

A Violência de Gênero e a Representatividade de Minorias LGBTQIA+ nos Jogos Eletrônicos

Giovane Moreira

 <https://orcid.org/0009-0003-9881-7392>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

giovane.007.gm@gmail.com

Paulo Cassanego Jr.

 <https://orcid.org/0000-0002-8035-9448>

Universidade Federal do Pampa, Brasil

paulo.cass@gmail.com

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos e na comunidade gamer. O método de análise escolhido foi a netnografia. A coleta de dados ocorreu por meio de entrevistas semiestruturadas e da observação participante. A entrada em campo ocorreu em novembro de 2021 a observação foi concluída em fevereiro de 2022. Observou-se que a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos ainda é incipiente, havendo a ocorrência de casos de hipersexualização de corpos femininos e falta de visibilidade LGBTQIA+. Essa ausência se reflete no ambiente desses jogos, perpetuando determinadas condutas dos jogadores ao interagirem com as comunidades minorizadas.

Palavras-chave: Violência contra minorias, LGBTQIA+, Público feminino, Netnografia



ANTHROPOLOGICA/AÑO XLIII, N° 54, 2025, pp. 328-361

Recebido: 26/04/2024. Aceito: 12/12/2024.

<https://doi.org/10.18800/anthropologica.202501.012>

La violencia de género y la representación de minorías LGBTQIA+ en los videojuegos

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo analizar la representación de minorías en los juegos electrónicos y en la comunidad gamer. El método de análisis elegido fue la netnografía. La recolección de datos se realizó a través de entrevistas semiestructuradas y observación participante. El trabajo de campo comenzó en noviembre de 2021 y la observación concluyó en febrero de 2022. Se pudo observar que la representación de minorías en los juegos electrónicos sigue siendo incipiente, con casos de hipersexualización de cuerpos femeninos y falta de visibilidad LGBTQIA+. Esta carencia se refleja en el entorno de estos juegos, lo que perpetúa determinadas conductas de los jugadores cuando interactúan con comunidades minoritarias.

Palabras clave: *Violencia contra minorías, LGBTQIA+, Público femenino, Netnografía*

Gender Violence and the Representation of LGBTQIA+ Minorities in Videogames

ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of minorities in video games and the gamer community. The chosen method of analysis was netnography. Data collection was conducted through semi-structured interviews and participant observation. Fieldwork began in November 2021, and the observation was concluded in February 2022. It was found that the representation of minorities in video games is still limited, with instances of hypersexualization of female bodies and a lack of LGBTQIA+ visibility. This absence is reflected in the gaming environment, perpetuating certain players' behaviors when interacting with marginalized communities.

Keywords: *Violence against minorities, LGBTQIA+, Female audience, Netnography*

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão em constante evolução por meio de novas tecnologias, proporcionando experiências cada vez mais imersivas e realistas (Cacho-Elizondo *et al.*, 2020). No entanto, mesmo com todo esse avanço, os jogos eletrônicos não são uma novidade. O primeiro jogo eletrônico, *Tennis for Two*, foi criado em 1958 por Willy Higinbotham, um físico com passagem pelo MIT e pelo Projeto Manhattan, utilizando um osciloscópio como parte da mecânica do jogo (Amorin, 2006; Nyitray, 2011). Hoje em dia, os jogos são extremamente realistas e atraentes, o que gerou um impacto significativo e abrangente tanto na economia, como apontam Podskrebko e Ivanchenko (2021) e Fan (2023), quanto na vida cotidiana das pessoas, alterando rotinas e influenciando suas escolhas e oportunidades.

No cenário atual dos jogos eletrônicos, minorias como a comunidade LGB-TQIA+ e as mulheres têm ganhado destaque não apenas como público, mas também como jogadoras profissionais e protagonistas das narrativas. A crescente inclusão dessas minorias nos jogos representa não apenas o desejo por aceitação, mas também responde aos interesses culturais contínuos em relação à diversidade nas diferentes formas de mídia interativa. O melhor exemplo disso é o jogo *Life Is Strange*, lançado em 2015 pela Dontnod Entertainment. Com protagonistas femininas, o jogo explora o desenvolvimento de relações entre mulheres, o que é um avanço na representação de relacionamentos LGBTQIA+ nos jogos eletrônicos (Jones, 2022; Perry, 2021).

Também desenvolvido pela Dontnod, *Tell Me Why*, se destaca por introduzir Tyler, o primeiro personagem transgênero jogável da história dos jogos eletrônicos. A representatividade em formas modernas de arte é extremamente importante, pois pode influenciar a percepção pública de identidades marginalizadas (Kosciesza, 2022). Além disso, quando se trata de representatividade racial, o jogo *Spider-Man: Miles Morales* destaca-se como um exemplo de inclusão. Protagonizado por um jovem negro de ascendência latina, o jogo reflete a crescente

atenção da indústria às questões raciais, alcançando mais de 4 milhões de cópias vendidas apenas 45 dias após seu lançamento (Rantin, 2021).

Outro aspecto abordado nesta pesquisa é a inserção das minorias no ambiente dos jogos online, que enfrentam o preconceito e os ataques dirigidos a essas comunidades. Como aponta Santos (2020), o preconceito hegemônico contra a imagem feminina é perpetuado por aqueles que veem as mulheres como objetos, sustentando a ideia de que “esse não é um lugar para mulheres”. O autor também destaca que esses ataques ocorrem principalmente quando o jogador utiliza um *nickname* feminino. As agressões variam desde violência verbal e desrespeito até assédio e outros comportamentos. Esses ataques não são dirigidos apenas às mulheres, mas também a qualquer pessoa que não se enquadre nos padrões heteronormativos da sociedade.

Desde o início, os jogos eram direcionados a um público masculino, heterossexual, branco, cisgênero e de classe média-alta, já que eram caros e as temáticas geralmente apresentavam homens corajosos salvando donzelas em perigo — como *Donkey Kong*, lançado em 1981 — e protagonistas brancos e musculosos em jogos de luta, como *Street Fighter* de 1991 (Batista *et al.*, 2007).

Embora algumas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos deem atenção para essas comunidades e já tenham criado jogos utilizando a representatividade como forma de inclusão, ainda há uma grande necessidade de transformação desse cenário, que se apresenta como racista, machista e homofóbico. Desta forma, a presente pesquisa buscou responder a seguinte questão: Como é a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*?

Tendo em vista a problemática presente, o objetivo deste trabalho é examinar a representatividade de mulheres e pessoas LGBTQIA+ nos jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*, investigando como esses grupos são retratados nos jogos e como enfrentam a violência, o preconceito e a marginalização nas interações sociais nas plataformas de jogos.

O presente estudo aborda a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos devido à importância que o assunto carrega. Segundo Bristot *et al.* (2017), trata-se de pessoas que amam os jogos e todo o universo que os envolve. Contudo, estes jogadores não se veem retratados nas histórias nem nos personagens, o que acaba por criar um sentimento de frustração e abandono. Também propõe-se estudar as medidas apelativas adotadas por empresas para atrair os jogadores masculinos, como a hipersexualização dos corpos femininos (Bristot *et al.*, 2017, p. 5).

Este estudo compromete-se também a observar como os ambientes frequentados por *gamers* dessas comunidades os acolhem. Nas experiências em jogos online percebe-se o preconceito contra pessoas da comunidade LGBTQIA+, negros, mulheres e qualquer outra minoria. Portanto, em termos teóricos, a pesquisa busca contribuir e expandir o conhecimento acadêmico sobre o tema, analisando tanto a perspectiva das empresas produtoras de jogos eletrônicos quanto os relatos cotidianos das minorias envolvidas na pesquisa.

A inovação deste artigo reside no uso da netnografia como metodologia para analisar a representatividade de minorias nos jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*. Essa abordagem oferece uma perspectiva única ao explorar como as minorias, como o público LGBTQIA+ e feminino, estão representadas não apenas nos jogos, mas também nas interações sociais nos ambientes online. O estudo destaca a subrepresentação dessas minorias e discute temas como a hipersexualização de personagens femininas e a falta de visibilidade LGBTQIA+, refletindo a perpetuação de preconceitos dentro das comunidades *gamer*.

Outro aspecto inovador é a análise das decisões das desenvolvedoras de jogos quanto ao acolhimento e à inclusão dessas minorias, utilizando exemplos específicos de jogos que começaram a romper com esses estereótipos, como *The Last of Us: Part II* e *Tell Me Why*. Essa análise oferece uma contribuição importante para o campo de estudos sobre inclusão e diversidade em ambientes digitais, demonstrando a relevância crescente da representatividade nos jogos eletrônicos e em suas comunidades.

Considera-se para este estudo que as comunidades de jogos eletrônicos integram e combinam, de forma única, dimensões advindas de diferentes modelos teóricos de comunidade (Saldanha *et al.*, 2023). São processos de comunicação continuamente dinâmicos — redes de laços interpessoais formadas com base em atividades comuns no contexto de jogos multijogador — que promovem sociabilidade, troca de informação e um senso de pertencimento e identidade para os indivíduos (Siitonen, 2007). Essas comunidades tendem a não ser geograficamente centradas, mas multissituadas e híbridas (Saldanha *et al.* 2023).

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

REFERENCIAL TEÓRICO

Indústria de jogos eletrônicos

O mercado de jogos eletrônicos cresce constantemente, batendo recordes a cada ano (Wakka, 2011), o que confirma que a indústria de *games* é maior não apenas que o mercado cinematográfico, mas também que os setores da música e do 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 *et al.* (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 o Governo Federal. Este é um segmento que acaba puxando outras indústrias, forçando-as a se desenvolverem em conjunto, pois, quanto mais jogos são desenvolvidos utilizando tecnologias robustas, o computador precisa ter a capacidade de processar os gráficos; para isso, é necessário que todos os componentes sejam atualizados periodicamente (Silva, 2019).

No mundo dos *games*, existem vários tipos de jogos de aventura, ação, simulação, esportes e até jogos de dança, como o famoso *Just Dance*, que utiliza sensores para captar os movimentos dos jogadores. Essa variedade só é possível graças aos avanços tecnológicos nessas áreas. Na atualidade, destacam-se também os *mobile games*, impulsionados pela evolução dos *smartphones* e pela expansão da internet, conectando pessoas de todo o mundo, expandindo o mercado e criando novas formas de receita (Silva, 2019).

Esta realidade se tornou tão popular e versátil que foi possível a criação de campeonatos, online ou presencial, tanto de jogadores profissionais quanto de amadores (Bezerra, 2018). Assis (2007) observa que há pouco tempo os jogos eram apenas vistos como passatempo, algo que fazia parte do lazer e da diversão, nada além disso. Não 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.

REPRESENTATIVIDADE DE MINORIAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Consideram-se minorias todos os grupos sociais cujos ideais e vozes são excluídos ou marginalizados pelo sistema que domina uma sociedade e até mesmo uma cultura (Edgar & Sedgwick, 2003). 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.

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. No entanto, a questão é que jogos desse tipo acabam reforçando a ideia de distinção dos gêneros entre “jogos para meninos” e “jogos para meninas”, naturalizando tais estereótipos de “menino = azul” e “menina = rosa” (Bristot *et al.*, 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, o que contribui para a perpetuação de estereótipos de gênero. Esse mesmo discurso acompanha a hipersexualização dos personagens, tanto femininos quanto masculinos, sendo essa forma de representação dos corpos algo que já está naturalizado no cotidiano. Ressalta-se que essa representação é baseada nas características de quem vai ou deve consumir os jogos (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*, nos quais há a possibilidade de os jogadores se casarem, podendo assim acessar áreas do mapa que antes não estavam disponíveis, porém essas uniões são permitidas apenas entre jogadores de sexos opostos. O autor do estudo observa também exemplos da hipersexualização do corpo feminino em *Dragon Quest VIII*, um jogo do tipo RPG (*Role-Playing game*) com quatro personagens que possuem atributos de ataque, defesa, entre outros. Destaca-se a personagem Jessica, quem tem como principais habilidades o *sex appeal* (apelo sexual) e movimentos como o *puff-puff*, utilizado para atordoar o oponente por meio da distração provocada por sua sensualidade.

A mesma personagem, utilizando este e outro movimento de cunho sexual, realiza a cura de seus aliados, o que torna essas habilidades muito importantes e indispensáveis ao jogo, e faz 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 quando 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 *League of Legends (LoL)*. Jogo gratuito, desenvolvido pela produtora Riot Games, consiste em batalhas entre duas equipes de cinco jogadores que devem passar por torres inimigas até chegar no Nexus do adversário e destruí-lo (Souza & Rost, 2019). Porém, segundo Bayde *et al.* (2019), este também é um exemplo de má representatividade 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, uma arqueira que vive na sua terra natal que tem climas invernais, mas que é apresentada com roupas que não remetem à realidade do ambiente, como uma saia curta e decote que mostra partes do seio (Bayde *et al.*, 2019).

Há também tentativas 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, sobre o qual os fãs já especulavam por muito tempo quanto à de isso acontecer. No entanto, 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. Jesus (2012) define a transexualidade como uma questão de identidade; não se trata de uma orientação sexual, não é um distúrbio psicológico e muito menos uma condição contagiosa, simplesmente é a forma como a pessoa se identifica no próprio corpo. Assim, “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, 2012, p. 15).

Nos games, a presença de personagens transexuais data de 1989, com o 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 foi lançado 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 era, causou bastante polêmica, 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 Bigogno (2020), trata de dois irmãos gêmeos, Tyler e Alyson, que haviam se separado por dez anos. Tyler é um homem transexual e, durante o jogo, ambos encaram as verdades do passado que começam a surgir, ao mesmo tempo que

passam a sentir uma conexão especial entre eles, que só sentiam quando eram crianças. Essa conexão se caracteriza pelo compartilhamento de pensamentos entre os dois e pela visualização de fragmentos do passado, que são resgatados na memória de ambos quando encontram alguém ou algum lugar carregado de algum sentimento. É importante destacar também que a empresa Dontnod Entertainment, desenvolvedora deste jogo, é o maior estúdio a lançar um jogo com protagonista transexual, criando um marco na história dos jogos e trazendo esperança de tempos melhores para as minorias (Bigogno, 2020).

Outra forma de repressão identificada nesse mundo dos jogos é contra pessoas homossexuais (termo usado para representar pessoas que se relacionam com o mesmo sexo), geralmente por motivos relacionados à “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 sexualidade nos *games*, promovendo a marginalização tanto das mulheres quanto de pessoas LGBTQIA+, por meio de personagens que demonstram fragilidade e acabam sendo deixados de lado nas escolhas dos jogadores, o que reforça sempre os padrões heteronormativos, como demonstram Goulart *et al.* (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 mostraram receosas em tocar nesses assuntos polêmicos, visando à repercussão que isso poderia causar aos seus negócios. No entanto, como visto na fala de Caetano (2017), a partir dos anos 2000 ocorre o que se chama de “virada cultural”, impulsionada pela popularização dos jogos online, especialmente os MMORPG (Jogos Massivos Online de Interpretação Multijogador). A partir desse momento, os jogos deixam de ser apenas formas de entretenimento e passam a ser também espaços sociais onde pessoas reais convivem e trocam experiências. Nesse novo contexto, temas como a representatividade ganham espaço e as minorias começam a ter mais visibilidade dentro dos jogos. Um exemplo positivo para essa representatividade foi a realização de uma parada LGBTQIA+ dentro do jogo *World of Warcraft*, em 2004, a qual foi chamada de *Proudmoore Pride*, como relatam Goulart *et al.* (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), 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 continuam sendo, de grande importância para a luta contra os preconceitos dessas minorias, possibilitando a conscientização das pessoas de que esses espaços são para todos, sem distinção, o que acaba gerando maior segurança e confiança em participar desses meios. A seguir, apresentam-se os procedimentos metodológicos que nortearam a realização da pesquisa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a representatividade das minorias em jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*. Trata-se de um estudo de caráter descritivo com abordagem qualitativa. O presente estudo utilizou a netnografia para a interação com o público estudado, a qual pode ser entendida como uma variação da etnografia.

Segundo Kozinets (2014), a etnografia é definida pelo 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, esta segue os mesmos princípios da etnografia, porém a observação de campo ocorre de forma online, utilizando meios computacionais como fonte de dados para obter as informações necessárias (Kozinets, 2014).

Foram selecionados dois grupos na rede social Facebook para a realização da pesquisa. Os grupos foram escolhidos com base nos seguintes critérios: 1) apresentarem temática relacionada à pesquisa, 2) serem grupos ativos e 3) possuírem grande quantidade de membros. 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 1.

Após a realização de uma listagem prévia dos grupos de interesse para a pesquisa, foi enviada uma comunicação aos administradores dos grupos. Este contato tinha como objetivo apresentar a pesquisa, seu objetivo e forma como os dados seriam tratados. Este procedimento tinha como objetivo garantir o acesso

aos grupos de discussão, bem como a obtenção do consentimento para a realização da pesquisa nestes espaços. Os administradores de dois grupos retornaram a mensagem enviada aceitando participar da pesquisa. Os grupos participantes são: 1) League of Divas e 2) Runeterra Gurls Group.

Para a coleta dos dados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas (Apêndice I) que, segundo Triviños (1987), são uma ótima técnica para a abordagem qualitativa, pois, além de já trazerem uma estrutura elaborada de questionamentos, permitem a possibilidade de que o entrevistador tenha maior liberdade e flexibilidade durante a coleta, tornando a investigação mais rica.

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	<p>É considerado o maior grupo LGBTQ+ e feminino de <i>League of Legends</i> do mundo!</p> <p>Não toleramos qualquer tipo de preconceito, sexism, machismo e tudo que ofenda minorias ou mulheres do grupo. Todos são bem vindos desde que respeitem nossas regras.</p>	<p>O grupo é diretamente ligado com a comunidade LGBTQIA+ e feminino.</p> <p>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 <i>League of Legends</i>.</p>

Para selecionar os entrevistados, foi criada uma postagem nos grupos do Facebook. Esta postagem tinha como objetivo apresentar o trabalho e os objetivos, e solicitar que comentassem na publicação se aceitavam participar da pesquisa. As entrevistas foram compostas por treze questões, divididas em quatro tópicos sobre as variáveis do tema tratado. Participaram onze pessoas que foram entrevistadas através da plataforma Google Meet.

A técnica de observação participante também foi utilizada, pois estuda o comportamento do evento em sua ocorrência, como forma de obter informações do que se propõe investigar (Sellitz *et al.*, 1987). Foram observadas postagens dos membros dos grupos, comentários às postagens e reações aos comentários. Pode-se considerar que a postura do pesquisador se assemelhou à de um lurker (Polivanov, 2013), uma vez que ele se identificou aos participantes e todos os

membros do grupo sabiam da realização das observações. As observações tiveram início em novembro de 2021 e foram concluídas em fevereiro de 2022.

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

Os dados foram submetidos a uma análise temática detalhada, na qual as atividades, postagens e respostas dos participantes foram codificadas e categorizadas. Essa abordagem mostrou-se mais sensível à natureza e à regularidade das interações entre os participantes, permitindo uma compreensão mais profunda dos padrões de engajamento e resposta dentro do grupo estudado.

Essa pesquisa suscita questões éticas importantes, uma vez que foi realizada em grupos do Facebook e, portanto, envolve a privacidade dos participantes. Todos os dados coletados foram totalmente anonimizados, de forma que os resultados não incluíram identificadores pessoais, como nomes de usuários ou imagens. Como os grupos eram fechados, foi solicitado o consentimento informado aos administradores e membros, detalhando os objetivos da pesquisa e como os dados seriam utilizados. A pesquisa foi realizada em conformidade com as políticas do Facebook sobre uso de dados e privacidade; todas as informações coletadas foram utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos, preservando com rigor a integridade dos participantes e das comunidades envolvidas.

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

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Perfil dos Entrevistados

Em relação ao perfil dos entrevistados, 6 (seis) dos jogadores de *games* online se identificavam com o 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 com o gênero feminino, sendo que 2 (duas) são lésbicas e 2 (duas) bissexuais; e 1 (uma) pessoa identificada como não-binária, isto é, pessoas que

não se identificam estritamente com os gêneros feminino ou masculino, com idades entre 20 e 24 anos. O Quadro 2 apresenta detalhadamente estas e outras informações sobre os entrevistados.

Pôde-se verificar, em relação ao Quadro 1, que foi possível obter respostas de entrevistados de diferentes estados do Brasil graças a técnica de netnografia, na qual se teve uma vivência em grupos no Facebook, podendo ter contato com essas pessoas que se disponibilizaram a responder às questões.

Quadro 2. Perfil dos Jogadores Entrevistados

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

Fonte. Elaborado pelos autores.

Abordagem da Representatividade de Minorias pelos Jogos Eletrônicos

Primeiramente, os entrevistados puderam citar os jogos que mais jogavam e, a partir disso, responderam às perguntas baseadas em sua experiência com estes jogos, além de exporem sua visão deste mercado de forma geral. O Quadro 3 apresenta alguns detalhes sobre o que os entrevistados identificam de representatividade nos jogos que jogam com frequência.

Quadro 3. Percepção dos Entrevistados quanto aos Jogos Eletrônicos e à Representatividade

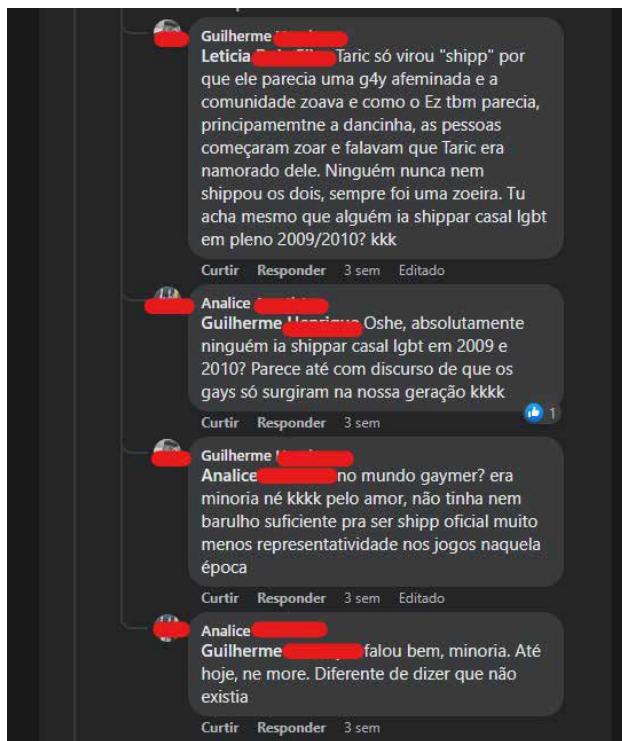
Entrevistados	Jogos que costuma jogar frequentemente	Percebe a presença de representatividade neles?
Entrevistado 1	<i>Overwatch, Rainbow Six, League of Legends.</i>	Em <i>LoL</i> e <i>Overwatch</i> , sim, em alguns poucos personagens abordam sobre a sexualidade, mas muito superficial.
Entrevistado 2	<i>League of Legends</i> e alguns jogos mobile.	Me enxergo na história de alguns personagens, no 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 <i>TLOU</i> , 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 faz 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 escrachadas 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.

Entrevistados	Jogos que costuma jogar frequentemente	Percebe a presença de representatividade neles?
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 excluo porque não têm representatividade. Em TLOU, acho que foi onde mais vi uma representatividade bem-feita, com a protagonista principalmente.

Fonte. Elaborado pelos autores.

Os dados da tabela destacam alguns pontos, entre eles o descontentamento da maioria dos entrevistados em relação à representatividade, percebida como algo insuficiente, realizada apenas para “calar” aqueles que afirmam que o jogo não representa a todos, como representado na fala do Entrevistado 3: “Eu vejo mais ou menos assim, como medidas paliativas pra manter os grupos minorizados minimamente felizes com a situação” (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021). 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’” (comunicação pessoal, 22 de novembro de 2021). Nessas falas, é possível observar o quanto essas questões importam para as pessoas de comunidades minorizadas. São sentimentos de revolta e impotência que as fazem, inclusive, perderem a vontade de jogar.

Observando os grupos analisados no Facebook, deparou-se com uma discussão na qual os envolvidos falavam sobre a dificuldade de expor seus ideais e/ou suas torcidas por casais LGBTQIA+ nos jogos.

Figura 1. Discussão no Grupo

Fonte. Retirada da Página League of Divas, no Facebook¹.

Com base nas entrevistas realizadas, também se percebeu a recorrência de um mesmo discurso sobre representatividade:

[...] 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, comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

No entanto, com base no que se obteve em pesquisas bibliográficas, tem-se o exemplo de um acontecimento ocorrido em um jogo da empresa atualmente

¹ Por razões éticas e em conformidade com os termos do consentimento livre e esclarecido, esta imagem não será referenciada para garantir o anonimato dos(as) entrevistados(as).

conhecida como Activision Blizzard, o *World of Warcraft*, 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 pelos jogos de navegador, que rodavam a partir do reproduutor de mídia *Flash Player* (atualmente fora de atividade). De acordo com Bristot *et al.* (2017), tais jogos eletrônicos começaram a surgir na década de 1990, mas, com a evolução da tecnologia, eles se popularizaram 10 anos depois, trazendo os famosos *Pink Games*, ou “jogos rosas” em tradução livre, o que representa os joguinhos direcionados ao público feminino. Esses jogos apresentavam representatividade praticamente nula e eram carregados de estereótipos, como foi identificado na fala do Entrevistado 8:

[...] 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 (comunicação pessoal, 27 de novembro de 2021).

Tendo em vista tais colocações, percebe-se que há controvérsias sobre as questões de representatividade nos anos 2000. Por um lado, há uma manifestação em prol da visibilidade LGBTQIA+ em jogos eletrônicos. Por outro, os jogos infantis reforçavam estereótipos e a heteronormatividade ainda predominante. Pode-se perceber que, naquele momento, era incipiente a manifestação de assuntos relacionados às minorias e apenas era discutido entre as próprias minorias. É possível que o principal motivo seja, como foi dito na fala do Entrevistado 6, que, quando as empresas procuraram colocar alguma representatividade, o jogo começa a receber críticas.

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. A resposta mais recorrente foi “muito pouco, muito escondido”, como visto no relato do Entrevistado 6:

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 (comunicação pessoal, 23 de novembro de 2021).

O Entrevistado 3 faz uma observação semelhante:

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 (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

Situações como estas demonstram que as empresas até criam cenários que mostram alguma visibilidade, mas sempre de forma velada, subjetiva ou quase 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, comunicação pessoal, 22 de novembro de 2021).

Foi observado, 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 demonstram 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” (comunicação pessoal, 29 de novembro de 2021).

Em outro momento, na questão sobre a condução da representatividade, o mesmo entrevistado 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, comunicação pessoal, 29 de novembro de 2021). O problema dessa frase acontece no uso da palavra “escolha”, como se as orientações sexuais fossem definidas através da escolha

do indivíduo. 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 [...]” (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021), se desculpando no final. Essas e outras divergências ainda causam muita distância entre as diferentes comunidades.

No decorrer das pesquisas e coleta de dados, nota-se que as empresas desenvolvedoras de jogos ainda têm um longo caminho até alcançar 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 têm que agradar todo mundo de todo jeito (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

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 para os corpos femininos. Quanto aos corpos masculinos, no entanto, alguns entrevistados tiveram opiniões divergentes. Por exemplo, um entrevistado comentou: “[...] Não tem, o que seria a sexualização de corpos masculinos? Não tem nenhuma splash art que tá salientando os genitais do cara” (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021). Outro participante identificou que as vestimentas as quais ocorreriam uma suposta sexualização masculina são, na verdade, para 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, comunicação pessoal, 29 de novembro de 2021). Segundo Dill e Thill (2007), personagens masculinos dificilmente são retratados como altamente sexualizados, ao passo que este é um dos papéis mais comuns das personagens femininas. A maioria dos entrevistados identificaram hipersexualização principalmente no jogo *League Of Legends*:

É problemático, continua se colocando o padrão atlético ou da academia como o único corpo bonito. e 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 (Entrevistado 3, comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

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, comunicação pessoal, 17 de novembro de 2021).

Os relatos mostram como é retratada a hipersexualização, corroborando com a análise de Bayde *et al.* (2019) quando dizem que o *game* não é um bom exemplo nessa questão. Os autores 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. Riot Games (s.d. - a).

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 jogo, a personagem estaria 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 Figura 3:

Figura 3. Personagem Garen



Fonte. Riot Games (s.d. - b).

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 protegeia nada na verdade (comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021).

Personagens masculinos e femininos dos jogos eletrônicos são retratados de maneiras estereotipadas. Para personagens femininas dos *games*, a norma é que sejam retratadas como objetos sexuais que usam roupas escassas, se conformam a um tipo de corpo idealizado e são visões de beleza (Dill & Thill, 2007).

Mesmo quando ocupam o papel de heróis, as personagens femininas são frequentemente retratadas como subordinadas aos personagens masculinos ou são apresentadas em termos de sua sexualidade. Embora essas personagens femininas sejam retratadas como personagens principais, suas contribuições são de alguma forma subordinadas ou menos importantes do que as dos homens (Dietz, 1998).

Nos grupos do Facebook, também se encontram pessoas chateadas com a sexualização que ocorrem com os personagens, como se observa na Figura 4:

Figura 4. Publicação do Facebook

Fonte. Retirada da Página League of Divas, Facebook².

De acordo com a Figura 4, pode-se confirmar a hipersexualização desnecessária de personagens femininos, 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 (comunicação pessoal, 27 de novembro de 2021).

O tema do comentário em destaque é muito sensível a toda comunidade, pois acaba sendo comum, no tratamento de personagens femininas, a combinação de sexo e violência, também conhecida como agressão erotizada (Dill & Thill, 2007). Segundo Gabbiadini *et al.* (2016), estes jogos violentos e sexistas reduzem a empatia por vítimas femininas de violência. Essa redução na empatia ocorre, em parte, porque alguns títulos aumentam as crenças masculinas, como a que

² Por razões éticas e em conformidade com os termos do consentimento livre e esclarecido, esta imagem não será referenciada para garantir o anonimato dos(as) entrevistados(as).

prega que “homens de verdade” são durões, dominantes e agressivos. Conforme pesquisa de Dill *et al.* (2008), pessoas que passam mais tempo jogando *video-games* são mais propensas a exibir atitudes negativas em relação às mulheres.

Apesar da falta de representatividade percebida nos jogos, os entrevistados também citaram jogos que trazem diferentes e importantes assuntos no que se refere às minorias. “O Overwatch é um jogo que ele tenta ter 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, comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021). O mesmo entrevistado também destaca duas personagens desse jogo que fogem dos padrões de beleza feminina, como a Zarya e a Mei. Comparando a outros casos já citados, é perceptível a diferença, 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 curinho 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, comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021).

Personagens como as supracitadas tendem a enriquecer a narrativa dos jogos. Conforme Araujo e Pereira (2017), alguns jogos passaram a representar a mulher em sua diversidade, retirando-a da representação única como ser sexual e passando a representá-la de verdade, com seus diferentes atributos, sejam estes físicos ou psicológicos. Apresentar essa variedade de características em personagens femininas traz benefícios para os aspectos narrativos dos jogos, pois embasa sua construção com histórias e motivações mais elaboradas e realistas (Luzardo, 2018).

Quanto a personagens LGBTQIA+ em *Overwatch*, ele possui apenas 2 confirmados, dentre mais de 30 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, comunicação pessoal, 27 de novembro de 2021). 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” (comunicação pessoal, 2 de dezembro de 2021). 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, no qual os participantes consideraram que a aplicação da representatividade foi 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, comunicação pessoal, XX de mês de XXXX).

A esse respeito, o entrevistado 4 comentou: “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[...]” (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

Os participantes demonstraram grande euforia quando citaram o referido jogo, porque ele é considerado um marco na história dos jogos eletrônicos. Esse impacto foi gerado pelo fato da protagonista do jogo ser homossexual e também por não haver apelo sexual algum, além da quantidade de premiação que o jogo conquistou pelo The Game Awards (Molina, 2021).

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, comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021).

Nesse relato, o entrevistado comenta que o jogo foi muito criticado pelo fato da orientação sexual da protagonista, o que jamais afetou, nem afetaria, a trajetória do jogo nem seu 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 LGBT podem ser protagonistas em jogos. Então acaba gerando esse desgaste na comunidade completamente desnecessário por algo que é completamente normal (comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

Quando o entrevistado acima fala sobre o “guardião da cultura nerd”, ele se refere a pessoas que se julgam conhecedoras de toda cultura pop, envolvendo jogos e a mídia, e que ajuízam as demais pessoas e empresas a partir de seu ponto de vista.

Tendo esses aspectos em vista, pode-se perceber que a abordagem de minorias nos jogos eletrônicos ainda é duvidosa, o que é percebido pelo público feminino e pela comunidade LGBTQIA+. Tem-se entendimento que, por muitos anos, apenas as minorias faziam por elas mesmas, diante da falta de acolhimento por parte das empresas, que parecem entregar alguns “pingos de representatividade” apenas para acalmar os ânimos das comunidades que se sentem inferiorizadas. Inclusive em casos de hipersexualização, que, segundo os relatos, são negligenciados pelas desenvolvedoras. Mas há jogos que estão revolucionando esse cenário, trazendo orgulho e representatividade.

Violências Sofridas por Minorias em Jogos Eletrônicos

A comunidade virtual de jogos eletrônicos é um espaço onde as pessoas de todo o mundo têm a possibilidade de manter contato, seja através de grupos em redes sociais, ou então no próprio jogo que mais frequentam. Os entrevistados, com exceção de três respondentes, sofreram e/ou presenciaram algum tipo de violência dentro dos jogos eletrônicos. São situações de todos os tipos como homofobia, machismo, racismo, ou pessoas sendo tóxicas simplesmente porque a outra do seu time não está jogando tão bem, comportamentos extremamente desnecessários que acabam com o dia de qualquer pessoa. Um exemplo é o relato do Entrevistado 5, que é uma mulher e estava jogando com uma personagem feminino, e um homem do seu time começou a reparar nos aspectos físicos da personagem feminina que ela estava usando:

[...] 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, comunicação pessoal, 22 de novembro de 2021).

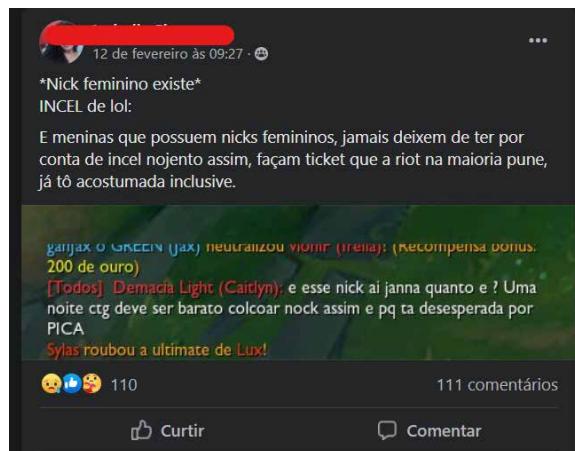
Essas situações de assédio são comuns nesse ambiente, inclusive muitas mulheres preferem manter o anonimato até no seu próprio *nick* do jogo. Santos (2020) destaca que os ataques são direcionados principalmente para *nicks* femininos e, por isso, elas optam por nomes neutros, para que não se tenha certeza do gênero da pessoa e, assim, evitar essas situações. Isso é demonstrado em outro caso

relatado pelo Entrevistado 10: “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” (comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021). A mesma entrevistada também relatou outra situação, a partir da qual decidiu mudar seu *nick* do jogo.

Outra vez, ficaram me pedindo o número do WhatsApp 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, comunicação pessoal, 1 de dezembro de 2021).

Casos assim são reportados e divulgados em grupos sociais como forma de alertar as pessoas e mostrar as situações que estas passam, como o ocorrido demonstrado na Figura 5.

Figura 5. Publicação do Facebook



Fonte. Retirada da Página League of Divas, Facebook³.

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 ao qual as pessoas lesadas podem recorrer é ao *report*, nada mais que a ferramenta de denúncia existente dentro do jogo para que sejam tomadas as medidas cabíveis para cada situação.

³ Por razões éticas e em conformidade com os termos do consentimento livre e esclarecido, esta imagem não será referenciada para garantir o anonimato dos(as) entrevistados(as).

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, comunicação pessoal, 18 de novembro de 2021).

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, comunicação pessoal, 27 de novembro de 2021).

O próximo ponto pesquisado com os entrevistados era sobre como as pessoas reagem ao presenciarem alguém sendo 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”(comunicação pessoal, 15 de novembro de 2021).

Houve o caso de uma entrevistada que levantou um ponto interessante sobre a opção de não 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 inclusivo, 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, comunicação pessoal, 22 de novembro de 2021).

A partir dessa fala, por um lado, pode parecer egoísmo e falta de empatia em não ajudar o outro; por outro, trata-se de 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, pode-se observar que ainda há muitos casos de discriminação e assédio nos jogos eletrônicos, afetando diversos grupos minorizados e causando traumas nas pessoas que sofrem o abuso em um ambiente onde só queriam se divertir. Observa-se que ainda há essa resistência por parte das outras pessoas em relação ao diferente: visões diferentes, pensamentos e sexualidades diferentes. Persiste, portanto, uma resistência às representatividades que desejam ocupar os mesmos espaços, como qualquer outra pessoa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou examinar a representatividade de mulheres e pessoas LGBTQIA+ nos jogos eletrônicos e na comunidade *gamer*, investigando como esses grupos são retratados nos jogos e como enfrentam a violência, o preconceito e a marginalização nas interações sociais dentro das plataformas de jogos.

A representatividade de minorias em jogos eletrônicos é vista como algo ainda muito incipiente pelas comunidades minorizadas, causando-lhes bastante frustração e sensação de falta de acolhimento por parte das empresas desenvolvedoras de *games*. Ainda está presente a hipersexualização do corpo feminino em personagens, com o intuito de atrair e manter o público, pois é visto que esta prática gera lucro às desenvolvedoras. A pouca representatividade existente é apresentada de forma muito escondida, em segundo plano, e raramente constitui a pauta principal do jogo. No entanto, se observou que estão surgindo jogos com uma maior representatividade, onde as protagonistas são mulheres e/ou pessoas LGBTQIA+, devido a atual demanda que a sociedade tem requisitado das desenvolvedoras. A realidade está em constante mudança, e os jogos devem acompanhar essa evolução.

O ambiente social dos jogos eletrônicos é visto pela comunidade como um espaço de grande incerteza, pois há a possibilidade de entrar em contato com pessoas de qualquer lugar do mundo, o que pode aumentar a chance de encontrar alguém fortemente carregado de preconceitos e intolerância contra qualquer uma das minorias. Os relatos apontam situações de assédio contra mulheres que jogam e discriminação de gênero, principalmente por parte de jogadores homens. 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 à própria desenvolvedora do jogo onde aconteceu o fato.

Como limitações da pesquisa, identificouse dificuldades na realização de netnografia em alguns grupos do Facebook, pois alguns administradores rejeitaram ou ignoraram pedidos de participação, limitando o acesso e o alcance da coleta de dados. Embora o estudo tenha focado em grupos específicos de jogos competitivos, isso restringe a compreensão de experiências em outros tipos de jogos e de comunidades *gamer* variadas, que poderiam trazer perspectivas diferentes.

Para estudos futuros, recomenda-se a inclusão de tipos de jogos além dos competitivos. A maioria dos pontos considerados focou nos jogos competitivos. Nesse sentido, é importante considerar que ainda há outras categorias a serem exploradas, como RPGs, simulações e aventuras narrativas, que poderiam oferecer cenários e perspectivas diferentes. Pesquisas futuras poderiam investigar se esses gêneros, de fato, promovem maior ou menor inclusão de minorias em narrativas mais elaboradas ou com interações menos intensas, mas com ambientes que proporcionem maior análise, bem como a forma como cada tipo de jogo lida com diversidade e inclusão.

Além disso, pesquisas longitudinais seriam importantes para acompanhar como a representação de minorias em jogos eletrônicos se comporta e modifica ao longo do tempo. Esse tipo de pesquisa poderia observar como as políticas de inclusão das empresas vêm se modificando e se estão respondendo às crescentes pressões por diversidade.

Estudos comparativos entre diferentes plataformas de jogos também são importantes, como consoles, PCs e dispositivos móveis. Cada uma delas possui características próprias de interação e públicos com diferentes perfis, o que pode influenciar o modo como as minorias são sub-representadas ou discriminadas.

REFERÊNCIAS

- Albuquerque, K. (17 de junho de 2021). League Of Legends oficializa Leona e Diana como casal LGBTQI+. *Olhar Digital*. <https://olhardigital.com.br/2021/06/17/games-e-consoles/league-of-legends-oficializa-leona-e-diana-como-casal-lgbtqi/>
- Amorin, A. (2006). *A origem dos jogos eletrônicos*. Universidade de São Paulo.
- Araujo, G., & Pereira, G. (2 de novembro de 2017). *Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch* [Apresentação de artigo]. XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento

- Digital, Curitiba, Brasil. https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPERS/173540_2_versao_preliminar.pdf
- Assis, J. de P. (2007). *Artes do Videogame: conceitos e técnicas*. Alameda Editorial.
- Batista, M. de L. S., Quintão, P. L., Lima, S. M. B., Campos, L. C. D., & Batista, T. J. de S. (2007). Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, 3, 1-24.
- Bayde, L., Filho, F. E. P. R., & Araújo, G. P. C. (28 de outubro de 2019). *Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends* [Apresentação de artigo]. XVIII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Fortaleza, Brasil. <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198466.pdf>
- Bezerra, F. E. L. (2018). *A indústria dos videogames: Um mercado em ascensão* [Trabalho de conclusão de curso]. Universidade do Sul de Santa Catarina.
- Bigogno, M. (27 de agosto de 2020). Análise: Tell me Why é emocionante e cheio de representatividade. *Nerdweek*. <https://nerdweek.com.br/analise-tell-me-why/>
- Bristot, P. C., Pozzebon, E., & Frigo, L. B. (2 de novembro de 2017). *A representatividade das mulheres nos games* [Apresentação de artigo]. XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento, Curitiba, Brasil. <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>
- Cacho-Elizondo, S., Álvarez, J. D. L., & Garcia, V. E. (2020). The emerging esport market: Analyzing the impact of virtual and augmented reality. *Chinese Business Review*, 19(2), 37-54. doi: 10.17265/1537-1506/2020.02.001
- Caetano, M. A. (2017). *Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares: dinâmicas com o game Rust* [Dissertação de mestrado]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://hdl.handle.net/10183/163610>
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5), 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Edgar, A., & Sedgwick, P. (2003). *Teoria cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo*. Contexto.

- Fan, N. (2023). Evaluation of the performance and behavior of the video game industry. *Advances in Economics Management and Political Sciences*, 30(1), 54-64. <https://www.mendeley.com/catalogue/213affff-e267-3d4a-913a-34610d859ac5/>
- Fleury, A., Nakano, D., & Cordeiro, J. H. D. (2014). Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. GEDIGames: NPGT. <https://repositorio.usp.br/item/002752385>
- Fontoura, M. M., Rodrigues, L., Leite, P. da S., Amaral, M. A., Almeida, L. D. A., & Merkle, L. E. (28 de outubro de 2019). *Relações de gênero em mecânicas de jogos* [Apresentação de artigo]. XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Curitiba, Brasil. <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198002.pdf>
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andriguetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS ONE*, 11(4), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Goulart, L. A., Hennigen, I., & Nardi, H. C. (2015). “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. *Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura*, 13(2), 401-416. <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v13i2.14002>
- Jesus, J. G. (2012). *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Brasília.
- Jones, O. (Ed.). (28 de junho de 2022). Dia do Orgulho LGBTQIA+ | 10 jogos que abraçam a diversidade. *Canaltech*. <https://canaltech.com.br/games/dia-do-orgulho-lgbtqia-jogos-abracam-diversidade-188166/>
- Kosciesza, A. J. (2022). The Moral Service of Trans NPCs: Examining the Roles of Transgender Non-Player Characters in Role-Playing Video Games. *Games and Culture*, 18(2), 189-208. <https://doi.org/10.1177/15554120221088118>
- Kozinets, R. (2014). *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Penso Editora.
- League of Divas. [Usuário]. (24 de abril de 2019). Nombre/título de la publicación [Imagen anexada] [Discussão no grupo]. Facebook. Link
- Luzardo, V. L. (2018). *A representatividade feminina gorda em jogos eletrônicos: a personagem Mei (Overwatch) e a desconstrução de estereótipos socioculturais* [Trabalho de conclusão de curso]. Universidade Federal de Santa Maria. <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/17225?locale-attribute=en>
- Miguel, S. S., & Schlösser, A. (2020). Revisão sistemática da literatura brasileira sobre representatividade de minorias políticas. *Quaderns de Psicologia*, 22(1), 1-19. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1526>

- Molina, M. (15 de janeiro de 2021). The Last of Us 2: jogo de 2020 é o mais premiado da história. *TechTudo*. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/01/the-last-of-us-2-jogo-de-2020-e-o-mais-premiado-da-historia.ghtml>
- Nyitray, K. J. (2011). William Alfred Higinbotham: Scientist, activist, and computer game pioneer. *IEEE Annals of the History of Computing*, 33(2), 96-101. [https://doi.org/10.1109/MAHC.2011.48Podskrebko, O., & Ivanchenko, N. \(2021\). Analysis of the digital video games market and its impact on the economy. *Economic Scope*, \(175\), 130-135. https://doi.org/10.32782/2224-6282/175-24](https://doi.org/10.1109/MAHC.2011.48Podskrebko, O., & Ivanchenko, N. (2021). Analysis of the digital video games market and its impact on the economy. <i>Economic Scope</i>, (175), 130-135. https://doi.org/10.32782/2224-6282/175-24)
- Perry, K. (2021). Damsels and Darlings: Decoding Gender Equality in Video Game Communities. *Feminist Media Studies*, 22(5), 1102–1119. <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1883085>
- Polivanov, B. B. (2013). Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. *Esferas*, (3), 61-71. <https://doi.org/10.31501/esf.v1i3.4621>
- Rantin, C. (2021). Marvel's Spider-Man: Miles Morales vendeu mais de 4 milhões de cópias em 45 dias. *Legião dos Heróis*. <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/marvels-spider-man-miles-roles-milhoes-copias.html>
- Riot Games. (s.d. - a). *Ashe - League of Legends* [Imagen promocional]. Recuperado em 18 de junho de 2025 de <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/ashe/>
- Riot Games. (s.d. - b). *Garen - League of Legends* [Imagen promocional]. Recuperado em 18 de junho de 2025 de <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/garen/>
- Rodrigues, L., & Merkle, L. E. (2017). *Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais* [Apresentação de artigo]. Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress, Florianópolis. https://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG.pdf
- Saldanha, L., da Silva, S. M., & Ferreira, P. D. (2023). “Community” in video game communities. *Games and Culture*, 18(8), 1004-1022. <https://doi.org/10.1177/15554120221150058>.
- Santos, M. C. (2020). *Estereótipos de gênero e diversidade sexual nos jogos eletrônicos: identidades, preconceitos e discriminação* [Monografia de graduação, Centro Universitário de Brasília]. <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/14715>
- Scherer, F. L., Hahn, I. S., Wegner, C. M., Santos, M. B., & Oliveira, M. C. S. F. (2015). Análise da inserção de marcas em games. *RGO – Revista Gestão Organizacional*, 8(2), 41-59. <https://doi.org/10.22277/rgo.v8i2.2753>

- Selltiz, C., Wrightsman, L., & Cook, S. (1987). *Métodos de pesquisa nas relações sociais*. EPU.
- Siionen, M. (2007). *Social interaction in online multiplayer communities*. University of Jyväskylä.
- Silva, C. B. R. (2019). A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. *Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência*, 5(1), 1-20. <https://doi.org/10.26668/IndexLawJournals/2526-0014/2019.v5i1.5394>
- Souza, B. da V. De, & Rost, L. R. (28 de outubro de 2019). *Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends* [Apresentação de artigo]. XVIII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Sapucaia do Sul, Brasil. <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198156.pdf>
- Souza, G. S. (2018). *Visibilidade trans em jogos eletrônicos* [Projeto de pesquisa de iniciação científica]. Universidade do Vale do Sapucaí.
- Triviños, A. N. S. (1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. Atlas.
- Wakka, W. (25 de fevereiro de 2021). Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. *Canaltech*. <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. Informações gerais

a) Com 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 é a importância dada pelas empresas à representatividade nos *games*?

3. Estereótipos

a) Qual é a 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 jogava 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?