

Expressões de Homofobia e Conflito Intergrupar entre Fãs de *League of Legends*

Victor Hugo da Silva Santos¹

Renata Lira dos Santos Aléssio¹

¹Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, Brasil. ¹Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, Brasil.

Resumo: Os jogos digitais são considerados um ambiente de privilégio masculino que exalta o padrão heteronormativo de masculinidade. A partir da Teoria das Representações Sociais, buscamos identificar as diferentes formas de expressão e ancoragens da homofobia a partir de princípios organizadores, nos discursos dos fãs do jogo *League of Legends* (LoL) na rede social Facebook. Foram selecionados 470 comentários publicados em 2017, os quais foram analisados com apoio do Iramuteq (software de análise lexicométrica) por meio de uma classificação hierárquica descendente, resultando em quatro classes: “Debate sobre a sexualidade dos campeões” (14,9%), “Representatividade no LoL” (29,8%), “Confronto entre as histórias de Varus” (39%), e “Estratégia empresarial” (16,2%). Os resultados evidenciam a existência de um conflito intergrupar, mediado pelo processo de ameaça simbólica: enquanto alguns comentários, realizados majoritariamente por homens heterossexuais, se utilizam do preconceito sutil para perpetuar a manutenção da heteronormatividade, outros comentários reforçam a importância da representação da diversidade nos jogos digitais.

Palavras-chave: Jogos digitais, League of Legends, Heteronormatividade, Ameaça Simbólica.

Expressions of Homophobia and Intergroup Conflict between League of Legends Fans

Abstract: Digital games are considered an environment of male privilege that promotes heteronormative standard of masculinity. Based on the Theory of Social Representations, we seek to identify, based on organizing principles, the forms of expression and anchorages processes related to homophobia within the speeches of the fans of the game League of Legends (LoL), on Facebook. A total of 470 comments published in 2017 were selected to be then analyzed with support from IRAMUTEQ software (lexicometric analysis software), which resulted in four classes: “Debate on the sexuality of champions” (14.9%), “Representativeness in LoL” (29.8%), “Confrontation between the stories of Varus” (39%), and “Business strategy” (16.2%). The results show intergroup conflict that is mediated by the process of symbolic threat: some comments, which are mostly from heterosexual men, carry aspects of covert prejudice to perpetuate the maintenance of heteronormative standards, whereas other comments reinforce the importance of representing diversity in digital games.

Keywords: Digital Games, League of Legends, Heteronormativity, Symbolic Threat.

Expresiones de Homofobia y Conflicto Intergrupar entre Aficionados de League of Legends

Resumen: Los juegos digitales son un entorno de privilegio masculino que enaltece el estándar heteronormativo de la masculinidad. Con base en la Teoría de las Representaciones Sociales, buscamos identificar las formas de expresión y anclaje de la homofobia a partir de principios

organizativos en los discursos de aficionados del juego *League of Legends* (LoL) en la red social Facebook. Se seleccionaron 470 comentarios publicados en 2017, que pasaron por el análisis en IRAMUTEQ (*software* de análisis lexicométrico) mediante una clasificación jerárquica descendiente la cual dio como resultado cuatro clases: “Debate sobre la sexualidad de campeones” (14,9%), “Representatividad en LoL” (29,8%), “Confrontación entre las historias de Varus” (39%) y “Estrategia comercial” (16,2%). Los resultados muestran un conflicto intergrupar, mediado por la amenaza simbólica; mientras que algunos comentarios, hechos en su mayoría por hombres heterosexuales, utilizan prejuicios sutiles para perpetuar el mantenimiento de la heteronormatividad, otros comentarios refuerzan la importancia de representar la diversidad en los juegos digitales.

Palabras clave: Juegos Digitales, League of Legends, Heteronormatividad, Amenaza Simbólica.

A cultura de jogos digitais se apresenta, majoritariamente, como uma expressão de privilégio masculino, a partir da construção histórica da relação entre a composição de uma identidade nerd/geek e o consumo pelo mercado convencional. Consequentemente, foram desenvolvidas barreiras de entrada contra grupos sociais vulnerabilizados, como reforço de estereótipos negativos e práticas discriminatórias, que impedem o acesso de outros sujeitos que fogem aos padrões de masculinidade (Goulart & Nardi, 2017). Desta forma, os jogos digitais se tornaram um ambiente de reforço de preconceitos contra grupos subalternizados. No Brasil, os poucos trabalhos na área apontam, principalmente, casos de misoginia, de homofobia, de transfobia, de racismo e de gordofobia na cultura de jogos digitais (Alves, 2018; Carvalho & Rocha, 2016; Cerdera & Lima, 2016). Assim, as mulheres, a comunidade LGBTQIA+, os negros e outros grupos vulnerabilizados acabam sendo os grupos mais vulneráveis e tendem a sofrer mais violências nesses espaços.

Borrillo (2009) define homofobia como a hostilidade geral, psicológica e social contra pessoas que sentem ou aparentam sentir atração afetiva ou sexual por uma outra pessoa de mesmo gênero. Esta atitude é baseada na construção ideológica que promove constantemente valores heterossexuais em detrimento de qualquer outra identidade de gênero ou sexualidade que não seja a cisgênero e heterossexual. Desta forma, é constituído um sistema social de hierarquização das sexualidades, formado por duas dimensões: a pessoal, manifestada pela rejeição aos homossexuais; e a cultural, evidenciada pela rejeição da homossexualidade (Borrillo, 2010).

A partir da Teoria das Representações Sociais, entendemos que a homofobia se articula em torno de um sistema que incorpora emoções, crenças,

convicções e julgamentos para orientar atos, práticas e procedimentos, sobretudo no que tange à criação e ratificação de leis e de dispositivos ideológicos, como teorias, mitos e doutrinas (Borrillo, 2009). As representações sociais “são uma forma de conhecimento socialmente elaborado e compartilhado, com um objetivo prático, e que contribui para a construção de uma realidade comum a um conjunto social” (Jodelet, 2003, p. 22). A construção compartilhada de saberes e práticas por grupos específicos diz respeito à função identitária das representações sociais, pois as representações elaboradas pelos grupos servem como um meio de diferenciação e pertença social (Morera, Padilha, Silva, & Sapag, 2015).

Lacerda, Pereira e Camino (2002) também apontam que os posicionamentos das pessoas sobre a homossexualidade se organizavam de acordo com cinco tipo de explicações ou princípios organizadores: ético-moral, religiosa, psicossocial, psicológica e biológica. Esses princípios são ancoramentos, os quais dão suporte para que as pessoas possam compreender um objeto, por meio de conhecimentos preexistentes compartilhados pelos grupos sociais (Moscovici, 1961).

Pereira, Torres, Falcão e Pereira (2011) apontam que a pertença social dos indivíduos é um dos fatores de ancoramento para a formação de representações e do preconceito contra os homossexuais. A partir da teoria da identidade social, proposta por Tajfel e Turner (1979), é possível compreender que a dinâmica das relações intergrupais perpassa pelo processo de categorização social, o qual ocorre em meio ao jogo das relações de poder entre grupos que se comparam entre si e tentam construir uma autoimagem positiva do endogrupo em relação ao exogrupo. O ato de categorizar as pessoas ou grupos tem influência sobre o comportamento e a percepção do indivíduo,

buscando estabelecer uma relação de distintividade positiva do endogrupo, tentando proteger a identidade social do grupo e identificando possíveis ameaças que repercutem práticas de discriminação.

Na sociedade brasileira, os comportamentos homofóbicos são bem mais condescendentes quando comparados aos comportamentos racistas ou sexistas (Rios, 2007). Assim, comportamentos flagrantemente discriminatórios acabam sendo realizados em diversas estruturas sociais. As atitudes preconceituosas expressam-se de forma sutil, por exemplo, nos serviços de saúde (Albuquerque, Alves, & Parente, 2016; Cerqueira-Santos, Calvetti, Rocha, Moura, Barbosa, & Hermel, 2010; Sousa, Ferreira, & Sá, 2013), nas escolas (Albuquerque & Williams, 2015; Dinis, 2011; Junqueira, 2012) e na instância familiar (Perucchi, Brandão, & Vieira, 2014; Toledo & Teixeira Filho, 2013). Diferente do preconceito flagrante, que se caracteriza pela alta rejeição à intimidade e negação de emoções positivas, o preconceito sutil se apresenta como uma expressão de pouca rejeição à intimidade, porém com negação de emoções positivas (Pettigrew & Meertens, 1995).

Por outro lado, Pereira e Souza (2016) apontam que a literatura da área não considera que o preconceito é a principal variável responsável pela discriminação. Pereira, Vala e Costa-Lopes (2010) salientam o papel das ameaças realista (percepção de que o exogrupo ameaça o objetivo do endogrupo) e simbólica (percepção de que o exogrupo ameaça a cultura e tradição do endogrupo) como mediadoras da relação entre preconceito e discriminação. O endogrupo é composto por pessoas cujos indivíduos apresentam semelhanças, enquanto o exogrupo é constituído por pessoas de outros grupos que não são percebidas na identificação do sujeito.

Estudos têm evidenciado o aumento dos discursos homofóbicos nas redes sociais, sobretudo após o impeachment que retirou a petista Dilma Rousseff da Presidência do Brasil (Leite, 2016; Moura, 2016; Silva & Aléssio, 2019). Fragoso, Recuero e Amaral (2011) apontam que a internet se constitui como uma representação de nossas práticas sociais, influenciando nas condutas, na atribuição de novos sentidos e servindo de referência para que as pessoas se posicionem em suas práticas sociais. Assim sendo, a psicologia social assume um papel fundamental para a compreensão dos “fenômenos da cibercultura, ao identificar que nos cenários de interação nela existentes os sujeitos que podem atuar de forma a promover

valores democráticos ou autoritários” (Oliveira, Rocha, Nascimento, Naiff, & Ávila, 2017, p. 194).

Um dos jogos digitais para computador mais jogados em todo o mundo é o *League of Legends* (LoL), jogo on-line desenvolvido pela Riot Games em 2009, que possui aproximadamente 115 milhões de jogadores (Rakend Kings, 2019). O principal modo de jogo consiste em uma disputa entre duas equipes compostas por cinco jogadores, os quais podem invocar mais de 150 campeões que possuem habilidades únicas e funções específicas para lutarem entre si, com o objetivo de alcançar e destruir a base inimiga. Cada campeão possui uma história, comumente chamada pelos jogadores como *lore* (do inglês, conhecimento tradicional ou história).

O jogo também possui uma página oficial no Facebook, denominada League of Legends Brasil, a qual conta com mais de 2,4 milhões curtidas. A página faz diversas publicações voltadas para os fãs de LoL, servindo como um dos meios de comunicação e informação para os jogadores. Em uma das postagens sobre a atualização da história de um dos campeões, houve bastante repercussão dos usuários ao questionarem sobre a sexualidade do personagem.

O campeão em questão chama-se Varus. A história deste personagem inicia quando ele é escolhido, por sua honra e habilidade, para ser o guardião de um templo de Ionia, uma das cidades do universo. Varus foi encarregado de proteger um fosso de corrupção abrigado no templo, o qual impedia que a corrupção envolvesse a ilha em profunda escuridão. Ele era considerado um dos mais habilidosos e poderosos arqueiros que protegiam este templo. No entanto, a cidade imperialista de Noxus invade Ionia e passa a matar todos os seus habitantes, inclusive familiares do personagem.

Varus decide manter o seu posto, mesmo vendo os habitantes de sua cidade sendo mortos. Ao voltar para sua cidade e ver sua família morta, o personagem sente grande arrependimento de não ter ido ajudar seus compatriotas e depois ódio pelos inimigos que dizimaram sua cidade, ele decide absorver o poder do fosso de corrupção e acaba sendo consumido pelo desejo de vingança contra todos os noxianos que realizaram a invasão a sua cidade.

Por se tratar de um jogo on-line que possui várias atualizações, o personagem recebeu adaptações na história para que ela se encaixasse melhor na atual narrativa que a empresa tem desenvolvido

para o jogo. No dia 30 de novembro de 2017, foi realizada uma postagem no Facebook, revelando uma atualização na história do campeão Varus e pequenos ajustes em seu kit de habilidades.

A nova história se inicia contando as aventuras de dois caçadores ionianos de bestas – Valmar e Kai. Nos quadrinhos, é deixado de forma explícita para o leitor que os dois possuem um relacionamento homoafetivo – tanto pelo beijo trocado após uma difícil caçada, quanto pela relação dos dois com a família do Kai após voltarem à cidade natal. Desta vez, são estes dois personagens que são responsáveis por proteger o templo da cidade, o qual guarda um poço com grandes poderes mágicos. Em meio à batalha contra o império de Noxus, Kai acaba sendo mortalmente ferido e Valmar decide carregar o seu companheiro para o poço do templo, acreditando que a magia proibida poderia trazer Kai de volta à vida. Neste ponto da história, os quadrinhos dão espaço ao vídeo, o qual mostra os dois caçadores sendo consumidos pelo poder do *darkin* (antiga raça de guerreiros ambiciosos e mesquinhos que passaram a destruir nações pelo prazer da batalha) e se unindo para formar o campeão Varus.

Na história atual, antes de se tornar *darkin*, Varus também havia sido escolhido como guardião de um templo pelas suas características de lealdade, honra e habilidade. Também decide honrar seu dever de proteger o templo em detrimento de garantir a proteção a sua família. Entretanto, sua cidade de origem, os inimigos a serem combatidos e a forma como ele perde esses valores, tornando-se um ser de ódio e ressentimento, são adaptadas para torná-lo *darkin*. Como consequência, a modificação na história, lançada pela empresa de jogos por meio de vários recursos multimídias, levou os fãs discutirem sobre a representação da homossexualidade dentro dos jogos digitais e a homofobia existente na comunidade de jogadores. Desta forma, neste artigo, buscou-se identificar as diferentes formas de expressões da homofobia e como elas estavam ancoradas, a partir de princípios organizadores, nos discursos dos fãs do LoL no Facebook.

Método

O estudo adota uma abordagem quanti-qualitativa para explorar comentários publicados no Facebook. Foram analisados os principais comentários a uma postagem da página Facebook do League of Legends Brasil, convidando os usuários a assistirem à atualização do campeão Varus no YouTube.

Em janeiro de 2020, no momento em que os dados foram coletados, a postagem possuía 8,5 mil reações. A quantidade de reações positivas (curtidas e corações) é superior à de reações negativas (ódio e risadas) na postagem, desta forma, é possível observar a existência de um contexto normativo anti-preconceito, o qual contribui para inibir formas de expressão do preconceito flagrantes.

Foram selecionados 18 comentários-raiz que possuíam 50 ou mais reações, totalizando 470 respostas. Admitiu-se este critério de inclusão, pois os demais comentários não possuíam engajamento significativo dos fãs do jogo no Facebook, traduzido em quantidade de reações e em respostas aos comentários da postagem. O engajamento ativo dos fãs ocorre por meio da interação com a indústria de entretenimento, sendo mediado pelo controle dos significados dos bens culturais e simbólicos (Grossberg, 1992; Jenkins, 1992).

A análise dos dados foi realizada com o auxílio do software de análise lexicométrica Iramuteq, o qual analisa estatisticamente um corpus textual, gerando resultados por meio do cálculo da distribuição qui-quadrado (χ^2), realizando análises sobre a coocorrência de palavras em segmentos de texto. Foi realizada a Classificação Hierárquica Descendente (CHD), visando obter classes de segmentos de texto que apresentam vocabulários semelhantes entre si e vocabulários diferentes dos segmentos de texto das demais classes (Camargo & Justo, 2013).

Resultados e discussão

O corpus textual foi dividido em 290 segmentos de textos (ST) pelo Iramuteq, com aproveitamento de 228 ST (78,62%). A CHD resultou na formação de quatro classes divididas em três eixos, conforme apresentado no dendrograma (Figura 1). O primeiro eixo, denominado de “Presença da homossexualidade no LoL”, é formado pelas classes 1 e 2, sendo elas: “Debate sobre a sexualidade dos campeões” (14,9%) e “Representatividade no LoL” (29,8%), respectivamente. O segundo eixo, formado pela classe 3, denominada de “Confronto entre as histórias de Varus” (39%), contrabalança a discussão sobre a sexualidade dos campeões, focando na discussão da mudança na história do campeão Varus. A classe 4, “Estratégia empresarial” (16,2%), formando o último eixo, evidencia discursos sobre a inclusão de personagens LGBTQIA+ dentro do universo dos jogos digitais como uma forma de alcance de nichos de mercado específicos.

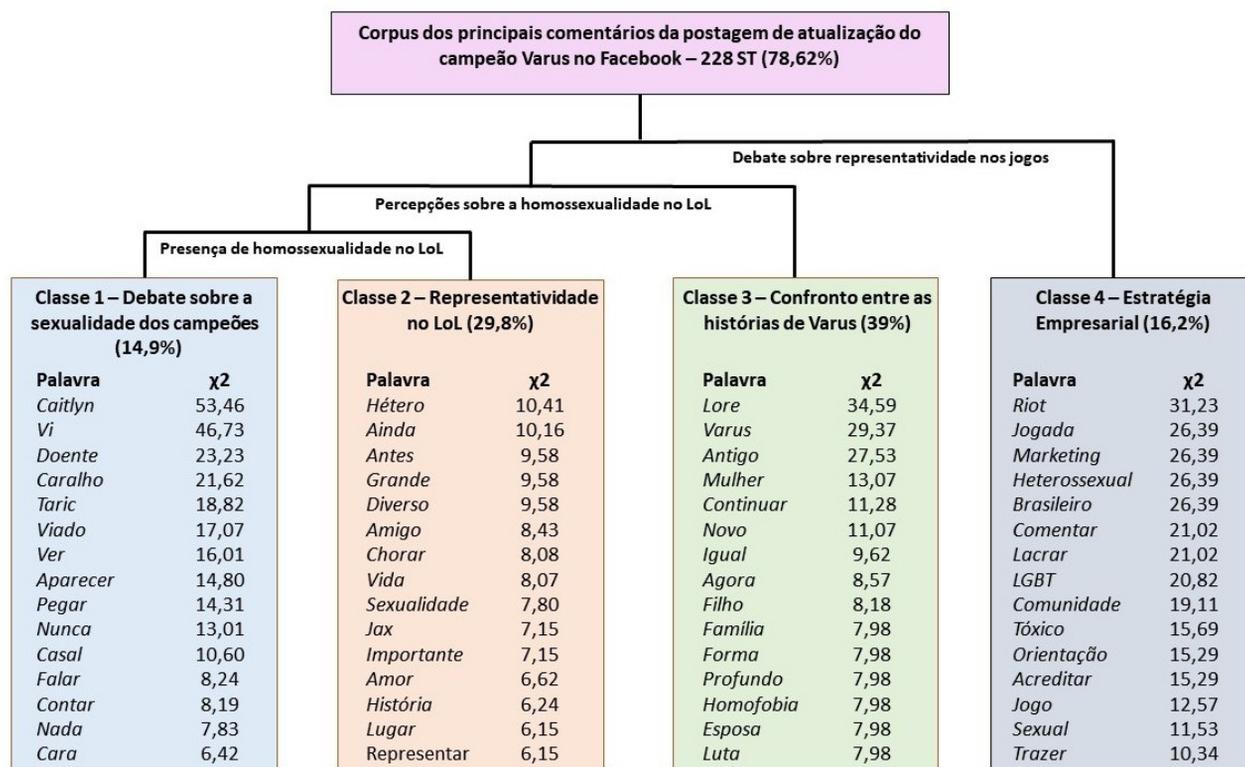


Figura 1 Dendrograma da classificação hierárquica descendente (CHD).

Classe 1: debate sobre a sexualidade dos campeões

Formada por 34 ST (14,9%), esta classe reúne discursos típicos sobre a sexualidade dos personagens do jogo, utilização de personagens tidos como homossexuais e possíveis casais homossexuais – não confirmados pela Riot Games –, mas considerados como *canon* pelos fãs, ou seja, quando são apresentados elementos nas histórias de dois personagens que sugerem uma possível relação romântica. No caso do LoL, existem quatro personagens considerados por alguns fãs como sendo dois casais homossexuais: Caitlyn e Vi, e Ezreal e Taric, respectivamente. A seguir, alguns comentários dos fãs:

Caitlyn e Vi são praticamente um casal cannon. ADORO VER HÉTERO RECLAMANDO. Até pq a a população LGBTQI reclama muito do Dr. Mundo ter uma fala ‘homofóbica’ DEIXA O CARA SER VIADO EM PAZ! Todo mundo sabe que a Caitlyn e a Vi se pegam e ninguém fala porra nenhuma. Cara eu preferiria mais ver o Ezreal e o Taric, e foda-se se o cara dá o toba ou não, se ele der dano tá ok.

Estes comentários visam se posicionar contra os discursos de jogadores desfavoráveis à incorporação da homoafetividade na história do campeão Varus, salientando a possível presença de personagens homossexuais no jogo. Por já serem considerados como homossexuais por muitos fãs, esses personagens passam a ter mais aceitabilidade – seja porque não são oficialmente declarados como homossexuais, bem como o fato de um dos casais ser formado por lésbicas.

Esta maior aceitação de um casal lésbico nos jogos se embasa na erotização das relações lésbicas no jogo de poder da heterossexualidade compulsória (Rich, 2010), fazendo com que as práticas homoeróticas entre mulheres sejam interpretadas como um recurso para satisfazer os prazeres do sexo masculino (Swain, 2016).

Por uma outra perspectiva, foi destacado que os relacionamentos heterossexuais sempre foram representados nas histórias dos personagens sem suscitar discussões sobre a sexualidade nas narrativas; no entanto, diante de uma primeira representação homoafetiva na história oficial do jogo, os heterossexuais questionam a necessidade de falar sobre a sexualidade dos personagens: “E quando Ashe

e Tryndamere se casaram, Illaoi se apaixonou pelo Gankplank, Darius e Quilleta tiveram um filho, Xayah e Rakan formando um casal, etc. etc. etc. ninguém fala um A que o LoL está abordando sexualidade”.

Ao mesmo tempo, esta classe possui discursos que revelam expressões de preconceito sutil. Ao manifestar indiferença ou preferência de personagens heterossexuais a homossexuais, e utilizar expressões como “não tenho preconceito, mas...”, vão remeter à segunda e à terceira dimensão do preconceito sutil, propostas por Pettigrew e Meertens (1995). A segunda dimensão se baseia no alargamento das diferenças culturais, aumentando a percepção das diferenças exogrupo em relação ao endogrupo; enquanto a terceira dimensão é caracterizada pela rejeição de expressões que demonstrem simpatia e admiração com relação aos membros do exogrupo. É possível observar essas duas dimensões associadas em um comentário: “Não tenho preconceito tbm, mas viado não quer simplesmente aparecer tbm querem afrontar por serem inferiorizados, então fazer o que né se tem um no elenco da Riot tbm, o jeito é ter paciência, mas peguei desgosto pelo campeão!”.

Destaca-se ainda a utilização do xingamento “doente” para deslegitimar os comentários preconceituosos em relação à mudança na história de Varus. Lampropoulos e Apostolidis (2017) apontam que a utilização de xingamentos que remetem às condições saúde-doença estão ancoradas em representações sociais de doença como forma de invalidar discursos – sendo utilizada de forma ampla e sistemática por vários grupos sociais:

Caralho qual o problema do personagem ser homossexual rapaziada? Vocês são bem doentes hein, parece que se vocês jogarem com ele vão começar a sentir atração por homem agora, wffff isso não tem nada haver com a sexualidade do boneco kkkkk acho que vocês não tem certeza da orientação que tem.

Salienta-se a inversão de discursos, uma vez que a homossexualidade foi considerada por muito tempo como doença pela Organização Mundial da Saúde. Nesses comentários, o termo doença é objetivado como o preconceito dos heterossexuais em ter algum tipo de contato com qualquer elemento que possa identificar características que fujam da heteronormatividade, a qual funciona como um dispositivo

que sistematiza e regula as relações entre gênero, sexo e desejo/práticas sexuais (Butler, 1999).

Classe 2: representatividade no LoL

A segunda classe é constituída por 68 ST (29,8%), reunindo a segunda maior quantidade de comentários. Apresenta discursos em defesa da maior representatividade de personagens no LoL, sobretudo no quesito sexualidade, ressaltando a necessidade da Riot Games investir em personagens que fujam dos padrões da heteronormatividade. A mudança da história do campeão Varus suscitou uma discussão entre os jogadores sobre a quantidade de personagens existentes no jogo que possuem sexualidades diferentes da heterossexual como forma de contra-argumentar a representação de um casal homossexual dentro da narrativa do jogo:

Obrigado Riot, um passo a frente na representatividade. . . . Ainda é MUITOO pouca a representatividade e vamos buscar por mais, assim como a sexualidade presente na vida é bem mais diversa do que vocês imaginam, queiram vocês ou não. E tu fica chorando por “lore” kkkkkkkkkk.

Aparece destacada nesses conteúdos a necessidade de mudança do padrão de representação dos personagens nos jogos digitais, restrita a um público específico de consumidores – geralmente homens, brancos, heterossexuais e cisgêneros (Goulart & Nardi, 2017). A representação de papéis de gênero, a qual determina formas de ser homem e mulher acachapantes, é utilizada pelos jogos digitais, ajudando a construir um conjunto de percepções que orientam práticas de consumo (Mendes, 2006) e formas de agir que asseguram a manutenção do modelo heteronormativo na sociedade:

rs, acho mais importante apresentar diversidade que ficar se estressando com nerdologia do jogo, a história original quem sabe guarda ou sei lá, quer ficar pegando viajando com um ponto que nem é principal no jogo e que, se for mudada a história do boneco, vai passar a apresentar uma outra perspectiva pra milhões de jovens no lugar de só ser o mesmo jogo machistão (naipe as roupas que eles colocam nas personagens femininas x nos boneco homem do jogo) e heteronormativo (só tem hétero nesse jogo mesmo?).

bom até agora se tem só 4 campeões no LoL que tem opções sexuais diferentes dos demais Vi, Cait (bi), Evelynn (bi), Val e Kai (Varus) sabe o engraçado quando é mulher que ama uma outra mulher que é algo muito lindo, ninguém fala nada, mas quando é um par composto por 2 homens apaixonados que dividem a mesma alma com um Darkin uma grande parte dos héteros se sente ameaçados, acha que não pode ter diz que é errado pelo amor de deus né, amor é amor e não vai ser seu comentário ou post que vai mudar isso.

Nesta classe, a maioria dos comentários se ancoram nos princípios organizadores da natureza psicossocial. Esses princípios possuem como base a crença de que a homossexualidade tem base cultural e representa uma expressão normal da sexualidade humana (Lacerda, Pereira, & Camino, 2002). Portanto, são acionados argumentos que reforçam a importância da representação de pessoas homossexuais dentro do jogo, visto que existe diversidade de sexualidades no cotidiano; que problematizam a repetição dos modelos de representação de personagens em jogos digitais; e que equiparam as formas de amar entre os seres humanos: “Agora eu viro main :v vão tomar snipada de afeminado e chorar no ALL kkkk espero que tenha uma passiva roubada hhauebuahauhauha tem que ter diversidade no LoL sim, porra. Sou hétero, mas vocês são chato pra caralho”.

Apesar deste último comentário concordar com a importância da representatividade no LoL, se utiliza do preconceito cordial, caracterizado pela polidez superficial que reveste atitudes e comportamentos discriminatórios, expresso por meio de piadas, ditos populares e brincadeiras (Lima & Vala, 2004). Neste caso, ao utilizar o *emoticon* “:v” (ironia, na linguagem da internet) e satirizar as expressões “afeminada” e “passiva roubada” associadas a risos, é possível identificar marcas de um discurso jocoso.

Observa-se a existência de um conflito intergrupar em que os homens heterossexuais são percebidos, a partir dos comentários com teor preconceituoso, como pessoas prejudicadas por conta da representação de personagens homossexuais no jogo; enquanto que as pessoas que defendem a norma antipreconceito contra os homossexuais tentam apresentar outras perspectivas sobre a falta de representatividade no jogo. Desta forma, são atribuídas

características negativas aos homens heterossexuais (exogrupo), estabelecendo processos de diferenciação grupal, os quais estruturam as dinâmicas de relações interpessoais.

Classe 3: confronto entre as histórias de Varus

Sendo formada por 89 ST (39%), a classe três possui a maior quantidade de comentários, os quais remetem à mudança na história do personagem Varus. É constituída pelo embate de discursos que irão defender a manutenção da história antiga ante aos que irão valorizar a mudança para a nova história do campeão. Os que advogam em favor da antiga narrativa do personagem evocam a exclusão dos elementos familiares (esposa e filhos); enquanto os discursos favoráveis reforçam o aprofundamento dos elementos da nova narrativa do campeão e enfatizam a importância da representatividade LGBTQIA+ dentro do LoL.

Tinha uma esposa sim, e tinha filhos também. ele era guardião do fosso de pallas até ter sua família morta pela Riven, e se corrompeu pra se vingar.

Cara que tristeza a riot fica mudando a lore dos campeões. Este campeão não é mais o varus, virou outro campeão. Na lore original Varus era um caçador que se tornou o guardião de sua vila, a qual foi invadida por noxus e após massacra-rem seu povo e sua família se entregou ao poço da corrupção em busca de vingança. Mataram a lore do campeão.

Por outro lado, os apoiadores da alteração na história do personagem argumentam que em nenhum momento da história anterior havia sido informado que o campeão possuía mulher e filhos, mas sim uma família – sem que fosse apontado quem seriam seus integrantes:

a lore na vdd fala que ele vivia com sua família, não “mulher e filhos”.

Para de justificar seu preconceito caralho. Vocês mentem a ponto disso “eu ligava pra lore” “achava a mais foda”. . . . A história está a mesma, só tirou filhos e esposa que não adicionam em nada. Agora um ser que divide corpo com 3 que precisa se focar em não ser dominado, vagando

por aí buscando uma forma de se libertar. Vai me falar que uma lore com uma mulher e crianças é melhor? Para de mentir pra si mesmo, porra.

A questão é que tão cagando pra história dele, são só mais várias formas de manifestação de uma homofobia velada que existe no nosso país e se reflete em várias áreas de interação, inclusive no LOL. O típico “nada contra, mas...” usado pra justificar a intolerância de alguns.

Em nenhum momento da história anterior ou da nova, a família do Varus é detalhada, não são apresentados nenhum dos componentes da família na narrativa. Infere-se que família para os jogadores é formada por um homem, uma mulher e seus filhos, repouso sobre uma representação social amplamente compartilhada: o modelo de família tradicional como mais adequado para o desenvolvimento de valores moralizantes, capazes de dar sustentação a uma unidade familiar idealizada (Araújo 2003; Costa e Silva, & Da Cunha, 2005).

Ao mesmo tempo, os discursos favoráveis apontam que não houve uma mudança drástica na história do personagem, as características centrais do campeão ainda estariam presentes tanto na sua narrativa como na sua jogabilidade. Ademais, são salientados o acréscimo de elementos na narrativa que conferiram complexidade ao enredo, bem como a incorporação da raça *darkin* como uma particularidade do campeão, fazendo com que ele estivesse conectado a outros personagens do universo de Runeterra.

gente como vocês gostavam da lore antiga do Varus? era mega básica e parecia um plot de filme ação, a nova lore ta mega profunda e conectada com o universo.

Tirar a família do Varus na antiga lore é apenas um detalhe, por que no geral ele continua a procura de vingança, mas não pela família dele, e sim pela sua raça extinta, os Darkin.

Observa-se, a partir dos comentários, a existência de uma atitude negativa sobre a mudança da história do campeão, evidenciando a compreensão de uma hierarquia entre uma família formada por um homem, mulher e filhos (família tradicional) e um casal homoafetivo (Borillo, 2009). No entanto, essa hierarquia é pautada na invisibilização de qualquer

forma de representação da homossexualidade, impedindo que casais formado por pessoas homossexuais sejam considerados como uma família.

Além disso, ressalta-se que enquanto Varus representa a busca de vingança contra a humanidade, o casal de caçadores é retratado como uma forma de resistência ao desejo do campeão do jogo. É acionada a importância do papel que Valmar e Kai desempenham para impedir as ações maléficas de Varus. Pelo contrário, a discussão se baseia sobre a influência da sexualidade dos dois caçadores na constituição da sexualidade de Varus. Percebe-se, portanto, que os comentários preconceituosos sobre a atualização da história do personagem se ancoram nos princípios organizadores de natureza ético-moral.

Pereira, Torres, Falcão e Pereira (2013) afirmam que esses princípios são compostos pela crença de que “os homossexuais partilham uma profunda tendência para violar os valores tradicionais, incluindo o que se acredita ser o valor da decência, da moralidade e as boas maneiras” (p. 81). Nesta perspectiva, a inclusão de personagens homossexuais na narrativa de Varus representa uma desvirtuação dos valores morais e da formação da família tradicional, uma vez que uma família composta por um casal homossexual representa um distanciamento do modelo de família tradicional.

Classe 4: estratégia empresarial

A última classe é formada por 37 ST (16,2%), reunindo os comentários sobre as intenções da Riot Games pela inclusão de personagens homossexuais na história do campeão Varus. Diferente das classes anteriores, os discursos típicos desta classe ultrapassam as narrativas sobre os personagens do jogo e adquirem foco na empresa desenvolvedora do jogo. De forma geral, observa-se que o debate entre os jogadores reside sobre o “verdadeiro interesse” da Riot Games em produzir conteúdos destinados a outros nichos de mercado.

Os comentários contrários à modificação realizada na história do Varus apontam que, para alguns jogadores heterossexuais, a inclusão de personagens LGBTQIA+ nos jogos não se efetiva como uma ação que ajude a diminuir a discriminação contra essa população, pois não traduz uma real preocupação da Riot Games. Pelo contrário, essas ações só funcionam como uma forma de fomentar a rivalidade entre os jogadores heterossexuais e homossexuais.

Observa-se também nestes comentários a manifestação do preconceito sutil, onde se identifica pouca

rejeição à intimidade, sendo demonstradas atitudes favoráveis à inclusão de diversidade de personagens LGBTQIA+ dentro do jogo; entretanto há negação de emoções positivas com relação à modificação da história do personagem Varus. São destacados aspectos negativos como os comentários de deboche realizados pelos fãs homossexuais do jogo, os quais representam uma ameaça simbólica à manutenção dos padrões de heteronormatividade.

Cara eu acho o seguinte, deixar o lol mais “aviadado” (termo que você mesma usou) não tem problema nenhum, inclusive acrescenta na diversidade do jogo, como muitos estão usando como argumento a favor da mudança. Só que, se for pra fazer, que façam campeões novos, skins e afins, por que o Varus indiscutivelmente foi uma jogada forçadíssima da Riot que nessas horas deve estar cagando pros problemas que a comunidade LGBT passa, eles só querem atrair mais gente pra gastar com o joguinho e encher o rabinho de dinheiro, mas ao invés de questionarem se essa mudança foi pró-lgbt ou só jogada de marketing (o que está na cara que foi), comentam coisas como “chora hetéro” ou “riot lacrou”, deixando o jogo cada vez mais tendencioso (detalhe que isso é um jogo de estratégia que não deveria ter esse tipo de apelo, mas ok).

Pergunte-se: Por que o Varus, e por que do nada? A resposta é que isso causaria discussão e deixaria o jogo em evidencia, trazendo mais pessoas e se convertendo em lucro pra riot games, que deve estar cagando pra discriminação com os LGBTs. A true da true? Isso realmente ajuda a comunidade LGBT em alguma coisa? Ao meu ver só está separando mais as coisas com jogadas forçadas em campeões que não tinham nada a ver com a temática (leia a lore antiga do boneco). Acredito que a inclusão seja bem-vinda, desde que feita com naturalidade e com um significado por trás. Por mais gays legítimos no jogo, e não jogadas de marketing.

O comentário seguinte também possui o mesmo teor de crítica com relação à inclusão de personagens LGBTQIA+ na narrativa dos personagens:

Detalhe que LoL é um jogo de estratégia e não deveria ter apelo sexual pra nenhum dos lados,

foda-se se a pessoa quer se relacionar com homens, mulheres, ambos, unicórnios, fadas ou seja lá pelo que ela sinta tesão. Isso realmente não deveria importar em um jogo de estratégia, o que nós vemos aqui é mais uma jogada tendenciosa pra atrair mais gente pro jogo, o que ninguém tá questionando é se a Riot realmente liga pros problemas que a comunidade LGBT sofre. Uma tática manjada apenas pra conseguir mais pessoas gastando no jogo.

No entanto, como observado em classes anteriores (classes 1 e 2), recriminar o apelo sexual na composição dos personagens é utilizado para justificar o preconceito, visto que só é acionado quando em narrativas com personagens homossexuais. Ao trazer o argumento de que o apelo sexual é utilizado para atrair a comunidade LGBTQIA+, os autores dos comentários evocam o interesse capitalista da empresa desenvolvedora de jogos em conseguir capitalizar recursos por meio de estratégia mercadológica. Esses comentários tentam atribuir às empresas que apoiam a comunidade LGBTQIA+ um olhar capitalista de que essas pessoas só são visibilizadas por terem dinheiro para comprar os conteúdos vendidos no jogo.

Outros comentários evidenciam que alguns fãs do jogo interpretam a inclusão de personagens LGBTQIA+ como estratégia de marketing, mas também compreendem a importância de criar formas de inclusão e representatividade nos jogos digitais. Esses comentários apresentam políticas de proteção e apoio à diversidade e à inclusão construídas pela Riot Games, além de também salientarem que outros jogos digitais e outras produções da indústria do entretenimento tem incluído personagens LGBTQIA+ em suas histórias:

na verdade existe sim representatividade lgbtq no lol. A Riot já fez posts na page inicial do launcher e já declarou também em redes sociais que TODOS são bem-vindos ao jogo. Obviamente também faz parte do marketing afinal é uma empresa que precisa de visibilidade e de dinheiro, você quer que ela mantenha o joguinho funcionando como?.

Esse início de visibilidade lgbt não tem sido integrada só no lol, como em diversos jogos um grande exemplo: overwatch. Isso não só no cenário de jogos como de filmes, séries e até mesmo em desenhos. Pregar o amor não é sexualizar as

peças, pregar a aceitação não é incitar safadeza ou falta de respeito. É uma mudança de geração e uma mudança de visão em relação a essas questões que é muito bem-vinda. Afinal o Brasil é o país que mais mata gays violentamente pelas ruas no mundo inteiro.

Todos os comentários desta classe reconhecem a existência de uma estratégia de marketing realizada pela empresa produtora de jogos, mas a perspectiva de como é compreendida a repercussão das ações de inclusão e representatividade são bem distintas. Constata-se, portanto, que os comentários contrários se ancoram nos princípios ético-morais, ao apontar o comportamento dos fãs homossexuais como negativos; enquanto que os comentários a favor acionam os princípios psicossociais para promover a diversidade dentro dos jogos como uma forma de incentivar as normas antipreconceito. Desta forma, percebe-se que para descrever a natureza dos grupos sociais, as pessoas justificam as desigualdades e a discriminação contra grupos minoritários, baseadas em diferentes crenças em função de suas pertencas grupais (Pereira, Vala, & Costa-Lopes, 2010).

Foi possível identificar vários exemplos de preconceito sutil, que demonstram uma forte influência do contexto contranormativo, reforçado pela presença de jogadores LGBTQIA+ e aliados, além do posicionamento antidiscriminação da Riot Games. Assim, a presença de fãs homossexuais dentro do LoL é tolerada, porém a homossexualidade e representações desta não são percebidas de forma positiva pelos jogadores heterossexuais. Desta forma, observa-se uma dinâmica intergrupual em que jogadores homossexuais podem ser aceitos, desde que sigam e respeitem a norma estabelecida pelos fãs heterossexuais. Para os jogadores heterossexuais, a representação da homossexualidade nos jogos digitais se mostra uma ameaça. Neste contexto, o exogrupo é percebido como desvirtuador do modelo heteronormativo reforçado pela maioria dos jogos digitais, exemplificando o funcionamento da ameaça simbólica (Pereira & Souza, 2016).

Sendo destacado como um importante fator legitimador da discriminação por Pereira e Souza (2016), a ameaça simbólica é um processo psicossocial que ocorre quando

a percepção mais alargada de que os membros dos “exogrupos” representam uma ameaça às dimen-

sões simbólicas que definem a essência cultural do “endogrupo”, isto é, a percepção de diferenças quanto aos valores, às crenças, às atitudes, à visão de mundo e às normas do “endogrupo” (p. 6).

Os homossexuais, portanto, seriam compreendidos como pessoas pertencentes ao exogrupo, uma vez que eles divergem dos valores e dos padrões culturais estabelecidos pelo endogrupo. Dessa forma, se tornam uma ameaça com potencial de subverter a ordem social da heteronormatividade.

Diferente dos estudos de Lacerda, Pereira e Camino (2002) e Pereira, Torres, Falcão e Pereira (2013), os princípios organizadores que ancoram o preconceito contra a homossexualidade para este grupo de fãs de LoL não perpassam explicitamente pela natureza religiosa. No estudo realizado por Silva e Aléssio (2019), foram observadas que diferentes formas de expressão da homofobia no Facebook (flagrante ou sutil) aparecem ancoradas em três princípios organizadores: ético-moral, psicossocial e biorreligioso, este último não encontrado em nossa pesquisa.

Desta forma, observa-se como as representações sociais têm papel fundamental na dinâmica das relações e nas práticas sociais, por meio de duas funções básicas: a identitária e a justificadora (Abric, 2000). Essas funções estão relacionadas aos processos cognitivos utilizados pelas pessoas para explicar e dar sentido à realidade social, conseqüentemente mediando as relações sociais (Santos, 2005). Neste sentido, a utilização de alguns princípios organizadores em detrimento de outros para ancorar e justificar a homofobia estão diretamente relacionadas ao contexto social em que as pessoas estão envolvidas e das identidades atribuídas a si e ao outro.

Considerações finais

Para além do universo fantasioso: enquanto na história antiga, apenas restou o ódio e a vingança, a nova narrativa parece mostrar aos jogadores um embate entre o amor (representatividade do relacionamento homoafetivo) e o desejo de vingança (discurso de ódio presente na homofobia). A representação de personagens homossexuais dentro dos jogos eletrônicos pode repercutir em formas de discutir novos padrões de representatividade que possam ajudar a combater preconceito, além de promover a entrada de novos jogadores e a inclusão de outros grupos sociais dentro da cultura de jogos digitais.

Foi possível observar como as ancoragens são acionadas a partir do contexto e como as representações sociais justificam os preconceitos e discriminações contra jogadores homossexuais. Portanto, as representações sobre a homossexualidade contribuem para a manutenção de práticas discriminatórias nos jogos digitais, tendo em vista que salientam uma representação essencializante da homossexualidade.

Os conflitos intergrupais vão se modelando a partir das disputas de espaços e busca de representatividade nos jogos digitais. Enquanto os comentários contra a mudança da história do personagem visam à manutenção da heteronormatividade nos jogos digitais; os comentários favoráveis à modificação

reivindicam a inclusão e a diversidade de sexualidades e gêneros nas narrativas dos jogos como uma forma de contribuir na redução de preconceitos e discriminações contra grupos marginalizados.

Destaca-se que a religião não foi um princípio organizador utilizado nos comentários pelos fãs do LoL. Pelos jogos digitais serem bastante demonizados por grupos religiosos, o contexto analisado parece se configurar como um ambiente avesso a discussões baseadas em argumentos religiosos. Portanto, indicamos que estudos futuros sejam realizados com o objetivo de identificar e compreender a ausência do princípio organizador religioso nos discursos preconceituosos nesse ambiente.

Referências

- Abric, J. C. (2000). A abordagem estrutural das representações sociais. In A. S. P. Moreira & D. C. de Oliveira (Orgs.), *Estudos interdisciplinares de representação social*. AB.
- Albuquerque, G. A., Alves, D. A., & Parente, J. S. (2016). Assistência a lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais vítimas de violência nos serviços de saúde. *Saúde & Transformação Social/Health & Social Change*, 7(3), 36-48.
- Albuquerque, P. P., & Williams, L. C. A. (2015). Homofobia na escola: Relatos de universitários sobre as piores experiências. *Temas em Psicologia*, 23(3), 663-676. <https://doi.org/10.9788/TP2015.3-11>
- Alves, C. A. (2018). *Violência simbólica de gênero nos jogos digitais: Proposta de solução para registro de casos de assédio*. <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/39444>
- Araújo, W. R. (2003). *Representações sociais sobre família e classes sociais* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Pernambuco]. Repositório UFPE. <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/9933>
- Borrillo, D. (2009). A homofobia. In T. Lionço & D. Diniz (Orgs.), *Homofobia & educação: Um desafio ao silêncio* (p. 199). Letras Livres; UnB.
- Borrillo, D. (2010). *Homofobia: História e crítica de um preconceito*. Autêntica.
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Camargo, B. V., & Justo, A. M. (2013). Iramuteq: Um software gratuito para análise de dados textuais. *Temas em Psicologia*, 21(2), 513-518. <https://doi.org/10.9788/TP2013.2-16>
- Carvalho, E. G., & Rocha, G. V. M. (2016). Categorização dos termos utilizados em episódios de cyberbullying no jogo League of Legends. *Tuiuti: Ciência e Cultura*, 4(53), 52-67. <https://seer.utp.br/index.php/h/article/view/1040>
- Cerdera, C. P., & Lima, M. R. O. (2016). Estereótipos de gênero em videogames: Diálogos sobre sexismo, homofobia e outras formas de opressão na escola. In *Proceedings of XV SBGames*. <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157420.pdf>
- Cerqueira-Santos, E., Calvetti, P., Rocha, K., Moura, A., Barbosa, L., & Hermel, J. (2010). Percepção de usuários gays, lésbicas, bissexuais e transgêneros, transexuais e travestis do Sistema Único de Saúde. *Revista Interamericana de Psicologia/Interamerican Journal of Psychology*, 44, 235-245.
- Costa e Silva, A. L., & Cunha, C. A. (2005). Representações sociais de família para um grupo de professoras. *Psic: Revista de Psicologia da Vetor Editora*, 6(2), 01-9.
- Dinis, N. F. (2011). Homofobia e educação: Quando a omissão também é signo de violência. *Educar em Revista*, 39, 39-50. <https://doi.org/10.1590/S0104-40602011000100004>
- Fragoso, S., Recuero, R., & Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Sulina.
- Goulart, L. A., & Nardi, H. C. (2017). Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. *Revista Estudos Feministas*, 25(1), 383-387. <https://doi.org/10.1590/1806-9584.2017v25n1p383>

- Grossberg, L. (1992). Is there a fan in the house? The affective sensibility of fandom. In L. A. Lewis (Org.), *The adoring audience: Fan culture and popular media*. Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114339>
- Jodelet, D. (2003). *Représentations sociales: Un domaine en expansion: Vol. 7e éd.* Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/les-representations-sociales--9782130537656-page-45.htm>
- Junqueira, R. D. (2012). Pedagogia do armário e currículo em ação: Heteronormatividade, heterossexismo e homofobia no cotidiano escolar. In R. Miskolci & L. Pelúcio (Orgs.), *Discursos fora da ordem: Sexualidades, saberes e direitos*. Fapesp; Annablume.
- Lacerda, M., Pereira, C., & Camino, L. (2002). Um estudo sobre as formas de preconceito contra homossexuais na perspectiva das representações sociais. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 15(1), 165-178. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722002000100018>
- Lampropoulos, D., Wolman, A., & Apostolidis, T. (2017). Analyzing the presentation and the stigma of schizophrenia in French newspapers. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 52(12), 1541-1547. <https://doi.org/10.1007/s00127-017-1455-0>
- Leite, F. P. A. (2016). O exercício da liberdade de expressão nas redes sociais: E o marco civil da internet. *Revista de Direito Brasileira*, 13(6), 150-166. <https://doi.org/10.26668/IndexLawJournals/2358-1352/2016.v13i6.2899>
- Lima, M. E. O., & Vala, J. (2004). As novas formas de expressão do preconceito e do racismo. *Estudos de Psicologia*, 9(3), 401-411. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2004000300002>
- Morera, J. A. C., Padilha, M. I., Silva, D. G. V., & Sapag, J. (2015). Theoretical and methodological aspects of social representations. *Texto & Contexto: Enfermagem*, 24(4), 1157-1165. <https://doi.org/10.1590/0104-0707201500003440014>
- Moscovici, S. (1961). *A psicanálise, sua imagem e seu público*. Vozes.
- Moura, M. A. (2016). *O discurso do ódio em redes sociais*. Lura.
- Oliveira, F. C., Rocha, J. P. D. C., Nascimento, I. F. G., Naiff, L. A. M., & Ávila, R. F. de. (2017). Novas páginas de pesquisa em psicologia social: O fazer pesquisa na/da internet. *Psicologia e Saber Social*, 6(2), 186-204. <https://doi.org/10.12957/psi.saber.soc.2017.33558>
- Pereira, C. R., & Souza, L. E. C. (2016). Fatores legitimadores da discriminação: Uma revisão teórica. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 32(2), 1-10. <https://doi.org/10.1590/0102-3772e322222>
- Pereira, C. R., Torres, A. R. R., Falcão, L., & Pereira, A. S. (2013). O Papel de representações sociais sobre a natureza da homossexualidade na oposição ao casamento civil e à adoção por famílias homoafetivas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 26(1), 79-89.
- Pereira, C. R., Torres, A. R. R., Pereira, A., & Falcão, L. C. (2011). Preconceito contra homossexuais e representações sociais da homossexualidade em seminaristas católicos e evangélicos. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 27(1), 73-82. <https://doi.org/10.1590/S0102-37722011000100010>
- Pereira, C. R., Vala, J., & Costa-Lopes, R. (2010). From prejudice to discrimination: The legitimizing role of perceived threat in discrimination against immigrants. *European Journal of Social Psychology*, 40, 1231-1250. <https://doi.org/10.1002/ejsp.718>
- Perucchi, J., Brandão, B. C., & Vieira, H. I. dos S. (2014). Aspectos psicossociais da homofobia intrafamiliar e saúde de jovens lésbicas e gays. *Estudos de Psicologia*, 19(1), 67-76. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2014000100009>
- Pettigrew, T. F., & Meertens, R. W. (1995). Subtle and blatant prejudice in western Europe. *European Journal of Social Psychology*, 25(1), 57-75. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420250106>
- Rakend Kings. (2019). *How many people play League of Legends in 2019?* <https://rankedkings.com/blog/how-many-people-play-league-of-legends>
- Rich, A. (2010). Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. *Bagoas: Estudos Gays: Gêneros e Sexualidades*, 4(5), 17-44. <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309>
- Rios, R. R. (2007). O conceito de homofobia na perspectiva dos direitos humanos e no contexto dos estudos sobre preconceito e discriminação. In F. Pocahy (Org.), *Rompendo o silêncio: Homofobia e heterossexismo na sociedade contemporânea* (p. 116). Nuances.

- Santos, M. F. S. (2005). A teoria das representações sociais. In M. F. S. Santos & L. M. Almeida (Orgs.), *Diálogos com a teoria da representação social*. UFPE.
- Silva, L. B., & Aléssio, R. L. S. (2019). Redes de ódio: A homofobia no Facebook. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 19(1), 07-27. <https://doi.org/10.12957/epp.2019.43004>
- Sousa, P. J., Ferreira, L. O. C., & Sá, J. B. (2013). Estudo descritivo da homofobia e vulnerabilidade ao HIV/ Aids das travestis da Região Metropolitana do Recife, Brasil. *Ciência & Saúde Coletiva*, 18(8), 2239-2251. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013000800008>
- Swain, T. N. (2016). Lesbianismos, cartografia de uma interrogação. *Esboços: Histórias em Contextos Globais*, 23(35), 11-24. <https://doi.org/10.5007/2175-7976.2016v23n35p11>
- Tajfel, H., & Turner, J. (1979). An integrative theory of inter-group conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Orgs.), *The social psychology of intergroup relations* (p. 33-47). Brooks: Cole Pub.
- Toledo, L. G., & Teixeira Filho, F. S. (2013). Homofobia familiar: Abrindo o armário “entre quatro paredes”. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 65(3), 376-391.

Victor Hugo da Silva Santos

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Administração e Desenvolvimento Rural pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). E-mail: victorhugo514@hotmail.com

 <https://orcid.org/0000-0001-6032-4654>

Renata Lira dos Santos Aléssio

Professora do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Doutora em Psicologia pela Université DAix-Marseille I (Université de Provence). E-mail: renata.lsantos@ufpe.br

 <https://orcid.org/0000-0001-8548-2771>

Endereço para envio de correspondência:

Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Av. da Arquitetura s/n, 9º Andar, Cidade Universitária. CEP: 50740-550. Recife – PE. Brasil.

Recebido 12/08/2021

Aceito 24/02/2022

Received 12/08/2021

Approved 24/02/2022

Recibido 12/08/2021

Aceptado 24/02/2022

Como citar: Santos, V. H. S., & Aléssio, R. L. S. (2023). Expressões de homofobia e conflito intergrupar entre fãs de *League of Legends*. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 43, 1-13. <https://10.1590/1982-3703003255290>

How to cite: Santos, V. H. S., & Aléssio, R. L. S. (2023). Expressions of homophobia and intergrupar conflict between *League of Legends* fans. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 43, 1-13. <https://10.1590/1982-3703003255290>

Cómo citar: Santos, V. H. S., & Aléssio, R. L. S. (2023). Expresiones de homofobia y conflicto intergrupar entre aficionados de *League of Legends*. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 43, 1-13. <https://10.1590/1982-3703003255290>