

BRUNA LUIZA FREITAS GODOY
EDUARDO GABRIEL GOMES TAMBOSI
IARA SOFIA DE SOUZA
ISABELLA SATTO ARGENTI
KAROLINE KONELL

Cyberbullying nos jogos e relações de gênero

BRUNA LUIZA FREITAS GODOY
EDUARDO GABRIEL GOMES TAMBOSI
IARA SOFIA DE SOUZA
ISABELLA SATTO ARGENTI
KAROLINE KONELL

Cyberbullying nos jogos e relações de gênero

Projeto de pesquisa desenvolvido no Programa Conectando Saberes do Curso Técnico em Modelagem do Vestuário do Instituto Federal de Santa Catarina, câmpus Jaraguá do Sul – Centro, como requisito de integração entre as unidades curriculares e como eixo condutor à pesquisa.

Orientadora: Eliane Cavalheiro

Jaraguá do Sul
2022

SUMÁRIO

1 TEMA	3
2 DELIMITAÇÃO DO TEMA	3
3 PROBLEMA DE PESQUISA	3
4 HIPÓTESES	3
5 OBJETIVOS	3
5.1 OBJETIVO GERAL	3
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
6 JUSTIFICATIVA	4
7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
7.1 COMO SURGE A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA	4
7.2 VIOLÊNCIA CONTRA MULHER	5
7.3 O QUE É CYBERBULLYING	5
7.4 RELAÇÃO DA MULHER COM OS JOGOS	6
7.5 A SEXUALIZAÇÃO DA MULHER NOS JOGOS E OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO	6
7.6 COMO AS MULHERES LIDAM COM A SEXUALIZAÇÃO	7
8 METODOLOGIA	8
9 CRONOGRAMA	8
REFERÊNCIAS	10
ANEXOS	11

1 TEMA

Cyberbullying nos jogos e relações de gênero

2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Cyberbullying nos jogos direcionado às mulheres em Jaraguá do Sul e região.

3 PROBLEMA DE PESQUISA

O cyberbullying em jogos online pode ser detectado em jogos como o *Free Fire*, e é muito praticado por homens contra as mulheres, principalmente por meio do envio de mensagens ofensivas a jogadoras perturbando a sua participação no jogo. Normalmente, as mulheres que são vítimas começam a se esconder e se disfarçar dentro do jogo para não sofrer esse tipo de agressão, recorrendo ao silenciamento dos chats, utilizam de nick names neutros ou masculinos ou até mesmo buscam o apoio de outras mulheres gamers nas mídias sociais ou no próprio jogo. (FERREIRA; DESLANDES, 2018)

Em muitos jogos, o agressor pode ser punido ou até banido quando há uma denúncia da pessoa ofendida. Diante disso, esse estudo pretende responder a seguinte pergunta de pesquisa: como se configura a violência contra mulheres que jogam online em Jaraguá do Sul e região?

4 HIPÓTESES

- Existe cyberbullying em Jaraguá do Sul e região;
- As mulheres estão mais expostas ao cyberbullying nos jogos;
- As mulheres costumam se esconder nos jogos para não sofrer cyberbullying;
- Existem estereótipos de gênero nos jogos.

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Analisar o cyberbullying nos jogos direcionado às mulheres em Jaraguá do Sul e região.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mapear os tipos de jogos onde essas situações de violência são mais frequentes;
- Identificar as formas de agressões cibernéticas contra as mulheres;
- Verificar as estratégias utilizadas pelas mulheres para se esconder nos jogos;

- Analisar os estereótipos de gêneros nos jogos online.

6 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema se deu pelo interesse na pesquisa e pela atualidade do assunto devido ao aumento significativo do uso da internet e também o aumento da presença das mulheres nos games. Após muitas pesquisas conseguimos coletar várias informações importantes que somaram com o nosso interesse pelo assunto, temos como exemplo a pesquisa Game Brasil (2016), onde é mostrado que as mulheres já representam 52,6% do público que joga games no Brasil, se tornando o maior público gamer do país. Nesse contexto, essa pesquisa tem como objetivo analisar a violência nos jogos direcionado às mulheres, e trazer informações ao público a fim de mostrar aos jovens que a discriminação contra a mulher existe nesse meio virtual.

7 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

7.1 COMO SURGE A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA

O conceito de identidade feminina é muito complexo pois é algo que tem influência do patriarcado¹ predominante na sociedade. Pode-se entender como identidade, tudo o que se transforma gradativamente e não possui uma fixação que dure para sempre, sendo o resultado da ligação entre o contexto histórico e social do sujeito. Dessa forma, a identidade de anos passados, de uma sociedade patriarcal, não se aplica às novas estruturas da sociedade atual, na qual existem muitas diferenças sobre até mesmo o próprio conceito de identidade. O conceito de feminino representa a feminilidade, que são características que são associadas às mulheres. (BUTLER, 2003)

Dessa forma, o patriarcado impõe uma estrutura de poder a qual coloca as mulheres muito abaixo dos homens sendo essa estrutura aplicada em todas as áreas de convivência humana, sendo assim, a desvalorização da mulher atualmente se dá nas próprias relações sociais modernas, devido à generalização da vida doméstica e materna privada das mulheres, enquanto que o mundo público é dos homens. Logo, a influência do patriarcado na identidade feminina está propícia ao impacto na imagem da mulher em meio social, profissional e familiar e nas próprias relações de violência de gênero, como é no caso que ocorrem nos jogos. (RODRIGUES; REIS; QUADRADO, 2018)

¹ Sistema social segundo o qual os homens estão no centro, como chefes de família, na vida social e política, na transmissão de valores patrimoniais.

Essa ideia que se tem de que a mulher é apenas provedora da casa e da maternidade faz com que, no momento em que ela for buscar por representatividade em lugares considerados mais masculinos, ela sofra discriminação por parecer incapaz de exercer determinada função. (PUPO; ÁVILA, 2018)

7.2 VIOLÊNCIA CONTRA MULHER

A expressão “violência contra mulher” foi assim concebida por ser praticada contra a pessoa do sexo feminino, a agressão ocorre simplesmente pelo fato dela ser mulher, portanto é uma violência de gênero, na qual o homem desempenha o papel do agressor na maioria dos casos. Essa violência afeta mulheres de todas as classes sociais, etnias e religiões, e independente do tipo de violência praticado seja ele sexual, físico ou psicológico os direitos humanos da mulher são desrespeitados. (TELES *et al*, 2002)

Enraizada e apoiada no patriarcado, a violência contra a mulher está presente tanto no espaço público quanto na vida privada, dentro de casa e nos espaços de trabalho, a agressão pode ser praticada por pessoas que a mulher conhece, convive e em quem confia, muitos casos são de parentes, cônjuges, amigos e pessoas com quem a vítima se relaciona. (TELES *et al*, 2002)

7.3 O QUE É CYBERBULLYING

Na literatura não há consenso a respeito do conceito do cyberbullying, porém hoje em dia ele é conhecido como uma nova forma de expressão do bullying, com suas particularidades. Dessa forma, o cyberbullying pode ser caracterizado como uma agressão, por meio do uso de recursos eletrônicos, como computadores e celulares. Ocorre a partir de atos de violência psicológica praticados nas redes sociais, através de postagem de texto, fotos e vídeos que têm a intenção de prejudicar a pessoa por meio desse tipo de agressão. (FLÔRES *et al*, 2022)

Diferentemente do bullying, no qual a agressão fica restrita a um só ambiente, geralmente o escolar, o cyberbullying é uma violência compartilhada com um número muito grande de pessoas nas redes sociais e em outros meios virtuais. Assim, as práticas de cyberbullying ocorrem através das tecnologias de informação e comunicação, sendo assim, fica mais difícil prevenir e combater essas agressões, já que o lugar em que ocorrem não possui delimitação de espaço, constituindo-se numa violência que ultrapassa os limites físicos. Entretanto, essas agressões podem ter dado início com o bullying dentro da escola, e depois sendo transferidos para as redes sociais alcançando, assim, maior proporção de espectadores. (FLÔRES *et al*, 2022)

O Cyberbullying é um ato de violência psicológica e sistemática contra usuários das redes sociais, a qual pode ocorrer a qualquer momento. Dessa forma, a agressão é feita por meios eletrônicos, sejam, mensagens de textos, sejam fotos, áudios e vídeos, sejam jogos online, transmitidas por telefones celulares ou computadores, cujo objetivo é causar dano à outra pessoa de modo constante. (FERREIRA; DESLANDES, 2018)

7.4 RELAÇÃO DA MULHER COM OS JOGOS

A globalização foi um marco histórico muito importante para criar uma conexão mais próxima entre as pessoas. Pode-se dizer que a tecnologia, principalmente a internet, estabelece um meio onde as trocas culturais se tornam inevitáveis, isto é, de um desenvolvimento de uma sociedade mais comunicável. No mundo eletrônico, verifica-se o aumento da presença feminina nos games. Diante dessa integração, são presenciadas situações de violência contra esse grupo, como se o mundo dos games fosse precisamente do gênero masculino, e as mulheres consideradas indivíduos dóceis, devessem se voltar não só às tarefas domésticas e familiares, mas também às sexuais. (PUPO; ÁVILA, 2018)

Sabendo da condição de vulnerabilidade da mulher, tem-se em vista a análise da violência contra a mulher nos jogos online. E neste sentido, é possível observar o espaço que a mulher vem tomando nos videogames e jogos de computadores, que até a algum tempo atrás era uma área predominantemente masculina. O tabu que foi criado no sentido de que somente garotos seriam capazes de jogar já não existe mais, é possível verificar a forte presença das mulheres na própria criação e desenvolvimento desses jogos. (PUPO; ÁVILA, 2018)

É claramente visível que ocorre violência de gênero, na qual há uma relação desproporcional de poder onde o homem exerce sua força e dominação e a mulher que quando vai exercer uma atividade que envolve sua capacidade não é levada a sério. (PUPO; ÁVILA, 2018)

7.5 A SEXUALIZAÇÃO DA MULHER NOS JOGOS E OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO

As mulheres gamers tendem a enfrentar maiores dificuldades em relação ao assédio neste nicho, por ser um ambiente predominantemente masculino. Dessa forma, os estereótipos de gêneros que existem fora do ambiente virtual contribuem para reforçar estas atitudes dentro dos games. (PUPO; ÁVILA, 2018)

Portanto, no cenário dos jogos online persiste a objetificação do corpo feminino por meio de flertes inconvenientes (por parte dos homens) e pedidos para que estas exponham suas partes íntimas. Os figurinos femininos das personagens dentro dos jogos, os quais são representados com seios e quadris grandes, além de uma padronização dos corpos, buscando uma representação magra, reforçam essa projeção objetificada. (PUPO; ÁVILA, 2018)

Dessa forma, as mulheres são representadas de tal maneira para que venha atrair os homens, ou seja, com mulheres extremamente sexualizadas e estereotipadas, fazendo com que os próprios induzam os jogadores a normalizarem o assédio sexual. Assim, o conteúdo de muitos videogames pode promover o assédio para com as mulheres *gamers*. (PUPO; ÁVILA, 2018)

No entanto, mesmo que a sexualização das mulheres nos jogos seja um assunto mais discutido hoje em dia, ainda não foi encontrada uma solução pelas empresas de jogos, mas há mulheres da indústria que tentam questionar e romper esses padrões sexistas. (MEDRADO; MENDES, 2020)

7.6 COMO AS MULHERES LIDAM COM A SEXUALIZAÇÃO

A maioria das mulheres consumidoras de jogos virtuais tem como objetivo lazer e diversão, até mesmo conforto, mas acabam sofrendo graves discriminações, sendo sexualizadas por serem do gênero feminino. (BEZERRA et al.,2020)

As vítimas dessa violência podem apresentar transtornos físicos quanto psicológicos, sendo alguns deles: distúrbios de sono e atenção, dores no abdômen, enurese, náusea, cefaleia, surgimento de alterações psíquicas alarmantes, depressão, diminuição da capacidade empática, ansiedade, e ideia suicida. (BEZERRA et al.,2020)

Muitas mulheres sentem dificuldades para se manifestar e denunciar as discriminações, por conta da falta de apoio em redes acolhedoras. Diante disso, elas formam técnicas de enfrentamento para não sofrerem essa violência, essas técnicas são identificadas como: tentativa de diálogo com os agressores ou até mesmo com outras mulheres; tentativa de expor os agressores em canais de apoio; esconder sua verdadeira identidade, usando nicks e personagens masculinos; se manterem caladas durante os jogos. (BEZERRA et al.,2020)

As vítimas dessas discriminações e violências são gravemente prejudicadas, não somente no cenário virtual, mas também no seu dia-a-dia, apresentando baixa autoestima, muito medo (principalmente do gênero masculino), dificuldades de interação social e, além disso, algumas até desistem dos jogos virtuais por medo, ameaças ou por estarem cansadas dessa discriminação constante. (BEZERRA et al.,2020)

8 METODOLOGIA

O presente estudo se configura como uma Pesquisa Exploratória de cunho majoritariamente qualitativo, ou seja, que é formado por pesquisas não exatas, baseadas em dados verbais e visuais, obtendo resultados profundos a partir de cada relato coletado. (MACHADO, 2021)

A coleta de dados ocorrerá por meio de um questionário formatado para ser respondido via google forms (anexo 1) com perguntas fechadas e abertas.

Foi realizado um pré-teste com 05 mulheres voluntárias consumidoras de jogos virtuais, com o intuito de validar a pertinência das questões propostas no formulário.

O público alvo será mulheres que residem em Jaraguá do Sul e região, consumidoras de jogos eletrônicos, a fim de identificar e compreender as vítimas cibernéticas e como se configura a violência sofrida pelas mesmas.

9 CRONOGRAMA

Atividades 2023.1	Fevereiro	Março	Abril	Maiο	Junho	Julho
Revisão do projeto baseado nas considerações da banca	X					
Aplicação do questionário		X	X			
Análise de dados			X	X		
Escrita do relatório parcial					X	
Apresentação do relatório parcial						X

Atividades 2023.2	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Revisão bibliográfica	X				
Análise de dados		X			
Escrita do relatório final			X	X	
Entrega e apresentação do relatório final					X

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Sáskya Jorgeanne Barros ; CALLOU, Regiane Clarice Macêdo; MOREIRA, Felice Teles Lira dos Santos; BELÉM, Jameson Moreira; ALBUQUERQUE, Grayce Alencar. **Cyberbullying e violência de gênero em jogos online: consequências, redes de apoio e estratégias de enfrentamento**. Braz Cubas: Centro Universitário 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero** - Feminismo e subversão da identidade. Editora Civilização Brasileira: 2003.

FERREIRA, Taiza; DESLANDES, Suely. **Cyberbullying: conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde**. Rio de Janeiro: Atena 2018.

FLÔRES, Fabrine; VICENTINI, Danielle; FARAJ, Suane; SIQUEIRA, Aline. **Cyberbullying no contexto escolar: a percepção dos professores**. Santa Maria: 2022

MACHADO, Amália. **O que é pesquisa qualitativa?** Disponível em: <https://www.academicapesquisa.com.br/post/o-que-%C3%A9-pesquisa-qualitativa>. Acesso em: 19 fev. 2023

MEDRADO, Andrea; MENDES, Adler. **O silêncio não é a melhor arma: Misoginia e violência contra mulheres no game League of Legends**. Revista Animus, 2020.

PUPO, Nayana; ÁVILA, Gustavo. **Violência contra mulher nos jogos online**. Porto Alegre: CORE 2018.

RODRIGUES, Annelise; REIS, Bruna; QUADRADO, Jaqueline. **A influência da sociedade patriarcal na identidade feminina**. Santana do Livramento: SIEPE 2018.

TELES, Maria Amélia de Almeida *et al.* **O que é violência contra mulher**: [S.l.]: Editora Brasiliense, 2002. 120 p.

ANEXOS

Anexo 1-

<https://forms.gle/DamKnktBFEfaVnXm6>

PROJETO CS- CYBERBULLYING

O cyberbullying pode ser caracterizado como uma agressão, por meio do uso de recursos eletrônicos, como computadores e celulares. Ocorre a partir de atos de violência psicológica e sistemática praticados nas redes sociais, através de postagem de texto, fotos e vídeos que têm a intenção de prejudicar a pessoa que está sofrendo esse tipo de agressão. (FLÔRES Et al., 2022)

*Obrigatório

1. Qual o seu e-mail *

Seção sem título

2. Qual a sua idade? *

Marque todas que se aplicam.

- 12-15 anos
 15-18 anos
 18-25 anos
 30+

3. Qual cidade você mora? *

Marque todas que se aplicam.

- Jaraguá do Sul
 Guaramirim
 Schoereder
 Outro: _____

17/11/2022 19:41

PROJETO CS- CYBERBULLYING

4. Quais tipos de jogos você costuma jogar? *

Marcar apenas uma oval.

- Jogos com cenário de combate
- Jogos de tiro
- Jogos de luta
- Jogos com temática de terror
- Jogos de aventura

5. Você costuma utilizar personagem: *

Marque todas que se aplicam.

- Feminino
- Masculino

6. Qual grupo de amigos você costuma jogar? *

Marque todas que se aplicam.

- Pessoas do mesmo gênero
- Pessoas do gênero oposto
- Misto

7. Você utiliza alguma estratégia para se esconder nos jogos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, personagem
- Sim, nickname
- Sim, minha voz
- Não.

17/11/2022 19:41

PROJETO CS- CYBERBULLYING

8. Em que momento você percebeu que sofreu cyberbullying? *

9. Você conhece alguém que já sofreu cyberbullying? *

Marque todas que se aplicam.

- sim
 não

10. Você já sofreu algum tipo de discriminação nos jogos por conta de seu gênero? *

Marque todas que se aplicam.

- Sim
 Não

11. Quais os principais tipos de agressões você já sofreu nos jogos? *

Marcar apenas uma oval.

- Verbal
 Moral
 Psicológica

12. Já se sentiu desmotivada por conta deste preconceito? *

Marque todas que se aplicam.

- Sim
 Não

17/11/2022 19:41

PROJETO CS- CYBERBULLYING

13. Há quanto tempo você joga? *

Marque todas que se aplicam.

- 1-3 anos
 3-5 anos
 5-10 anos
 10+

14. Qual a sua opinião sobre a representação dos personagens femininos nos jogos? *

15. Relate sua experiência com o preconceito dentro dos jogos. (opcional)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

