



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS |
| <b>Ano</b>        | 2020   |
| <b>Local</b>      | Virtual  |
| <b>Título</b>     | Sexismo em jogos online: Um estudo de caso                           |
| <b>Autor</b>      | LUIZA GABRIELE DOS SANTOS BATISTA                                    |
| <b>Orientador</b> | LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL   |

Título: Sexismo em jogos online: Um estudo de caso

Autora: Luísa Gabriele Dos Santos Batista

Orientadora: Luciane Magalhães Corte Real

Instituição de origem: UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande Do Sul

Historicamente os jogos online foram e são considerados um espaço masculino. Isso se reflete nos estereótipos de gênero apresentados dentro dos jogos que costumam apresentar mulheres apenas em papéis secundários e/ou com um design hiperssexualizado (Lynch et al, 2016). A pesquisa, aqui apresentada, é um enfoque de uma pesquisa que investiga Aprendizagens e Tecnologias Digitais na FAGED/UFRGS. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória, na forma de estudo de caso que visa investigar se esse sexismo também acontece nas atitudes dos jogadores para com as jogadoras mulheres. O estudo de caso envolveu o jogo League of Legends, selecionado por ser considerado um dos jogos online mais jogados no mundo (Techtudo, 2019). Foi realizado um questionário online desenvolvido na ferramenta Google Forms com 33 perguntas e divulgado nas redes sociais. Os sujeitos foram 244 jogadores em sua maioria entre 15 e 21 anos, 80% eram homens e 18% mulheres. As questões relacionadas ao preconceito eram: “Quais são os preconceitos que você já presenciou no jogo?”, “Você já sofreu diretamente com preconceitos no jogo? Se sim, dê um exemplo.” e “Sendo a pergunta anterior positiva, como você reage a estes acontecimentos”. Também foram realizadas 37 entrevistas online com os sujeitos que deixaram o contato pelo whatsapp e/ou discord. Pôde-se observar que o preconceito está presente no jogo, racismo (83,6%), machismo (82,4%) e LGBTfobia (71,3%) sendo que apenas 6,1 % dos sujeitos disseram não presenciá-lo. Quando questionados sobre já ter sofrido alguma forma de preconceito, as reclamações vieram principalmente de mulheres, que por terem um “nick” feminino eram desvalorizadas como jogadoras e usadas como bode expiatório quando algo dava errado para o time. Por esse motivo mulheres acabam se escondendo no jogo, fazendo um esforço para não serem identificadas, pois muitas vezes eram desrespeitadas apenas pelo fato de serem mulheres.