

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA
CÂMPUS JARAGUÁ DO SUL - CENTRO
CURSO TÉCNICO EM MODELAGEM DO VESTUÁRIO

ANA LETHICIA FELICIANO DA SILVA
BRUNA LUIZA FREITAS GODOY
ISABELLA SATTO ARGENTI

Cyberbullying e a sexualização das mulheres nos jogos online

ANA LETHICIA FELICIANO DA SILVA
BRUNA LUIZA FREITAS GODOY
ISABELLA SATTO ARGENTI

Cyberbullying e a sexualização das mulheres nos jogos online

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
2023

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaríamos de agradecer à nossa orientadora Eliane Cavalheiro que nos apoiou, incentivou e doou-se desde o primeiro dia em que assumiu tamanho compromisso.

À nossa coordenadora de fase Anne Cristine Rutsatz Bartz que foi essencial para todo processo, oferecendo o apoio e ajuda necessária.

A todas as participantes de pesquisa que contribuíram diretamente na concretização do projeto.

A todos os nossos colegas que fizeram parte do grupo de pesquisa e que por desafios maiores tiveram que abdicar suas presenças no presente estudo.

Agradecemos aos professores Josué Jorge Cruz e Mariana de Fátima Guerino que formaram a banca, auxiliaram-nos apontando considerações de grande importância para a realização de cada parte do presente estudo.

E por fim, agradecemos ao Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) - Campus Jaraguá do Sul - Centro pela oportunidade da realização de uma pesquisa, o que contribui assim, à nossa iniciação em pesquisas científicas.

RESUMO

Nos últimos anos, houve um aumento significativo do uso da internet e dos jogos *online*. Junto a isto, a presença das mulheres neste meio cresceu grandemente, o que ocasionou a forte presença do *cyberbullying* contra a mulher, normalmente vindo do sexo oposto. Isto tem colocado as mulheres em situações desconfortáveis, desvalorizando-as e reduzindo suas contribuições a meras funções domésticas e de cuidado com os filhos. É importante destacar que também existem estereótipos de gênero nos jogos *online*, pois a representação feminina frequentemente é exagerada ou distorcida da realidade. Diante disso, o presente estudo teve como objetivo analisar o *cyberbullying* e sexualização nos jogos *online* direcionado às mulheres em Jaraguá do Sul e região. Para isso foi feita a aplicação, junto a 37 (trinta e sete) mulheres, de um questionário de cunho majoritariamente qualitativo contendo 15 (quinze) perguntas abertas e fechadas feitas via Google Forms. Por meio dos resultados obtidos, foi identificada a presença de *cyberbullying* nos jogos *online* em Jaraguá do Sul e região. Concluiu-se que a violência contra as mulheres gamers se manifesta frequentemente na forma de agressão verbal que inclui xingamentos, insultos, comentários misóginos e discriminação de gênero proferidos por outros jogadores. O combate contra o *cyberbullying* nos jogos *online* é necessário e urgente, devendo ter igualdade de gênero nesses ambientes. Portanto, sugere-se a continuação e aprofundamento de estudo e pesquisa sobre esse tema.

Palavras-chaves: *cyberbullying*; mulheres; jogos *online*; violência; Jaraguá do Sul.

ABSTRACT

In recent years, there has been a significant increase in the use of the internet and *online* games. Along with this, the presence of women in this environment has grown greatly, which has led to a strong presence of *cyberbullying* against women, usually coming from the opposite sex. This has placed women in uncomfortable situations, devaluing them and reducing their contributions to mere domestic and childcare functions. It is important to highlight that there are also gender stereotypes in *online* games, as female representation is often exaggerated or distorted from reality. Therefore, the objective of the present study was to analyze *cyberbullying* and sexualization in *online* games aimed at women in Jaraguá do Sul and the region. To

this end, 37 (thirty-seven) women were asked to complete a mostly qualitative questionnaire containing 15 (fifteen) open and closed questions asked via Google Forms. Through the results obtained, the presence of *cyberbullying* in *online* games in Jaraguá do Sul and the region was identified. It was concluded that violence against female gamers often manifests itself in the form of verbal aggression that includes swearing, insults, misogynistic comments and gender discrimination made by other gamers. The fight against *cyberbullying* in *online* games is necessary and urgent, and there must be gender equality in these environments. Hence, we suggest continuing and deepening study and research on this topic.

Keywords: *cyberbullying*; women; *online* games; violence; Jaraguá do Sul.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Qual a sua idade?	13
Figura 2 - Você já sofreu <i>cyberbullying</i> ?	14
Figura 3 - Em qual cidade você mora?	14
Figura 5 - Quais os tipos de jogos você costuma jogar?	17
Figura 6 - Quais os principais tipos de agressões você já sofreu nos jogos?	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 HIPÓTESES	7
1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 Objetivo geral	7
1.2.2 Objetivos específicos	7
1.3 JUSTIFICATIVA	8
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1 COMO SURGE A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA	8
2.2 VIOLÊNCIA CONTRA MULHER	9
2.3 O QUE É CYBERBULLYING	9
2.4 RELAÇÃO DA MULHER COM OS JOGOS	10
2.5 A SEXUALIZAÇÃO DA MULHER NOS JOGOS E OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO	11
2.6 COMO AS MULHERES LIDAM COM A SEXUALIZAÇÃO	12
3 METODOLOGIA	12
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	13
4.1 INFORMAÇÕES GERAIS DAS PARTICIPANTES	13
4.2 A EXPOSIÇÃO FEMININA NOS JOGOS ONLINE	16
4.3 ESTRATÉGIAS PARA SE ESCONDER NOS GAMES	16
4.4 TIPOS DE JOGOS EM QUE O CYBERBULLYING É MAIS FREQUENTE	17
4.5 FORMAS DE AGRESSÕES CIBERNÉTICAS	18
4.6 OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO NOS JOGOS	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	22
ANEXOS	23

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a crescente interconexão proporcionada pela internet trouxe consigo inúmeras oportunidades e benefícios, incluindo a expansão do universo dos jogos *online*. No entanto, esse cenário também gerou preocupações significativas, como o aumento do *cyberbullying* e da violência contra as mulheres nos ambientes de jogos virtuais. O ciberespaço, que deveria ser um local de entretenimento, socialização e aprendizado, muitas vezes se torna palco de comportamentos prejudiciais, que têm impactos profundos nas vítimas e na comunidade em geral.

Sendo assim, este trabalho explora a interseção entre o *cyberbullying* e a sexualização, focando especificamente nas experiências das mulheres em jogos *online*, analisando suas causas, consequências, como se configura a violência contra mulheres que jogam *online* em Jaraguá do Sul e região e possíveis estratégias para mitigar esses problemas urgentes.

1.1 HIPÓTESES

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

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Analisar o *cyberbullying* e a sexualização nos jogos *online* direcionado às mulheres em Jaraguá do Sul e região.

1.2.2 Objetivos específicos

- Mapear os tipos de jogos *online* onde essas situações de violência são mais frequentes;

- Identificar as formas de agressões cibernéticas contra as mulheres nos jogos *online*;
- Verificar as estratégias utilizadas pelas mulheres para se esconder nos jogos *online*;
- Analisar os estereótipos de gêneros nos jogos *online*.

1.3 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema se deu pelo interesse na pesquisa e pela atualidade do assunto devido ao aumento significativo do uso da internet nos últimos anos. Segundo a pesquisa feita pela Agência Ibge Notícias (2022) em 2021, o número de domicílios com acesso à internet no Brasil chegou a 90,0%, e também houve aumento da presença das mulheres nos jogos *online*. De acordo com a pesquisa realizada pelo Game Brasil (2016), as mulheres já representam 52,6% do público que jogam vídeo games no Brasil, tornando-se o maior público *gamer* do país. Nesse contexto, essa pesquisa tem como foco 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.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 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

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.

feminino representa a feminilidade, que são características que são associadas às mulheres (BUTLER, 2003)

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).

Essa ideia construída 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).

2.2 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 de 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 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, sendo que em muitos casos são parentes, cônjuges, amigos e pessoas com quem a vítima se relaciona (TELES *et al*, 2002).

2.3 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, ficando mais difícil prevenir e combater essas agressões, já que o lugar em que ocorrem não possui delimitação de espaço, constituindo-se em uma violência que ultrapassa os limites físicos. Estas agressões podem ter dado início com o bullying dentro da escola, e depois sendo transferidos para as redes sociais e, 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. 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).

2.4 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, sendo 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, quando vai exercer uma atividade que envolve sua capacidade, não é levada a sério (PUPO; ÁVILA, 2018).

2.5 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).

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).

2.6 COMO AS MULHERES LIDAM COM A SEXUALIZAÇÃO

Sabe-se que 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 tanto 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; manter-se 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).

3 METODOLOGIA

Tendo como objetivo principal responder a seguinte pergunta: “Como se configura a violência contra mulheres que jogam *online* em Jaraguá do Sul e região?”, o seguinte estudo realizou uma Pesquisa Exploratória de cunho majoritariamente qualitativo, ou seja, 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 ocorreu por meio de um questionário formatado para ser respondido via Google Forms (Anexo 1) contendo 15 (quinze) perguntas, abrangendo tanto aspectos quantitativos quanto qualitativos.

Foi realizado um pré-teste com cinco (05) mulheres voluntárias, consumidoras de jogos virtuais, com o intuito de validar a pertinência das questões propostas no questionário. Posteriormente ao pré-teste, o formulário foi divulgado em redes sociais e pelo IFSC Jaraguá do Sul - Campus Centro no período de (02) duas semanas com o objetivo de alcançar mulheres *gamers* interessadas em participar e compartilhar suas perspectivas por meio das perguntas formuladas. Após a essa aplicação, foram feitos o processamento e interpretação dos resultados obtidos.

O público alvo foi de mulheres que residem em Jaraguá do Sul e região, consumidoras de jogos *onlines*, a fim de identificar e compreender as vítimas cibernéticas e como se configura a violência sofrida por estas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As análises e discussões dos resultados obtidos foram subdivididas em: informações gerais das participantes, a exposição feminina nos jogos *online*, estratégias para se esconder nos games, tipos de jogos em que o *cyberbullying* é mais frequente, formas de agressões cibernéticas e os estereótipos de gênero nos jogos.

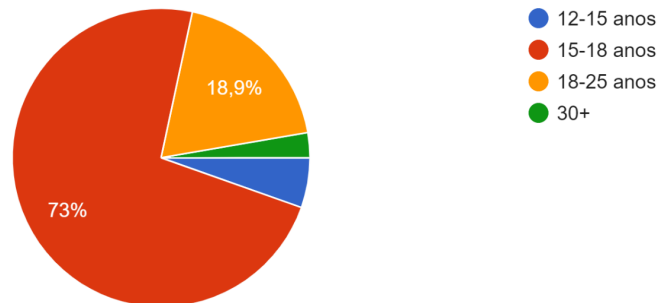
4.1 INFORMAÇÕES GERAIS DAS PARTICIPANTES

Ao total, participaram da coleta de dados 37 (trinta e sete) mulheres, em sua maioria pertencentes à faixa etária de 15 a 18 anos, sendo 73% do público participante, conforme mostra o gráfico contido na Figura 1.

Figura 1 - Questão “Qual a sua idade?”

Qual a sua idade?

37 respostas



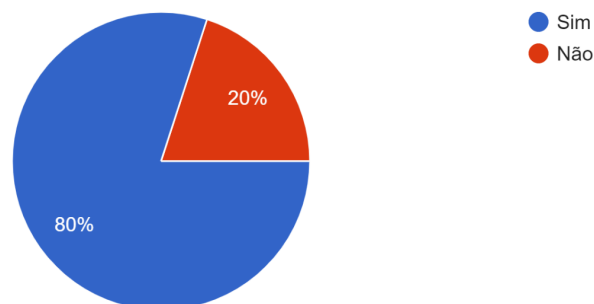
Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

Das participantes, 80% já sofreram *cyberbullying* (Figura 2) e 100% residem em Jaraguá do Sul e região (Figura 3), o que confirma a primeira hipótese proposta: “Existe *cyberbullying* em Jaraguá do Sul e região”, conforme mostram os gráficos abaixo, respectivamente.

Figura 2 - Questão “Você já sofreu *cyberbullying*?”

Você já sofreu Cyberbullyng?

35 respostas

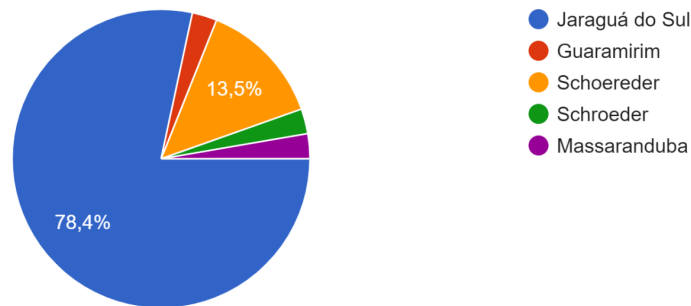


Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

Figura 3 - Questão “Em qual cidade você mora?”

Em qual cidade você mora?

37 respostas



Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

A partir do questionamento “De quem você sofreu tal discriminação?”, 43,24% das participantes relatam que tal discriminação vem diretamente do sexo masculino, 37,84% relatam que já sofreram e/ou sofre *cyberbullying* de *web* colegas em geral e 18,92% preferiram não responder ou nunca sofreram *cyberbullying*. Portanto, foi possível confirmar que a maior parte do *cyberbullying* contra mulheres vem de homens que utilizam de agressão verbal para hostilizar as vítimas.

Segundo os autores Pupo e Ávila a concepção tradicional de que as mulheres são exclusivamente responsáveis pelo lar e pela maternidade resulta em discriminação quando buscam representação em ambientes considerados masculinos. No ambiente digital, o aumento da presença feminina nos jogos eletrônicos é acompanhado por episódios de violência, refletindo a percepção equivocada de que os games pertencem exclusivamente aos homens e que as mulheres devem se limitar a papéis domésticos e sexuais.

4.2 A EXPOSIÇÃO FEMININA NOS JOGOS ONLINE

Já em relação à segunda hipótese, “As mulheres estão mais expostas ao *cyberbullying* nos jogos”, esta hipótese não foi confirmada, tendo em vista que o presente estudo foi feito apenas com mulheres e não houve comparação com outros

gêneros. Porém, as mulheres relatam que são discriminadas nos jogos apenas pelo fato de serem mulheres, como mostram os relatos abaixo:

- “Muitas vezes já duvidaram da minha capacidade pelo simples fato de ser mulher e isso realmente desanima na hora de jogar, e já me mandaram ir lavar a louça, ou que meu mouse era um bucha, e até já me xingaram por ser melhor que eles”; (Participante da pesquisa)
- “Eu percebi que quase toda vez que mostro meu gênero de alguma forma (voz, nick, etc) em determinados jogos sou atacada ou esse fato é até usado de argumento para me ofender”; (Participante da pesquisa)
- “Já me disseram que por ser uma menina eu não sabia jogar, que eu era feia, mas ele apenas via meu avatar e não eu verdadeiro! Por vezes quando diziam que eu não deveria saber jogar por esse fato de ser menina e no final eu ficava em 1º lugar e eles não falavam mais nada sobre mim, alguns até pediam amizade e ficavam grudados em mim falando coisas do tipo eu ser boa imponente de menina. Ainda me irrita quando penso nesse preconceito pois é uma coisa sem NOÇÃO!!!”. (Participante da pesquisa)

4.3 ESTRATÉGIAS PARA SE ESCONDER NOS GAMES

Para Bezerra, muitas mulheres enfrentam desafios ao denunciar discriminações, devido à falta de suporte em comunidades acolhedoras. Diante dessa realidade, desenvolvem estratégias para evitar a violência, como tentativas de diálogo com agressores ou outras mulheres, exposição dos agressores em canais de apoio, anonimato através de nicks e personagens masculinos, e o silêncio durante os jogos.

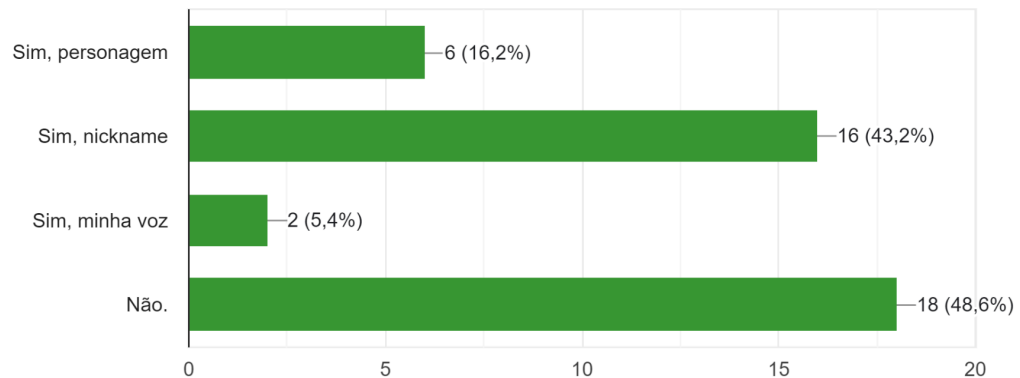
Quanto à terceira hipótese, “As mulheres costumam se esconder nos jogos para não sofrer *cyberbullying*”, foi possível confirmar através das respostas relativas à pergunta “Você utiliza alguma estratégia para se esconder nos jogos?” (Figura 4), onde 16,2% das participantes alegaram que escondem seu gênero através de personagens, 43,2% ocultam seus nomes, adotando pseudônimos ou apelidos e 5,4% das participantes usam disfarces em suas vozes para não serem identificadas como mulheres. Sendo assim, foi possível chegar à conclusão de que o costume feminino em ocultar sua identidade nos jogos são frequentes, o que atinge também

um dos objetivos que foi de verificar as estratégias utilizadas pelas mulheres para se esconder nos jogos.

Figura 4- Questão “Você utiliza alguma estratégia para se esconder nos jogos?”

Você utiliza alguma estratégia para se esconder nos jogos?

37 respostas



Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

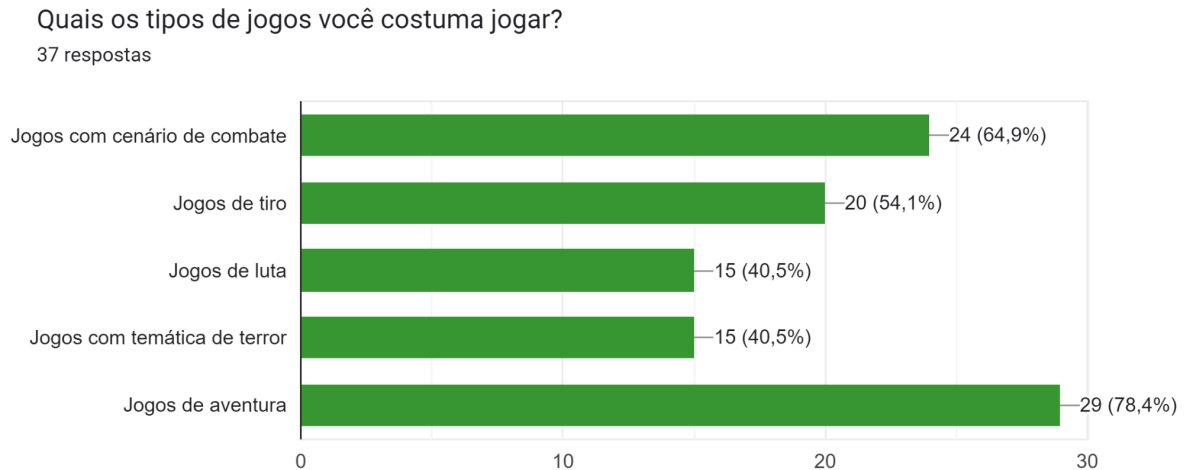
4.4 TIPOS DE JOGOS EM QUE O *CYBERBULLYING* É MAIS FREQUENTE

Um dos objetivos da pesquisa foi identificar os tipos de jogos nos quais situações de violência são mais frequentes. Para alcançar este objetivo, foi incluída a seguinte pergunta no formulário: "Quais são os tipos de jogos que você costuma jogar?". Os resultados (Figura 5) indicaram que os jogos com cenários de combate foram selecionados, representando 64,9%, e jogos de aventura, sendo o mais votado de todos, com 78,4%. Assim, se os resultados indicam que esses jogos são os mais jogados pelas mulheres participantes da pesquisa, é possível inferir que é nesses gêneros específicos que elas podem enfrentar uma maior incidência de discriminação, uma das participantes expôs sua experiência em um jogo de combate:

- “Eu estava jogando um jogo de combate em que eu era de level baixo (tinha começado a jogar fazia pouco tempo) e no meu time tinha um menino muito competitivo e por eu ser mulher de level baixo ele

começou a me zoar falando que não sabia jogar e me xingar, logo quando a partida acabou denunciei a conta”. (Participante da pesquisa)

Figura 5 - Questão “Quais os tipos de jogos você costuma jogar?”



Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

4.5 FORMAS DE AGRESSÕES CIBERNÉTICAS

O próximo objetivo foi identificar as formas de agressões cibernéticas contra as mulheres. Dessa forma, foi sugerida esta pergunta para as participantes da pesquisa: “Quais os principais tipos de agressões você já sofreu nos jogos?”. Como resultado (Figura 6), obteve-se que 89,2% sofreram agressão verbal, ou seja, as vítimas receberam xingamentos, insultos, comentários misóginos e discriminação de gênero proferidos por outros jogadores.

- “Hoje em dia eu já não ligo mais, deixo o chat fechado e as vezes evito jogos onde sei que posso passar por situações ruins, mas antigamente me desmotivava a jogar, ouvir pessoas te xingando sempre que ganhava delas, ser focado durante as partidas e até banida do jogo era muito desconfortável”; (Participante da pesquisa)
- “Eu parei de jogar, pq brigavam comigo, me xingavam horrores por eu jogar mal, sendo que tinha acabado de começar”; (Participante da pesquisa)

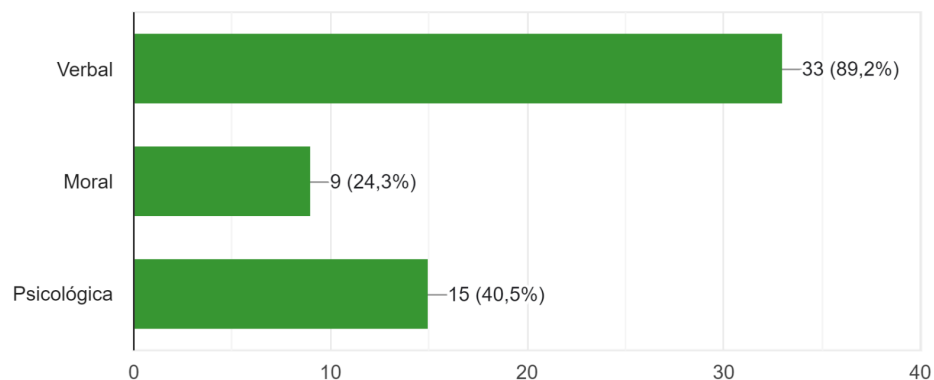
- “Tentei jogar um jogo de realidade virtual *online*, pois parecia muito divertido, foi eu ativar a voz que começou a humilhação, me chamaram de vários palavrões, e falaram coisas muito ofensivas sobre mulheres, gritaram tanto... observação: Eu apenas disse um oi”. (Participante da pesquisa)

Outra parte, sendo 40,5%, responderam que sofreram agressão psicológica que podem ser atitudes que abalam a auto-estima da vítima e podem desencadear diversos tipos de doenças, tais como depressão e outros transtornos psicológicos, e por fim 24,3% responderam que já sofreram agressão moral durante o jogo que é a exposição de alguém a situações humilhantes e constrangedoras.

Figura 6 - Questão “Quais os principais tipos de agressões você já sofreu nos jogos?”

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

37 respostas



Fonte: Autoria própria - Equipe (2023).

Os dados obtidos (Figura 6) também responderam ao nosso problema de pesquisa que parte da seguinte pergunta: “Como se configura a violência contra mulheres que jogam *online* em Jaraguá do Sul e região?”. Portanto, está indagando sobre as características e os aspectos específicos desse problema nessa área geográfica, o *cyberbullying* contra mulheres que jogam *online* em Jaraguá do Sul e região pode se manifestar em forma de agressão verbal, isso é uma das formas comuns de *cyberbullying* direcionada a mulheres gamers.

4.6 OS ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO NOS JOGOS

Segundo Pupo e Ávila no contexto dos jogos online, persiste a objetificação do corpo feminino através de flertes inadequados e solicitações para exposição de partes íntimas, geralmente feitos por homens. Os trajes das personagens femininas nos jogos, que enfatizam seios e quadris grandes, além da padronização dos corpos com uma representação magra, reforçam essa projeção objetificada. Essa representação visa atrair homens, utilizando mulheres extremamente sexualizadas e estereotipadas, o que pode normalizar o assédio sexual, tornando os videogames potenciais promotores de assédio contra mulheres gamers.

Sendo assim, foi feita a seguinte pergunta para as participantes: “Qual a sua opinião sobre a representação dos personagens femininos nos jogos?”. Obteve-se inúmeras respostas distintas, porém, percebeu-se que a maior parte das participantes alegam que a representação dos personagens femininos são extremamente sexualizados e trazidos como corpos irrealis, o que confirma a quarta hipótese proposta: “Existem estereótipos de gênero nos jogos”. Com essa confirmação, alcançou-se um dos objetivos propostos também: “Analisar os estereótipos de gêneros nos jogos *online*”. Analisando os relatos abaixo, pode-se perceber que esses estereótipos são transmitidos de forma extremamente exagerada e resumindo as mulheres apenas em corpos irrealis.

- “Depende dos jogos, existem os que fetichizam muito as personagens femininas e outros não”; (Participante da pesquisa)
- “A maioria dos personagens femininos são muito fetichizados, e suas habilidades são geralmente associadas a uma personificação extremamente feminina”; (Participante da pesquisa)
- “Acho horrível, dependendo do jogo é até bom, mas geralmente é algo bobo ou sexual demais, odeio essa representação das mulheres nos games/animés, isso faz eu me sentir um objeto”; (Participante da pesquisa)
- “Bastante problemática, geralmente sempre são representadas com corpos irrealis para atrair o público masculino.” (Participante da pesquisa)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fenômeno do *cyberbullying* tem se tornado cada vez mais relevante na era digital pelo consumo global da internet, impactando indivíduos de diferentes idades e origens. Nesta pesquisa foi feita uma abordagem sobre questões significativas que permeiam o mundo dos jogos *online*, nomeadamente o *cyberbullying* contra mulheres e a sexualização das representações femininas nos games. Ao longo desta investigação, foi possível observar como esses fenômenos ocorrem principalmente em Jaraguá do Sul e região, criando um ambiente muitas vezes hostil e desigual para as jogadoras. As conclusões são fundamentais para entender a dinâmica complexa que permeia essa comunidade virtual.

Esta pesquisa científica proporcionou uma compreensão mais profunda dos desafios relacionados ao *cyberbullying* nos jogos *online* e como esses desafios afetam especificamente as mulheres onde estas utilizam métodos para se esconder e evitar essa violência, também sendo possível entender melhor sobre os estereótipos de gênero e a sexualização das personagens nos jogos trazendo corpos irrealistas e objetificados.

Por meio da análise dos resultados, concluiu-se que a violência contra as mulheres gamers se manifesta frequentemente na forma de agressão verbal, ou seja, xingamentos, insultos e comentários misóginos, observa-se que essa agressão é praticada majoritariamente por homens nos jogos de aventura e cenário de combate.

Em última análise, é necessário destacar a urgência de tomar medidas para combater o *cyberbullying* nos jogos *online* e promover a igualdade de gênero nesses ambientes. Portanto, sugere-se a continuação e aprofundamento de estudo e pesquisa sobre esse tema, onde o objetivo principal deve ser conscientizar as pessoas desse problema, chamando a atenção para a indústria de jogos e comunidades de jogadores para trabalhar juntos na construção de espaços virtuais mais seguros, inclusivos e respeitosos para todos os participantes.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. Estatísticas Sociais, 16 set. 2022. Anual. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021#:~:text=Pela%20primeira%20vez%20desde%202016,99%2C5%25%20dos%20domic%C3%ADlios..> Acesso em: 12 set. 2023.

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

https://docs.google.com/forms/d/1-StJeOldb2Xfjg85koCI-tR6W7ey-LrNOohHmwigGgo/edit?ts=641b0591#response=ACYDBNj2QmD4NSmtV5fCp_9Rr9o5Mb_NeTdeMpid20MPO41nOO1hauukINY3PfAPnx46zUs