toma aí e sossega um pouco que agora eu tenho que agradar os heteros"
Entrevistado 4	<i>League of Legends, The Last Of Us Part II (TLOU), Stardew Valley</i>	Em TLOU a protagonista é homossexual, é que mais tem horas de câmera e eu achei maravilhoso! E tem representatividade trans também em outro personagem.
Entrevistado 5	<i>League of Legends, Genshin, Phasmofobia, Stardew Valley, jogos de MMO</i>	Muito pouco, e quando abordam, o pessoal surta. O campeão LGBTQIA+ mais recente é a Neeko e isso já fazem 3 anos que aconteceu.
Entrevistado 6	<i>Fortnite, Overwatch, Stardew Valley, Age of Empires IV.</i>	No <i>Overwatch</i> tem a presença de alguns personagens LGBTQIA+, mas fica pouco claro isso. No <i>Stardew</i> pessoas do mesmo sexo podem casar, etc.
Entrevistado 7	<i>Dead by Daylight, overwatch, WoW.</i>	No <i>Overwatch</i> tem dois personagens que são LGBTQIA+, mas bem pouco explorado sobre isso.
Entrevistado 8	Jogos do Pokémon no geral, <i>League of Legends.</i>	Em Pokémon, a representatividade é inexistente, ou são coisas eschachadas e com estereótipos.
Entrevistado 9	<i>League of Legends, Overwatch, Rainbow Six.</i>	Em <i>Rainbow Six</i> existe um personagem que é da comunidade LGBT, no <i>LoL</i> tem a Neeko que é

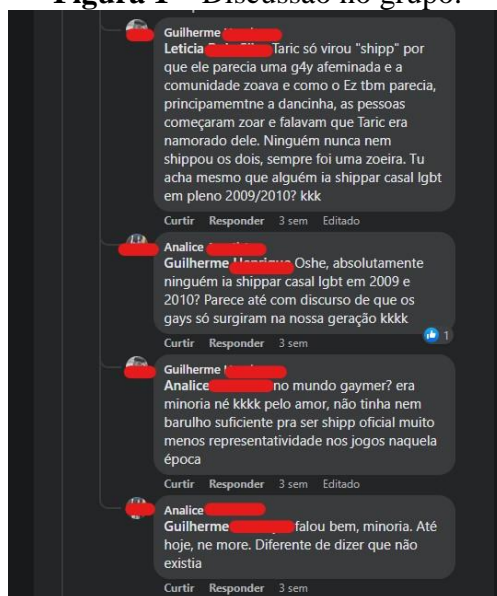
		confirmada, não tem tanto quanto deveria mas estão melhorando nisso.
Entrevistado 10	<i>Overwatch, Fortnite, Mortal Kombat.</i>	O Overwatch se mostra interessado ter a representatividade, os personagens são de diferentes partes do mundo pra procurar representar um pouco de todos, creio que pequem em apresentar sobre identidade de gênero.
Entrevistado 11	<i>Fortnite, Overwatch, Pokémon, Super Mário, Resident Evil, The Last Of Us Parte II.</i>	Os jogos da Nintendo já excludo porque não têm representatividade, Em TLOU acho que foi onde mais vi uma representatividade bem feita, com a protagonista principalmente.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Os dados da tabela permitem que sejam destacados alguns pontos, como o descontentamento de maior parte dos entrevistados quando se trata da representatividade nos jogos citados, pois eles a veem como algo precário, algo que é feito apenas para “calar” as pessoas que dizem que o jogo não representa todo mundo, como na fala do Entrevistado 3: “eu vejo mais ou menos assim, como medidas paliativas pra manter os grupos minorizados minimamente felizes com a situação. É como uma "colherzinha de chá" que as desenvolvedoras estão dando pros jogadores”. Corroborando com a fala do Entrevistado 3, tem-se a colocação da Entrevistada 5: “[...] mas eu sinto muita falta de representatividade, tanto sexual quanto feminina, corporal, porque quando tem, eles jogam tudo de uma vez pra tipo assim, pra calar a boca... "ah não tem? agora tem, pronto aí””. Nessas falas, é possível observar o quão essas questões importam para as pessoas de comunidades minorizadas, são sentimentos de revolta e impotência que as fazem, inclusive, perderem a vontade de jogar, em alguns casos.

Observando os grupos analisados no Facebook, deparou-se com uma discussão onde os envolvidos falavam sobre a dificuldade em expor seus ideais, e/ou suas torcidas por casais LGBTQIA+ no jogo:

**Figura 1 – Discussão no grupo.**



Fonte: Página League of Divas, no Facebook

Com base nas entrevistas realizadas, também percebeu-se a ocorrência do mesmo discurso de que só foram surgir mais representatividades a partir dos anos 2009 e 2010:

“[...]quando a gente fala de representatividade e diversidade, é tipo anos 2010 pra frente, mas esse mercado tá aí desde mais de 50 anos então, e era um mercado que era dominado por heteros, cis, brancos, então tipo, foram muitos anos com um único grupo controlando e dominando esse mercado e só agora a gente tá falando de realmente trabalhar representatividade nessas coisas” (ENTREVISTADO 3).

Porém, com base no que se obteve em pesquisas bibliográficas, tem-se o exemplo de um acontecimento ocorrido em um jogo da empresa, atualmente, Activision Blizzard, World Of Warcraft, onde no qual, desde 2004, acontece anualmente no dia 28 de junho, o *Proudmoore Pride*, evento que se passa dentro do *game* e representa a parada LGBTQIA+ que já acontece no mundo real, marcando a presença dessas comunidades minorizadas ainda antes de 2010.

Mesmo com pouca representatividade observada nessa época, a década de 2000 foi marcada fortemente pelos jogos de navegador, que rodavam a partir do reprodutor de mídia *Flash Player* (atualmente fora de atividade), onde milhares de jogos estavam disponíveis para o uso de quem acessasse. De acordo com Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), tais jogos eletrônicos começaram a surgir na década de 90, mas com a evolução da tecnologia, eles se popularizaram a partir de 10 anos depois, e trazendo os famosos *Pink Games*, ou jogos rosas em tradução livre, o que representa os joguinhos direcionados ao público feminino, tendo representatividade praticamente nula e carregados de estereótipos, como foi identificado na fala do Entrevistado 8 ao dizer que:

“[...] acho que todo mundo que estava na internet nos anos 2000 tiveram contato com esses joguinhos, e por exemplo na aba "jogos de menino" tem jogos de tiro, tem de corrida, tem de tanque, de bicicleta, etc. E daí tu vai olhar os jogos das meninas, tem que botar roupinha na boneca, andar com pôneis, cozinhar e todo esse estereótipo” (ENTREVISTADO 8).

Tendo em vista as colocações, percebe-se que há controvérsias sobre as questões de representatividade na década de 2000, pois de um lado há uma manifestação em prol da

visibilidade LGBTQIA+ identificada em um jogo eletrônico. por outro, a estereotipagem de jogos infantis reforçando a heteronormatividade que ainda é presente, é possível perceber que era incipiente a manifestação de assuntos relacionados às minorias, era algo que era apenas discutido entre as próprias minorias, as desenvolvedoras ainda não viam abertura para esse assunto. É possível que o principal motivo seja como foi dito na fala do Entrevistado 6, que quando as empresas procuram colocar alguma representatividade, o jogo começa a receber críticas demais, e apesar de elas quererem colocar isso nos *games*, elas acabam optando por acrescentar isso de uma forma velada.

No que diz respeito às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, os entrevistados também demonstraram grande desapontamento e insatisfação com a forma que é abordada a representatividade desses públicos minorizados, mas agora quanto à condução dessa representação nos jogos que eles mais tinham proximidade. A resposta mais recorrente foi “muito pouco, muito escondido”, como visto no relato do Entrevistado 6, o qual diz que “Eu acho que nenhum deles tem boa representatividade, eles fazem o mínimo sabe? Por exemplo Stardew valley, ele permite que tu faça isso de se casar com uma pessoa do mesmo sexo, mas nenhum momento ele fica dando foco mais foco do que o lado heteronormativo”. Indo ao encontro deste, o Entrevistado 3 faz uma observação parecida, quando diz que:

“No jogo Final Fantasy XIV existe a possibilidade de você casar com um personagem do mesmo sexo que do seu, então não é "oh meu Deus do céu que maravilha", mas é aquela gota de representatividade que as empresas já usam pra dizer que "temos isso dentro do nosso jogo" pra atrair os grupos minorizados” (ENTREVISTADO 3).

Situações como estas demonstram que as empresas até criam cenários que mostram alguma visibilidade, mas sempre de forma mais velada, subjetiva, quase que subliminar, mas isto depende muito do público que frequenta o jogo, da desenvolvedora, e até do país ao qual tal jogo é proveniente. A fala da Entrevistada 5 demonstra um pouco desse cenário:

“[...]depende de qual público você tá falando. Vamos supor, lançou um personagem, que ele é divulgado como um homem gay, mas não tem namorado, ele só gosta de homens. Se você falar isso pra uma comunidade LGBT, eles vão apoiar, vão gostar, vão adorar o personagem até antes de ser lançado. Daí se você soltar essa notícia pra um grupo de maioria heteros, alguns não vão ligar, e tem muitos outros que ligam, que vão falar que, sei lá, "tem que boicotar personagem porque não pode, porque isso, que aquilo"” (ENTREVISTADA 5).

Foram observados, nesse comentário e em outros momentos das entrevistas, que as pessoas de orientações sexuais diferentes realmente têm pensamentos bem divergentes. Para esta coleta, dois participantes sexualmente definidos como heterossexuais, responderam ao questionamento sobre representatividade de minorias, e pôde-se perceber a diferença da visão deles quando comparados aos entrevistados pertencentes ao público LGBTQIA+. Algumas colocações nas frases demonstravam isso, como o exemplo do Entrevistado 9 “Por exemplo, no *Rainbow Six*, o um dos personagens ele é eh eu não sei exatamente qual é a comunidade que se encaixa mas é da comunidade LGBT”. Outra fala também do mesmo entrevistado, na questão sobre a condução da representatividade, onde deixou aparente a falta de conhecimento de outros termos usados ao se definir sexualidade, como “Talvez um pouco velado, porque por exemplo, no LOL, não tem uma fala da Neeko por exemplo, vou usar ela como exemplo, que seja claro essa escolha dela” (ENTREVISTADO 9). O problema dessa frase acontece no uso da palavra “escolha”, como se as orientações sexuais fossem definidas através da escolha do indivíduo entre ser LGBTQIA+ ou não. O Entrevistado 4, também heterossexual, usou da fala “Quando eles mudaram o Varus, não bastou mudar ali a aparência dele e colocar de um jeito que ele "remetesse a um gay" desculpa[...]”, se desculpando no final. Essas e outras divergências ainda

causam muita distância entre as diferentes comunidades, tanto nos jogos eletrônicos, quanto na vida real.

No decorrer das pesquisas e coleta de dados, nota-se que as empresas desenvolvedoras de jogos ainda têm um longo caminho até chegar em uma representatividade satisfatória para todos os públicos, que inclua o maior número de pessoas, diferenças e singularidades possíveis, como destaca o Entrevistado 4 “essa parada ela divide muito, porque o público LGBTQIA+ ele está cada vez mais ganhando força e se as empresas não se adaptarem, não é mais uma questão de um mundo tão simples, tá ligado, eles tem que agradar todo mundo de todo jeito”.

Um dos grandes problemas identificados, é a hipersexualização de corpos femininos nos jogos eletrônicos. A pesquisa com os entrevistados também abordou a sexualização de corpos masculinos nos *games*. Quando os entrevistados foram questionados sobre a existência de hipersexualização de corpos femininos e masculinos nos jogos eletrônicos, a resposta foi unânime que sim para corpos femininos, porém quando se falou em corpos masculinos, alguns entrevistados tiveram opiniões divergentes, “[...]não tem, o que seria a sexualização de corpos masculinos? não tem nenhuma splash art que tá salientando os genitais do cara”. Outro participante identificou que as vestimentas as quais ocorreriam uma suposta sexualização masculina, é para na verdade demonstrar força e poder para quem joga, “Sobre os personagens masculinos, tipo não é que você meio que se atrai, sabe, mas é algo que você almeja, em relação ao porte físico, demonstra força, uma presença.” (ENTREVISTADO 9).

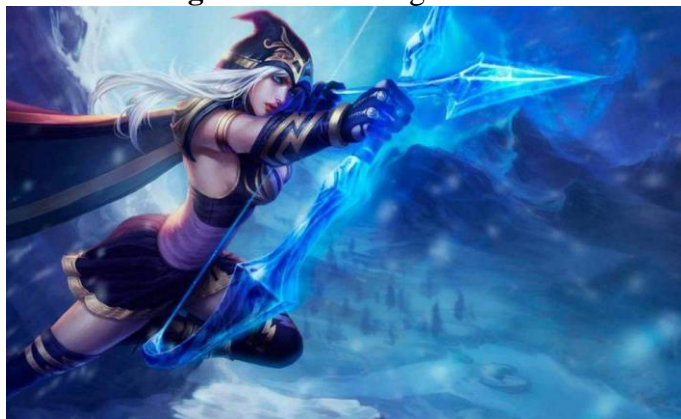
A maioria dos entrevistados identificaram hipersexualização principalmente no jogo *League Of Legends*, o qual foi um dos principais relatados devido aos grupos de Facebook.

“É problemático, continua se colocando o padrão atlético ou da academia como o único corpo bonito, então por mais que se crie personagens com representatividade, eles são hipersexualizados sempre, raramente você vai ver um personagem que não tenha o corpo tão definido, ou então é mais velho, ou tipo um corpo gordo[...].” (ENTREVISTADO 3).

“Em mulheres assim eu vejo literalmente tudo que é tipo, sexualizando muito, colocando uma roupa minúscula nela, uns peitão, tipo, umas coisas que ficam até totalmente fora até da própria proposta do jogo assim sabe? Fica de uma forma totalmente diferente assim, fica destoando, e você se pergunta "pra quê, não faz sentido nenhum com o resto do jogo"”. (ENTREVISTADO 2).

Os relatos já dizem muito de como é retratada a hipersexualização, e corrobora com a fala de Bayde, Filho e Araújo (2019) quando diz que o *game* não é um bom exemplo nessa questão. Os mesmos citam a personagem Ashe, uma arqueira que vive em um ambiente muito frio, porém sua vestimenta não condiz com essa realidade.

**Figura 2 – Personagem Ashe**

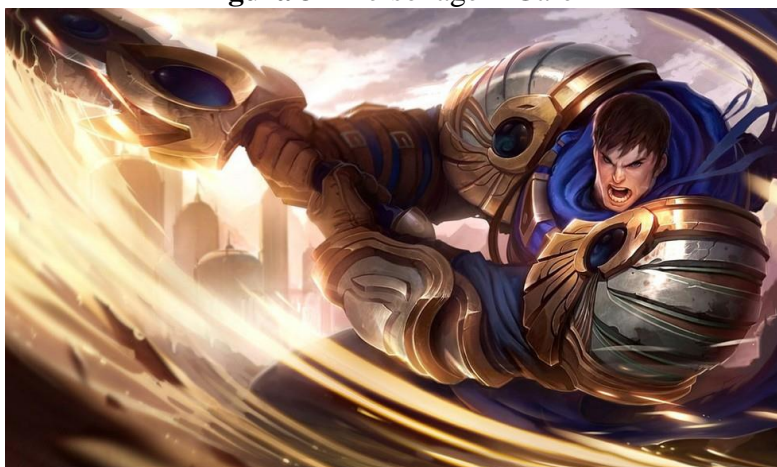


Fonte: Cromossomo Nerd (2019).

Na Figura 2, é possível perceber vários aspectos que não fariam sentido na realidade. Não há necessidade de salientar o contorno do seio da personagem na lateral da roupa, e tendo em vista o ambiente de lutas que se passam no *game*, a personagem estaria super desprotegida devido a muitas partes do corpo estarem expostas e não haver uma armadura cobrindo os órgãos vitais.

Contudo o cenário muda quando se fala de personagens masculinos, como no exemplo da imagem abaixo:

**Figura 3 – Personagem Garen**



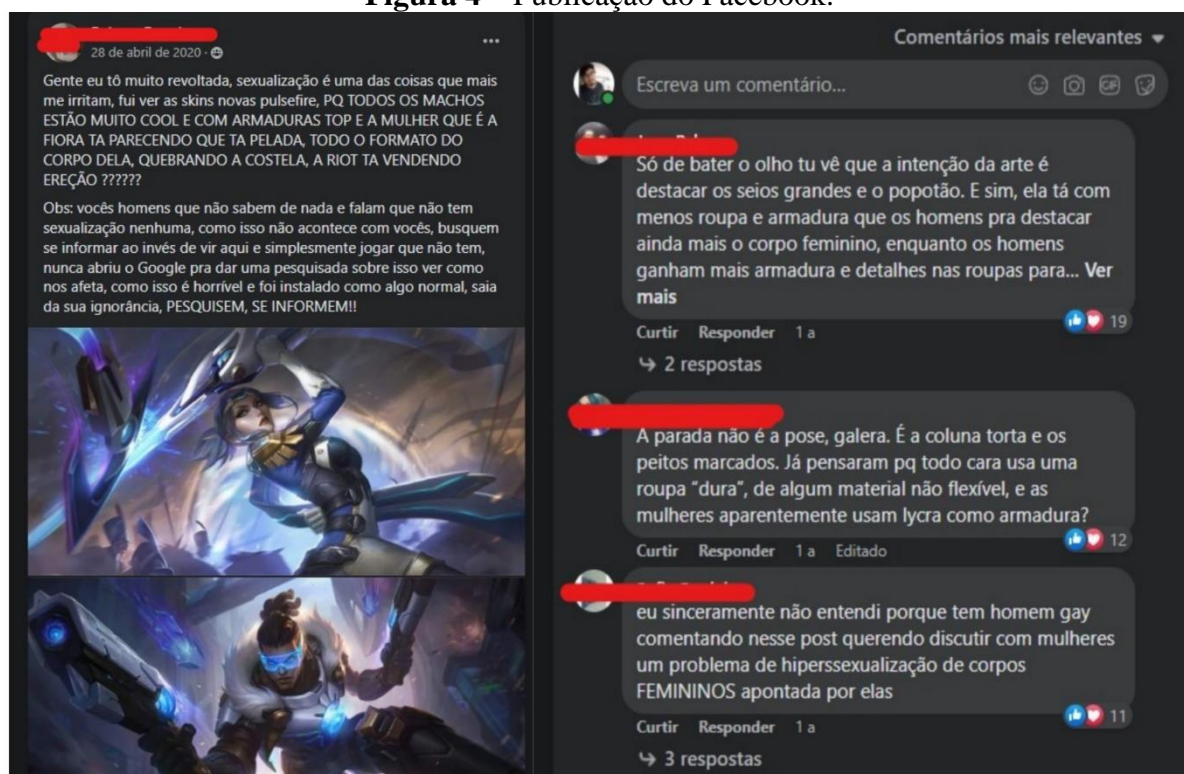
Fonte: E-Sportv (2019).

Tendo em vista essas duas imagens, confirma-se o relato do Entrevistado 11 “A mulher é vista como um objeto, a gostosona ali. Nos jogos online é seguido assim. O Avatar masculino, tipo a armadura toda fodona e com a mulher é aquela cinta calcinha de aço, sutiã de aço, e a barriga de fora, que não protegeria nada na verdade.”

Nos grupos do Facebook, também encontram-se pessoas chateadas com a sexualização que ocorrem com os personagens, há grande reação das pessoas, como se observa na captura de tela abaixo:



Figura 4 – Publicação do Facebook.



Fonte: Página League Of Divas, Facebook.

De acordo com a Figura 4, pode-se confirmar a hipersexualização desnecessária de personagens femininos, e o foco em abusar de vestimentas que não condizem com a realidade para as mulheres nesse jogo, com o intuito de agradar ao público dominante que consome, como destacado pelo Entrevistado 8:

“Enquanto a gente entende que o corpo da mulher, especialmente da mulher, não tanto dos homens na verdade, é rentável? Dá pra lucrar? E enquanto a gente tem uma indústria pornográfica que vende horrores e se beneficia do corpo feminino, os jogos acabam reproduzindo isso muito também” (ENTREVISTADO 8).

Apesar da grande falta de representatividade percebida nos jogos, os entrevistados também citaram outros jogos que trazem diferentes e importantes assuntos no que se refere às minorias. “O Overwatch é um jogo que ele tenta bastante assim, ter essa representatividade, tanto da nacionalidade quanto de gênero em si, tipo ele ter bastante personagem, principalmente mulher que quase não tem nos jogos, é muito raro ter personagem mulher.” (ENTREVISTADO 10). O mesmo entrevistado também destaca duas personagens desse jogo que fogem dos padrões de beleza feminina, como a Zarya e a Mei.

**Figura 5** – Personagem Zarya



Fonte: Heróis – Overwatch

**Figura 6** – Personagem Mei



Fonte: Heróis – Overwatch

Comparando a outros casos já citados, é perceptível altera um pouco os cenários, pois não é possível notar traços de sexualização nas personagens,

“No Overwatch, ele tem duas personagens que são mega fora do padrão, que é a Zarya e a Mei. A Zarya é uma mulher alterofilista, ela é musculosa, ela é grande, ela tem o cabelo curtinho ela é completamente fora do padrão de personagem FPS que as pessoas tão acostumadas. A Mei também, ele é uma cientista, gordinha, baixinha, usa óculos”. (ENTREVISTADO 10).

Quanto a personagens LGBTQIA+ em Overwatch, ele possui apenas 2 confirmados, dentre mais de 30 heróis que compõem o jogo, “[...]tipo Overwatch, tem dois personagens que é a Tracer, que desde o começo ela é a representatividade, e aí depois colocaram o Soldado: 76, na verdade assumiram ele.” (ENTREVISTADO 7). Porém esse caso também se encaixa nos jogos que acabam velando bastante a participação dessas minorias no jogo, tendo o exemplo da visão do Entrevistado 11 quando diz que “[...] até porque tem personagem que na história são né? Mas infelizmente não é abordado, não é trabalhado. Você nem sabe. Eu quando comecei a jogar eu não sabia sobre a Tracer, por exemplo”. Inclusive o mesmo entrevistado não sabia, até o momento da entrevista, que o personagem Soldado: 76 era definido pelo *game* como homossexual.

Houve um jogo que foi relatado pela grande maioria dos entrevistados, onde os participantes consideraram que a aplicação da representatividade foi como uma reviravolta nesse cenário preconceituoso, que é o *The Last Of Us: Part II*.

“*The Last Of Us* foi premiado pra cacete e por ter muitas referências sobre isso, muitas discussões sobre isso, tanto no início do jogo né? Que tem um cara que homofóbico e tal, tem toda essa força né, o *The Last Of Us* é um pilar pra isso nos games, e eu tenho certeza que depois dele vai com certeza aumentar o número de representatividade” (ENTREVISTADO 9).

“Um dos meus jogos favoritos que é o *The Last Of Us Parte II*, especificamente, a protagonista que tem o maior tempo de câmera, ela é lésbica e eu acho maravilhoso é fantástico[...]” (ENTREVISTADO 4).

Os participantes demonstraram grande euforia quando citaram o jogo, porque foi algo que realmente foi considerado um marco na história dos jogos eletrônicos, esse impacto todo gerado pelo simples fato da protagonista do jogo ser homossexual e também por não haver apelo sexual algum para que a personagem precisasse chamar a atenção dessa forma, além da quantidade de premiação que o jogo conquistou pelo *The Game Awards* (MOLINA, 2021).

**Figura 7 – Dina e Ellie**



Fonte: IGN Brasil.

“Mas também assim, acho que são muitas pessoas que fazem esse barulho mas não é a maioria, a maioria ainda se percebe que apoia a representatividade, como no próprio *The Last Of Us Part II*, criticaram horrores, mas se não me engano foi um dos jogos mais vendidos que teve do ano do lançamento e o mais premiado”. (ENTREVISTADO 10).

Nesse relato, o entrevistado identifica as pessoas que criticaram fortemente o jogo pelo simples fato da orientação sexual da protagonista, o que jamais afetou nem afetaria a trajetória do jogo nem o objetivo principal, como também identificado pelo Entrevistado 3:

“*The Last Of Us* é um jogo extremamente controverso na comunidade, porque tipo, a personagem principal é LGBT, mas o "guardião da cultura nerd" não consegue aceitar que pessoas LGBTs podem ser protagonistas em jogos, então acaba gerando esse desgaste na comunidade completamente desnecessário por algo que é completamente normal” (ENTREVISTADO 3).

Quando o entrevistado acima fala sobre o “guardião da cultura nerd”, ele se refere a pessoas que se julgam sabedoras de toda cultura pop envolvendo jogos e a mídia, e que por muitas vezes julgam as empresas baseados na caixinha onde vivem e pensam.

Tendo todos esses aspectos em vista, pode-se perceber que a abordagem de minorias nos jogos eletrônicos é ainda precária, o que é percebido pelo público feminino e a comunidade LGBTQIA+. Tem-se entendimento que por muitos anos, apenas as minorias faziam por elas mesmas, era muita falta de acolhimento pelas empresas que parecem entregar alguns pingos de representatividade apenas para acalmar os ânimos das comunidades que se sentem inferiorizadas, inclusive em casos de hipersexualização, onde segundo os relatos, as desenvolvedoras fazem pouco caso, não se empenham em corrigir e ainda continuam lançando *skins* onde a hipersexualização está presente. Mas há a presença de jogos que estão revolucionando esse cenário, trazendo orgulho e representatividade que é necessária para essas comunidades que acabaram crescendo sentindo falta de ter onde se espelhar.

## 4.2 Caracterização do ambiente social de jogos eletrônicos.

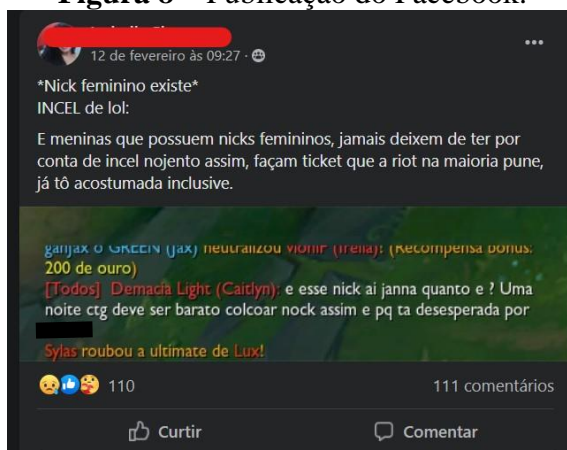
O ambiente social dos jogos eletrônicos é onde as pessoas de todas as partes do mundo têm a possibilidade de ter contato uma com a outra, seja através de grupos em redes sociais, ou então no próprio jogo que a pessoa mais frequenta. Os entrevistados, em grande maioria, com exceção de apenas três respondentes, sofreram e/ou presenciaram algum tipo de violência dentro dos jogos eletrônicos. São situações de todos os tipos que infelizmente os grupos minorizados já sofrem diariamente, como homofobia, machismo, racismo, pessoas sendo tóxicas simplesmente porque a outra do seu time não está jogando tão bem, coisas extremamente desnecessárias que acabam com o dia de qualquer pessoa, como visto no relato do Entrevistado 5, que é uma mulher e estava jogando com um personagem feminino, e um homem do seu time começou a reparar nos aspectos físicos da personagem feminina que ela estava usando, porém as coisas começaram a sair do comum:

“[...] e daí tipo, ele falando isso fora do personagem, eu comecei a me sentir muito mal, tava sendo assediada sexualmente, verbalmente sei lá, online, enquanto jogava, e só porque a personagem era bonita, e cara isso me deixou tão mal, fiquei tremendo, a gente ganhou, mas no final da partida eu falei pro meu amigo que ia sair, tava sem cabeça” (ENTREVISTADO 5).

Essas situações de assédio são comuns nesse ambiente, inclusive muitas mulheres preferem o anonimato até no seu próprio *nick* do jogo, como destaca Santos (2020) afirmando que os ataques são direcionados principalmente para *nicks* femininos, então elas optam por colocar algo mais neutro, para que não se tenha certeza do gênero da pessoa e que essas situações sejam evitadas, como demonstrado em outro caso de uma entrevistada, “Já aconteceram situações de darem boa noite especificamente pra mim, no chat do jogo, e eu percebia que era um *nick* masculino, nem dava atenção, daí o cara ficava sabotando a partida simplesmente por isso.” (ENTREVISTADO 10). A mesma entrevistada também relatou outra situação e que a partir daí decidiu mudar seu *nick* do jogo, “outra vez, ficaram me pedindo o número do WhatsApp, também no chat, o cara não me deixava em paz. Depois daí eu decidi mudar o meu *nick* pra ter mais sossego, mas é podre eu ter que fazer isso só por causa da existência de gente lixo assim.” (ENTREVISTADO 10).

Casos assim são reportados e divulgados nos grupos sociais como forma de alertar as pessoas e mostrar as situações que estas passam, como o ocorrido demonstrado na Figura 8:

**Figura 8** – Publicação do Facebook.



Fonte: Página League Of Divas, Facebook.

Atitudes assim ainda são recorrentes na comunidade, de pessoas que falam o que pensam sem filtro algum, muito menos pensam em quem estão atingindo, o único recurso que as pessoas lesadas podem recorrer é ao *report*, nada mais que a forma de denúncia existente dentro do jogo para que sejam tomadas as medidas cabíveis para cada situação.

Outra forma de agressão reportada é a homofobia dentro desse ambiente virtual. O Entrevistado 3, quando perguntado se já havia presenciado ou vivido casos de assédio e discriminação, relata situações generalizadas, não só com homossexuais, mas com grupos minorizados no geral:

“Frequentemente. Não é nem "alguma vez". Tanto comigo quanto com pessoas que eu não jogo junto. Porque ainda se usa muito a sexualidade, identidade de gênero, a cor da pele da pessoa, de forma pejorativa, pra xingar ne, então quantas vezes que jogando LoL a pessoa descobre que quem tá do outro lado é uma mulher e já não disse que "lugar de mulher é na cozinha", ou então chamando uma pessoa negra de macaco, então tipo, a quantidade de discriminação que eu vejo nos jogos é assim, algo constante, frequente” (ENTREVISTADO 3).

Corroborando com a resposta do entrevistado acima, tem-se o relato do Entrevistado 8, o qual faz com que seja observado o próximo aspecto a ser discutido:

“Já, muita inclusive né, League of Legends é um antro de neonazistas, racistas, homofóbicos, machistas, misóginos, a gente acaba vendo muito isso, as vezes tem que sair na defensiva por um colega de time teu, que tu nem conhece, uma pessoa totalmente aleatória, e tu sai na defensiva porque aquilo te incomoda, e que é humanamente correto de se fazer” (ENTREVISTADO 8).

O próximo ponto pesquisado com os entrevistados era sobre como as pessoas reagem quando presenciam alguém ser discriminado ou assediado durante as partidas dos jogos. Todos os participantes relatam que alguma medida é tomada para que o agressor não saia impune dos seus atos, no caso, usando a aplicação da denúncia, como descreve o Entrevistado 1 “Geralmente quem foi a vítima é que acaba reagindo de alguma forma, revidando ou ignorando. Claro que se tu vê no chat algum comentário machista, racista ou homofóbico tu reporta.”.

Houve o caso de uma entrevistada que levantou um ponto interessante sobre a opção de reagir a uma discussão que esteja afetando outra pessoa:

“E às vezes alguém aparece pra ajudar uma pessoa que sofreu alguma coisa, daí essa pessoa que tava quieta ali no canto dela passa a ser alvo também, só porque foi ajudar o outro. Eu tenho esse pensamento inclusive, que eu acabo ficando quieta, vejo a merda acontecer, não falar nada e não sobrar pra mim, porque aí preservo a minha saúde mental, do que eu tentar ajudar e sair pior ainda” (ENTREVISTADO 5).

A partir dessa fala, por um lado pode parecer egoísmo e falta de empatia em não ajudar o outro, e por outro, uma questão de amor próprio, tendo em vista que essa pessoa já passou por momentos delicados, e ela quer se manter o mais longe possível disso.

Com base nos casos tratados acima, pode-se observar que ainda há muitos casos de discriminação e assédio nos jogos eletrônicos, afetando diversos grupos minorizados, causando traumas nas pessoas que sofrem o abuso em um ambiente onde a pessoa espera ir para se divertir. Observa-se que ainda há essa resistência por parte das outras pessoas em relação ao diferente, a visões diferentes, pensamentos e sexualidades diferentes, resistência às representatividades que desejam ocupar os mesmos espaços, como qualquer outra pessoa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar a representatividade de minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*, focando na abordagem da representatividade de minorias pelos jogos eletrônicos e na caracterização do ambiente social de jogos eletrônicos.

A representatividade de minorias em jogos eletrônicos é vista como algo muito incipiente pelas comunidades minorizadas, causando-lhes bastante frustração e falta de acolhimento por parte das empresas desenvolvedoras de *games*. Ainda é presente a hipersexualização do corpo feminino em personagens com o intuito de atrair público e manter o mesmo, pois é visto que esta prática gera lucro às desenvolvedoras. A pouca representatividade que há, é apresentada de forma muito escondida, em segundo plano, e raramente como pauta principal do jogo. Porém se observou que estão surgindo jogos com uma maior representatividade, onde as protagonistas são mulheres e/ou LGBTQIA+, devido a atual demanda que a sociedade tem requisitado das desenvolvedoras, a realidade está em constante mudança, e os jogos devem acompanhar a evolução.

O ambiente social de jogos eletrônicos é entendido como um local de grande incerteza na comunidade, pois nele se tem a possibilidade de ter contato com pessoas de qualquer lugar do mundo, o que aumenta a possibilidade de se deparar com alguém carregado de preconceitos e intolerância contra qualquer das minorias. Os relatos apontam situações de assédio contra mulheres que estejam jogando e a discriminação de gênero, principalmente por parte de homens jogadores. Homofobia, transfobia e racismo também se fazem muito presentes nesse ambiente, e até então a única medida que as vítimas conseguem tomar é reportar o caso para a própria desenvolvedora do jogo onde aconteceu o fato.

Com base neste estudo netnográfico, pôde-se observar o convívio das pessoas de comunidades minorizadas nos grupos do Facebook. São ambientes onde era notada certa segurança das pessoas para expor seus problemas vivenciados dentro dos jogos eletrônicos, principalmente em relação a abusos e discriminações vivenciadas pelos mesmos, e usavam as publicações como forma de alerta e para mostrar o que realmente acontecia no dia a dia. Mas não só problemas eram relatados, também experiências boas que sentiam a vontade de compartilhar. Ainda assim, percebeu-se casos de discussão entre pessoas do grupo devido a pensamentos divergentes que um julgava ser mais certo que o outro, tanto em relação ao *game*, quanto a assuntos variados, pois também eram feitas publicações de assuntos gerais onde havia bastante engajamento.

Como limitações de pesquisa, destaca-se principalmente a impossibilidade de realizar a netnografia em alguns grupos do Facebook, pois a publicação feita pelo autor, relatando o motivo da pesquisa a ser realizada, simplesmente foi ignorada e excluída sem justificativas.

Para estudos futuros, recomenda-se a ampliação do estudo para outros tipos de jogos, sendo que este teve foco em jogos competitivos, mas se vê a necessidade de uma exploração maior desta área para que haja a conscientização das desenvolvedoras de jogos eletrônicos frente a representatividade de grupos minorizados.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, K. League Of Legends oficializa Leona e Diana como casal LGBTQI+. (Matéria). **Olhar Digital**. 17 de junho de 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/06/17/games-e-consoles/league-of-legends-oficializa-leona-e-diana-como-casal-lgbtqi/>. Acesso em: 10/12/2021.

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.

ASSIS, J. de P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda Editorial, 2007.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Tradução: Luis Antero Reto; Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977.

BATISTA, M. de L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B.; CAMPOS, L. C. D.; BATISTA, T. J. de S. Um Estudo Sobre A História Dos Jogos Eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. N. 3, p. 1-24, jul/dez, 2007.

BAYDE, L.; FILHO, F. E. P. R.; ARAÚJO, G. P. C. de. Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends. *In: XVIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL*, 2019, Ceará. **Anais...** Fortaleza, 2019.

BEZERRA, F. E. L. **A Indústria Dos Videogames: Um Mercado Em Ascensão**. 2018. 25f. TCC (Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

BOBANY, A. **Videogame Arte**. Teresópolis: APGIQ, 2008.

BRESLIN, S.; WADHWA, B. Exploring Nuanced Gender Perspectives within the HCI Community. *In: CONFERENCE ON HUMAN COMPUTER INTERACTION*, **Anais...** India, 2014.

BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. A Representatividade das Mulheres nos Games. *In: XVI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO*, 2017, Paraná. **Anais...** Curitiba: SBGames, 2017.

CAETANO, M. A. **Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares: dinâmicas com o game Rust**. 2017. 211f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

COSTA, M. B. Análise: Tell me Why é emocionante e cheio de representatividade. (Matéria). **Nerdweek**. 27 de agosto de 2020. Disponível em: <https://nerdweek.com.br/analise-tell-me-why/>. Acesso em: 27/08/2021.

EDGAR, A., SEDGWICK, P. **Teoria cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo**. São Paulo: Contexto, 2003.

FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D. (Coord.). **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, para o BNDES, jul., 2014.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3ª ed., disser: Joice Elias Costa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREITAS, W. R. S.; JABBOUR, C. J. C. Utilizando estudo de caso (s) como estratégia de pesquisa qualitativa: boas práticas e sugestões. **Revista Estudo & Debate**, v. 18, n. 2, p. 7-22, 2011.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

Gil. A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOULART, L. A.; HENNIGEN, I.; NARDI, H. C. We're gay, we play, we're here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. **Revista Contemporânea**, v.13, n.02, p. 401-416, ago., 2015.

JESUS, J. G. de. **Orientações Sobre Identidade De Gênero: Conceitos E Termos**. Brasília, 2012.

KALLEW, B. League of Legends | HQ da Ashe chega às bancas!. **Cromossomo Nerd**. 19 de junho de 2019. Disponível em: <https://cromossomonerd.com.br/league-of-legends-hq-da-ashe-chega-as-bancas/>. Acesso em: 10/02/2022, il.

KOZINETS, R. **Netnografia: Realizando Pesquisa Etnográfica Online**. Porto Alegre: Penso Editora, 2014.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: Planejamento e Execução de Pesquisa - Amostragens e Técnicas de Pesquisa - Elaboração, Análise e Interpretação de Dados**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MIGUEL, S.S, SCHLÖSSER, A. Revisão sistemática da literatura brasileira sobre representatividade de minorias políticas. **Quaderns de Psicologia**, v. 22, n. 1, p. 1-19, 2020.

NAUGHTY DOG. The Last Of Us: Part II. **IGN Brasil**. 19 de junho de 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/the-last-of-us-2>. Acesso em: 11/02/2022, il.

NEVES, J. L. Pesquisa Qualitativa – Características, Usos E Possibilidades. **Caderno De Pesquisas Em Administração**, v.1, nº 3, p. 1-5, 2º Sem.,1996.

OVERWATCH. Herói – Mei. **Play Overwatch**. 3 de maio de 2016. Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/mei/>. Acesso em: 12/02/2022, il.

OVERWATCH. Herói – Zarya. **Play Overwatch**. 3 de maio de 2016. Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/zarya/>. Acesso em: 12/02/2022, il.

RANTIN, C. Marvel's Spider-Man: Miles Morales Vendeu Mais De 4 Milhões De Cópias Em 45 Dias. (Matéria). **Legião dos Heróis**. 15 de março de 2021. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/marvels-spider-man-miles-roles-milhoes-copias.html>. Acesso em: 03/08/2021.



RODRIGUES, L.; MERKLE, L. E. Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. *In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO 11 & 13TH WOMEN'S WORLDS CONGRESS. Anais...* Florianópolis, 2017.

SANTOS, M. C. dos. **Estereótipos de gênero e diversidade sexual nos jogos eletrônicos: identidades, preconceitos e discriminação.** 2020. 91f. Monografia (Graduação em Psicologia) - Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2020.

SCHERER, F. L.; HAHN, I. S.; WEGNER, C. M.; SANTOS, M. B. dos.; OLIVEIRA, M. C. S. F. de. Análise da inserção de marcas em games. **RGO – Revista Gestão Organizacional**, v. 8, n. 2, p. 41-59, ago., 2015.

SELLTIZ, C., WRIGHTSMAN, L. & Cook, S. **Métodos de pesquisa nas relações sociais.** São Paulo: EPU, 1987.

SILVA, C. B. R. A Indústria Dos Jogos Eletrônicos: Novas Tecnologias, Propriedade Intelectual E Cenário Mundial E Brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência.** v. 5, n. 1, p. 1-20, Jun., 2019.

SOMMADOSSI, G. Dia do Orgulho LGBTQIA+ | 10 jogos que abraçam a diversidade. (Matéria). **Canaltech.** 28 de junho de 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/dia-do-orgulho-lgbtqia-jogos-abracam-diversidade-188166/>. Acesso em: 30/07/2021.

SOUZA, B. da V. De; ROST, L. R. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends. *In: XVIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL*, 2019, Rio Grande Do Sul. **Anais...** Sapucaia Do Sul, 2019.

SOUZA, G. S. De. **Visibilidade Trans Em Jogos Eletrônicos.** 2018. 16f. Projeto de pesquisa (Iniciação Científica) - Universidade Do Vale Do Sapucaí, Pouso Alegre, 2018.

SOUZA, L. League of Legends: conheça todos os campeões do jogo. **E-Sportv.** 21 de outubro de 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/league-of-legends-conheca-todos-os-campeoes-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 10/02/2022, il.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

WAKKA, W. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas.** (Matéria) **Canaltech.** 25 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 14/08/2021.

WIJMAN, T. Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023. (Matéria). **Newzoo.** 06 de maio de 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>. Acesso em: 28/07/2021.

## APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

### 1. Informações gerais

- a. Em qual identidade de gênero e sexualidade você se identifica?
- b. Quais jogos você costuma jogar frequentemente?

### 2. Representatividade

- a) O que você entende por representatividade de minorias nos *games*?
- b) Nos jogos que você citou, percebe a presença de representatividades? Quais?
- c) Como você avalia a condução dessa representatividade nos jogos citados?
- d) Você acha que existe essa representatividade nos jogos eletrônicos em geral?
- e) Na sua opinião, qual a importância dada pelas empresas quanto à apresentação da representatividade nos *games*?

### 3. Estereótipos

- a) Qual sua opinião sobre a hipersexualização de corpos femininos e masculinos nos jogos? Considera que as desenvolvedoras de jogos eletrônicos usam isso ao seu favor?
- b) Você já teve acesso aos chamados *pink games*? Alguma vez percebeu sinais de estereótipos neles?
- c) Você acha que a heteronormatividade afetou a trajetória dos jogos eletrônicos?

### 4. Em relação aos jogadores

- a) Você já presenciou algum tipo de discriminação e/ou assédio enquanto jogou online?
- b) Como você identifica a reação dos outros jogadores em relação à representatividade nos jogos?
- c) Como você identifica a reação dos outros jogadores em relação à discriminação e/ou assédio nos jogos?