



Fica empoderada lá na cozinha: metapragmáticas misóginas no league of legends¹

Fica empoderada lá na cozinha: misogyny metapragmatics in league of legends

Rodrigo Albuquerque²
Universidade de Brasília

Tauane Matos³
Universidade de Brasília

♦ **RESUMO:** Com este estudo, almejamos analisar a interação estabelecida por jogadores/as de League of Legends em uma partida, a fim de darmos visibilidade a recursos linguístico-discursivos – explícitos e implícitos – usados em ofensas dirigidas a mulheres, que colaboram para a configuração de um cenário hostil no próprio jogo e impactam negativamente no dia a dia de jogadoras que sofrem – simbólica, linguística e discursivamente – misoginia. O estudo, inscrito no domínio da Sociolinguística Interacional e da Pragmática, articulou a teoria da (im)polidez e a noção de metapragmáticas no debate relativo à violência linguístico-discursiva no jogo. Por meio de uma abordagem qualitativa e (n)etnográfica, selecionamos uma interação com alta densidade de metapragmáticas misóginas para ser analisada à luz do conjunto teórico empreendido neste trabalho. A análise não só revelou danos à face positiva da Jogadora 2, mas, principalmente, evidenciou, em latente disputa discursiva, a emergência de metapragmáticas machistas, misóginas, sexistas, deslegitimadoras, desvalorizadoras, tóxicas, masculinistas, patriarcais, capacitistas e silenciadoras, sob disfarce hegemônico de brincadeira. Salienciamos, por fim, a necessidade de medidas educativas e jurídicas eficazes no combate a violências de qualquer ordem em jogos on-line.

♦ **PALAVRAS-CHAVE:** League of Legends. (Im)polidez. Misoginia em jogos on-line. Violência linguístico-discursiva. Metapragmáticas.

♦ **ABSTRACT:** With this study, we aim to analyze the interaction established by League of Legends players in a match, in order to give visibility to linguistic-discursive resources – explicit and implicit – used in offenses directed at women, which collaborate for the configuration of a hostile scenario in the game and negatively impact the daily lives of players who suffer – symbolically, linguistically and discursively – misogyny. Inscribed in the field of Interactional Sociolinguistics and Pragmatics, the study articulated the (im)politeness theory and the metapragmatics notion in the debate concerning linguistic-discursive violence in the game. Through a qualitative and (n)ethnographic approach, we selected an interaction with a high density of misogynistic metapragmatics to be analyzed in the light of the theoretical set undertaken in this work. The analysis not only revealed damage to the Player 2's positive face, but, mainly, evidenced, in latent discursive dispute, the emergence of male chauvinist, misogynistic, sexist, delegitimizing, devaluator, toxic, masculinist, patriarchal, capacitism and silencing metapragmatics, under the guise of joke hegemonic. Finally, we stress the need for effective educational and legal measures to combat violence of any kind in online games.

♦ **KEYWORDS:** League of Legends. (Im)politeness. Misogyny in online games. Linguistic-discursive violence. Metapragmatics.

¹ Esta produção acadêmica inscreve-se no projeto “Interações on-line em tempos de pandemia: violência linguístico-discursiva em gêneros textuais diversos”.

² É doutor em Linguística pela Universidade de Brasília e docente na mesma instituição. E-mail: rodrigo.albuquerque.unb@gmail.com.

³ É graduanda em Letras –Língua Inglesa e Respectiva Literatura na Universidade de Brasília. E-mail: tauannems@gmail.com.

Introdução

Nas palavras de Souza (2016), os videogames surgiram em ambiente completamente masculino, visto terem sido criados em um laboratório militar americano, no contexto da Guerra Fria, e desenvolvidos por engenheiros eletrônicos, o que acarretou uma imagem sociohistoricamente construída em torno do masculino e do confronto. Com a expansão desses jogos, houve um investimento do mercado em jogos coletivos que possibilitassem a interação com outros/as participantes. A partir desse cenário, assumimos que o universo dos *games* congrega competitividade e propensão à violência simbólica, decorrentes de hegemonias masculinistas, o que nos inspira a ter um olhar para as metapragmáticas misóginas e tóxicas que, potencialmente, permeiam a construção de sentidos em interações digitais.

Nascido em 2009, o *League of Legends* (doravante *LoL*) é um dos jogos que permite aos/às participantes se inscreverem em uma interação mediada on-line (THOMPSON, 2018), que prevê alto grau de interatividade e orientação da ação (linguístico-discursiva) de muitos/as para muitos/as. Tal estatuto interacional colabora com a emergência de cenários de violência linguístico-discursiva, o que, de fato, ocorre no jogo, principalmente contra mulheres. Adverte Chandler (2019, p. 11) que “a comunidade de videogames é frequentemente estigmatizada como tendo características de masculinidade tóxica, como misoginia, homofobia e tendência para comportamento violento”.

Concordamos com Cassel e Jenkins (1999, p. 8) que “as construções culturais de gênero não são separadas das construções de poder”, como já atesta a origem militar e masculina dos *games*, o que significa que as preferências não estão na ordem do biológico, mas na ordem do cultural, uma vez que se associam ao contato que as crianças têm desde cedo com brinquedos e jogos. Logo, a máxima *videogames para meninos e bonecas para as meninas* abre enorme precedente para a construção de um cenário de violência linguístico-discursiva.

É um truísmo afirmar que a mulher passa diariamente por violências de todas as ordens. Aguiar e Pelá (2020) destacam que toda essa história, muito marcada por lutas, resistências e combates a uma estrutura patriarcal, se traduz em violência, mesmo que tenhamos evoluído e tornado as formas discriminatórias mais “refinadas, sofisticadas, mas nem por isso menos inadmissíveis do que na época da pedra lascada” (ALAMBERT, 1986, p. 1). No que tange aos jogos eletrônicos, o cenário não é nada diferente, sobretudo em um contexto de pandemia, em que as pessoas, em tese, passam mais tempo em casa e, por esse motivo, acessam mais jogos on-line. Acreditamos, assim, que dar visibilidade ao modo como os usos linguístico-discursivos que promovem violência são construídos possa ser um bom ponto de partida para pensarmos em políticas concretas de combate a interações violentas, o que é, sem dúvida, importante para a comunidade *gamer* e, principalmente, para as comunidades femininas de jogos digitais, como o *LoL*. Nosso estudo, inscrito na interface da Sociolinguística Interacional com a Pragmática, investigará esse contexto por meio das noções de faces, de (im)polidez e de metapragmáticas.

A partir dos estudos de Brown e Levinson (1987), consagrou-se a recorrente referência à noção de face, que, para Goffman (1967, p. 5), é o “valor social positivo que uma pessoa reclama para si mesma através daquilo que os outros presumem ser a linha tomada por ela durante um contato específico”, com vistas à conquista de aprovação

mútua. Brown e Levinson (1987), a partir desse conceito, definem face positiva e face negativa, que, respectivamente, se associam a necessidades sociais de valorização e de preservação territorial. Sobre a teoria da (im)polidez, frisamos os estudos de Grainger (2011) e de Culpeper (2011b), que historicizam a emergência de três ondas da (im)polidez, situadas em domínios micro/linguístico (1ª onda), macro/discursivo (2ª onda) e meso/sociointeracional (3ª onda).

Os estudos de primeira onda (LAKOFF, 1973; LEECH, 1983; BROWN; LEVINSON, 1987; CULPEPER, 1996), de abordagem griceana, se ancoram em uma perspectiva universalista/pancultural, na proposição de modelos centrados em estratégias de ordem frástica e em análises oriundas do campo teórico. Os estudos de segunda onda (EELLEN, 2001; MILLS, 2003; WATTS, 2009 [2003]), de abordagem pós-moderna, caminham para uma concepção sociocultural, em que os sujeitos, inscritos em suas comunidades, seriam os responsáveis por atribuírem o que seria (im)polido, transferindo, assim, a centralidade dos enunciados e da teoria (1ª onda) para as práticas sociais e as avaliações intersubjetivas (2ª onda).

Os estudos de terceira onda (TERKOURAFI, 2005; ARUNDALE, 2006; HAUGH, 2007; BOUSFIELD, 2008; BARGIELA-CHIAPPINI, 2009; GRAINGER, 2011; CULPEPER, 2011a, 2011b; KÁDÁR; HAUGH, 2013), de abordagem sociointeracional, não só resultam da convergência entre as duas ondas – dado que a segunda onda acabou por abandonar a dimensão linguística (TERKOURAFI, 2005; HAUGH, 2007; GRAINGER, 2011; LEECH, 2014; BLITVICH; SIFIANOU, 2019) e por focalizar análises pautadas na avaliação, que evoca um conceito psicológico (GRAINGER, 2011) –, mas, especialmente, decorrem de uma abordagem prática integrativa (HAUGH; CULPEPER, 2018), que elege o texto como objeto de análise.

Ancorados à máxima de que “qualquer configuração linguística é potencialmente indexical” (SILVERSTEIN, 1979, p. 206), somos partidários de que as metapragmáticas dialogam com a proposta dos/as teóricos/as de (im)polidez de segunda onda, mas com forte incursão nos estudos de terceira onda, uma vez que formam uma camada metapragmática que, ao descrever, avaliar, condicionar e orientar os usos da língua, se perspectiva em uma dimensão linguístico-discursiva e político-ideológica (SIGNORINI, 2008) negociada nas interações.

A partir desse contexto e dessa convergência teórica, almejamos, neste estudo, analisar a interação estabelecida por jogadores/as de *League of Legends* em uma partida, a fim de darmos visibilidade a recursos linguísticos-discursivos – explícitos e implícitos – usados em ofensas dirigidas a mulheres, que colaboram para a configuração de um cenário hostil no próprio jogo e impactam negativamente no dia a dia de jogadoras que sofrem – simbólica, linguística e discursivamente – misoginia. Para alcançarmos esse objetivo, aventaremos, na seção teórica, a relação entre as estratégias de impolidez e a construção de camadas metapragmáticas misóginas no jogo; faremos, na seção metodológica, o enquadramento do estudo em uma episteme qualitativa netnográfica e apresentaremos os procedimentos de pesquisa; e proporemos, na seção analítica, a análise de uma interação no *LoL*.

Metapragmáticas misóginas no *league of legends*

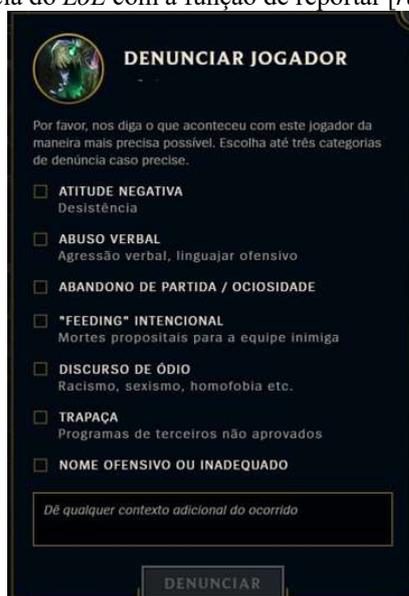
League of Legends consiste em um jogo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) de fantasia no qual os/as jogadores/as são dispostos/as em dois times que “lutam pelo domínio [territorial] em um mapa limitado, com o objetivo final de superar seus oponentes” (RATAN *et al.*, 2015, p. 442). Lançado em 2009, o *LoL* tem se tornado um

dos jogos de computador mais populares do mundo, com expressivo crescimento no ramo dos esportes eletrônicos (RIOT GAMES, 2021). Paralelamente ao aumento dessa popularidade, emergem narrativas de violência linguístico-discursiva, principalmente dirigidas a mulheres.

Nesta seção, não nos dedicaremos a explicitar aspectos gerais do jogo, por serem facilmente recuperáveis em inúmeros sítios da Internet, mas (i) trataremos, sinteticamente, sobre as políticas internas da Riot Games (2021) no combate à violência; (ii) correlacionaremos os conceitos de misoginia, machismo e masculinidade tóxica; (iii) destacaremos resultados de pesquisas que tratem da relação entre jogos on-line, sobretudo o *LoL*, e violência linguístico-discursiva; (iv) exploraremos as noções de (im)polidez, instanciadas na 1ª onda (dimensão linguística), na 2ª onda (dimensão discursiva) e na 3ª onda (dimensão sociointeracional), e de metapragmáticas, projetando-as, em certa medida, às interações mediadas on-line no *LoL*.

Na tentativa de minimizar casos de violência, a Riot Games, empresa responsável pelo jogo, conta com *os Termos de Serviço*, do qual destacamos *as Regras de Usuário*, que proíbem insultos, ameaças ou assédios (RIOT GAMES, 2021); com *o Código do Invocador*, que aborda nove necessidades dos/as jogadores/as (ajude sua equipe; dê um *feedback* construtivo; facilite discussões civilizadas; divirta-se, mas não às custas dos/as outros/as; construa relacionamentos; mostre humildade na vitória e elegância na derrota; seja firme, não revoltado/a; não deixe qualquer novato/a para trás; e dê o exemplo)⁴; com *os sistemas de Honras* (elogio a condutas adequadas) e *de Carta de Reforma* (denúncia de condutas inadequadas) (MCWHERTOR, 2012); com *o sistema de Tribunal* (revisão de denúncias com sucessivo perdão ou punição) (RATAN *et al.*, 2015); e com a função de reportar [*report*], após uma partida, até três dos sete comportamentos tóxicos a seguir: atitude negativa, abuso verbal, abandono de partida, *feeding*⁵ intencional, discurso de ódio, trapaça e nome ofensivo/inadequado (KOU, 2020), conforme ilustra a figura 1

Figura 1 – Tela do *LoL* com a função de reportar [*report*]



Fonte: *Printscreen* nosso.

⁴ Disponível em: http://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/O_C%C3%B3digo_do_Invocador. Acesso em: 12 maio 2021.

⁵ A expressão original *intentional feeding* seria livremente traduzida por *alimentação intencional*. Entretanto, o termo em língua inglesa já ganhou uso nas interações brasileiras. Conforme explica Ribeiro (2019, p. 62), a expressão faz referência “a morrer muitas vezes, ‘alimentando’ o time inimigo com as premiações em ouro pelo abate”.

Apesar de todas essas ações, o *LoL* foi recentemente acusado de sexismo por funcionárias que afirmavam haver desigualdade de salários entre gêneros⁶, o que, em nossa visão, colabora, mesmo indiretamente, para que haja participantes que ainda insistam em violar as regras do jogo, desqualificando os/as parceiros/as e criando cenários de violência linguístico-discursiva, que se tornam ainda mais hostis quando se trata da participação feminina. Para fundamentar essa afirmativa, daremos tratamento conceitual aos termos misoginia, machismo e masculinidade tóxica, para, então, apresentarmos pesquisas congruentes com essas violências. Inicialmente, havíamos pensado em compartimentalizar o incompartimentalizável – a misoginia, o machismo e a masculinidade tóxica. Separá-los, até didaticamente, invisibilizaria sua inter-relação epistêmica. Similarmente a Nigro e Bacarat (2018), concebemos ser o machismo (e a misoginia) subprodutos da masculinidade tóxica.

Antes de adentrarmos na masculinidade tóxica, acreditamos ser salutar compreender que “a superioridade masculina remonta aos tempos da Grécia antiga, em que a mulher possuía posição social equivalente à dos escravos” e que ser livre significava “ser homem e não mulher, ser ateniense e não estrangeiro, ser livre e não escravo” (NIGRO; BARACAT, 2018, p. 6), o que já marcava a emergência de metapragmáticas misóginas e tóxicas. Em nossa visão, esse comportamento era regido pelo que Rosostolato (2018, p. 58) denominou hegemonia masculinista, que consiste em “um conjunto de leis e normas elaboradas por homens para homens, seja na religião, na educação, na política, na economia, nos saberes psicológicos e psiquiátricos, entre outros, que visam resguardar e assegurar privilégios sociais e manter os poderes andro/falocêntricos”. Assim, masculinidade tóxica constitui uma prática sociocultural que, pautada na ideia de superioridade masculina e decorrente de uma hegemonia masculinista, impõe verdadeiros tratados sociais que legitimam metapragmáticas machistas e misóginas.

Chandler (2019) propõe três categorias de masculinidade: (i) a hegemônica, que abarca relações de poder (seja pela posição social, seja pela força física); (ii) a subordinada, que, dominada pelas variedades hegemônicas, utiliza, em geral, insultos associados ao feminino para afetar os subordinados, que, quase sempre, são homossexuais; e (iii) a cúmplice, que se vale dos benefícios que acompanham o patriarcado. Embora Chandler (2019) associe apenas a primeira à masculinidade tóxica, perspectivamos que esta encapsula, ao menos em nosso contexto de pesquisa, as duas primeiras. A toxicidade, nesse sentido, englobaria poder e, em função deste, a enunciação de insultos que fazem emergir metapragmáticas homofóbicas e misóginas – decorrentes, em especial, de estratégias de impolidez positiva.

Essa construção da masculinidade “... perpassa o campo simbólico e modela atitudes, comportamentos e emoções...”, bem como promove violência àqueles/as que não cumprem as “normas” (PEREIRA; GAMAS, 2021, p. 220), o que significa que “as práticas machistas e manifestações da dominação masculina são tão violentas que elas perpetuam um sistema que subjuga os próprios homens...” (PEREIRA; GAMAS, 2021, p. 228), constituindo-se “um lugar de aparente privilégio, mas que silencia a sua autonomia e cobra dele um preço muito alto, tornando-o refém, escravizado, negligenciado e sufocado” (ROSOSTOLATO, 2018, p. 67). Às mulheres, (talvez) em maior intensidade, a masculinidade tóxica deixa rastros de abuso moral e sexual diante do desconforto que sentem em organizações lideradas por homens (PEREIRA; GAMAS, 2021), o que não se relaciona à capacidade laboral, mas, em nossa visão, à violência

⁶ Disponível em: <http://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/criadora-de-league-of-legends-acusada-de-discriminacao-de-genero-23217416>. Acesso em: 23 out 2021.

linguístico-discursiva, que se manifesta em um espectro: do simbólico ao físico. No que tange à cultura *gamer*, é comum que a masculinidade tóxica seja “frequentemente estigmatizada pela forte correspondência com traços de homofobia, misoginia, racismo e tendência a comportamentos hostis e violentos” (FALCÃO *et al.*, 2021, p. 258 – com adaptação).

Um dos subprodutos dessa construção, que permeia os campos linguísticos, discursivos, políticos e ideológicos, é o machismo, o qual envolve “... a expressão de um conjunto de sentimentos reativos que são produzidos com o intuito de inferiorizar o gênero feminino e os gêneros considerados marginais promovendo várias formas de violência...” (PEREIRA; GAMAS, 2021, p. 217). O machismo configura-se como “o cenário da negação do feminino e lugar ocupado pela misoginia, homofobia, transfobia, preconceito, agressão e medo do outro. Lugar do abusivo, do invasivo, do ódio e também do medo” (ROSOSTOLATO, 2018, p. 67). Facilmente percebemos que não há lugar, sócio-histórica e ideologicamente dizendo, para o machismo que não esteja ligado à misoginia, o que não nos permite sustentar, como apregoa o senso comum, a ideia de que machismo é sinônimo de feminismo. Aquele, sem dúvida, oprime; ao passo que este liberta. A opressão é fruto de “... uma quase absoluta supremacia dos homens em relação às mulheres, uma instituição do masculino, cuja virilidade consagra os homens ao poder e desconsideram os recursos de poder das mulheres...” (PEREIRA; GAMAS, 2021, p. 218).

Outro subproduto dessa opressão, em sequência à nossa argumentação, seria a misoginia, cujo prejuízo “sobrevive ao tempo muito antes de ter nome”, que “foi socialmente construída e está diretamente relacionada ao ódio, à violência, à opressão e à dominação contra tudo e todos que questionam a cultura do poder masculinizado” (MOTERANI; CARVALHO, 2016, p. 168). Sua construção “guia o garoto para ser o mais viril, aventureiro, competitivo e inteligente, enquanto as meninas são educadas para serem passivas, delicadas e dóceis, sem apresentar questionamentos e resistências” (AGUIAR; PELÁ, 2020, p. 74). Esse panorama nos impulsiona a constatar que a subversão de *Lugar de mulher é na cozinha* para *Lugar de mulher é onde ela quiser* nunca foi tão apropriada. Ela rompe, segundo Beauvoir (1970), com a configuração estabelecida desde as primeiras organizações sociais humanas, em que, entre as funções produtivas e reprodutivas, eram atribuídas à mulher as tarefas domésticas; e ao homem, as tarefas produtivas (caça, pesca *etc.*). Nessa linha de pensamento, “a maternidade destina a mulher a uma existência sedentária; é natural que ela permaneça no lar enquanto o homem caça, pesca e guerreia” (BEAUVOIR, 1970, p. 89).

No universo dos *games*, essa ruptura é precedida de luta, infelizmente distante de acabar, e de sucessivas disrupções. Logo, a violência ocorre, antes de tudo, na estereotipação do universo feminino decorrente de uma cultura *gamer* machista e misógina. Chandler (2019, p. 12) explicita que “a cultura dos videogames, desde seu surgimento no início dos anos 80, tem sido geralmente vista como uma comunidade dominada por homens”. Faria (2019) narra que, desde o lançamento do jogo *Donkey Kong*, em 1981, foi criado um estereótipo do homem protagonista/herói e da mulher frágil, visto que o objetivo do jogo era resgatar a princesa Pauline. Medrado e Mendes (2020, p. 152) destacam que a sedução, como “uma das ‘obrigações’ culturais que a mulher ‘precisa aprender’”, colabora com a construção da mulher como *femme fatale*, super-heroína e mocinha, com os respectivos estereótipos de má, sedutora e inocente/indefesa.

As empresas ainda inscritas nessa cultura dicotômica do tipo *menino-menina* têm desenvolvido jogos voltados para a sexualização exagerada das personagens femininas e para as violências (MENTI; ARAÚJO, 2017), ao encontro do alto percentual (77%) de

personagens dos jogos *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Tekken*, *The King of Fighters* que, em maior ou menor proporção, foram construídas com alto grau de erotização, com roupas mínimas e seios protuberantes, antes mesmo de essas personagens serem reconhecidas como lutadoras (KRAMBECK, 2012). Embora Menti e Araújo (2017) atribuam esse cenário à necessidade de se satisfazerem expressões de masculinidade, concordamos, integralmente, com Ribeiro (2019, p. 32) que “essas preferências de consumo como determinantes podem ser perigosas, levando-nos a concepções essencializadas de como homens e mulheres jogam”. Por outro lado, há ainda indústrias e produtoras, conforme asseguram Falcão *et al.* (2021), que exploram temáticas multiculturalistas e inclusivas; desafiam construções com base nos conceitos de masculinidade e de feminilidade; e não corroboram com conteúdos ideológicos estereotipados.

Saindo de considerações *lato sensu*, chegamos ao *LoL*. Ao almejarem, em uma pesquisa quali-quantitativa, examinar fatores sociais e psicológicos que desencorajam as mulheres a jogarem o *LoL*, Ratan *et al.* (2015) enumeram: (i) a pressão para as mulheres desempenharem função de suporte – uma função auxiliar que aumenta a força do/a jogador/a para causar danos no time adversário, vista pelos/as jogadores/as como função subordinada e indesejável; (ii) o clima hostil instaurado às mulheres; e (iii) o estereótipo de que elas não pertencem à comunidade ou não dispõem das habilidades necessárias para o jogo. Kim (2017), por sua vez, comenta que o assédio, significativamente hostil, pelo qual as mulheres passam tem desencorajado a permanência no jogo.

Ribeiro (2019) destaca que a vivência feminina de rejeição, de marginalização e de estereotipia tem colaborado negativamente com o modo como elas jogam, interagem e expressam suas subjetividades. O estudo de Medrado e Mendes (2020) evidenciou que a participação das mulheres no jogo não significa ter voz, uma vez que, ao contrário dessa expectativa, elas são frequentemente silenciadas, tratadas como não hábeis, e comparadas com homens no que tange a conhecimento e a autoridade. Essa realidade pode, ainda, ser expressa por números. Araújo (2019), ao pesquisar a recorrência de preconceitos no *LoL*, concluiu que 29 respondentes (dos/as 63 entrevistados/as) declararam ser a discriminação de gênero a mais comum; e que 19 mulheres (das 20 entrevistadas) alegaram ter sofrido algum tipo de ofensa no jogo, que, em geral, se associava a mau desempenho ou à própria existência (gênero). Há, ainda na pesquisa, o relato de homens que, ao serem discriminados, “recebiam mensagens como ‘deve ser mulher’ para justificar o mau desempenho” (ARAÚJO, 2019, p. 226), o que acentua, para além da misoginia, os vestígios da masculinidade tóxica.

Ao investigar a toxicidade no *LoL*, Kou (2020), de forma abrangente, identificou cinco comportamentos tóxicos, que, direta ou indiretamente, se inter-relacionam com os previstos pelo próprio jogo. O primeiro é a agressão comunicativa [*communicative aggression*], que pode ocorrer por meio de (i) envio de mensagens hostis, denominadas *flaming*, que constituem o tipo mais frequente de agressão presente em discursos de ódio (como racismo, sexismo e homofobia); (ii) eventuais denúncias pós-jogo e consequente coação de outras pessoas; (iii) nomenclaturas ofensivas envolvendo os apelidos dos/as usuários/as; e (iv) uso de *pings*⁷ para fins tóxicos (KOU, 2020). O segundo é a trapaça [*cheating*], que perturba o senso de justiça dos/as jogadores/as, recorrente nas formas de (i) *scripting* (automatização e otimização de ações no jogo); (ii) *smurfing* (pessoas qualificadas jogando em contas recém-criadas) e (iii) aumento de classificação (pessoas

⁷ Originalmente, os *pings* assumem função no jogo de permitir a comunicação sem precisar digitar/falar, servindo, especialmente, para informar a posição do/a jogador/a inimigo/a ou o trajeto escolhido, assim como sinalizar cuidado ou solicitar ajuda.

qualificadas jogando na conta de um/a cliente para subir a classificação dele/a) (KOU, 2020).

O terceiro é a detenção de reféns [*hostage holding*], que consiste em um comportamento de jogadores/as tóxicos/as para manter os/as outros/as em uma situação desagradável, a fim de (i) evitar que o jogo termine; (ii) tornar a rendição impossível ou (iii) se render muito cedo no jogo (KOU, 2020). O quarto é a mediocritização [*mediocritizing*], que se relaciona com ações de jogadores/as tóxicos/as que não maximizam as possibilidades de vencer, embora seu grupo deseje vencer – um exemplo típico seria o desrespeito de um/a dos/as participantes quanto à meta estabelecida (KOU, 2020). O quinto é a sabotagem [*sabotaging*], que constitui a ação de jogar mal para perder o jogo, que pode ocorrer tanto por (i) sabotagem flagrante (não agir quando esperado e deixar vaziar informações de estratégias do grupo) quanto por (ii) sabotagem sub-reptícia (ter um desempenho ruim e fingir estar se esforçando para não ser percebido/a como tóxico/a) (KOU, 2020).

Há, segundo Kou (2020), cinco fatores contextuais que explicariam a emergência de tais comportamentos: (i) competitividade, avaliada pelos/as jogadores como sendo tóxica, especialmente por se relacionar ao prestígio proporcionado por altos *rankings*; (ii) conflitos internos, quando ocorrem desacordos interpessoais – tanto relativos às escolhas pessoais quanto ao objetivo da equipe – que possam desencadear agressões verbais e comportamentos tóxicos; (iii) perda percebida, quando ocorre percepção de uma perda ou uma chance de perda em dada partida em andamento, seja pela inexperiência de jogadores/as novos/as, seja pela frustração do baixo desempenho de si ou do/a colega, seja pelo aumento da agressividade no time perdedor; (iv) impotência, relacionada à frustração decorrente da perda de controle; e (v) comportamento tóxico, que pode desencadear outros comportamentos mais tóxicos ainda.

Ao longo dessa resenha sobre masculinidade tóxica, machismo e misoginia, que, sem dúvida, requer um tratamento mais verticalizado em trabalhos futuros, encontramos pistas para o alinhamento teórico entre tal debate, a teoria da (im)polidez e as metapragmáticas. Como já trouxemos, nas considerações iniciais, breves definições sobre (im)polidez e metapragmáticas, focalizaremos, a seguir, nas projeções conceituais atinentes à desvalorização, à ofensa e à violência, de modo a aplicar tais projeções ao debate até aqui compreendido.

Concernentemente aos estudos de primeira onda, as estratégias de impolidez que se associam, de algum modo, com demandas relativas à valorização da face seriam fazer com que o/a outro/a se sinta bem (LAKOFF, 1973); maximizar os benefícios, a aprovação, o acordo e a simpatia ao/à outro/a (LEECH, 1983); e ameaçar a face diretamente com reparo por meio de superestratégia de polidez positiva [*on record, positive politeness*] (BROWN; LEVINSON, 1987). No caso da impolidez, ameaçar diretamente a face sem ação reparadora por meio de superestratégia de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) significa: desvalorizar a face positiva; fazer com que o/a outro/a não se sinta bem; e minimizar benefícios, aprovação, acordo e simpatia. Essa dicotomia do tipo *positivo-negativo* (valorização/territorialidade) é criticada por Bousfield (2008), ao propor uma noção contínua, em estratégias diretivas e indiretivas, entre a polidez positiva (valorizadora) e a polidez negativa (territorial).

Tal crítica, em nossa visão, se alinha a uma perspectiva de estudos de segunda onda, em que as avaliações não se limitam a essas duas necessidades e, mais ainda, que as fronteiras (entre ambas) se mostram bastante tênues. A ofensa, em princípio desvalorizadora, não deixa de invadir a territorialidade, uma vez que não demos liberdade ao/à interagente para agir de tal modo. Sob essa ótica, a (im)polidez avança no sentido de retirar a autonomia de um paradigma universal e frástico (EELLEN, 2001) e da voz dos/as

pesquisadores/as (EELLEN, 2001; WATTS, 2009 [2003]; GRAINGER, 2011) para considerar as práticas sociais e as disputas discursivas (WATTS, 2009 [2003]; CULPEPER, 2011a), haja vista serem estas mais importantes que simplesmente avaliar a (in)adequação social (HAUGH; CULPEPER, 2018).

Frisamos, nos estudos de segunda onda, que Mills (2003), em *Gender and Politeness*, faz um trabalho crítico e antiessencialista que nasce de questionamentos tanto em relação à linguística feminista centrada no enunciado e na produção individual de linguagem (primeira onda), quanto em propostas de trabalho que giram em torno não só de uma homogeneização da fala feminina como resultado da opressão da mulher, mas também de sua diferente socialização em comparação ao homem (segunda onda). Curiosamente, ela se situa, na linguística feminista de terceira onda (MILLS, 2003), embora, na linha do tempo dos estudos de (im)polidez, ela se associe aos estudos de segunda onda. Assumimos, portanto, que ela já traz encaminhamentos bastante densos para a terceira onda.

Destacamos, igualmente, as metapragmáticas, como “racionalizações sobre o uso da linguagem, inseridas em sistemas locais de interação, e relacionadas às formas metalinguísticas que permitem referenciar e predicar a própria linguagem” (PINTO, 2019, p. 226), que, em consonância com os estudos de segunda onda, se relacionam à ideia de avaliação intersubjetiva. Para o nosso contexto de pesquisa, avaliamos que as interações reúnem metapragmáticas desvalorizadoras, deslegitimadoras, ofensivas, misóginas, machistas, sexistas, tóxicas, masculinistas, falocêntricas, patriarcais, silenciadoras e capacitistas.

Por fim, os estudos de terceira onda, para além de conjugar os domínios linguístico-discursivos, projeta-se para o domínio sociointeracional, em que as estratégias de (im)polidez, fundamentadas pelo aporte teórico relativo à (im)polidez, são avaliadas pelos/as usuários/as da língua(gem) nas interações em curso. Para tanto, a teoria se reoxigena, sobretudo, a partir da mudança epistêmica quanto à noção de face – do âmbito individual para o âmbito relacional e interacional (ARUNDALE, 2006); da propositura de uma implicatura de polidez forjada nas instâncias sociointeracionais (HAUGH, 2007); da vinculação entre convenção linguística e avaliação interlocutiva (CULPEPER, 2011b); e de uma polidez instanciada nas práticas sociais (KÁDÁR; HAUGH, 2013). Nos domínios da interação, a impolidez pode se relacionar a questões afetivas (expressões de raiva, de ódio ou de cólera), a coerção (realinhamento de valores) e a entretenimento (uso de críticas, chacotas e deboches) (CULPEPER, 2011a), que, em geral, se associam a uma ameaça à face intencional⁸ (insulto aberto e malicioso) (GOFFMAN, 1967; BOUSFIELD, 2008).

A motivação para a impolidez, em tese, partiria de uma possível ameaça à face, que incluiria reações misóginas desencadeadas pela sensação de ter a masculinidade ameaçada ao ver uma mulher com desempenho superior em jogos on-line. As estratégias de impolidez, para além da impolidez positiva e negativa, podem igualmente se manifestar de modo indireto, como em enunciados do tipo *você até que joga bem para uma mulher* ou *você está jogando igual mulherzinha*, que, a partir de metapragmáticas misóginas, promovem violência linguístico-discursiva que imprimem uma etiqueta de silêncio e um enquadre hegemônico de brincadeira (PINTO, 2019).

Um dos maiores problemas quando falamos sobre a violência de gênero no *LoL* é a falta de incentivo para que mulheres comecem e continuem a jogar. Muitas vezes, ao entrarem em uma partida, elas deparam com um ambiente nocivo, em que são atacadas por *não pertencerem àquela comunidade*. Esse pensamento machista tem sido o

⁸ Além da ameaça à face intencionalmente, há a ameaça incidental (um efeito colateral não planejado) e a ameaça acidental (gafes) (GOFFMAN, 1967; BOUSFIELD, 2008).

responsável por criar um cenário extremamente violento em partidas e em conteúdos relacionados ao *LoL*. Militar em torno da construção de um ambiente em que todos/as se sintam livres para jogar sem medo de serem atacados/as significa, de algum modo, apoiar e motivar a presença das mulheres no jogo.

O league of legends em cena

Para analisarmos uma interação mediada on-line no *League of Legends*, a partir de um construto teórico que tratasse da (im)polidez e das metapragmáticas para analisar a violência linguístico-discursiva, inscrevemo-nos em uma episteme exclusivamente qualitativa, dado o nosso interesse por frisar o componente (inter)subjetivo que permeia a interação a ser analisada, perspectivando-nos como analistas com lentes teóricas sempre provisórias. Nosso intuito, portanto, é conduzir uma pesquisa “... caracteristicamente exploratória, fluida e flexível, orientada para os dados e sensível ao contexto” (MASON, 2002, p. 24). Sob o guarda-chuva dessa abordagem, elegemos, como método, a (n)etnografia, por possibilitar uma pesquisa observacional no campo on-line que “usa comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural...” (KOZINETS, 2014, p. 62), que, além da observação, inclui outros elementos, como, em nosso caso, a análise linguístico-discursiva⁹.

Apresentamos, por fim, as etapas que percorremos na experiência de campo. São elas: (i) estabelecer critérios de inclusão e de exclusão consonantes com o objetivo desta pesquisa e, a partir desse momento, já iniciar o registro de notas de campo; (ii) receber das colaboradoras (jogadoras de *LoL*) interações violentas das quais participaram com abrangência temporal entre 2020-2021 e com *nicknames* dos/as participantes ocultados; (iii) selecionar uma interação que apresentasse metapragmáticas misóginas em maior densidade; (iii) reunir as interações enviadas; (iv) gerar um Portable Document Format (PDF) com as interações; (v) avaliar a densidade das metapragmáticas misóginas contidas nas interações sob análise; (vi) eleger, a partir da maior densidade de metapragmáticas misóginas, uma interação mediada on-line para a análise; (vii) reunir documentos diversos relacionados ao jogo, tais como registros em *blogs*, página da Riot Games (2021), para servir de apoio no momento da análise; e (viii) analisar, à luz do conjunto teórico empreendido neste trabalho, os recursos linguístico-discursivos disponíveis na interação selecionada.

Interação violenta no *LoL*: a impolidez em curso

Para a análise, selecionamos um excerto que contempla ações de violência linguístico-discursivas ligadas diretamente à misoginia, decorrentes da masculinidade tóxica. Em uma pesquisa similar à nossa, que investigou a misoginia e a violência no *LoL*, Medrado e Mendes (2020) propuseram quatro categorias para a análise de dados, as quais servirão, para nós, como ponto de partida: ofensas e xingamentos misóginos relacionados (i) a *atividades de mulher*; (ii) à inferioridade da mulher em relação ao homem; (iii) à falta de habilidade da mulher; e (iv) ao ato sexual.

A interação, selecionada pelos critérios explicitados na seção anterior, será analisada em três blocos: (i) o conjunto de ofensas trocadas entre o Jogador 1 e a Jogadora

⁹ Kozinets (2014) menciona a *análise semiótica*, que se aproximaria bastante do que propomos.

2; (ii) a possível advertência do Jogador 3; e (iii) a reação do Jogador 4 frente ao conflito. Os apelidos dos/as jogadores/as foram omitidos pela colaboradora, conforme nosso critério metodológico.

Figura 2 – Interação sob análise

1	J1:	morri pra uma muié
2	J1:	e isso msm?
3	J1:	Triste
4	J2:	sou empoderada
5	J1:	fica empoderada la na cozinha lavando os prato da janta
6	J3:	gira postagem gira comentário
7	J2:	vai vc que joga mal
8	J2:	Kk
9	J1:	quando vc virar homem a sua opiniao vai importar pra algo
10	J4:	sinaliza que há inimigos desaparecidos
11	J4:	o inimigo tem visão aqui
12	J1:	por enquanto so importa pra fazer lista de compras

Fonte: *Corpus* de pesquisa.

Durante a partida, a Jogadora 2 matou o Jogador 1, que digitou no *chat morri pra uma muié* (linha 1), *é isso msm?* (linha 2) e *triste* (linha 3). Ao constatar que foi derrotado por uma mulher (linha 1), assumiu não acreditar no que havia ocorrido (linha 2) e chegou à conclusão de que era uma situação decepcionante. Na primeira ação, o Jogador 1 manifestou frustração decorrente de um sentimento de impotência, como um dos fatores contextuais que justificaria o comportamento tóxico (KOU, 2020). O ato em jogo transcende uma constatação, e performa, no dizer de Austin (1975 [1962]), metapragmáticas masculinistas, falocêntricas e patriarcais.

Na segunda ação, o Jogador 1 fez uma pergunta retórica que assumiu o sentido de descrença quanto ao ocorrido, justificada pelo machismo e pela misoginia estruturais instaurados nas práticas socioculturais brasileiras e, em especial, no *LoL*, que sustentam a ideia de que a mulher não é capaz de vencer o homem em uma partida de videogame. O clima de agressão comunicativa (KOU, 2020) começava a se instaurar, por meio de estratégias de impolidez afetivas (CULPEPER, 2011a), as quais eram desencadeadas por sentimentos de raiva da situação (morrer para alguém que, pela condição feminina, seria menos capaz). Essa pergunta, além de desvelar descrença, construiu metapragmáticas desvalorizantes, deslegitimadoras, machistas e misóginas, mostrando, em decorrência do estatuto interacional assumido (interação mediada on-line), que a face positiva da Jogadora 2 era gradativamente violentada, similarmente ao que já vinha ocorrendo à linha 1 e se intensificará à linha 3.

Na terceira ação, o Jogador 1 chegou ao fim dessa primeira gradação, cujo espectro variou de uma impolidez mais indiretiva (linha 1) à mais diretiva (linha 3), quando manifestou não só desaprovação, mas violência. Nesse sentido, a desaprovação moldou metapragmáticas misóginas e, por isso, se tornou ainda mais violenta, em decorrência da referência à *muié* (linha 1), que pode, inclusive, ter sido grafada dessa forma para intensificar o desprestígio à figura feminina. A interlocução, de modo geral,

mobilizou uma sequência de estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) – a referência pejorativa à mulher (linha 1), a descrença por ter sido derrotado por uma mulher (linha 2) e a avaliação negativa (linha 3) funcionam como ações coordenadas que lesam, intencionalmente, à face positiva (GOFFMAN, 1967; BOUSFIELD, 2008) da Jogadora 2, por meio de estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996), na medida em que marcam uma disputa discursiva (WATTS, 2009 [2003]; CULPEPER, 2011a); mobilizam metapragmáticas altamente deslegitimadoras, talvez, ainda, sob o disfarce de um enquadre hegemônico de brincadeira na tentativa de silenciar (PINTO, 2019); e promovem uma agressão comunicativa (KOU, 2020).

Em resposta, a Jogadora 2, ao ter digitado *sou empoderada* (linha 4), pode ter enunciado em tom de ironia, considerando que, nos últimos anos, após a popularização do movimento feminista, o termo vem sendo usado como chacota e, até mesmo, como forma pejorativa por pessoas que se opõem ao movimento. Por ser uma interação mediada on-line em *chat*, não dispusemos de outros recursos linguístico-discursivos, tais como a entonação e a expressão facial, que ajudassem a identificar o provável sentido do enunciado. Analisando o enunciado, há dois prováveis caminhos analíticos: o sentido literal se associaria à quebra do estigma de que videogames são somente para o público masculino, na construção de uma metapragmática de fortalecimento da figura feminina em ratificação à sua própria face positiva; e o sentido irônico se associaria a uma defesa de face positiva, na construção de um enquadre hegemônico de brincadeira do tipo *ele está brincando, vou brincar também para ver se o assunto se encerra*. A resposta às provocações parecia ter o objetivo de reparar a agressão dirigida à face positiva da Jogadora 2 e, ao mesmo tempo, ameaçar a face positiva do Jogador 1, que, por uma disputa discursiva (WATTS, 2009 [2003]; CULPEPER, 2011a) contra-hegemônica, produziu metapragmáticas para si valorizadoras, legitimadoras, anti-sexistas, combatendo, assim, a ideia de que ela seria frágil e incapaz de vencê-lo.

Os enunciados do Jogador 1 continuavam a trazer metapragmáticas misóginas e machistas, decorrentes da necessidade latente de defender a própria imagem social, ao contestar que esse poder da Jogadora 2 só se aplicava a uma atividade doméstica, como fez à linha 5. Nessa passagem, o Jogador 1 lançou estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996), com maiores danos para a face positiva (GOFFMAN, 1967) da Jogadora 2; intensificou o *flaming* como comportamento tóxico (KOU, 2020), decorrente da competitividade e da impotência (KOU, 2020); e, em especial, utilizou de deboche/chacota como uma estratégia de impolidez para entretenimento (CULPEPER, 2011a), uma vez que ele dispunha de outros interagentes que poderiam intensificar metapragmáticas desvalorizadoras, deslegitimadoras, machistas, misóginas, sexistas, com a tentativa latente tanto de silenciar quanto de esgotar os argumentos da Jogadora 2 pelo peso histórico das associações de mulheres a atividades reprodutivas.

Ao replicar *fica empoderada lá na cozinha lavando os pratos da janta* (linha 5), o Jogador 1 deixou subentendido que o lugar da mulher era na cozinha lavando louça, almejando destitui-la do local de entretenimento do qual todos/as faziam parte. Com isso, ele intensificou as ameaças à face positiva (GOFFMAN, 1967) da Jogadora 2, por meio de estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) voltadas para o entretenimento (CULPEPER, 2011a), em nítido comportamento tóxico de *flaming* (KOU, 2020), com vistas a promover metapragmáticas desvalorizadoras, silenciadoras e, é claro, marcadamente misóginas. Nesse momento, a leitura do Jogador 1 quanto à fala da Jogadora 2 parecia concorrer com a ideia de fortalecimento da figura feminina (de que ela realmente se via como empoderada), e não como ironia ao movimento feminista, o que transpareceu latente incômodo, pois, para ele, uma mulher só poderia se empoderar em funções sociais reprodutivas.

Ao digitar *vai vc que joga mal* (linha 7), seguido de *kk* (linha 8), a Jogadora 2 tentou defender a própria face positiva (GOFFMAN, 1967) com uma estratégia de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) depreciando as habilidades do Jogador 2, dado que, diante da ameaça, ela não precisaria preservar a face dele. Com essa atitude, ela acabou por reforçar, em certa medida, metapragmáticas machistas e misóginas, ao delegar a alguém que não jogava bem a tarefa de cuidar da limpeza dos pratos (como se fosse uma tarefa até menos digna). Por outro lado, ela intensificou o *flaming* que permeou toda a interação, visto que o cenário de competitividade e de frustração (KOU, 2020) se tornava cada vez mais intenso: ele não estava recebendo uma crítica qualquer, era uma crítica de uma mulher. Na medida em que a hostilidade aumentava progressivamente, as recomendações de fazer com que o/a outro/a se sentisse bem (LAKOFF, 1973) e de maximizar a aprovação, o acordo, a simpatia (LEECH, 1983) ruíam, formando camadas metapragmáticas desvalorizadoras, machistas, misóginas, sexistas e altamente tóxicas.

A culminância do *flaming* decorrente da ameaça ao prestígio e da frustração (KOU, 2020) se deu às linhas 9 (*quando você [a Jogadora 2] virar homem sua opinião vai importar algo*) e 12 (*por enquanto só importa para fazer lista de compra*), no momento em que o Jogador 1 reiterou metapragmáticas machistas, misóginas, sexistas, deslegitimadoras, desvalorizadoras, tóxicas, masculinistas, patriarcais, capacitistas e, como resultado final, silenciadoras. Ao dizer *quando você [a Jogadora 2] virar homem sua opinião vai importar algo* (linha 9), ele atingiu o pico da masculinidade tóxica, valendo-se da etiqueta do silêncio e do enquadre hegemônico de brincadeira (PINTO, 2019). Se fosse banido do jogo, ele poderia alegar ter sido uma brincadeira entre amigos/as, já que a Jogadora 2 riu à linha 8. Em *por enquanto só importa para fazer lista de compra*, à linha 12, ele reforçou a violência provocada à linha 5, ao associar a mulher a atividades reprodutivas (BEAUVOIR, 1970), destituindo-a, como se um juiz fosse, da oportunidade de jogar.

Para além da impolidez, estamos diante de uma interação permeada por humilhação e abuso moral, exacerbada pelo fato de as ações serem de muitos/as para muitos/as nas interações mediadas on-line. Notamos que, no desenvolvimento da interação, as estratégias de impolidez positiva foram se tornando cada vez mais densas, proporcionalmente à violência desencadeada por metapragmáticas, indiscutivelmente, misóginas. A fala final foi apenas o desfecho de uma interação completamente violenta, repleta de ataques à face intencionais, com insultos abertos e maliciosos (GOFFMAN, 1967; BOUSFIELD, 2008); com múltiplas (e intensas) lesões à face positiva (GOFFMAN, 1967), por meio de estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) associadas a atividades reprodutivas (BEAUVOIR, 1970); e com reações oriundas de masculinidade não só tóxica, mas também frágil, já que, para ele, o crescimento exponencial de sua frustração era inversamente proporcional ao seu prestígio.

No que tange ao enunciado do Jogador 3, à linha 6 (*gira postagem, gira comentário*), inferimos que o provável interesse não era amenizar os atos violentos e mitigar a impolidez positiva coconstruída, mas sim interromper a interação, partindo do pressuposto de que aquela conversa poderia ser registrada e denunciada, posteriormente, em redes sociais. Devido ao fato de as agressões verbais, principalmente contra mulheres, serem comuns no *LoL*, e as punições do próprio jogo serem brandas (suspensão do *chat* ou de conta, mas o/a jogador/a ainda poderia criar outra e continuar com o comportamento tóxico), popularizou-se a denúncia por redes sociais, em que as pessoas costumavam fazer um *printscreen* do *chat* do jogo e postar a imagem captada, pedindo para os/as internautas denunciarem e bloquearem o/a usuário/a. O termo *gira* refere-se ao perigo de aquela conversa *rodar* na internet.

Em paralelo a isso, há, ainda, o completo silenciamento do Jogador 4, que, diante das ofensas trocadas entre os/as colegas de equipe, continuava a interagir exclusivamente sobre o jogo, não se posicionando em momento algum. Ao não digitar no *chat*, o Jogador 4 decidiu por não ameaçar, não preservar, não reparar os danos a quaisquer faces, assim como não utilizar quaisquer estratégias de (im)polidez, similarmente ao Jogador 3, que foi omissivo em relação às violências praticadas.

Considerações finais

No âmbito teórico, perspectivamos o machismo e a misoginia como subprodutos da masculinidade tóxica, os quais se constituem, em uma interação, por meio de estratégias de impolidez dirigidas ao/à outro/a, que, por sua vez, reagirá a partir das metapragmáticas coconstruídas nas instâncias intersubjetivas. Machismo, misoginia e masculinidade tóxica podem ser veiculados por estratégias de impolidez; moldam camadas metapragmáticas; e mobilizam violência simbólica, linguística e discursiva. No âmbito metodológico, nossa inscrição em uma episteme qualitativa netnográfica se alinhou às nossas ações de pesquisa, que envolviam planejamento, seleção e perspectivação (subjativa) quanto à dinâmica interacional estabelecida em dada comunidade do jogo on-line *LoL*.

No âmbito analítico, analisamos, ao longo da interação, recursos linguístico-discursivos violentos do Jogador 1 dirigidos à Jogadora 2, que, de forma geral, afetaram, intencionalmente, a face positiva (GOFFMAN, 1967; BOUSFIELD, 2008) dela; mobilizaram tanto estratégias de impolidez positiva (CULPEPER, 1996) quanto de impolidez afetiva (CULPEPER, 2011a); demarcaram disputa discursiva (WATTS, 2009 [2003]; CULPEPER, 2011a); e deram relevo a metapragmáticas machistas, misóginas, sexistas, deslegitimadoras, desvalorizadoras, tóxicas, masculinistas, patriarcais, capacitistas e silenciadoras, sob disfarce hegemônico de brincadeira (PINTO, 2019). A interação foi completamente afetada por sentimentos de competitividade (perder não, perder para mulher jamais) e de impotência (se não ganho de uma mulher, de quem ganharei?), como fatores associados ao comportamento tóxico de agressão comunicativa (KOU, 2020), especialmente pela decepção de ter perdido para uma mulher; pela associação deslegitimadora constante a tarefas domésticas e, por conseguinte, pela destituição como participante do jogo; e pela masculinidade tóxica e frágil.

Embora haja medidas de punição para jogadores/as *impolidos/as*, como suspensão da ferramenta de *chat* durante as partidas e até mesmo o banimento temporário ou permanente do jogo, tais medidas não impedem comportamentos dessa natureza. Pensando nisso, medidas educativas e jurídicas, como implementação de banimento por IP e criação de comunidades internas no jogo exclusivamente para mulheres, ajudariam na construção de um ambiente confortável de apoio e de respeito, em que as jogadoras pudessem, para além de jogar, se fortalecer. Trabalhos como este deixam latente a ideia de que o machismo não é, de forma alguma, sinônimo de feminismo. Enquanto aquele silencia, deslegitima, violenta e mata; este, liberta, assegura, conquista e emancipa.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, R. Q.; PELÁ, M. C. H. Misoginia e violência de gênero: origem, fatores e cotidiano. *Revista Sapiência*, v. 9, n. 3, p. 68-84, 2020.



- ALAMBERT, Z. *Feminismo. O ponto de vista marxista*. São Paulo: Nobel, 1986.
- ARAÚJO, G. P. C. Jogo é coisa de menino: A discriminação em League of Legends. In: PARODE, F. P.; JERÔNIMO, F. R. M.; ZAPATA, M. (Orgs.). *Semiótica da Diversidade: devires minoritários e linhas de fuga*. Porto Alegre: Editora Fi, 2019. p. 215-228.
- ARUNDALE, R. B. Face as relational and interactional: A communication framework for research on face, facework and politeness. *Journal of Politeness Research*, v. 2, n. 2, p. 193-216, 2006.
- AUSTIN, J. L. *How to do things with words*. Oxford: Oxford University Press, 1975 [1962].
- BARGIELA-CHIAPPINI, F. Facing the future: Some reflections. In: BARGIELA-CHIAPPINI, F.; HAUGH, M. (Eds.). *Face, Communication and Social Interaction*. London: Equinox, 2009. p. 306-325.
- BEAUVOIR, S. *O segundo sexo*. 4. ed. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.
- BLITVICH, P. G-C.; SIFIANOU, M. Im/politeness and discursive pragmatics. *Journal of Pragmatics*, v. 145, p. 91-101, 2019.
- BOUSFIELD, D. *Impoliteness in Interaction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2008.
- BROWN, P.; LEVINSON, S. *Politeness: some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- CASSELL, J.; JENKINS, H. Chess for Girls?: Feminism and Computer Games. In: CASSELL, J.; JENKINS, H. (Eds.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: Mit Press. 1998. p. 2-45.
- CHANDLER, A. Gamers speak: Analyzing masculine speech in gaming culture. *CLA Journal*, v. 7, n. 1, p. 11-34, 2019.
- CULPEPER, J. Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics*, v. 25, p. 349-67, 1996.
- CULPEPER, J. *Impoliteness: Using Language to Cause Offence*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011a.
- CULPEPER, J. Politeness and impoliteness. In: AJIMER, K.; ANDERSEN, G. (Eds.). *Pragmatics of Society*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2011b. p. 393-438.
- EELLEN, G. *A Critique of Politeness Theories*. Manchester: St. Jerome, 2001.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a *Magic: The Gathering*. *MATRIZES*, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.
- FARIA, C. M. Mulheres nas partidas de League of Legends: como elas precisam se comportar para fazer parte da comunidade do jogo. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, 2019, p. 1-13.
- GOFFMAN, E. *Interaction Ritual: essays on face-to-face behavior*. UK: Penguin University Books, 1967.

- GRAINGER, K. 'First order' and 'second order' politeness: Institutional and intercultural contexts. In: LINGUISTIC POLITENESS RESEARCH GROUP (Org.). *Discursive approaches to politeness*. Walter de Gruyter: Berlin/Boston, 2011. p. 167-188.
- HAUGH, M. The discursive challenge to politeness research: An interactional alternative. *Journal of Politeness Research*, v. 3, n. 2, p. 295-317, 2007.
- HAUGH, M.; CULPEPER, J. Integrative pragmatics and (im)politeness theory. In: ILIE, C.; NORRICK, N. R. (Eds.). *Pragmatics and its Interfaces*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2018. p. 213-239.
- KÁDÁR, D. Z.; HAUGH, M. *Understanding Politeness*. UK: Cambridge University Press, 2013.
- KIM, S. J. *Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends*. 2017. 89f. Dissertation (Master of Science in Kinesiology) – Faculty of the Graduate School, University of Texas, Austin, 2017.
- KOU, Y. Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY'20)*. ACM, New York, NY, USA, 2020.
- KOZINETS, R. V. *Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online*. Tradução de Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014.
- KRAMBECK, R. S. Santas, Sexys e Fatais: Um Mapeamento das Construções de Sentido sobre as Mulheres em Jogos de Luta. V *GAMEPAD – Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia*, p. 119-129, 2012. Disponível em: <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/56687.pdf>. Acesso em 23 out 2021.
- LAKOFF, R. T. The logic of politeness; or, minding your p's and q's. In: CORUM, C. et al. (Eds.). *Papers from the Ninth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, p. 292-305, 1973.
- LEECH, G. *Principles of Pragmatics*. London: Longman, 1983.
- LEECH, G. N. *The Pragmatics of Politeness*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- MASON, J. *Qualitative Researching*. 2nd ed. London, Thousand Oaks & New Delhi: SAGE, 2002.
- MCWHERTOR, M. *The League of Legends team of scientists trying to cure 'toxic behavior' online*. Polygon, 2012. Disponível em: <http://www.polygon.com/2012/10/17/3515178/the-league-of-legends-team-of-scientiststrying-to-cure-toxic>. Acesso em 23 out 2021.
- MEDRADO, A. M. L.; MENDES, A. A. M. O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra mulheres no game League of Legends. *Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, v. 19, n. 39, p. 143-165, 2020.
- MENTI, D. C.; ARAÚJO, D. C. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esportes. *Conexão – Comunicação e Cultura*, v. 16, n. 31, p. 73-88, 2017.
- MILLS, S. *Gender and Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- MOTERANI, G. M. B.; CARVALHO, F. M. Misoginia: a violência contra a mulher numa visão histórica e psicanalítica. *Avesso do avesso*, v. 14, n. 14, p. 167-178, 2016.

NIGRO, I. S.; BARACAT, J. Masculinidade: preciosa como diamante, frágil como cristal. *Revista Científica Eletrônica de Psicologia*, v. 30, n. 1, p. 4-19, 2018.

PEREIRA, M. J.; GAMAS, L. C. Redes sociais, masculinidade hegemônica e violência: o machismo como elemento (des)civilizacional no Brasil. *Perspectivas em diálogo*, v. 8, n. 17, p. 215-234, 2021.

PINTO, J. P. É só mimimi? Disputas metapragmáticas em espaços públicos online. *Interdisciplinar*, v. 31, p. 221-236, 2019.

RATAN, R. A.; TAYLOR, N.; HOGAN, J.; KENNEDY, T.; WILLIAMS, D. Stand by your man: An examination Examination of gender Gender disparity Disparity in *League of Legends*. *Games and Culture*, v. 10, n. 5, p. 438-462, 2015.

RIBEIRO, G. C. B. *O sexismo nos jogos eletrônicos: Barreiras à participação feminina em League of Legends*. 2019. 90f. Monografia (Bacharel em Sociologia) – Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

RIOT GAMES. *League of Legends*. 2021. Disponível em: <http://www.riotgames.com/en/news>. Acesso em: 23 out 2021.

ROSOSTOLATO, B. O homem cansado: uma breve leitura das masculinidades hegemônicas e a decadência patriarcal. *Revista Brasileira de Sexualidade Humana*, v. 29, n. 1, p. 57-70. 2018.

SIGNORINI, I. Metapragmáticas da língua em uso: unidades e níveis de análise. In: SIGNORINI, I. (Org.). *Situar a língua[gem]*. São Paulo: Parábola, 2008. p. 117-148.

SILVERSTEIN, M. Language Structure and Linguistic Ideology. In: CLYNE, P. R.; HANKS, W. F.; HOFBAUER, C. L. (Orgs.). *The Elements: a parasession on linguistic units and levels*. Chicago: Chicago Linguistic Society, 1979. p. 193-247.

SOUZA, G. T. O. *Mundo do videogame possui ranço machista*. Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática (PUCSP). Vya Estelar – UOL. 1º jan. 2016. Disponível em: <https://vyaestelar.com.br/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista/>. Acesso em 23 out 2021.

TERKOURAFI, M. Beyond the micro-level in politeness research. *Journal of Politeness Research*, v. 1, n. 2, p. 237-262, 2005.

THOMPSON, J. B. A interação mediada na era digital. *Matrizes*, v. 12, n. 3, p. 17-44, 2018.

WATTS, R. J. *Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009 [2003].

Como citar este trabalho:

ALBUQUERQUE, R; MATOS, T. Fica empoderada lá na cozinha: metapragmáticas misóginas no league of legends. **Traços de Linguagem**, v. 6, n. 1, p. 22-38, 2022.