



## **Cyberbullying e violência de gênero em jogos online**

### *Cyberbullying and gender violence in online games*

**Regiane Clarice Macedo Callou<sup>1</sup>, Sáskya Jorgeanne Barros Bezerra<sup>2</sup>, Felice Teles Lira dos Santos Moreira<sup>1</sup>, Jameson Moreira Belém<sup>1</sup>, Grayce Alencar Albuquerque<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Departamento de Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Enfermagem (PMAE), Curso Mestrado acadêmico de Enfermagem (CMAE), Universidade Regional do Cariri – URCA, Crato (CE), Brasil;

<sup>2</sup> Centro de Ciências Biológicas e da Saúde (CCBS), Departamento de Enfermagem (DENF), Curso de graduação em Enfermagem, Universidade Regional do Cariri - URCA, Crato (CE), Brasil.

\*Autor correspondente: Regiane Clarice Macedo Callou - E-mail: regiane\_clarice@hotmail.com

#### **RESUMO**

A pesquisa teve como objetivo identificar a percepção de mulheres jogadoras *online* quanto às manifestações de violência no espaço virtual. Trata-se de estudo transversal, descritivo e qualitativo realizado entre julho e novembro de 2018 nos municípios de Juazeiro do Norte e Crato, Ceará, Brasil, utilizaram-se roteiros semiestruturados para as entrevistas que foram processadas pelo *software* IRAMUTEQ, versão 0.7 alfa 2. Participaram 13 mulheres, entre 20 e 35 anos, solteiras e estudantes. A partir dos dados coletados, se elaboraram duas categorias temáticas. A primeira aborda os tipos de violência sofrida em jogos *online*, com destaque para a psicológica, materializada em xingamentos e assédio sexual; e a segunda, as motivações da violência sexual em jogos *online* como resultado, em parte, da presença de mulheres nesse ambiente. Concluiu-se que a violência de gênero está presente em todos os espaços onde as mulheres se inserem, incluindo os virtuais. Assim, incentivar a denúncia e punição de agressores e a fiscalização desses locais pode democratizar tais ambientes.

**Palavras-chaves:** Jogos *online*. Saúde mental. Violência de gênero.

#### **ABSTRACT**

This study aimed to identify how female players perceives manifestation of violence/abuse on the online gaming environment. It is a cross-sectional descriptive study using qualitative research, with violence in the virtual environment as a variable. It started in July 2018 and it finished in November 2018. Data were acquired in two cities: Juazeiro do Norte and Crato (State of Ceará, Brazil). It was used a semi-structured interview which has been finished with saturation. All interviews were processed by the software IRAMUTEQ, v0.7 alpha 2. During the research process 13 (thirteen) female players participated, most of them are 20 to 35 years old, students and single. From the responses collected, it was possible to elaborate two different thematic categories: The first one addresses the types of violence suffered in online games, with emphasis on the psychological one, materialized in swearing and sexual harassment; and the second, the motivations of sexual violence in online games as a result, in part, of the presence of women in this environment. It was concluded that gender abuse happens in every single male dominant environment (such as online gaming). Thus, encouraging the reporting and the punishment of aggressions, and the inspection of these environments can democratize such spaces.

**Keywords:** Gender-based violence. Mental health. Online games.

Recebido em Novembro 22, 2019

Aceito em Novembro 04, 2020

## INTRODUÇÃO

A violência atualmente é uma das principais causas de morte e adoecimento no mundo e tida como importante problema de saúde pública. A Organização Mundial de Saúde (OMS) a caracteriza como o uso intencional da força física ou poder, em ameaça real, contra si ou outra pessoa, grupo ou comunidade, e que possa resultar em danos psicológicos, ferimentos, privação social, mau desenvolvimento ou morte.<sup>1</sup>

Esse fenômeno apresenta características “multifacetadas”, e diversas são as práticas e expressões das violências presentes em espaços urbanos e institucionais, de forma sutil e velada, como nos casos das violências que acometem principalmente, mas não exclusivamente, crianças, adolescentes, idosos, mulheres e minorias sexuais.<sup>2</sup>

A violência de gênero, de acordo com os dados de 2011 da Rede de Enfrentamento à Violência contra as Mulheres, da Secretaria de Políticas para as Mulheres. 2011,<sup>3</sup> constitui-se em uma das principais formas de violação dos direitos humanos das mulheres, atingindo-as em seus direitos à vida, à saúde e à integridade física.

É fundamental compreender que tal violência é construída histórica e culturalmente. A educação diferenciada entre meninos e meninas é fator perpetuador dela, dado que a educação para o sexo masculino baseia-se na violência, no autoritarismo, no poder e na supressão das emoções. Assim, desde a infância, meninos são estimulados a exercer uma masculinidade hegemônica, tendo como referência os estereótipos machistas que delegam ao homem o papel forte e agressivo, o que acaba por naturalizar uma cultura da violência.<sup>4</sup>

A violência contra a mulher, segundo o artigo 5º da Lei nº 11.340/2006, reconhecida como Lei Maria da Penha, pode se manifestar sob as formas física, psicológica, sexual, patrimonial e moral.<sup>5</sup> Traz danos à saúde física e mental das vítimas, resultando em incapacidades e, conseqüentemente, contribuindo para o baixo status social das mulheres.<sup>6</sup>

Concernente à saúde mental, é preciso destacar que as mulheres vitimadas pela violência possuem estatisticamente maior probabilidade de apresentar, em algum momento de suas vidas, transtornos mentais comuns, como humor depressivo e ansiedade.<sup>7</sup> Esses quadros se caracterizam por sintomas como nervosismo, tensão, preocupação, tristeza e choro.<sup>8</sup> Acrescenta-se que a violência psicológica, mesmo quando não associada à violência física ou a outros tipos, mantém relação direta com a ocorrência de tais transtornos.<sup>7</sup>

Dito isso, esclarece-se que violência contra a mulher pode se manifestar em diversos meios nos quais a população feminina esteja inserida – aqui destaca-se aqueles vinculados aos recursos tecnológicos, como os ambientes virtuais acessados por meio da rede mundial de computadores, a internet. Na atualidade, espaços como *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, plataformas de jogos *online* e outros podem se transformar em locais de violência contra ela,<sup>9</sup> situações que exige enfrentamento e punição.

Nesse sentido, de forma a enfrentar a violência nesse espaço, a Lei nº 13.185/2015, que instituiu em seu artigo 1º o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*), classifica no artigo 3º os tipos de violências passíveis de punição, caracterizando no inciso VIII a virtual como: deprecição, por meio do envio de mensagens que divulguem a intimidade das vítimas; adulteração e envio de imagens e dados pessoais que promovam sofrimento ou intuito de criar meios de constrangimento psicológico e social.<sup>10</sup>

Voltada exclusivamente para coibir esse tipo de violência contra as mulheres, a Lei nº 13.642/2018 – Lei Lola –, recentemente aprovada, atribui à Polícia Federal a investigação de crimes praticados por meio da internet que difundam conteúdo misógino.<sup>11</sup>

Dentre os crimes passíveis de investigação e punição no ambiente virtual, destaca-se o denominado *cyberbullying*<sup>9</sup>, o qual se refere ao uso de tecnologias de comunicação para destratar, humilhar, ameaçar ou até mesmo fazer qualquer ação mal-intencionada a outros, refletindo negativamente no equilíbrio mental das vítimas, violando seus direitos de cidadãos.<sup>12</sup>

Pessoas que incorrem nesse tipo de prática poderão responder, de acordo com o Código Penal Brasileiro, por crimes de calúnia (art. 138), injúria (art. 139), difamação (art. 140), constrangimento ilegal (art. 146) e outros, e ser penalizadas com reclusão de três meses a três anos, além de pagamento de multas e/ou realização de trabalho voluntário.<sup>13</sup>

O *cyberbullying* pode se manifestar em plataformas de jogos e mídias *online*, em que a violência sexual da vida real invade as redes por meio da objetificação da mulher. Assim, vislumbrar o sexo feminino como objeto de uso masculino torna-se uma constante, bem como o assédio e a violência sexual da vida real.<sup>14</sup> Na grande maioria dos casos, a imagem das personagens femininas é sexualizada mediante o uso de poucas vestimentas e a exploração do corpo da personagem em suas curvaturas, volumes e proporção.<sup>15</sup>

Ainda, questionamentos quanto à sua capacidade de entrada e permanência nesse ambiente tipicamente masculino se materializam. De fato, o espaço dos jogos se transforma em algo hostil para o gênero feminino, e as mulheres são constantemente questionadas quanto a estarem em jogos digitais acessados de forma virtual<sup>16</sup>, como *Fortnite*, *Freefire* e *Roblox*, entre outros.

A justificativa para tal postura talvez esteja atrelada ao fato de que esses jogos são criados, em sua maioria, por homens, que acabam reproduzindo nos personagens a vivência de mundo que carregam, ou seja, um ambiente machista onde a mulher ocupa sempre posições secundárias e de menor destaque<sup>17</sup> e delegada às personagens femininas, personas frágeis, como princesas a serem salvas. Desse modo, fortalece-se a ideia de homens como sujeitos das narrativas, e a mulher, como objeto, reduzindo-a a prêmio/tesouro/objetivo do jogo.<sup>15</sup>

Apesar dessas condições, as mulheres veem o jogo como uma alternativa de lazer, razão por que optam por jogar. No entanto, isso tem se tornado motivo de sofrimento, visto que elas têm reportado agressões nesse espaço, não somente pelo fato da sexualização, mas por ser mulheres, que, ao se inserir nesse universo, acabam tendo o desempenho

questionado pelo público masculino.<sup>9</sup> Esse aspecto reforça a necessidade de que as desigualdades de gênero sejam também discutidas no campo digital, inclusive no que tange ao desenvolvimento dos produtos, para que as jovens futuramente se encontrem em um meio com mais igualdade e oportunidades de acesso.<sup>17</sup>

Embora evidente, a violência contra a mulher em jogos *online* é um tema pouco divulgado e discutido, por isso é preciso que se realizem estudos com vistas a identificarem violências que ocorrem nesse ambiente, desvendando e apresentando informações sobre a vitimização virtual. Sendo assim, este artigo objetivou identificar a percepção de mulheres jogadoras quanto às manifestações de violência nesse espaço virtual.

## METODOLOGIA

Trata-se de um estudo transversal, descritivo, com abordagem qualitativa, que teve como finalidade investigar a violência existente contra mulheres consumidoras de jogos virtuais. Ele foi realizado nos meses de julho a novembro de 2018 nos municípios de Juazeiro do Norte e Crato, situados no Estado do Ceará, Brasil.

As participantes são mulheres jogadoras *online*, que sofreram ou sofrem violência nesse ambiente. Assim, para desenvolver a pesquisa, se estabeleceram como critérios de inclusão: i) mulheres com idade superior a 18 anos, visto que, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), são totalmente responsáveis pelos seus atos; e ii) mulheres que utilizam plataformas de jogos *online* com opção de bate-papo, que relataram ter sido vítimas de violência em jogos. Foram excluídas do trabalho aquelas que adotavam rotineiramente a identificação masculina nos jogos, uma vez que se apresentavam como homens. Ao todo, selecionaram-se 13 jogadoras para as entrevistas.

A primeira respondente foi identificada por intermédio da rede social *Instagram* como informante-

chave. Após contato por meio do *direct* (serviço de mensagens em que o usuário pode compartilhar fotos e vídeos de maneira privada com grupos e amigos da rede social), ela concedeu o número do telefone à pesquisadora para que fosse possível um melhor diálogo a respeito do agendamento do depoimento.

Após esclarecimento e tomada de ciência dos objetivos da pesquisa, houve sinalização positiva para tomar parte dela. Assim, foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para assinatura e solicitados a essa informante contatos telefônicos de outras jogadoras *online* (máximo de três) para recrutamento das participantes do estudo por meio da técnica “bola de neve” ou, ainda, a também conhecida “cadeia de informantes”.<sup>15</sup>

Em conversas via telefone com potenciais participantes, a pesquisadora esclareceu os objetivos do estudo, os critérios de inclusão e exclusão e as etapas metodológicas. Para aquelas que se encaixaram nos parâmetros estabelecidos, foi feito o convite, bem como o agendamento, e também definido local para coleta de dados, conforme disponibilidade de cada uma. Os depoimentos ocorreram em dias úteis e em horário comercial; a maioria (sete) foi em lugares públicos de fácil acesso, três aconteceram em faculdades, e três, na residência da pesquisadora. Ressalta-se que garantiu-se privacidade para as que foram feitas em ambiente público a fim de não haver indivíduos no local.

A cada participante foi solicitada a indicação de mais três contatos de outras jogadoras que viessem a compor o grupo de respondentes do estudo. Salienta-se que o fim da coleta ocorreu pela saturação teórica dos dados obtidos. Para tanto, a coleta foi realizada com a análise do que foi levantado, com vistas a identificar em que ponto isso se deu. Tal situação acontece dá quando o pesquisador cogita o descarte de dados recentemente coletados, por não acrescentarem mais para a elaboração do estudo.<sup>19</sup>

O presente estudo adotou como técnica de coleta de dados a entrevista por meio de roteiro semiestruturado com 24 questões, de forma a

identificar o perfil das participantes, experiências de vitimização e tipos de violência sofrida em plataformas de jogos virtuais, bem como as motivações para que isso ocorresse. Ademais, procurou investigar o que as impelia para consumir esse formato de entretenimento, o conhecimento que detinham sobre a legislação pertinente a crimes cibernéticos e se já haviam denunciado em algum momento essa violência às autoridades competentes. Todas as entrevistas – cada uma teve duração de cerca de 30 minutos – foram gravadas em mídia digital após autorização das participantes da pesquisa e posteriormente transcritas.

Na intenção de manter o sigilo, a identificação das informantes foi dada por nomes-fantasia de personagens femininos em jogos, escolhidos por elas mesmas. Para validar o instrumento de coleta de dados, realizou-se um pré-teste com duas jogadoras *online* contactadas a partir de um grupo de redes sociais e que residiam em outro município.

Inicialmente, os discursos foram transcritos e organizados conforme a análise de conteúdo do tipo categorial temática, a qual se propõe a verificar os núcleos de sentido que compõem os discursos analisados e cuja presença ou frequência possui algum significado para o objetivo analítico visado, em vez de realizar inferências estatísticas. A análise categorial temática funciona em etapas que buscam o desmembramento do texto em unidades e em categorias para reagrupamento posterior, se estabelecendo em dois momentos: o inventário, no qual se procura isolar os elementos; e a classificação ou organização das mensagens a partir dos elementos repartidos.<sup>20</sup> As categorias elaboradas foram discutidas à luz da literatura pertinente à temática.

Em seguida, como forma de corroborar e fundamentar ainda mais os resultados obtidos pela análise categorial, as entrevistas foram organizadas no programa *Libre Office Writer*, versão 5.3. Ali se preparou o material por meio de aprofundadas leituras, correções e decodificação da variável fixa, como pode-se citar: \*ENT\_01 a \*ENT\_13.

As respostas foram, então, processadas pelo *software Interface de R Pour L Analyses Multidimensionnelles de Textes L de Questionnaires* (IRAMUTEQ), versão 0.7 alfa 2.<sup>20</sup> Esse *software*, de instalação gratuita, permite análises estatísticas sobre *corpus* textuais e sobre tabelas indivíduos/palavras. A análise do *corpus* textual refere-se ao exame de um conjunto de textos, a exemplo das transcrições das 13 entrevistas realizadas. O IRAMUTEQ oferece a possibilidade de diferentes formas de análise textual, desde as simples até as multivariadas (classificação hierárquica descendente e análise pós-fatorial).<sup>20</sup> Para este estudo, foi utilizada apenas uma forma, a análise de similitude, que possibilita identificar as coocorrências entre as palavras, e seu resultado traz indicações da conexidade entre elas, auxiliando na identificação da estrutura de um *corpus* textual.<sup>21,22</sup> O resultado foi apresentado na forma de figura e analisado de maneira reflexiva e descritiva.

Assim, tanto a organização em categorias quanto a análise de similitude evidenciaram neste estudo a ocorrência de violência no ciberespaço e suas motivações, bem como as expressões de violência percebidas pelas jogadoras *online*.

Ante os aspectos éticos e legais desta pesquisa, ela foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Regional do Cariri (CEP/URCA), com parecer nº 2.821.626.

## RESULTADOS

Participaram deste estudo 13 mulheres que praticavam alguma modalidade de jogos virtuais, os quais tinham espaço para interação *online* (bate-papo virtual). Os resultados apontam que a maioria delas possuía orientação sexual heterossexual (n = 09), estudantes (n = 10), faixa etária entre 18 e 33 anos (n = 13), paritariamente da cor branca e parda (n = 12), solteiras (n = 13), sem filhos (n = 13), agnósticas (n = 06), sem renda (n = 06) e residiam com os pais (n = 10). Todas relataram que já haviam

sofrido violência em jogos *online* – a maioria (n = 10) jogava *Rolling Play Games* (RPG), uma, *League of Legends*, outra, *Dota*, e ainda uma, *World of Warcraft*, quando isso ocorreu.

Com base nos discursos das depoentes, foi possível elaborar duas categorias temáticas ao considerar o relato de violências sofridas. Para tanto, analisou-se o conteúdo das falas e se quantificaram as vezes em que o conteúdo de cada mensagem apareceu, dando origem a tais categorias e subcategorias. Assim, a primeira categoria, que aborda os tipos de violência sofrida, foi mencionada 28 vezes nos discursos, das quais 20 eram de caráter psicológico, e oito, sexual/assédio. Já a segunda, que trata das motivações da violência em jogos *online*, foi citada 27 vezes.

### Categoria 1: Tipologia da violência em jogos *online*

Essa categoria aborda a tipologia das violências sofridas pelas informantes no ambiente dos jogos *online*, uma vez que essas vivências de vitimização podem interferir diretamente nas vidas delas – tanto na saúde psicológica quanto na física. Na primeira subcategoria, se discute a realidade da violência psicológica, e na segunda, a violência sexual e o assédio vivenciados nesse espaço.

#### Subcategoria 1.1: Violência psicológica

Nessa subcategoria, identificou-se a presença de violência psicológica nos discursos das jogadoras, conforme exposto a seguir.

“Então, normalmente, eles usam de xingamentos, a falar que ‘a mulher só serve pra ser suporte’, ‘mulher sempre joga ruim mesmo’, ‘mulher não sabe jogar’, ‘não sei o que mulher faz em jogo’, tipo isso, ‘vai lavar uns pratos’”. (Sindel)

[...] já eu já fiquei AFK [sigla que tem origem na frase ‘away from keyboard’ e significa ‘longe do teclado’], fiquei sem fazer movimentação no jogo porque

o menino disse ‘ah, tá vendo? Isso aqui é porque é mulher, se tivesse lavando a louça tava fazendo coisa melhor’, aí eu fiquei AFK”. (SonyaBlade)

“[...] só que quando eles descobrem que eu ou qualquer uma das outras mulheres que estão na equipe somos mulheres, os xingamentos são direcionados a gente de forma pontual”. (Riven)

### Subcategoria 1.2: Violência sexual/assédio

Nessa subcategoria, além da violência verbal/psicológica, as jogadoras sofrem assédio/violência sexual, como relatado a seguir.

“[...] já passou do cara ficar mandando mensagem, ficar flertando comigo porque eu era mulher; eu já cansei de passar horas em jogos *online* mutada [gíria utilizada para impedir que o jogador(a) fale com outros jogadores através de som/áudio], só digitando no texto, porque eu não queria falar porque eu já sabia o inconveniente eu iria ser”. (SonyaBlade)

“[...] porque eu tava lá jogando com mais três caras e eles o tempo todo, ou dava em cima ou ficava fazendo essa questão do cortejo, e isso de uma forma chata”. (Chun-Li)

“[...] tipo aquelas velhas piadinhas né, de tipo ‘mostra as tetas’, não sei o quê”. (Zelda)

### Categoria 2: Motivações para ocorrência da violência em jogos *online*

Nessa categoria, expõem-se as motivações e justificativas para a ocorrência de violência em jogos *online* na perspectiva das informantes.

Assim como nas relações sociais, no ambiente virtual as motivações para a prática de violência nos jogos muitas vezes se associam ao preconceito em relação à identidade de gênero das jogadoras.

“[...] O fato de as pessoas acharem isso divertido, ‘ah, é divertido zoar com uma menina’, o homem se sente mais poderoso quando faz isso, ele se sente mais, o melhor jogador”. (Sindel)

“A violência em relação à mulher, eu acho que ela vem caracterizada devido ao machismo, à cultura do machismo, e ao fato do jogo ser uma plataforma onde a predominância é de gênero masculino; quando tem uma mulher lá, isso meio que dá direito a eles de menosprezar essa minoria”. (Chun-Li)

“É muito comum o sexo masculino ocupar esse espaço de jogos, então quando vê uma mulher jogar, ele já diminui a mulher, por dizer que não sabe jogar, que não tá no seu ambiente, não é o local delas, essas coisas”. (Ash)

### Análise de similitude

De modo a reforçar os achados obtidos, a análise de similitude permitiu identificar resultados semelhantes aos dispostos nas categorias apresentadas anteriormente, conforme ilustra a Figura 1.



acessório cuja função principal é prestar assistência aos personagens masculinos, servindo-lhe de suporte.<sup>26</sup>

Dessa forma, ao colocar mulheres assumindo um papel secundário no desenvolvimento do jogo, as plataformas virtuais acabam reforçando nesses ambientes estereótipos de gênero e impondo às jogadoras *online* uma função socialmente inferiorizada, o que as leva a serem questionadas quando ocupam papéis primários, nos quais são protagonistas.<sup>26</sup> Isso fica claro ao se evidenciar que, na década de 1980, as representações femininas se resumiam a “princesas a serem salvas” ou a uma “premiação” quando o personagem masculino finalizava os jogos.<sup>17</sup>

Os relatos de violências sexuais e assédios sofridos pelas informantes revelam que no cenário dos jogos *online* persiste a objetificação do corpo feminino, por meio de flertes inconvenientes e pedidos para que estas exponham partes dele, principalmente aquelas vinculadas a atributos sexuais, como os seios. Assim, muitas vezes a jogadora acaba silenciando o jogo na tentativa de evitar situações constrangedoras, mas, ainda assim, continua sendo constantemente assediada por meio de palavras e cortejos inadequados.

Esse contexto comumente vivenciado pelas informantes parece ter relação com a hipersexualização atribuída à imagem das personagens femininas nos jogos. Na maioria das vezes, a presença de seios agigantados (e impressionantemente arrebitados) e cinturas absurdamente pequenas são características propositadamente reforçadas de modo a nutrir fantasias sexuais.

Sobre isso, estudo que investigou as representações femininas em jogos de luta averiguou que a análise dessas personagens denota uma tendência à valorização dos atributos sexuais delas, sobretudo por meio dos figurinos, os quais são preenchidos com seios e quadris grandes, além de uma padronização dos corpos, buscando uma representação magra e seios avantajados.<sup>27</sup> Outro

trabalho desenvolvido em 2009 já havia apontado que 83% das personagens de jogos digitais possuem corpos magros.<sup>28</sup>

Assim, a hipersexualização e a sensualidade da mulher nos games são mostradas de forma apelativa, fora de contexto, e criam um padrão de beleza e poder únicos, excluindo outros tipos. Tal padrão se sobressai a ponto de ocultar características da personalidade e da habilidade das personagens, reforçando que a objetificação da mulher nesse contexto constitui estratégia para agradar ao público-alvo masculino.<sup>29</sup>

Essa objetificação virtual se materializa no campo real quando as informantes são vítimas dos assédios sexuais nas partidas – além da violência simbólica representada por padrões femininos hipersexualizados presentes ali. Menti e Araújo<sup>9</sup> afirmam que casos de abuso sexual contra jogadoras *online* já haviam sido documentados durante competições de cunho profissional, reforçando a cultura machista que se faz marcante nos jogos.<sup>9</sup>

Nos discursos das entrevistadas, as motivações para ocorrência de violência nos jogos *online* relacionam-se com o quantitativo de mulheres nesse espaço e com o fato de que este é atribuído prioritariamente ao gênero masculino, uma vez que a sociedade machista faz entender que “mulher não joga”, logo “jogo não é lugar de mulher”, fazendo fortalecer o sentimento de superioridade do homem em relação à mulher no ambiente virtual. Assim, as jogadoras acreditam que a violência de gênero presente ali se encontra atrelada à cultura do machismo, na medida em que são frequentemente questionadas, por meio de xingamentos estereotipados, quanto ao lugar no qual estão inseridas.

Durante muito tempo, acreditou-se que as características biológicas das mulheres reforçavam a existência de menor habilidade para jogos e coordenação motora. Além disso, os motivos sociais vinculados às diferenças de gêneros também são levados em consideração, uma vez que, construídas socialmente, fortificam a definição de ser homem ou

mulher; no mundo virtual, os jogos eletrônicos são tidos como brinquedo masculino, e a mulher não deve ser vista como masculinizada ao ocupar esse espaço.<sup>30</sup>

Nos dias atuais, os jogos virtuais têm grande domínio de mulheres, diferentemente do que acredita a participante Chun-Li ao relatar que elas são minoria. Em 2016, a Pesquisa Game Brasil, que objetivou traçar o perfil de *gamers* brasileiros, apontou pela primeira vez que o público feminino constitui o maior consumidor de jogos eletrônicos no país.<sup>30</sup> Desse modo, elas se empoderaram gradativamente, causando inquietações no público masculino, antes detentor prioritário de ocupação nesse ambiente.

Assim, acredita-se que as principais motivações para ocorrência da violência de gênero em jogos *online* estejam associadas à sustentação dos estereótipos impostos socialmente a homens e mulheres, em que a mulher deve ser delicada, doce, feminina e submissa, ao passo que o homem deve ser superior, forte e intelectual.<sup>7</sup> Essa representação ainda se faz presente nas personagens femininas, vistas como submissas ao homem; ele é o herói, já a ela cabe pouco desenvolvimento narrativo, sendo esquecida em boa parte da história, cumprindo apenas o que é imposto ao gênero feminino na construção social, qual seja, cuidar e auxiliar no desenvolvimento de algo.<sup>31</sup> Muitas vezes, ela é apenas a motivação para a imersão masculina nos jogos, dando o sentido e a necessidade de ação dentro deles com a famosa fórmula “salve a princesa”.

Entende-se também que outro motivo significativo para a ocorrência da violência nos jogos é a falta de ações punitivas eficazes para seu enfrentamento. Como o agressor entende que não será punido, o sentimento de superioridade no jogo si reforçado e colabora para que o jogador continue agindo de maneira violenta em relação às jogadoras *online*.

No entanto, apesar das dificuldades para identificação e punição de agressores nos ambientes virtuais, o Brasil tem avançado no enfrentamento a

esse tipo de violência. Sancionada em abril de 2018, a Lei nº 13.642 (Lei Lola) atribui à Polícia Federal a investigação de crimes cibernéticos de misoginia, materializados sob as formas de discriminação sexual, hostilidade, aversão, piadas, depreciação, violência e objetificação sexual.<sup>11</sup>

Ainda assim, poucas mulheres se reconhecem como vítimas de violência nos espaços virtuais, o que impacta os baixos índices de denúncia nas Delegacias de Defesa da Mulher. Tal fato reforça a necessidade de maior divulgação desse aparato legal entre o público feminino, de forma a garantir que seus direitos sejam respeitados em todos os espaços, incluindo os virtuais.

Corroborando os achados, na análise de similitude revela-se que a palavra “mulher” aparece como eixo principal da árvore, que se ramifica em várias partes; no entanto, duas destas são mais significativas. Importante destacar que algumas palavras que circundam “mulher” são carregadas de preconceitos, como “homem”, “machismo” e “lugar” – esta última referindo-se ao ambiente virtual como lugar não adequado ao sexo feminino. Delas decorrem outras, que demonstram que a associação do ser mulher-lugar não adequado se materializa em violências por meio de expressões pejorativas como “xingamentos”, reforçando-se os discursos discriminatórios direcionados às jogadoras a fim de caracterizar o ambiente dos *games* como masculino e no qual elas não podem ser protagonistas, mas desempenhar um papel secundário de suporte.

Uma importante ramificação revela a palavra “jogo”, referindo-se ao contexto das mulheres nesse ambiente, e a palavra “querer” reforça a relevância atribuída por essas jogadoras dos *games* como espaços desejados e de lazer. No entanto, como consequência da presença feminina ali, o termo “sofrer” se observa, indicando que trata-se de um espaço de sofrimento em decorrência da vitimização.

Referente ainda à ramificação da palavra “jogo”, surge, dentre outros, o termo “denúncia” como estratégia de enfrentamento ao problema. No entanto, é importante ressaltar que sua aparição

não se mostrou com maior peso quando comparado a outras palavras na análise de similitude – talvez pela dificuldade das mulheres de acessarem canais de denúncia efetivos, o que pode revelar baixa credibilidade destes.

Por fim, da palavra “jogar” ramificam-se outras que evidenciam a dinâmica do ato, envolvendo a importância de “estar” nesse ambiente, embora a permanência esteja condicionada a uma rede de apoio como “amigos”, bem como a manutenção de diálogos necessários para garantir sua presença nos jogos como em “conversar”, como possível estratégia de evitar e/ou minimizar o efeito das vitimizações.

## CONCLUSÃO

Neste estudo, foi possível investigar a percepção de jogadoras *online* diante da ocorrência, tipologia e motivações da violência de gênero em jogos virtuais. Esse agravo vem se tornando cada vez mais frequente na vida dessas mulheres e pode causar impactos psicológicos e sociais.

Identificaram-se também os tipos de violência presentes no ambiente de jogos *online*, com destaque para a psicológica e o assédio sexual. A propagação da violência psicológica está diretamente ligada aos estereótipos de gênero, a partir de xingamentos. Já a sexual ou assédio se deu com a persistência da objetificação do corpo feminino nos jogos, trazendo constrangimentos às jogadoras.

Diante do exposto, nota-se que é necessário repensar as implicações que esse tema traz para a saúde das mulheres vítimas de violência em jogos *online*, uma vez que o assunto não é frequentemente abordado durante a formação profissional nem costuma ser discutido com a população feminina.

Ademais, esse fato demonstra que é preciso que se promovam ações que viabilizem o maior acesso da sociedade, sobretudo de mulheres vítimas dessa forma de violência, ao aparato legal existente, com vistas a coibir tais práticas. O conhecimento mais aprofundado da legislação vigente, bem como

o estímulo à denúncia de tais práticas, poderia contribuir para maior punição dos agressores. Sabe-se que a ausência de penalizações desse tipo de violência favorece sua disseminação, pois reforça o sentimento de impunidade e de superioridade que homens nutrem em relação às mulheres também no ambiente virtual.

Apesar de importante, o trabalho apresentou limitações, como o tamanho da amostra, em decorrência da dificuldade para identificar mulheres que adotam como lazer o ato de jogar; isso pode estar relacionado a um constructo social de que esse espaço é predominantemente masculino. Apesar disso, o estudo pode vir a contribuir para que os equipamentos de segurança identifiquem soluções voltadas à investigação da violência de gênero dentro do ambiente dos jogos *online* e preveja punições mais efetivas comparadas às adotadas pelas plataformas dos jogos.

A pesquisa pode também colaborar com as áreas da educação e de saúde para que identifiquem os impactos psicológicos em mulheres vítimas de violência de gênero em ambientes virtuais; esses dados irão direcionar a elaboração de políticas públicas com a finalidade de amparar e proteger essas mulheres. Torna-se sugestiva a produção de novas pesquisas relacionadas ao tema, de forma a ampliar seu reconhecimento e enfrentamento.

## REFERÊNCIAS

1. OMS. Relatório Mundial sobre Violência e Saúde. Krug EG, Dahlberg LL, Mercy JA, Zwi AB, Lozano R, editores. Genebra: Organização Mundial da Saúde; 2002.
2. Rafael RRM, Moura ATMS, Tavares JMC, Ferreira REM, Camilo GGS, Neto Mercedes. Perfil das violências por parceiro íntimo em Unidade Saúde da Família. Rev Bras Enferm. 2017; 70(6):1329-37.
3. Brasil. Rede de Enfrentamento à Violência contra as Mulheres. Brasília: Secretaria de Políticas para as Mulheres; 2011.

4. Santos AC, Lima VLA, Sampaio DL, Andrey FS, Sena LX, Gomes VR. Violência por Parceiro Íntimo: a versão da mídia impressa e as contribuições para a enfermagem. *Rev Baiana de Enferm.* 2014; 28(1):50-60.
5. Brasil. Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006. Lei Maria da Penha. Brasília, DF; 2006.
6. OMS. Mulheres e Saúde. Evidências de hoje, agenda de amanhã. Genebra: Organização Mundial da Saúde; 2011.
7. Mendonça MFS, Ludermir AB. Violência por parceiro íntimo e incidência de transtorno mental comum. *Rev Saúde Pública* [Internet]. 2017. [citado em 25 set 2020];51(1-32): Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S003489102017000100227&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003489102017000100227&lng=en&nrm=iso)
8. Silva SA Lucena KDT de, Deininger LdeSC, Coelho HFC, Vianna RPdeT, Anjos UUDos. Análise da violência doméstica na saúde das mulheres. *Rev Bras Cresc Desenvolv Hum* [Internet]. 2015. [citado em 19 ago 2019];25(2):182-86. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010412822015000200008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010412822015000200008&lng=pt&nrm=iso)
9. Menti DC, Araújo DC. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esportes. *Rev Conexão, Comunicação e Cultura.* 2017; 16(31):73-88.
10. Brasil. Lei nº 11.185, de 6 de novembro de 2015. Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Brasília, DF; 2015.
11. Brasil. Lei nº 13.642, de 3 de abril de 2018. Lei Lola. Brasília, DF; 2018.
12. Lima BTO, Rocha JDC, Gomes KDX, Queiroz RBR, Bitencourt RB. Cyberbullying: estudo introdutório sobre o conceito e sua presença no IF-Sertão Pernambucano. (Campus Petrolina): Petrolina; 2012.
13. Brasil. Decreto-Lei nº 2.848, de 07 de dezembro de 1940. Código Penal. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro; 1940.
14. GTFO: Get the Flight Out. Direção: Shannon Sun-Higginson. USA, 76 min. 2014.
15. Bezerra A, Ribas JA. A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft. 10º Colóquio de Moda – 7ª Edição Internacional 1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda (Anais) [Internet] 2014. [citado em 20 ago 2019] 2014 Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf>
16. Consalvo M. Confronting toxic gamer culture: a challenge for Feminist Game Studies Scholars. In *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology* (1) 1:7. DOI: 10.7264/N33X84KH2012.
17. Maciel AD. O lugar das mulheres: gênero e inclusão digital. p2p [Internet]. 2º de setembro de 2015 [citado 17º de novembro de 2019];2(1):66-5. Disponível em: <http://revista.ibict.br/p2p/article/view/1450>
18. Albuquerque EM. Avaliação da técnica de amostragem “Respondent-driven Sampling” na estimação de prevalências de doenças transmissíveis em populações organizadas em redes complexas. [dissertação]. Rio de Janeiro: Escola Nacional de Saúde Pública Sérgio Arouca – ENSP; Fiocruz; 2009. 99p.
19. Fontanella BJB, Magdaleno Júnior R. Saturação teórica em pesquisas qualitativas: contribuições psicanalíticas. *Rev Psicologia em Estudo.* 2012; 17(1):63-71.
20. Ratinaud P. IRAMUTEQ: Interface de R pour les analyses multidimensionnelles de textes et de questionnaires. [Computer Software]. [Internet]. 2009. [citado em 10 abr 2019]. Disponible en: [www.iramutec.org](http://www.iramutec.org)
21. Camargo BV, Justo AM. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. *Temas em Psicologia.* 2013; 21(2):513-18.

22. Marchand P, Ratinaud P. L'analyse de similitude appliquée aux corpus textuels: les primaires socialistes pour l'élection présidentielle française (septembre-octobre 2011). In: Actes des 11<sup>es</sup> Journées Internationales d'Analyse Statistique des Données Textuelles. JADT: Liège; 2012, p. 687-99.
23. Minayo MCS. O desafio do conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde. 10<sup>a</sup> ed. São Paulo: Hucitec; 2007.
24. Pereira LG, da Silva MN, Souza VP de, Rezende YC. Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. MOCI [Internet]. 9 de julho de 2018 [citado 17 de novembro de 2019];7(2). Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17033>
25. Fortim I, Grandó CM. Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; 2013.
26. Rodrigues AM, Sabbatin M. A mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero. *Humanae: Questões controversas do mundo contemporâneo*. 2016; 10(1): 1-12
27. Araujo GPC, Pereira GC. Vista-se para a batalha: análise da representação feminina nos jogos de luta. XV Enecult – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2019.
28. Bristot PC, Pozzebon E, Frigo LB. A representatividade das mulheres nos games, XVI SBGames Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação: Curitiba, novembro v. 2, n. 4, 2017.
29. Mou Y, Peng W. Gender and racial stereotypes in popular video-games In: Handbook of research on effective electronic gaming in education. IGI Global, 2009. p. 922-937.
30. Fortim I. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames, 7. Belo Horizonte, 2008; p. 31-38. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGamesGC-2008-Final-CD.pdf>
31. Izukawa M. Mulher entre espelhos: personagens femininas customizáveis nos videogames. [trabalho de conclusão de curso]. São Paulo: Universidade de São Paulo; 2015. 124p.