



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

CAROLINE TIEMI ITIYAMA

**CYBERBULLYING DIRECIONADO AO PÚBLICO FEMININO
EM JOGOS DIGITAIS**

Londrina
2023

CAROLINE TIEMI ITIYAMA

**CYBERBULLYING DIRECIONADO AO PÚBLICO FEMININO
EM JOGOS DIGITAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Estadual de Londrina em nível de Mestrado, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia, na Linha 1: Avaliação Psicológica e Processos Clínicos.

Orientadora: Profa. Dra. Katya Luciane de Oliveira

Londrina
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

189c Itiyama, Caroline Tiemi.
Cyberbullying direcionado ao público feminino em jogos digitais / Caroline Tiemi Itiyama. - Londrina, 2023.
90 f. : il.

Orientador: Katya Luciane de Oliveira.
Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, 2023.
Inclui bibliografia.

1. Cyberbullying - Tese. 2. Jogos Digitais - Tese. 3. Tecnologia - Tese. 4. Gênero - Tese. I. Oliveira, Katya Luciane de . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. III. Título.

CDU 159.9

CAROLINE TIEMI ITIYAMA

**CYBERBULLYING DIRECIONADO AO PÚBLICO FEMININO
EM JOGOS DIGITAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Estadual de Londrina em nível de Mestrado, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia, na Linha 1: Avaliação Psicológica e Processos Clínicos.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a Dr^a Katya Luciane de
Oliveira
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof Dr Marcos Hirata Soares
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof^a Dr^a Andrea Carvalho Beluce
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 28 de fevereiro de 2023.

DEDICATÓRIA

Aos meus avós, Maria e Yoshimiti,
por todo incentivo, esforço, carinho,
cuidado e amor que me deram em
todas as etapas da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à Prof^a Dra^a Katya Luciane de Oliveira, por ser inspiração de bondade, inteligência, humanidade, empatia, justiça e humildade. Por todo caminho percorrido até o presente momento e por acreditar em mim. Pelas orientações, conversas, suporte e conhecimentos compartilhados que foram imprescindíveis para a conclusão dessa dissertação.

Aos membros da banca, Prof. Dr. Marcos Hirata Soares e Prof^a Dr^a Andrea Carvalho Beluce, por gentilmente aceitarem estar comigo nesse percurso e por tanto compartilharem saberes profundos por meio de orientações e disponibilização de seus tempos.

À CAPES, pelo financiamento da pesquisa.

Aos colegas do Programa de Mestrado em Psicologia, por todo apoio, força e afeto compartilhado nessa vivência de fazer pesquisa durante a pandemia.

Aos meus avós, por todo incentivo desde os meus primeiros anos, por todo carinho e dedicação que me permitiram chegar aonde estou. Por todo esforço, paciência e por toda cobrança necessária.

Ao meu pai Márcio por ser meu precursor no ambiente dos jogos digitais e por sempre estar presente durante a minha pesquisa.

À minha mãe Patrícia pelo incentivo e por sempre acreditar em mim.

À minha irmã Débora por toda paciência durante este processo, por cada leitura atenciosa e repetitiva a cada correção nova, por toda orientação e aconselhamento, e pelo acolhimento durante as dificuldades.

Ao meu companheiro Bruno, que de forma semelhante também precisou ler e reler meus capítulos a cada escrita nova, por toda orientação e aconselhamento também realizado e pela paciência durante o percurso.

À minha querida tia Alice (*in memoriam*), que esteve comigo no começo dessa jornada e tanto me auxiliou para que eu permanecesse. Agradeço por todas as conversas e desabafos e por ter sido minha confidente durante esses anos.

À minha amiga Nathalia Maria Gouveia de Araújo pela escuta, acompanhamento, orientações e disponibilidade.

À minha psicóloga Jéssica, por ser exemplo de empatia e ter me dado tanto acolhimento fazendo com que o percurso dessa pesquisa se tornasse mais agradável.

À Gislene Ana Barbosa e à Thaise Coutinho, das páginas Level Girls e Psicologia Gamer respectivamente, por todo incentivo com a pesquisa, auxílio na divulgação e compartilhamento de experiências profissionais.

“Anything you say to me will stay strictly between you and the internet”

The Man Who Married a Robot/ Love Theme – The 1975

ITIYAMA, C. T. **Cyberbullying** direcionado ao público feminino em jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

RESUMO

A inclusão do público feminino no cenário de jogos competitivos vem apresentando grande expansão na última década. Contudo, em diversas ocasiões foram observadas rejeições acerca dessa inserção. Dessa forma, este estudo teve como objetivo realizar uma análise exploratória quantitativa sobre a presença e percepção de jogadoras dos jogos *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant* acerca do fenômeno de *cyberbullying* nesses ambientes. Participaram desse estudo 129 jogadoras do Brasil, com idades igual ou superior a 18 anos, selecionadas ao acaso por meio do método "bola de neve". Para a coleta de dados foram aplicados dois instrumentos, de forma remota, sendo eles o questionário sociodemográfico e a escala de *cyberbullying*. Os dados coletados com as jogadoras, por meio dos instrumentos mencionados, foram submetidos às análises estatísticas descritiva (média e desvio padrão) e inferencial (provas de diferenças de média), identificando que a idade média das jogadoras era de 22 anos e 8 meses com desvio padrão de 4, e que 96,9% vivenciaram uma situação de *cyberbullying*, sendo a dimensão vítima a mais pontuada. Não foram identificadas diferenças nas dimensões do *cyberbullying* considerando os jogos analisados, ou pessoas que jogam os dois jogos. Espera-se que tais conhecimentos possam contribuir para a produção de conhecimento e levantamento de estratégias de combate nesses ambientes.

Palavras-chave: *cyberbullying*; jogos digitais; tecnologia; gênero.

ITIIYAMA, C. T. **Cyberbullying aimed at female audiences in digital games.** Masters (Dissertation in Psychology) – State University of Londrina, Londrina, 2023.

ABSTRACT

The inclusion of the female audience in the competitive gaming scene has been showing great expansion in last decade. However, on several occasions rejections about this insertion were observed. Thus, this study aimed to perform a quantitative exploratory analysis on the presence and perception of players of the games *Counter Strike: Global Offensive* and *Valorant* about the phenomenon of *cyberbullying* in these environments. The study included 129 brazilian players, aged 18 years or older, randomly selected using the "snowball" method. For data collection, two instruments were applied remotely, the sociodemographic questionnaire and the *cyberbullying* scale. The data collected with the players, through the mentioned instruments, were submitted to descriptive statistical analyses (mean and standard deviation) and inferential (mean differences tests), identifying that the average age of the players was 22 years 8 months with standard deviation of 4, and that 96,9% experienced a situation of *cyberbullying*, with the dimension being the most scored victim. No differences were identified in the dimensions of *cyberbullying* considering the games analyzed, or people who play both games. It is expected that such knowledge can contribute to the production of knowledge and survey of combat strategies in these environments.

Keywords: *cyberbullying*; digital games; technology; gender.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Adaptação dos itens para o contexto de jogos.....	53
Tabela 2 – Itens incluídos na escala de <i>cyberbullying</i>	54
Tabela 3 – Índice de concordância entre os juízes pertinentes aos itens adaptados do instrumento direcionado ao <i>cyberbullying</i>	55
Tabela 4 – Pontuação das jogadoras do grupo 1 na escala de <i>cyberbullying</i>	57
Tabela 5 – Pontuação das jogadoras do grupo 2 na escala de <i>cyberbullying</i>	59

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 1 na dimensão vítima	57
Figura 2 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 1 na dimensão agressor	58
Figura 3 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 1 na dimensão retaliador	58
Figura 4 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 2 na dimensão vítima	59
Figura 5 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 2 na dimensão agressor	60
Figura 6 – Distribuição da pontuação dos participantes da amostra 2 na dimensão retaliador	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEP/UEL	Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade de Londrina
CS:GO	<i>Counter Strike: Global Offensive</i>
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
TDICs	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
WWW	<i>World Wide Web</i>

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	15
INTRODUÇÃO	17
TECNOLOGIA, TICs e TDICs	19
O CONCEITO DE JOGO E A ESPECIFICIDADE DOS JOGOS <i>E-SPORT</i>	24
<i>E-SPORTS</i>	28
<i>COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)</i>	31
<i>VALORANT</i>	33
<i>BULLYING E CYBERBULLYING</i>	34
<i>CYBERBULLYING NO CONTEXTO DOS JOGOS</i>	38
ESTUDOS NACIONAIS SOBRE <i>CYBERBULLYING</i> E MULHERES	41
OBJETIVOS	47
OBJETIVO GERAL	47
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	47
MÉTODO	48
PARTICIPANTES	48
Participantes Juízes Especialistas	48
Participantes da Amostra Geral	48
INSTRUMENTOS	48
Questionário Sociodemográfico	48
Escala de Avaliação do <i>Cyberbullying</i> (EAC)	48
PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS	49
PROCEDIMENTO DE ANÁLISE DE DADOS	50
RESULTADOS	52

DISCUSSÃO	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	69
APÊNDICES	75
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	76
APÊNDICE B – Questionário Sociodemográfico.....	79
APÊNDICE C – Escala de avaliação do <i>Cyberbullying</i> – adaptado	80
APÊNDICE D – Devolutiva da Pesquisa	82
ANEXOS	83
ANEXO A – Comprovante de autorização do Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos.....	84

APRESENTAÇÃO

Esta pesquisa está inserida na Linha 1 de Avaliação Psicológica e Processos Clínicos do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Estadual de Londrina (UEL), com a ênfase em Avaliação. Na trajetória acadêmica, por meio das pesquisas de iniciação científica, e na trajetória profissional como psicóloga clínica, foi possível me aprofundar na área de avaliação psicológica. Concomitantemente, o interesse pela temática dessa pesquisa surgiu por meio da experiência da pesquisadora dentro do ambiente de jogos digitais e o incômodo com a percepção e vivência de situações de *cyberbullying*. Participante do cenário de jogos por meio de transmissões *online* em plataformas digitais cujo propósito é a interação com o público que acompanha este ambiente, a pesquisadora pode se conectar com várias pessoas de diversas regiões do Brasil e vivenciar situações que trouxeram questionamentos acerca da inserção da mulher neste ambiente.

Apesar do crescimento do número de mulheres que jogam no Brasil, sendo a maior parte do público atualmente, esse ambiente ainda se mostra hostil e pouco receptivo a esse público, no qual situações de invalidação, questionamento das habilidades, estereótipos de gênero e agressão verbal são constantemente observados. Da mesma forma, buscou-se entender sobre o emprego das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), devido sua expansão e pelo fato de os jogos escolhidos serem possíveis de se jogar somente no modo *on-line*.

A relevância do tema, aliado à pouca produção dentro dessa especificidade, trouxe questionamentos como: o *cyberbullying* é uma realidade dentro dos jogos? Existem situações em que ele ocorre devido ao gênero daquele que joga? De que forma o *cyberbullying* afeta no contexto de jogos? A concepção de anonimato na *internet* e nos jogos é um contribuinte para o *cyberbullying*? Esses questionamentos

foram norteadores para o processo dessa pesquisa que teve como intuito fazer o levantamento dessa percepção dentro de dois jogos com a mesma modalidade. Tais questões reforçam a necessidade de se discutir sobre a junção dos temas, objetivando promover espaços com mais igualdade e melhores oportunidades de acesso.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas resultaram em diversas alterações nas estruturas das sociedades, modificando aspectos econômicos, físicos, culturais e sociais. As TDICs trouxeram diversos benefícios para a transmissão rápida de informações, para a comunicação, educação e para as atividades cotidianas, além de transformações nas formas de interação entre os usuários (Beluce, 2019; Castells, 2014; Kenski, 2012; Miranda, 2016). Contudo, algumas problemáticas são identificadas nas plataformas de jogos digitais, sendo uma delas o *cyberbullying*.

O *cyberbullying* é caracterizado por ser um tipo de *bullying* que ocorre no meio virtual. Possui diversas categorias que descrevem as formas de ações e tem como semelhança ao *bullying* tradicional as consequências danosas desse tipo de violência (Beluce, 2019; Olweus, 2012; Tokunaga, 2010; Smith, 2008; Wendt e Lisboa, 2014). Diversas investigações longitudinais da psicologia se debruçaram a compreender os impactos negativos do *bullying* tradicional, entretanto, ainda há material limitado sobre o *cyberbullying* no ambiente de jogos competitivos eletrônicos.

Lucchese e Ribeiro (2009) exemplificam a Teoria de Jogos como sistemas norteados por representações matemáticas que se compõe por conjuntos de jogadores, estratégias, estados e ganhos. Os jogos digitais exigem ações que são norteadas por regras previamente expostas, visando uma condição final, assim como os jogos não digitais, e estão intrinsecamente relacionados a utilização de dispositivos eletrônicos, tais como computadores e consoles de videogame, os quais aumentam as possibilidades de interação, dinamismo e vivência sensorial do jogador (Lucchese e Ribeiro, 2009).

Os dados recentes da Pesquisa Game Brasil (2022) apontam que o público feminino é o que mais consome jogos digitais, contudo, é o que menos se identifica

como *gamer*, terminologia utilizada para nomear aqueles que fazem uso de jogos *on-line* e será aprofundada posteriormente nessa pesquisa. Ainda que a expansão do público feminino na esfera de jogos tenha aumentado nos últimos anos, é possível observar desigualdades de gênero e violência em toda a esfera dos jogos (Callou, R. C. M., Bezerra, S. J. B., dos Santos Moreira, F. T. L., Belém, J. M., & Albuquerque, G. A., 2021).

Dessa forma, a presente pesquisa se propôs a estudar a presença do *cyberbullying* nos jogos *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*, por meio de um levantamento de dados com jogadoras do modo competitivo desses jogos. Foram averiguadas a presença e percepção das jogadoras sobre o fenômeno de *cyberbullying* e investigado se as ocorrências possuem relação com o gênero da jogadora. Por meio disso, foi estabelecida uma análise das dimensões de *cyberbullying* mais frequentes, também em relação ao jogo escolhido.

TECNOLOGIA, TICs e TDICs

Etimologicamente a palavra tecnologia tem origem grega e advém do termo *téchne* cujo significado é “saber fazer”, e do termo *logos* definido como “razão/estudo” (Souza, Dias & Oliveira, 2023). Segundo Beluce (2019), por meio do entendimento dos termos é possível atribuir o significado etiológico da tecnologia como “a razão do saber fazer” ou como o “estudo das técnicas”.

Para Veloso (2017), tecnologia pode ser entendida como toda criação do ser humano, não existente na natureza, podendo ser tangíveis ou não, tais como equipamentos, produtos e ferramentas ou como procedimentos, técnicas e métodos, respectivamente. É um conjunto de técnicas existente em todas as sociedades e gerações, sendo essa a definição utilizada para medir os adventos de força produtiva de uma sociedade. Castells (2014) objetiva a tecnologia como facilitador da vida dos indivíduos sendo sua utilização definida pelos valores, necessidades e interesses daquele que o utiliza, favorecendo e promovendo assim o desenvolvimento, progresso e controle daquele que o detém em relação a submissão e dominação da humanidade.

Miranda (2016) define as TICs como toda tecnologia, não digital, utilizada para mediar o processo de ensino e aprendizagem. Veloso (2017) levanta duas propostas para a conceituação das TICs em que é possível categorizá-las em termos de operacionalização ou em termos de reapropriação e reelaboração. Ambas as formas são voltadas à finalidade empregada à tecnologia. É possível ter como exemplo de TICs jornais, livros, rádios etc.

Para o conjunto de diferentes tipos de dispositivos digitais é possível encontrar a conceituação de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, onde são abrangidas todas as tecnologias mais avançadas e digitais. Tais tecnologias possibilitam buscar e processar informações, na grande maioria instantâneas (Kenski,

2012). São exemplos de dispositivos que utilizam da tecnologia digital os *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, computadores etc.

As ferramentas tecnológicas digitais e comunicacionais tiveram início a partir da década de 60, contudo, com difusão desigual pelo mundo nas duas primeiras décadas devido a fatores tais como desenvolvimento local, custos e disponibilidade. Já as transformações sociais oriundas desse advento tecnológico foram sentidas em todas as sociedades, na qual as principais alterações ocorreram na economia, cultura, política e na organização estrutural (Beluce, 2019). Esse período demarcou o advento de um novo paradigma tecnológico denominado Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs).

A expansão da divulgação dos dispositivos digitais de comunicação ocorre devido a utilização da *internet*. Surgida no final da década de 60, ainda no período da Guerra Fria, a *internet* expandiu-se em nível global. Sua origem se deu por meio do projeto *ARPANET*, em que se objetivava criar uma rede de compartilhamento entre computadores independentemente do local ou tempo que estivessem conectados, contudo, apenas 20 anos depois que se deu origem a sites e páginas *online*, o qual conhecemos como “*www*” abreviatura de *world wide web* (Beluce, 2019). A partir desse período denominado como *web 1.0* se deu o advento da *internet* uma vez que não se mostrava mais necessário grande conhecimento de programação para o acesso e para as trocas de informações. A *web 2.0* teve origem em 2004, sendo criada por Tim O’Reilly e colaboradores, e assim como a *web 1.0*, possibilitava o armazenamento e acesso às informações, com a diferença de possibilitar a manipulação desses conteúdos. Dentre as possibilidades havia o compartilhamento de opiniões próprias, sentimentos e expressões (Beluce, 2019).

Segundo Abreu e Nicolaci-da-Costa (2003), não há hierarquia na comunicação

na *internet*, uma vez que sua organização é caracterizada pela sua “horizontalidade”. O desenvolvimento dessas novas tecnologias provocou diversas modificações estruturais nas sociedades, segundo Lévy (1999), algumas das transformações observadas englobam o modo de se pensar e relacionar com o mundo, tal como nos processos educacionais e de aprendizagem.

O surgimento e o advento da *internet*, ocorreu para alguns durante o período de vida dessas pessoas, entretanto, a atual geração, denominada como “nativos digitais” terminologia utilizada por Prensky (2001) ou como Geração Z, teve início já com o advento das tecnologias digitais, sendo assim, suas vivências e percepções foram desde o início perpassadas por esses elementos. Dessa forma, será apresentado sobre essa geração que já integra as tecnologias digitais desde seu nascimento.

Sociologicamente as gerações são definidas por pessoas que nasceram num período semelhante, portanto, compartilham de idades e estágios da vida próximas, e que foram moldadas por eventos, tendências e desenvolvimento desse período em particular. Segundo Strauss e Howe (1991), “uma geração é um grupo de pessoas que compartilham um tempo e espaço na história que lhes empresta uma personalidade coletiva”. Atualmente, para se analisar uma geração, tem se considerado também variáveis como influências sociológicas, culturais, políticas, econômicas semelhantes (McCrinkle, Wolfinger, 2009).

A geração Z é compreendida e composta pelos nascidos a partir da segunda metade da década de 90, o Z, de sua denominação, representa a palavra inglesa *Zapping*, traduzido como “mudança rápida e consecutiva de um canal para outro, com o controle remoto, geralmente para evitar os intervalos comerciais”. A escolha desse termo se deu devido a essa geração ter nascido juntamente com o advento

tecnológico pós-guerra fria (Nonato, Pimenta & Pereira, 2012), ou seja, a geração Z compartilha do uso da *internet* desde o nascimento, sendo então sua vida moldada pelos aparatos tecnológicos. Segundo Kämpf (2011), essa geração é nativa da era digital, sendo por vezes encontrado a nomenclatura de “nativos digitais”, e entende-se que as pessoas nascidas nessa geração possuem maior domínio dos meios tecnológicos por compartilharem de seu uso desde o nascimento e então serem familiarizados com as tecnologias digitais, tais como de comunicação e informação. Contudo, foi identificado pouca competência para o uso crítico, criativo e responsável dessas tecnologias pela Geração Z (Kostyrka-Allchorne, Stoilova, Bourgaize, Rahali, Livingstone & Sonuga-Barke, 2023).

A tecnologia está inserida em diversos âmbitos da vida dos indivíduos, uma dessas áreas é a de lazer, no qual muitos fazem uso dos jogos *online*. O cenário de *e-sports* que abrange essa modalidade de jogos tem demonstrado nos últimos anos um grande crescimento, seja pelo número de competições como de jogadores. Segundo o instituto de pesquisa *Newzoo*¹ (2021) os jogos eletrônicos representam o principal meio de entretenimento da Geração Z. Cerca de 81% da população pertencentes à essa geração faz uso de jogos eletrônicos e 71% desta população além de jogar, assiste conteúdos de jogos. Os dados demonstram que 25% do tempo de lazer dessa população é destinado para essa atividade, o qual, por vezes, envolve gastos financeiros. Outro estudo recente investigado pela *Newzoo*² (2021) indica que as principais plataformas de acesso para os jogos eletrônicos são os celulares, seguidos pelos computadores e pelos consoles tais como *Xbox*, *PlayStation* e *Nintendo Switch*. Já a investigação realizada pela empresa de análise do mercado de jogos digitais Pesquisa Game Brasil (2019), em sua 6ª edição, indicou que 66,4% da população brasileira faz uso de jogos eletrônicos, sendo a amostra composta por

populações de diversas faixas etárias.

Dentre os fatores para a utilização dos jogos eletrônicos, Crawford (1982) pontua a busca por prazer, divertimento, fuga do cotidiano e convívio social. O convívio social nos jogos digitais possibilita a comunicação e a identificação com pares, assim como a concepção de liberdade creditada pelo anonimato do mundo virtual (Fortim & Araújo, 2013). Essas são relações e características que ocorrem no ciberespaço, explicitado por Beluce (2019) como um “espaço estruturado em tecnologias digitais”. Contudo, apesar desse espaço representar uma nova cultura (Lévy, 1999), há traços culturais da sociedade fora do virtual, em que são apresentados fenômenos de violência contra mulheres, denominados como machismo, os quais ocorrem nas interações *online* existentes. Alguns comportamentos que exemplificam esse fenômeno são os de exclusão, desqualificação, menosprezo, podendo ocorrer através de verbalizações agressivas, assédio, ataque aos perfis nas redes sociais e nas divulgações de informações pessoais. Tais ações também são denominadas como *cyberbullying* os quais serão apresentados no capítulo 2 da dissertação.

Diferentemente das outras TDICs, nos jogos eletrônicos há a necessidade da ação daquele que o joga, situação que provoca o envolvimento, posicionamento e tomadas de decisões do jogador. Em subtipos de jogos, há a necessidade do trabalho em equipe para o desenvolvimento do jogo e, em algumas situações, para a vitória. Representam esse subtipo de jogo, os jogos competitivos *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)* e *Valorant*. Dessa forma, este trabalho propõe-se em analisar a existência do *cyberbullying* direcionado ao público feminino em dois jogos eletrônicos competitivos. Os jogos escolhidos para a análise foram o *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)* e *Valorant*. Mas antes de adentrar nos jogos escolhidos cabe fazer

elucidação sobre o que é um jogo.

O CONCEITO DE JOGO E A ESPECIFICIDADE DOS JOGOS *E-SPORT*

A conceituação de jogos pode ser realizada por meio do delineamento de esquemas de regras e progressão inerentes ao jogar, fator que o diferencia do ato de brincar visto que esse comportamento é amplo (Walther, 2003). Para Flanagan (2009), os jogos são tecnologias, mesmo os jogos que não possuem aparatos eletrônicos, executados por meio de padrões comportamentais os quais se sujeitam a regras e contextos temporais. Os jogos podem representar um expoente cultural e são capazes de produzir formas de se relacionar (Flanagan, 2009; Goulart, Nardi 2017).

Segundo Crawford (1982), são elementos fundamentais de todos os jogos: (1) a representação da realidade, ainda que por vezes apresentada de forma subjetiva, (2) a interação na qual modifica-se a realidade, (3) o conflito existente por meio da interação do jogador com o jogo, e (4) a segurança, visto que as regras do jogar possibilitam a vivência do conflito sem danos físicos. Nota-se que o conflito referente na teoria de Crawford refere-se a conflitos existentes dentro dos jogos, podendo ser representados por combates, tempo para realizar as ações, missões, entre outros, mediados pelas regras estabelecidas no jogo (Lucchese, Ribeiro, 2009).

Posteriormente, Juul (2005) conceituou seis diferentes requisitos fundamentais em que para um jogo ser considerado jogo, é necessário ser matematicamente representado por um sistema baseado em regras em que os resultados são variáveis e verificáveis e possíveis de associar valores distintos para seus resultados. Ainda, nessa conceituação, é necessário a ação dos jogadores para alcançar os diversos resultados e, portanto, os jogadores apresentam reações emocionais relacionadas a esses resultados com consequências opcionais e variadas.

A computadorização dos jogos ocorreu na década de 50 por meio da digitalização dos jogos já conhecidos “*Tic Tac Toe*”, também chamado popularmente

como Jogo da Velha, e do jogo *Ping Pong*, por programadores da Inglaterra e dos EUA respectivamente. Apenas em 1962 foi desenvolvido o primeiro jogo eletrônico que recebeu o nome de *Spacewar!* por Steve Russel e sua equipe de pesquisadores do MIT (Bezio, 2018).

A amplitude do campo dos jogos eletrônicos teve seu aumento com o início da comercialização dos videogames. O *Atari 2600* iniciou suas vendas em 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil, concomitante a esse período ocorria a ascensão do público feminino em diversos campos sociais, dessa forma, as primeiras divulgações e propagandas desse aparelho eletrônico visava a família como público-alvo (Galdino, 2019).

A predominância masculina nos jogos eletrônicos ocorreu por razões mercadológicas (Blanco, 2017) ocasionada pela crise financeira dos EUA na década de 80, fator influenciador para a Nintendo, ao inserir o console no país e optar pelo posicionamento e divulgação do videogame *Nintendo Nes* como brinquedo masculino, delimitando assim seu público-alvo por considerar um setor melhor estabelecido. Segundo Bezio (2018), em 1998 o público *gamer*, termo que será discutido posteriormente, consistia em 80% do público masculino.

Outro fator influenciador para a predominância masculina nos videogames e a baixa aderência feminina refere-se aos espaços destinados ao jogar para aqueles que não possuíam os próprios videogames. Durante a década de 80 era possível fazer uso das máquinas de jogos (fliperamas) em espaços públicos ou casas especializadas, contudo tais locais possuíam reputações ruins que por consequência afastavam o público feminino (Donovan, 2010; Blanco, 2017; Galdino 2019).

Posteriormente, na década de 1990, alguns fatores levaram a atenção para o público feminino, dentre eles estão os fatores descritos por Jenkins e Cassell (2011)

como o da economia, visando o aumento do nicho de consumidores que se apresentava saturado; a política, em que se buscava introduzir e incentivar esse público no mercado da tecnologia juntamente com a de empreendedorismo pelas mulheres que já se inseriam nessa área e que objetivavam e abriam seus próprios estúdios; a estética devido a possibilidade de inovação frente as tecnologias novas da época; e o tecnológico, com a introdução do *CD-ROM*, que possibilitava o ato de jogar para aqueles que não possuíam consoles domésticos, uma vez que os jogos vinham em gravações nos *CDs* e por meio desses dispositivos eram possíveis ter acesso aos jogos em computadores domésticos ainda que não possuíssem *internet*.

Em 1996 iniciou-se o movimento denominado “*Pink Games*”, com jogos cujo público-alvo era o feminino e com temáticas de maquiagem, cuidado de casa, compras e roupas. Foi característico desse movimento o jogo produzido pela *Mattel*, denominado *Barbie Fashion Design*. Contudo, diversas críticas foram apresentadas a esses jogos por reforçarem estereótipos de gênero tradicionais (Cassell & Jenkins, 2008).

No mesmo período surgia, como movimento alternativo, os “*Purple Games*”, com protagonistas femininas e enfoque em questões de socialização e resolução de conflitos. Foi característico para o início desse movimento o jogo “*Chop Suey*” desenvolvido por Theresa Duncan e Monica Gesue, e outros jogos desenvolvidos pela produtora *Purple Moon* comandada pela game designer Brenda Laurel (Blanco, 2017; Galdino, 2019).

Ainda na década de 1990, outro movimento presente era o “*Girls Game Movement*” no qual faziam parte mulheres que não buscavam um segmento próprio dentro da área dos jogos eletrônicos, sendo assim, optavam por fazer uso dos jogos considerados masculinos. As críticas desse grupo em relação aos outros movimentos

faziam referência aos estereótipos de gênero encontrados tanto nos “*pink games*” como nos “*purple games*” por relacionarem também como função e habilidade da mulher a resolução de conflitos. (Blanco, 2017)

A inclusão de mulheres nos jogos não veio sem críticas. Desde seu início, diversos momentos foram marcados por movimentos promovendo a exclusão do público feminino entre outras formas de *cyberbullying*. Um movimento mundialmente famoso e representativo de ataques de *cyberbullying* direcionado ao público feminino foi o “*GamerGate*” (Chess e Shaw, 2015). O início desse movimento ocorreu por meio de um blog difamatório contra a desenvolvedora de jogos chamada Zoe Quinn, criadora do jogo *Depression Quest*, criado por seu ex-namorado no ano de 2014. A partir do ataque à desenvolvedora, o movimento generalizou-se de forma global e foram registrados outros ataques às mulheres representantes das indústrias de videogames, como jogadoras e apresentadoras (Blanco, 2017), movidos pela visão de “mulheres como invasoras do campo dos jogos” devido ao entendimento do ato de jogar como “atividade masculina” e o jogo como “ambiente exclusivamente masculino” (Santos, 2020).

Como mencionado anteriormente, devido ao machismo estrutural, muitas vezes meninas não são expostas a atividades de jogos e aventuras (Cassel & Jenkins, 2008). Esse fator, juntamente com as barreiras impostas pelo nicho masculino nos jogos, leva muitas mulheres a se anularem ou não acreditarem nas próprias capacidades para jogar (Kurtz, 2019). Contudo, Soares (2001) afirma que dadas as mesmas condições de desenvolvimento de habilidades e exposição no âmbito tecnológico, não há diferenças visto que homens e mulheres possuem as mesmas capacidades e que tais capacidades são aumentadas caso as exposições a essas vivências ocorram desde cedo.

E-SPORTS

Segundo Galdino (2019), *e-sports* são “jogos competitivos que ocorrem no ciberespaço e são mediados por dispositivos eletrônicos” e abrangem diversas categorias tais como jogadores, empresas produtoras, mídias, treinadores e instituições de ensino voltados ao desenvolvimento de profissionais da área, entre outros. Para Wagner (2006), o campo dos *e-sports* pode ser definido como um esporte no qual são treinadas e desenvolvidas habilidades mentais ou físicas a partir do uso das TICs, utilizado como sinônimo das TDICs, os quais seguem regras padronizadas e são monitoradas por entidades oficiais (Barbanti, 2006) tais como os desenvolvedores dos jogos. É possível diferenciar a categoria de esportes eletrônicos entre *e-sports* e games casuais, a partir da natureza competitiva dos mesmos, sendo assim, é característico dos *e-sports* a competição e para os games casuais é definido como mais relevante a narrativa do jogo e a experiência do jogador (Galdino, 2019).

Lucchese e Ribeiro (2005), aplicam a teoria de Crawford (1982), relacionadas aos elementos de representação, interação, conflito e segurança para os jogos digitais. Dessa forma, nos jogos digitais, há a amplificação da representação da realidade por meio de recursos audiovisuais. A interação pode ser realizada de formas variadas, amplia-se também a possibilidade de conflitos, e a segurança, que antes já era proporcionada pela dissociação da ação com a consequência, reforça-se.

Os jogadores de jogos eletrônicos comumente são chamados de “*gamers*”, contudo, diversas são as conceituações para esse termo afim de delimitar esse público. Segundo Kowal et al. (2018) são considerados gamers pessoas que fazem uso de algum jogo eletrônico com frequência mínima de 1 hora por semana, já a Pesquisa Game Brasil (2019) traz como definição de gamer qualquer pessoa que possui o hábito de jogar jogos digitais. Para essa pesquisa será utilizada a

conceituação proposta pela Pesquisa Game Brasil.

Juul (2010) traz a definição de *gamer hardcore* e *gamer casual*, os quais diferem-se pelo investimento de recursos na aquisição de jogos e tempo de experiência para o primeiro, e experiências fáceis e agradáveis, com pouco tempo e investimento em jogos para o segundo, sendo possível a transição dos usuários entre essas categorias. Os jogos *hardcore* são entendidos também como jogos que exigem mais daqueles que o jogam devido à alta complexidade, os quais dependem da compreensão e conhecimento dos mecanismos do jogo, sendo assim, com progressos lentos e contínuos, enquanto jogos casuais não exigem o mesmo conhecimento, podendo, portanto, ser jogado por um período menor.

O instituto de pesquisa de mercado de jogos digitais *Newzoo*³, no ano de 2021, delimitou oito categorias de perfis *gamers* os quais abrangem os comportamentos dos consumidores de jogos tendo como variáveis a forma de consumo e o engajamento em atividades relacionadas ao jogar. Os perfis apresentados são: “*The Ultimate Gamer*”, “*The All Around Enthusiast*”, “*The Cloud Gamer*”, “*The Conventional Player*”, “*The Hardware Enthusiast*”, “*The Popcorn Gamer*” e “*The Backseat Viewer*”. É importante ressaltar que tais categorias são maleáveis, sendo possível a migração de um perfil para outro ao longo da vida do indivíduo.

O perfil “*The Ultimate Gamer*” representa 13% da amostra coletada na pesquisa da *Newzoo*³ (2021) e é composto majoritariamente pelo público masculino (64%). Esse perfil diz sobre usuários que investem todo o tempo livre e dinheiro em jogos. O perfil *The “All Around Enthusiast”*, composto por 9% da amostra, são usuários que apesar de possuírem bastante interesse em jogar, assistir e consumir jogos, não o fazem com a mesma intensidade do perfil anterior, e possuem idades e representações semelhantes. A categoria “*The Cloud Gamer*”, 19% da amostra, é o

perfil de indivíduos que apesar de jogarem bastante, não fazem muito consumo de transmissões e vídeos de jogos, além de comprarem equipamentos somente quando necessários. Apresenta-se equilíbrio quanto ao público que o compõe sendo 59% masculino e 41% feminino com média de 28 anos. A categoria *“The Conventional Player”* é a com menor representação, sendo somente 4% da amostra, e diz sobre usuários que acompanham os lançamentos no mercado de jogos, mas não possuem tanto interesse em assistir e jogar, o público masculino é maioria (62%) e a idade média é de 32 anos. O *“The Hardware Enthusiast”* é a categoria dos que jogam casualmente, mas não possuem muito interesse em assistir conteúdos de jogos (9%), tem prevalência masculina (60%) e idade média de 30 anos. Já o *“The Popcorn Gamer”*, é o perfil dos que investem mais tempo assistindo jogos do que jogando de fato e possuem baixo investimento em jogos e equipamentos. A amostra é equilibrada nessa categoria, sendo 54% masculino e 46% feminino, com idade média de 29 anos. O perfil *“The Backseat Viewer”*, é composto por 6% da amostra, sendo os que possuem pouco tempo para realizar a atividade de jogar, tendo diminuído assim a frequência, mas ainda investem tempo para assistir *e-sports*. Representa essa categoria 57% da amostra masculina, com média de 31 anos. E, por fim, o perfil *“The Time Filler”*, única categoria majoritariamente feminina (61%), com idade média de 38 anos, as quais possuem pouco interesse em consumir conteúdos e investir em *e-sports*, jogam apenas para passar o tempo, com maior frequência em dispositivos móveis (Galdino, 2019; Newzoo³, 2021).

A amostra do perfil *“The Time Filler”* (Newzoo³, 2021) vai de acordo com outros estudos os quais dizem sobre as preferências das mulheres frente aos jogos e a autodenominação, como por exemplo o que se é explicitado por Galdino, Silva e Zanotti (2021) em que somente 25,4% das mulheres consideravam-se *gamers*

hardcore (a porcentagem no público masculino sobe para 41,1%), ainda que as mulheres sejam prevalência como consumidora de jogos digitais (Sioux Group, 2022). A preferência das mulheres pelos *mobiles* e *tablets* para interagir com os jogos relaciona-se com a intitulação de *gamer*, devido a concepção integrativa dos artefatos tecnológicos como consoles e computadores como determinantes dessa cultura. Dessa forma, ao possuir a preferência por outros dispositivos, pode-se ocorrer a inferiorização daquela que joga (Galdino, 2019).

Dentre os principais gêneros dos *e-sports* há os jogos de esportes, de luta, *mobas* (*multiplayer online battle arena*) e ação em primeira pessoa, os quais podem ser armazenados e jogados em diversas plataformas devido a amplitude da tecnologia atual (Galdino, 2019). Para a pesquisa foi selecionado os jogos *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*, do estilo “*first person shooter*”, ramificação do estilo ação em primeira pessoa, os quais serão apresentados nessa dissertação.

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)

Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) é um jogo do gênero FPS do inglês *First Person Shooter*, traduzido como tiro em primeira pessoa. O jogo, primeiramente desenvolvido por Minh Le e Jess Cliffe, foi lançado no ano de 1999 e comercializado no ano 2000 com o nome de CS 1.6, neste momento, o CS era uma modificação do jogo *Half Life*. Outras modificações foram feitas durante os anos seguintes e a partir de 21 de agosto 2012, já sob domínio da empresa *Valve Corporation*, foi lançada a versão atual chamada *Counter Strike: Global Offensive*. Apesar de terem sido realizadas adaptações para consoles de *XBox* e *PlayStation*, a forma mais utilizada para se jogar é por meio de computadores (Wright, Boria & Breidenbach, 2002; McCauley, 2023).

O CS:GO possui várias modalidades, sendo o modo competitivo o principal,

pois através dele é possível ter acesso às classificações de *ranking*. Esse também é o modo utilizado em competições do cenário de *e-sports*. As possíveis classificações são: *Silver I, Silver II, Silver III, Silver IV, Silver Elite, Silver Elite Master, Gold Nova I, Gold Nova II, Gold Nova III, Gold Nova Master, Master Guardian I, Master Guardian II, Master Guardian Elite, Distinguished Master Guardian, Legendary Eagle, Legendary Eagle Master, Supreme Master First Class* e *The Global Elite*. Sem tradução para o português. Cada categoria enquadra o grau de dificuldade, pois conforme o desempenho e o número de vitórias e/ou derrotas é definido a classificação com objetivo de equilibrar as partidas (Kodjovi, 2020).

O modo competitivo é realizado por meio de uma partida com duração variável, em que se encontram duas equipes compostas por cinco integrantes cada. As equipes são chamadas de “terroristas” e “contraterroristas”. Não é possível escolher em qual equipe começar, entretanto, assim que se completam 15 rodadas dentro da partida, as equipes são invertidas. O objetivo desse modo é ganhar 16 rodadas, caso as duas equipes façam 15 pontos a partida é finalizada considerando-se um empate. Por meio das classificações nas partidas, de acordo com a quantidade de vitórias e derrotas, é possível obter uma classificação de *ranking* sendo a classificação *Silver I* a mais baixa e a *The Global Elite* a mais alta.

No ano de 2020 foi inserido uma personagem feminina no jogo, chamada “Ava”, porém só possível de adquirir por meio da compra, e posteriormente, no ano de 2021 também foram incluídos outros personagens femininos também adquiridos somente com o pagamento (<https://blog.counter-strike.net/>).

Os conceitos explicativos desse jogo foram obtidos em espaços não formais, contudo foram retirados do blog da empresa desenvolvedora do jogo.

VALORANT

Valorant é um jogo de FPS (*first person shooter*) lançado em 2020 através da plataforma digital *Riot Games*. Assim como no *CS:GO*, o modo competitivo é jogado com a formação de duas equipes de cinco pessoas, contudo, há a possibilidade de se escolher com quais personagens jogar, uma vez que cada qual possui uma habilidade diferente. São disponibilizados 15 personagens chamados de agentes, dentre esses, oito são do gênero feminino e sete do masculino. Apesar de ser um jogo recente, *Valorant* já possui um grande público e constantemente são realizados campeonatos e torneios (Herdiansyah & Napitupulu, 2023).

São vinte e dois o número de *ranking* possíveis neste jogo, sendo o mais baixo *Iron I* e o mais alto é chamado também *Valorant*. O *ranking* completo é composto pelas categorias: *Iron I, Iron II, Iron III, Bronze I, Bronze II, Bronze III, Silver I, Silver II, Silver III, Gold I, Gold II, Gold III, Platinum I, Platinum II, Platinum III, Diamond I, Diamond II, Diamond III, Immortal I, Immortal II, Immortal III, Valorant*. A classificação no *ranking* também é obtida por meio do desempenho nas partidas competitivas, juntamente com a quantidade de vitórias e derrotas (<https://playValorant.com/pt-br/>).

Os dados do jogo *Valorant* foram retirados do site da empresa desenvolvedora do jogo, mantendo-se confiável ainda que não retirada de espaços acadêmicos.

BULLYING E CYBERBULLYING

O *bullying* é um fenômeno social que ocorre de forma presencial. Apesar de não se ter uma tradução direta para o português, há a Lei nº 13.185 de 6 de Novembro de 2015 a qual se instituiu o Programa de Combate à Intimidação Sistemática, nomenclatura dirigida ao *bullying* e fundamentada na conceituação de Olweus (1993), em que se considera o *Bullying* como todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas. A lei classifica o *bullying* em oito classificações, sendo elas, a verbal, moral, sexual, social, psicológica, física, material e virtual. Sobre as classificações de *bullying* apresentadas na Lei nº 13.185 de 6 de novembro de 2015, o *bullying* verbal faz referência a agressões verbais tais como insultar, xingar e apelidar pejorativamente. O *bullying* moral refere-se a calúnia e difamação. O sexual diz sobre assediar, induzir e/ou abusar. A modalidade de *bullying* social remete-se à exclusão do indivíduo, por meio do isolamento ou atos de ignorar. Quando se há abuso psicológico através de intimidação, manipulação, aterrorizamento, perseguição etc., é classificado como *bullying* psicológico. Já quando há agressão física é denominado *bullying* físico. No caso de furtos ou danos físicos, há o *bullying* material. E, por fim, há o *bullying* virtual, também conhecido como *cyberbullying*, quando as ações ocorrem no meio virtual com o intuito de constrangimento psicológico e social.

É intrínseco ao *bullying* o desequilíbrio de poder entre o agressor e a vítima, os quais, podem ser acentuados ou mantidos pelos atos e consequências do *bullying* (Lisboa, Braga, & Ebert, 2009; Dooley, Pyszalski & Cross, 2009; Wendt & Lisboa, 2014), e a repetição e intencionalidade (Olweus, 1994, 2012). Por ocorrer “face a face” é

comum que a vítima saiba quem são seus agressores (Dooley, Pyzalski & Cross, 2009), ainda que haja o *bullying* indireto em que o agressor não realiza o ataque de forma direta, como por exemplo em situações de calúnia e difamação, furtos, isolamento etc. (Smith, Pepler & Rigby, 2004; Wendt & Lisboa, 2014). É característico do *bullying* tradicional também a limitação da audiência para aqueles que presenciam o ato (Shariff, 2007).

A modalidade de *bullying* virtual, ou seja, o *bullying* realizado de forma *online* por meio da utilização da *internet* utilizando-se de dispositivos eletrônicos, é denominado como *cyberbullying* (Smith et al., 2008; Olweus, 2012). Tokunaga (2010) define o *cyberbullying* como um comportamento cuja intencionalidade é de promover danos ou desconforto a outrem, sendo tais atos praticados por meio de dispositivos digitais com acesso à *internet*. Tais ações podem ser realizadas por um único indivíduo ou por um grupo de pessoas. O *cyberbullying* pode ocorrer de forma privada, ou seja, com audiência nula, situação em que o agressor dirige seus atos diretamente à vítima de forma particular (Shariff, 2011; Wendt & Lisboa, 2014), ou de forma pública por meio da divulgação online (Pinheiro, 2016).

Diferentemente do *bullying* tradicional, a agressão no *cyberbullying* não ocorre de forma direta à vítima e o desequilíbrio de poder ocorre em relação a desvantagens tecnológicas, seja de status ou de habilidades tecnológicas (Smith et al., 2008; Wendt & Lisboa, 2014). A repetição não é fator criterioso visto que há possibilidade de compartilhamento para uma audiência infinita quando o ato ocorre em âmbito público, sendo assim, uma única agressão pode ser vista e compartilhada para uma infinita possibilidade de pessoas que possuem acesso à *internet* (Wendt & Lisboa, 2014). Enquanto a intencionalidade se mantém de forma igual ao *bullying* tradicional, sendo necessário a motivação para o ato (Shariff & Hoff, 2007).

Fazem parte das características do *cyberbullying* a condição de anonimato devido às possibilidades indiretas de agressão, como também pela concepção da *internet* como um espaço livre e impessoal o qual promove o efeito de desinibição (Li, 2006; Wendt, 2014), a amplitude da audiência e a repetição pelo compartilhamento e visualização (Beluce, 2019). Para esse espaço da *internet* damos o nome de ciberespaço, em que se integra e armazena diversas opiniões e concepções (Lévy, 1999; Li, 2006).

Willard (2006, 2007) classificou oito tipos de *cyberbullying* sendo eles: (1) *flaming*, em que há o envio de mensagens de caráter agressivo cujo objetivo é, além de promover desconforto àquele que se dirige, incitar outros a agirem da mesma maneira com a vítima, (2) assédio *online*, caracterizado por envio de mensagens repetidamente com conteúdo insultantes ou desagradáveis, ocorrendo de modo privado, (3) difamação, ocorrendo por meio de envio ou publicação de informações caluniosas da vítima para causar dano à reputação, (4) usurpação de identidade em que o agressor utiliza da identidade da vítima para cometer ações que tragam prejuízos a imagem ou problemas pessoais à vítima, (5) *outing*, ação que envolve a divulgação de conteúdos pessoais da vítima obtidos sem o consentimento, (6) trapaça, situação em que são divulgadas informações pessoais da vítima que foram compartilhadas pela mesma, porém sem o consentimento de divulgação, (7) Exclusão, em que o intuito da ação é bloquear ou excluir a vítima de um grupo e (8) *cyberstalking*, comportamento de perseguição por meio de mensagens com conteúdo intimidadores para intimidar e aterrorizar a vítima. Com a amplitude do uso da tecnologia mais duas categorias foram identificadas, sendo elas o *sexting*, caracterizado pelo envio ou publicação online de conteúdos sexuais explícitos ou materiais provocativos, e o *trolling*, que engloba o comportamento da publicação de

conteúdos que provocam a humilhação da vítima (Willard, 2011).

São imprescindíveis os papéis de agressor e vítima no *cyberbullying*, contudo é possível identificar outros envolvidos tais como os espectadores e vítimas-agressores. Os agressores são os indivíduos que realizam comportamentos agressivos contra um alvo considerado como inferior ou diferente, podendo ser no contexto do *bullying* tradicional, no ambiente *da internet* e/ou em ambos os contextos. A vítima é a pessoa que recebe a agressão e, pelo desequilíbrio de poder, muitas vezes não consegue se defender. Retaliador são as vítimas-agressoras, ou seja, indivíduos que sofreram como vítima no *bullying* tradicional e fazem uso do ciberespaço para revidar a agressão. E os espectadores, a audiência do comportamento, que se divide entre os que assistem, incentivam e apoiam a ação do agressor, os que não intervêm e se afastam por medo de sofrerem agressões e os que tentam ajudar a vítima e impedir as agressões (Fante, 2005; Lopes, 2005; Englander e Muldowney, 2007; Mason, 2008; Limber e Olweus, 2010; Tognetta e Bozza, 2012).

Os crimes de *cyberbullying* e de *cyberstalking* são já tipificados no Código Penal pelo Decreto-Lei 2.848/40, o qual diz sobre calúnia, difamação e injúria, com diferentes penalidades a decorrer do tipo de crime cometido na internet e podendo se agravar na combinação destes. Sendo crime de calúnia caracterizado como “alguém imputando-lhe falsamente fato definido como crime”, a difamação como “alguém imputando-lhe fato ofensivo à sua reputação” e a injúria como “alguém ofendendo-lhe a dignidade ou decoro” (Machado, 2022). Contudo, segundo Gonçalves e Oliveira (2020) nem sempre a punibilidade do *cyberbullying* é eficaz, muitas vezes devido à falta de denúncias, sendo alguns dos motivos para o caso a relativização das agressões, relacionadas fortemente a crença errônea de que são brincadeiras de

crianças; devido a concepção de que a denúncia não será considerada, sendo a alternativa da vítima se isolar; ou pelo medo da vítima de novas punições, seja do agressor ou de medidas protetivas que restrinjam seu acesso à *internet*. Por fim, é pontuado pelos autores a necessidade de aplicações de outros métodos tais como políticas públicas e justiça restaurativa para conter o crescimento dos índices de *cyberbullying*.

CYBERBULLYING NO CONTEXTO DOS JOGOS

No contexto de jogos competitivos, o *cyberbullying* pode ocorrer motivado pelo sentimento de competição. Segundo Madureira e Fonseca (2020), a agressividade por vezes ocorre para amenizar os sentimentos de conflito e frustração, ou seja, diante da dificuldade de lidar com tais sentimentos, os indivíduos podem fazer uso de agressões físicas e verbais como forma de aliviar o que se sente. Essas ações podem ser no âmbito privado ou pode ser direcionado a outros que se considera inferior pelo desempenho no jogo. É comum em jogos virtuais o sentimento de competição ainda que não haja recompensas externas, restringindo-se somente ao aumento ou diminuição do *ranking* no jogo, acompanhados por sentimentos negativos manifestados por formas agressivas como ofensas, discussões e discriminações (Santos, 2020).

Os jogos online permitem interações entre os jogadores em tempo real durante a partida e dentro do ambiente de jogo, tais interações são possíveis de ocorrer por meio de chat de voz e chat de mensagens, cuja funcionalidade é permitir a comunicação rápida dentro das partidas como forma de otimizar estratégias. Contudo, apesar de consideradas importantes para os jogos é possível observar, dentre as interações, comportamentos de preconceito e hostilidade (Pereira, L. G., da Silva, M. N., de Souza, V. P., & Rezende, Y. C., 2017).

Quanto à violência voltada ao público feminino nos jogos, Rodrigues (2017) destaca o tratamento discriminatório, perseguição, agressividade verbal e intimidação, tais como ameaças de estupro e assédio sexual. Outra forma de violência encontrada nesse ambiente é o questionamento do desempenho e das habilidades nos jogos unicamente pelo gênero daquela que joga, assim como o reforçamento de estereótipos pelos agressores, tais como a ênfase de que o ambiente da mulher é nas atividades domésticas e não nos jogos virtuais (Callou et al. 2021).

Dentre as explicações do motivo desse fenômeno acontecer, Fox e Tang (2014) enfatizam a desinibição e anonimato dos jogadores como facilitador às interações negativas nos jogos, visto que as partidas são, por vezes, disputadas com pessoas desconhecidas e sem limite territorial, os quais favorecem o assédio e agressões verbais. Já Callou et al (2021) entende que a falta de ações punitivas eficazes reforça ao agressor o sentimento de impunidade e superioridade, fazendo com que haja a permanência do modo de agir em relação às jogadoras, que por sua vez, como estratégia para evitar que ocorram alguns tipos de *cyberbullying* dentro dos jogos, se escondem através de nomes de usuários neutros ou masculinos nos jogos, permanecem em constante vigilância evitando também diálogos para que não sejam percebidas como mulheres e/ou até param de jogar (Pereira, Silva, Souza & Rezende, 2017).

É possível observar não somente hostilidade, como disparidade entre o número de representações femininas nos jogos, assim como pouco incentivo àquelas que desejam ingressar profissionalmente no ramo dos *e-sports*. Tais discrepâncias são observadas quantitativamente quando analisadas as distribuições de torneios, remunerações e categorias dos jogos selecionados. Segundo o site *Esports Earnings*, o *CS:GO* é o segundo jogo com maior premiação, sendo essa classificação embasada

no campeonato *PGL Major Stockholm*, que ocorreu em 2021 e premiou o primeiro lugar com 2 milhões de dólares. No *ranking* de melhores jogadores, os quais foram classificados por meio da rentabilidade e número de torneios, a primeira jogadora feminina encontra-se na posição 339^o quando comparado com os demais jogadores do mesmo jogo, a mesma encontra-se na 9^a posição quando comparada somente com outras jogadoras femininas independentemente do jogo escolhido, tal fator ocorre devido à baixa quantidade de torneios femininos e menor premiação dos torneios. Já a primeira brasileira jogadora de *CS:GO* encontra-se na posição 77^o quando comparado a outras jogadoras femininas sem distinção de jogos, mas não possui posição na classificação do ranking de melhores 500 jogadores de *CS:GO* do mundo.

O jogo *Valorant* aparece em 15^a posição de jogos mais rentáveis, com a maior premiação ocorrida no *Valorant Champions 2021*, o prêmio nessa ocasião foi de 1 milhão de dólares. Nesse jogo não houve tanta discrepância nos *rankings*, sendo possível encontrar a primeira mulher já na 103^a posição de melhores jogadores de *Valorant* e a primeira brasileira na posição 125^o, as mesmas jogadoras se encontram respectivamente na posição 58^o e 342^o no ranking somente de mulheres jogadoras sem distinção de jogos.

ESTUDOS NACIONAIS SOBRE *CYBERBULLYING* E MULHERES

Foram consultadas diferentes bases de dados disponíveis *on-line*, sendo elas *SciELO* e Portal de Periódicos da Capes, o portal aberto *Academia.edu* e o site de buscas *Google Scholar*. Por meio dessa busca foram encontradas 28 produções e partir dos critérios de exclusão foram selecionadas 8 produções relacionadas ao tema de violência de gênero e mulheres nos jogos, com vieses diferentes, tais como: a representação feminina nos jogos, mulheres que transmitem jogos *on-line* e seus enfrentamentos, hostilidade no ambiente dos jogos digitais, sexismo e a violência contra mulheres. A busca nos repertórios digitais teve como filtro somente publicações brasileiras no período de 2017-2022 e se realizou por meio de combinações das seguintes descritores: “Mulheres + Violência + *Videogames*”, “Mulheres + Violência + *Games*”, “Mulheres + Violência + Jogos”, “Gênero + Violência + Jogos”, “Gênero + Violência + *Games*”, “Gênero + Violência + *Videogames*”, “Gênero + *Cyberbullying* + Jogos”, “Gênero + *Cyberbullying* + *Games*”, “Gênero + *Cyberbullying* + *Videogames*”, “Mulheres + *Cyberbullying* + Jogos”, “Mulheres + *Cyberbullying* + *Videogames*”, “Mulheres + *Cyberbullying* + *Games*”, “Assédio + jogos”, “Assédio + *videogames*”, “Assédio + *Games*”, “*Women* + *Games*”, “*Women* + *Violence* + *Games*”, “*Women* + *Cyberbullying* + *esports*”. Os quais foram analisados primeiramente os títulos e resumos visando filtrar os resultados a apenas aqueles que possuíam relação com o tema abordado nessa pesquisa. Foram utilizados como critérios de exclusão fatores como produções relacionadas à representação das mulheres nos personagens de jogos e produções envolvendo jogos não digitais. Já as produções que foram de encontro a pesquisa terão suas principais concepções apresentadas na sequência deste texto.

Fragoso, Recuero e Caetano (2017) realizaram um estudo exploratório sobre ocorrências de violência simbólica contra mulheres em páginas do *Facebook* dedicadas aos jogos, tendo como enfoque aquelas em que se destinam a ocorrências e discussões sobre a temática de violência de gênero. Para tal, os pesquisadores acompanharam as publicações de 10 páginas do *Facebook* relacionadas a jogos, escolhidas previamente por possuírem propostas que as tornavam mais prováveis de ocorrer a violência de gênero, durante o período de 6 meses. A pesquisa quantitativa qualitativa identificou baixo número de postagens e pouca regularidade sobre a temática, contudo, quando encontrados foi evidenciado pelos autores diferença no vocabulário ao referenciar homens e mulheres. Outro apontamento apresentado é que a baixa quantidade de reclamações não indica que o fenômeno não ocorra, fator levantado devido a grande quantidade de páginas que retratam e discutem o assunto, sendo assim, foi hipotetizado que o número de postagens reduzidas ocorreu pela naturalização das agressões, pelo pouco interesse no compartilhamento, e pelo possível medo de novas manifestações de violência os quais são evitados pelas páginas por meio das exclusões de postagens e comentários.

O estudo de Pereira, Silva, Souza e Rezende (2017) buscou identificar a percepção das mulheres sobre a hostilidade nos jogos, como ocorrem e quais enfrentamentos são realizados. O estudo quantitativo-qualitativo constou com 527 respostas ao questionário os quais pelo menos uma pergunta havia sido respondida, e 429 preenchimentos totais, e 7 entrevistas semiestruturadas que abrangiam perguntas sobre reações e sentimentos provocados frente a hostilidade. De acordo com os resultados encontrados, evidenciou-se a percepção de hostilidade direcionado às mulheres por 96,37% da amostra, e que o principal tipo de comportamento ocorrente é o de estereótipos de gênero respondido por 94,15% das participantes. Por

meio das entrevistas, os autores puderam notar que o fator ser mulher era identificado como motivo para hostilidade nos jogos, e que em situações genéricas, quando as vítimas eram mulheres, era comum que a agressão fosse expressa por meio de estereótipos de gênero. Já em situações em que a hostilidade é dirigida a homens, a agressão por vezes constava de alvos femininos como ofensas, tais como mãe e namorada. O estudo levantou as principais formas de enfrentamento pelas participantes, os quais 79% utilizavam do bloqueio e silenciamento dos jogadores agressores, 73% realizaram denúncias aos canais oficiais do jogo, 59% pararam de utilizar as formas de comunicação ou de jogar, e 56% passaram a fingir serem homens e/ou esconder que eram mulheres. Nota-se pelos autores a necessidade de espaços seguros e eficientes para a coibição desse tipo de comportamento.

Entender como se desenvolve o discurso machista no jogo *League of Legends* utilizando-se da técnica de análise de conteúdo dos diálogos no servidor foi o objetivo do estudo qualitativo de Souza e Rost (2019). Foi evidenciado pelas autoras que por haver a desvinculação do real, no ambiente da *internet*, havia manifestação de atitudes possíveis de serem consideradas antiéticas, contudo, que tais ações eram reflexos de atitudes cometidas no mundo real visto que partiram de concepções e ações semelhantes ao observados fora deste ambiente. Alguns exemplos discutidos pelas autoras foram referentes ao assédio, questionamento de habilidades e invasão de privacidade.

O estudo de Silveira (2020) também teve como contexto o jogo *League of Legends*, o qual se utilizou da análise de discurso mediada por computador por meio de 4 níveis, sendo elas: estrutura, sentido, interação e comportamento social, de 6 publicações selecionadas na rede social *Facebook*, de dois grupos relacionados ao jogo. O objetivo do estudo foi “compreender como a violência simbólica de gênero se

manifesta em conversações no *Facebook* sobre a participação feminina nos jogos de combate” (Silveira, 2020). As principais formas de manifestação de violência simbólica relacionado ao gênero feminino encontradas no estudo foram a interdição da fala das jogadoras, estereótipos de gênero, culpabilização das vítimas e assédio sexual. Visto isso, evidencia-se a necessidade de discussões e estudos sobre o tema devido a naturalização de vários discursos excludentes nos jogos.

O movimento *#mynamemygame*, com tradução livre para “meu jogo meu nome” surgiu em 2018 com o intuito de denunciar o assédio sofrido por mulheres nos ambientes destinados a jogos eletrônicos. Por meio da análise do discurso de uma publicação na rede social Facebook referente ao movimento, as autoras Silveira e Caetano (2020) buscaram analisar o processo de subjetivação das mulheres que jogam e que aderiram à campanha. O estudo evidenciou a campanha como lugar de produção de discursos de resistência, os quais permitiram novas formas de subjetivação, visto que nos outros ambientes as vozes das mulheres eram silenciadas, descredibilizadas e suas reivindicações negadas pelo discurso dominante patriarcal.

Callou et al. (2020) visando identificar a percepção de jogadoras quanto à violência sofrida nas plataformas virtuais, assim como suas estratégias de enfrentamento e redes de apoio, realizou um estudo qualitativo com 13 mulheres que afirmaram já haver sofrido violência em jogos *on-line* que possuíam espaço para interação *on-line*. Foi constatado a manifestação de violência psicológica no âmbito virtual, por meio de xingamentos, humilhações e ameaças, os quais podiam produzir impactos como comprometimento do desempenho no jogo, estresse, desinteresse em permanecer na partida, baixa autoestima e medo. Como forma de enfrentamento, as ações envolviam tentativas de diálogo com os agressores, notificação dos agressores aos canais de denúncia presentes nos jogos quando disponíveis, contudo, as redes

de apoio se mostraram escassas e os comportamentos muitas vezes naturalizados como formas de brincadeira e/ou minimizados quando relatos a outrem.

Outro estudo de Callou et al. (2021), utilizando-se da entrevista com 13 mulheres jogadoras, buscou investigar os tipos de violência sofrida, assim como as motivações para a violência em jogos *on-line*. Em relação à primeira categoria, tipologia da violência, foi evidenciado a violência psicológica os quais se relacionam diretamente a xingamentos e estereótipos de gênero, e a violência sexual/assédios por meio de flertes e objetificação do corpo feminino provocando constrangimento às jogadoras. Em relação à segunda categoria, foi constatado que, de forma semelhante às relações sociais no mundo real, as motivações para a violência têm base no preconceito em relação à identidade de gênero. O estudo evidencia a necessidade de estudos sobre o tema visto as implicações dos fenômenos para a saúde das mulheres, tais como ações que promovam as formas de combate, sendo elas a disseminação do conhecimento sobre o aparato legal existente, estímulos a denúncia e enfrentamento, uma vez que a ausência de penalizações reforça sentimento de impunidade e superioridade nos homens agressores.

O estudo de Melo, Delage e Menezes (2021) teve como objetivo explorar expressões de machismo no jogo *League of Legends* por meio das percepções de 12 jogadoras, sendo elas profissionais ou aspirantes no cenário competitivo. Para a coleta de dados foi utilizado um roteiro semiestruturado com as participantes que se adequaram aos critérios da pesquisa. Foi observado que a introdução ao jogo ocorreu majoritariamente por homens próximos, como por exemplo amigos e irmãos, contudo as jogadoras possuíam como preferência equipes exclusivamente femininas. Com relação às experiências relacionadas ao machismo foi constatado agressões verbais relacionadas a estereótipos de gênero e assédio sexual, ocorrendo dentro do jogo,

em plataformas de transmissão de jogos e em redes sociais. Algumas das estratégias de autoproteção relatadas foram não se comunicar nos jogos ou esconder a identidade feminina por meio de nomes de usuário neutros ou masculinos. Enfatiza-se pelas jogadoras e pelos autores a necessidade de incentivo à inclusão e investimento de mulheres nos jogos.

As pesquisas sobre *cyberbullying* e mulheres possuem diversos vieses, mas se encontram na concordância das ocorrências e suas consequências. Os principais tipos de violência identificados nas pesquisas foram relacionados aos estereótipos de gênero e ao assédio sexual. Contudo, por ser um campo de estudos relativamente novo, a quantidade de pesquisas publicadas é limitada. Dessa forma, essa pesquisa busca realizar uma correlação entre os dois fatores, *cyberbullying* nos jogos e mulheres, os quais serão realizados por meio dos objetivos apresentados posteriormente.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Averiguar a presença e percepção de *cyberbullying* em jogos digitais competitivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realizar adaptação da escala de *cyberbullying* e buscar evidências de validade de conteúdo para a escala.

Descrever o tipo de jogo e o dispositivo utilizado nos jogos investigados.

Averiguar a percepção das jogadoras sobre o *cyberbullying*.

Analisar a pontuação das jogadoras nas dimensões da escala de *cyberbullying*.

Averiguar se há diferença nas dimensões do *cyberbullying* considerando os jogos analisados, ou pessoas que jogam os dois jogos.

Comparar a pontuação da escala de *cyberbullying* dos grupos 1 e 2 e averiguar se há diferença em suas dimensões do *cyberbullying*.

MÉTODO

O presente trabalho é descritivo com delineamentos de levantamento tipo *survey* correlacional, e constará com a aplicação de instrumentos de medida avaliativos.

PARTICIPANTES

Participantes Juízes Especialistas

Participaram 2 juízes especialistas no constructo, sendo uma doutora em educação e uma doutora em psicologia que averiguaram a adequação dos itens. Se houvesse discordância o instrumento seria enviado a uma terceira juíza.

Participantes da Amostra Geral

A amostra foi composta por 129 jogadoras, com idade igual ou superior à 18 anos, que fazem uso dos jogos *Counter Strike: Global Offensive* e/ou *Valorant* escolhidos por conveniência. A média de idade foi de 22 anos e 8 meses com desvio padrão de 4, a idade mínima foi de 18 anos e a idade máxima foi de 35 anos.

INSTRUMENTOS

Questionário Sociodemográfico

Para a pesquisa foi desenvolvido um questionário sociodemográfico contendo questões acerca do participante e seus comportamentos. Dentre o investigado no questionário incluiu-se questões como idade, equipamentos utilizados para jogar, e se houve percepção da presença de *cyberbullying* no jogo que faz uso.

Escala de Avaliação do *Cyberbullying* (EAC)

O instrumento desenvolvido por Beluce (2019) consiste numa avaliação em

escala tipo *linkert* de 3 pontos, os quais os participantes são convidados a responder 24 questões sobre a percepção/identificação de *cyberbullying* por meio afirmações cujas categorias descrevem ações de 3 dimensões distintas, sendo elas a da vítima, agressor e retaliador. A dimensão vítima é representada pelos itens de 1 a 15 ($\alpha=0,962$), a dimensão agressor é referente às afirmações do item 16 a 18 ($\alpha=0,999$) e a dimensão retaliador, representada por meio dos itens 19 a 24 ($\alpha=0,877$). O participante é solicitado a responder “sempre”, “as vezes” ou “nunca” para cada uma das sentenças de acordo com suas experiências percebidas, sendo o resultado obtido por meio das somatórias das respostas, em que “sempre” corresponde a 2 pontos, “as vezes” 1 ponto e “nunca” 0 pontos. Dessa forma, o valor máximo possível de alcançar com o instrumento é até 48 pontos.

PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS

Inicialmente o projeto foi encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina (CEP/UEL) para apreciação, conforme o parecer positivo para realização, registrado sob o nº 5.084.190 (ANEXO A).

O Instrumento foi enviado por e-mail aos juízes especialistas no constructo. Eles julgaram, para cada item, se concordavam ou discordavam se o item representava adequadamente o constructo de *cyberbullying* no contexto de jogos. Foi dado um tempo de 20 dias para que os juízes efetivassem a devolução da análise.

A primeira parte de divulgação da pesquisa foi realizada de forma remota por meio do procedimento “bola de neve”, método no qual a divulgação da pesquisa e a busca de novos participantes ocorre de forma autogerada até que o número estipulado da amostra seja encontrado (Costa, 2018).

A divulgação inicialmente ocorreu por meio de grupos de redes sociais com a temática de jogos online assim como dentro dos próprios jogos *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*. O termo de consentimento livre e esclarecido, assim como os instrumentos de pesquisas, foram disponibilizados via *Google Forms* para os interessados em participar da pesquisa por meio de um *link* disponibilizado nos ambientes remotos divulgados. Nota-se que o acesso aos instrumentos de pesquisa só ocorre após o aceite dos termos de consentimento livre e esclarecido. O tempo de resposta foi aproximadamente de 10 minutos.

A segunda parte da coleta de dados ocorreu presencialmente no torneio *Counter-Strike: Global Offensive Major Championships*, sediado no Rio de Janeiro no segundo semestre de 2022. A coleta constou com o preenchimento do mesmo formulário utilizado na primeira coleta, por meio do convite presencial para a realização.

PROCEDIMENTO DE ANÁLISE DE DADOS

Após a coleta de dados, os dados foram extraídos para o computador pessoal da pesquisadora afim de manter-se a privacidade das respostas obtidas e organizados os resultados em planilhas do Excel, para submissão às análises estatísticas exploratórias com o uso do software *IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) for Windows* versão 22. Inicialmente os dados foram submetidos à análise descritiva com a finalidade de se obter as médias, desvio padrões, pontuações máxima e mínima, e, posteriormente às análises inferenciais, provas de diferenças de média, como a Análise de Variância (ANOVA) e *post hoc de Tukey*, visando atender aos objetivos do estudo. As análises referentes a coleta realizada de forma remota foram nomeadas como grupo 1, enquanto os dados da segunda coleta, realizada de

forma presencial, foram nomeadas como grupo 2.

RESULTADOS

Visando atender ao primeiro objetivo específico, realizar adaptação da escala de *cyberbullying* e busca de evidências de validade de seu conteúdo, foi realizada adaptação das sentenças para o contexto de jogos. Para tanto, a escala foi enviada para dois juízes doutores que analisaram as adaptações feitas, ambos concordaram com os ajustes realizados e que as mesmas não alteravam o teor do que se estava analisando, a Tabela 1 apresenta os itens antes das modificações e após as adaptações realizadas.

Tabela 1.
Adaptação dos itens para o contexto de jogos.

Itens sem modificação	Itens modificados
Enviaram mensagens (<i>Whatsapp</i> ; <i>Messenger</i> , outros) para me ofender.	Enviaram mensagens para me ofender.
Um (a) ex-namorado (a) postou nas redes sociais fotos minhas (“nudes”/nudez) na <i>internet</i> porque terminei com ele (a).	Item excluído.
Recebi, mais de uma vez, mensagens (<i>Whatsapp</i> , <i>Messenger</i> , <i>e-mail</i> , outros) me ameaçando.	Recebi, mais de uma vez, mensagens me ameaçando.
“ <i>Trollaram</i> ” (zombar/provocar de forma maldosa) comigo nas redes sociais (<i>Facebook</i> , <i>Twitter</i> , outros).	“ <i>Trollaram</i> ” (zombar/provocar de forma maldosa).
Alguém enviou várias vezes para mim, sem minha permissão, fotos/vídeos com nudez ou poses sensuais.	Alguém enviou várias vezes para mim, sem minha permissão, mensagens de cunho sexual.
Fizeram (incitaram) pessoas me ofenderem e/ou zombarem (piadas maldosas) de mim em salas de bate-papo.	Fizeram (incitaram) pessoas me ofenderem e/ou zombarem (piadas maldosas) de mim em partidas de jogos.
Filmaram enquanto me agrediam (me batiam) e postaram o vídeo na internet para realizar comentários maldosos e	Item excluído.

zombarem de mim.

Compartilhei fotos com alguém em quem confiava e essa pessoa enviou para todo mundo essas fotos por mensagens (*Whatsapp*; *Messenger*, *e-mail*, outros).

Item excluído.

Um (a) ex-namorado (a) enviou fotos minhas (“nudes”/nudez) por mensagens (*Whatsapp*, *Messenger*, *e-mail*, outros) para todos.

Item excluído.

Enviei, sem perguntar se poderia, fotos minhas com nudez ou em poses sensuais para um (a) colega.

Item excluído.

Nota. Fonte: O próprio autor.

Também foram acrescentados novos itens conforme aponta a Tabela 2. Os demais itens da escala não foram adaptados pois apresentavam adequação ao contexto de jogos.

Tabela 2

Itens incluídos na escala de cyberbullying.

Itens Incluídos

Realizaram comentários direcionados ao meu gênero.

Fizaram comentários sobre minha foto/usuário no jogo.

Julgaram meu desempenho pelo meu gênero.

Percebi que elogiavam mais uma pessoa de outro gênero mesmo com desempenho igual/inferior.

Julguei um jogador pela foto/usuário dele.

Nota. Fonte: O próprio autor.

Foi feita uma análise dos itens em termos da concordância dos juízes *experts* no constructo e como não houve discordância, não houve a necessidade de envio para uma terceira juíza. A Tabela 3 mostra a análise de concordância dos juízes.

Tabela 3

Índice de concordância entre os juízes pertinentes aos itens adaptados do instrumento direcionado ao cyberbullying.

Dimensão	Item	Juíz 1	Juíz 2	% de concordância
Vítima	1	C	C	100
	2	C	C	100
	3	C	C	100
	4	C	C	100
	5	C	C	100
	6	C	C	100
	7	C	C	100
	8	C	C	100
	9	C	C	100
	10	C	C	100
	11	C	C	100
	12	C	C	100
	13	C	C	100
	14	C	C	100
	15	C	C	100
Agressor	16	C	C	100
	17	C	C	100
	18	C	C	100
Retaliador	19	C	C	100
	20	C	C	100
	21	C	C	100
	22	C	C	100
	23	C	C	100
	24	C	C	100

Nota. Fonte: O próprio autor.

Atendendo ao objetivo específico de descrever o tipo de jogo e o dispositivo utilizado foi empregado a estatística descritiva. Dessa forma, foi possível observar no grupo 1 que 15% ($n=15$) da amostra relatou jogar somente *Counter Strike: Global Offensive*, 67% ($n=67$) somente *Valorant* e 18% ($n=18$) ambos os jogos. Assim sendo, o jogo *Valorant* teve a preferência das escolhas na amostra pesquisada.

A mesma preferência se manteve no grupo 2, em que 55,2% ($n=16$) da amostra relatou jogar somente *Valorant*, enquanto 41,4% ($n=12$) relatou jogar somente *Counter Strike: Global Offensive* e 3,4% ($n=1$) relatou jogar ambos os jogos.

Quanto ao dispositivo utilizado, as categorias do instrumento faziam referência

a forma de comunicação por voz, o *chat* de mensagem e a não utilização de nenhuma forma de comunicação no jogo. Foi possível observar predominância da utilização de dispositivos de voz nos jogos para ambos os grupos, sendo a frequência encontrada no grupo 1 de 87% ($n=87$) para o meio de comunicação por voz, 9% ($n=9$) para a forma de comunicação por mensagens e 4% ($n=4$) relataram não utilizar nenhum meio de comunicação. No grupo 2, a frequência encontrada foi de 93,1% ($n=27$) para a comunicação por voz e 6,9% ($n=2$) para a ausência de dispositivos de comunicação durante os jogos.

Para atender ao terceiro objetivo na qual se refere a percepção da presença de *cyberbullying* nos jogos analisados, foi questionado se as participantes tinham a percepção de terem vivenciado alguma situação que poderiam considerar como sendo de *cyberbullying*. Desse modo, no grupo 1, 99% relatou ter vivenciado uma situação de *cyberbullying*. No grupo 2, 89,7% ($n=26$) das participantes afirmaram terem percebido situações de *cyberbullying* nos jogos analisados. Sendo a amostra total representada por 96,9% das participantes cuja a percepção foi para a ocorrência de *cyberbullying*, em compensação das 3,1% de participantes que afirmaram não perceber a presença do fenômeno.

Tendo em vista responder ao quarto objetivo específico, analisar a pontuação das jogadoras nas dimensões da escala de *cyberbullying*, foi empregada estatística descritiva. As Tabela 4 e 5 apresentam os dados de média, desvio padrão, pontuações mínimas e máximas da escala de *cyberbullying*, enquanto as figuras 1, 2, 3, 4, 5 e 6 apresentam histograma da distribuição das pontuações nas subescalas vítima, agressor e retaliador dos grupos 1 e 2.

Tabela 4.

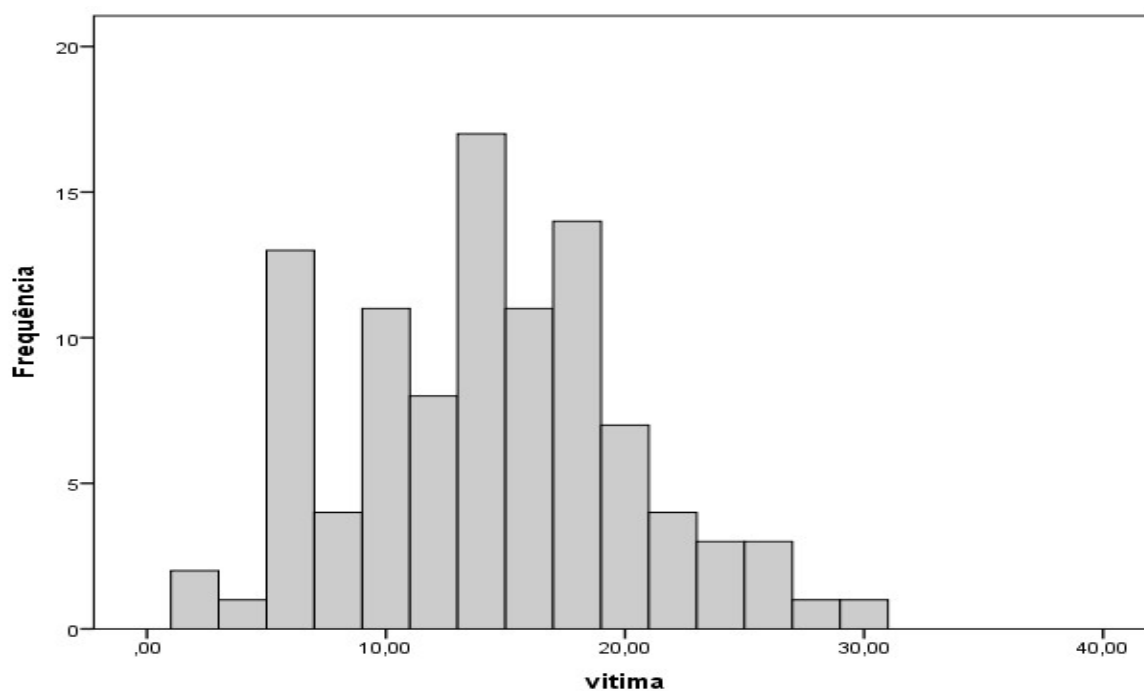
Pontuação da pontuação das jogadoras do grupo 1 na escala de cyberbullying.

Dimensões da escala de cyberbullying	M	DP	Pontuação mínima	Pontuação máxima	Número de itens na dimensão	M em relação aos itens
Vítima	13,7	5,9	2	29	15	0,9
Agressor	0,24	0,5	0	3	3	0,08
Retaliador	1,06	1,5	0	7	6	0,17

Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 1

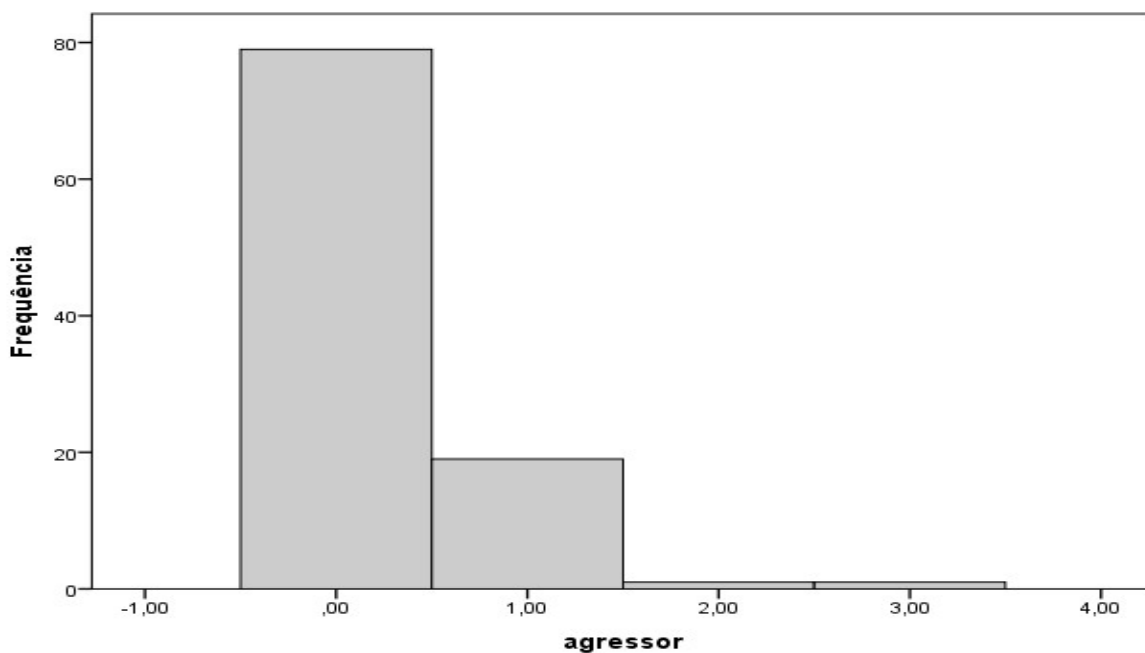
Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 1 na dimensão vítima.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 2

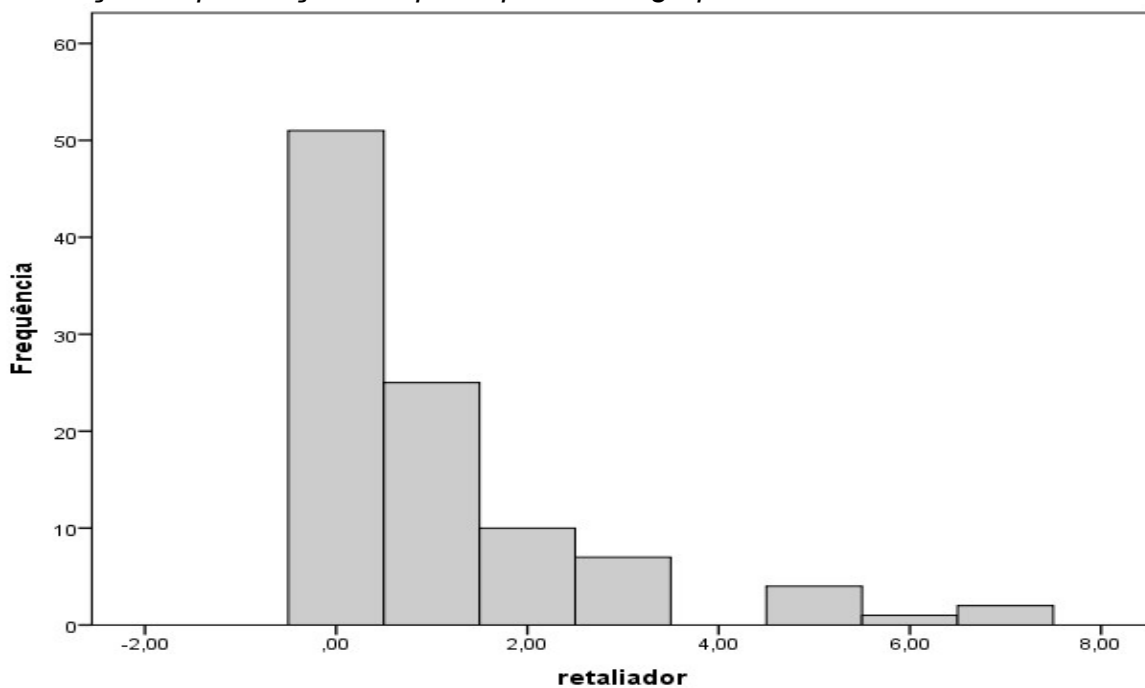
Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 1 na dimensão agressor.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 3

Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 1 na dimensão retaliador.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Tabela 5.

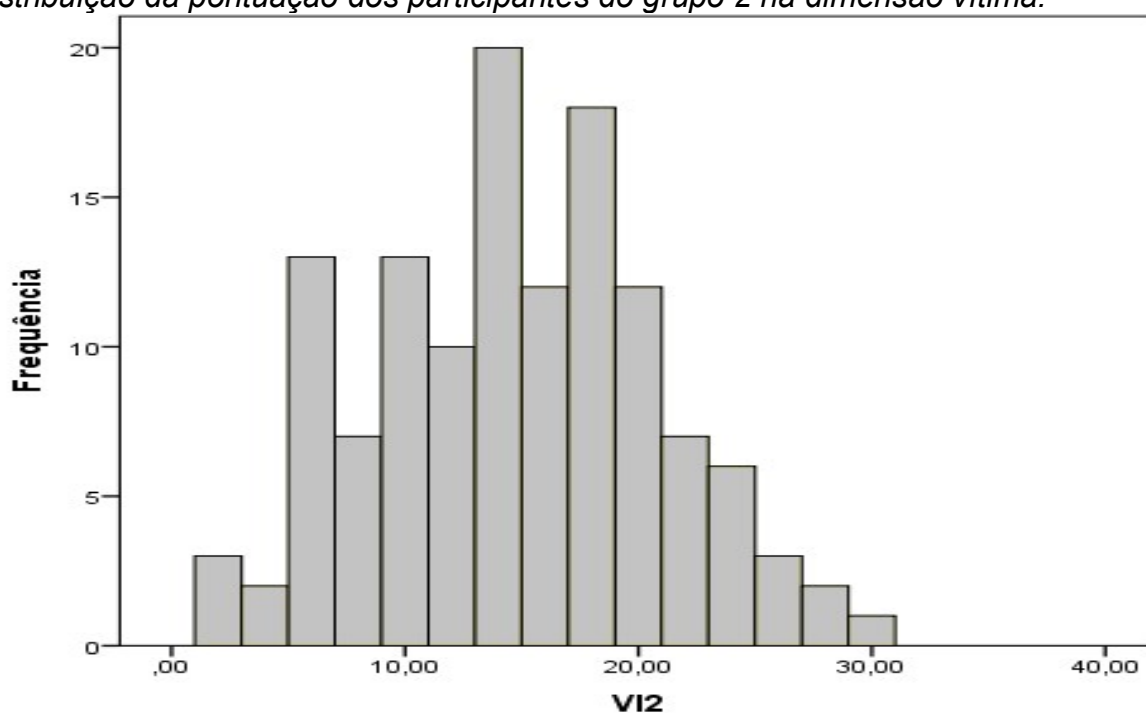
Pontuação da pontuação das jogadoras do grupo 2 na escala de cyberbullying.

Dimensões da escala de cyberbullying	M	DP	Pontuação mínima	Pontuação máxima	Número de itens na dimensão	M em relação aos itens
Vítima	15,72	6,5	2	27	15	1,04
Agressor	0,65	0,9	0	3	3	0,21
Retaliador	1,89	2,3	0	8	6	0,31

Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 4

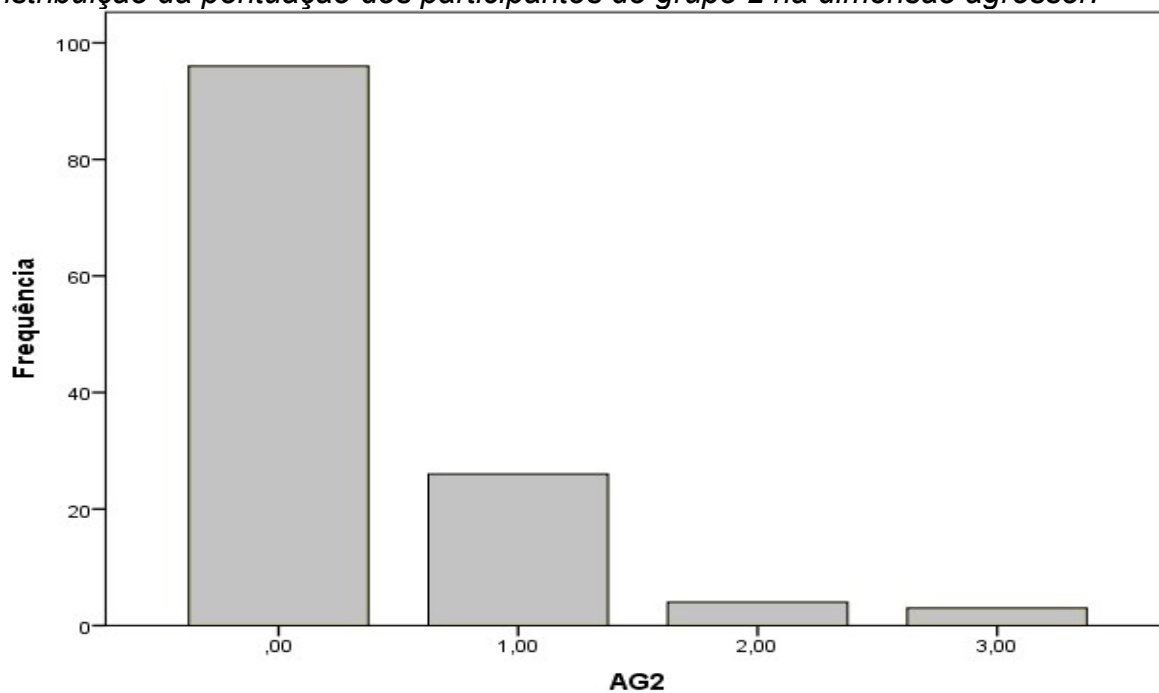
Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 2 na dimensão vítima.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 5

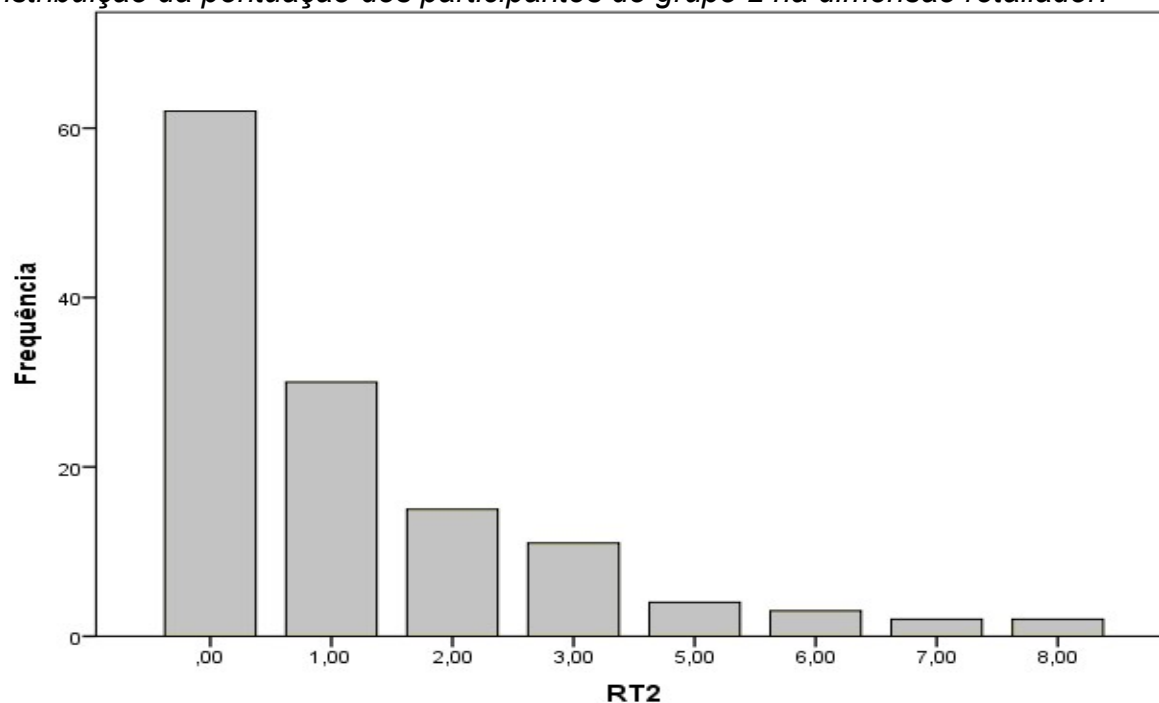
Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 2 na dimensão agressor.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Figura 6

Distribuição da pontuação dos participantes do grupo 2 na dimensão retaliador.



Nota. Fonte: O próprio autor.

Observa-se que as dimensões “vítima” foram as mais pontuadas em ambos os grupos. Devido ao número de itens não proporcionais entre as dimensões, buscou-se

a média em relação aos itens, e em seu resultado foi possível observar a manutenção da prevalência nas dimensões.

Para averiguar se há diferença nas dimensões do *cyberbullying* considerando os jogos analisados, ou pessoas que jogam os dois jogos, visando atender ao quinto objetivo específico, foi empregada a análise de variância (ANOVA). Tal análise não apontou diferença significativa entre os jogos para a dimensão vítima da subescala, visto que 67% ($n=67$) da amostra jogava o jogo *Valorant* e obtiveram uma média na subescala de 13,28, enquanto 15% ($n=15$) que jogavam somente *Counter Strike: Global Offensive* obtiveram uma média de 14,66, e 18% ($n=18$), que jogavam ambos os jogos, obtiveram média na subescala de 14,83.

Na dimensão agressor da subescala também não foi possível identificar diferença entre os jogos, visto que a média da amostra que jogava *Valorant*, representado por 67% ($n=67$) das respondentes do instrumento, foi de 0,20, enquanto da amostra de *Counter Strike: Global Offensive* foi de 0,33, composto por 15% ($n=15$) das que jogavam somente esse jogo, já das respondentes de ambos os jogos, 18% ($n=18$) da amostra, foi de 0,27.

Ainda visando atender ao quinto objetivo, referente as diferenças nas dimensões do *cyberbullying* considerando os jogos analisados, na dimensão retaliador as médias obtidas foram de 0,55 para 18% ($n=18$) da amostra representada pelas jogadoras de *Valorant* e *Counter Strike: Global Offensive*, média de 1,14 para as jogadoras somente de *Valorant* as quais foram 67% ($n=67$) da amostra e para as jogadoras de *Counter Strike: Global Offensive*, 15% ($n=15$), a média foi de 1,26, sendo assim não foi possível observar diferença significativa entre as jogadoras de cada um dos jogos ou das que jogam ambos os jogos.

De forma semelhante, foi aplicado a análise de variância (ANOVA) também

para o grupo 2, em que as variáveis para comparação foram os jogos analisados frente as dimensões de *cyberbullying*. Os resultados obtidos indicaram não haver diferença significativa em nenhum dos jogos ou nas amostras das participantes que jogavam os dois jogos, em relação as dimensões de vítima, agressora e retaliadora, considerando que a diferença média é significativa no nível de significância de 0,05 ($p > 0,5$).

Para o sexto objetivo, referente a diferença entre as amostras 1 e 2, utilizou-se o teste t de Student para amostras independentes, a análise revelou diferença estatisticamente significativa nas dimensões agressor $t=3,113$, $p=0,002$, e retaliador $t=-2,217$, $p = 0,028$. A média na subescala agressor no grupo 1 foi 0,24 e no grupo 2 foi 0,65, e na dimensão retaliador, a média do grupo 1 foi 1,06 e no grupo 2 1,89. Foi considerado diferença significativa aquelas em que $p > 0,05$, sendo assim, a dimensão vítima não apresentou diferença significativa.

DISCUSSÃO

De forma semelhante aos estudos de Pereira, Souza e Rezende (2017), Kurtz (2017,2020), Medrado e Mendes (2020), Silveira (2020) e Melo, Delage e Menezes (2021) os dados coletados pela pesquisa demonstraram que há alta prevalência de *cyberbullying*, nos jogos digitais, direcionado ao público feminino.

Por ser uma área de estudo relativamente nova, pouco material se encontra relacionado exclusivamente a temática de *cyberbullying*, refletindo na dificuldade de se encontrar instrumentos para averiguar o índice proposto por este trabalho. Dessa forma, mostrou-se necessário a adaptação do instrumento desenvolvido por Beluce, primeiramente direcionado a *cyberbullying*, para o campo dos jogos digitais. Dentre as adaptações realizadas, as exclusões de exemplos ocorreram para que as participantes não se dirigissem as redes sociais externas aos jogos, visto que nos jogos selecionados não há tantas informações que levem a dados externos, tais como nome da jogadora, localização e dados relacionados a vida pessoal daquela que joga.

Tais faltas de informações pessoais podem contribuir para o aumento de agressões nos jogos, visto que, segundo Fortim e Araújo (2013) um dos contribuintes para a violência no ambiente virtual é a falsa concepção de anonimato, juntamente com a distância de consequências e/ou a não visualização delas.

Os jogos selecionados, *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*, se encontram na categoria de jogos FPS (*first person shooter*) competitivos e cooperativos, ou seja, são jogos em que para se alcançar um objetivo é necessário a cooperação dos jogadores e que os resultados são iguais para todos os membros da equipe (Lucchese e Ribeiro, 2005). Faz-se possível a interação por meio de equipamentos tecnológicos de voz, e por mensagem. A comunicação por voz é possível somente entre a própria equipe, dessa forma, quando ocorre o *cyberbullying*

de forma direta e verbal nos jogos, ele ocorre entre os jogadores da mesma equipe, que possuem o mesmo objetivo, e que compartilham os resultados do jogo. O *chat* por mensagem pode ocorrer tanto entre a equipe como com a equipe adversária, podendo dessa forma também ocorrer ataques, agora também por parte de jogadores rivais e com maior audiência. Crawford (1982) ao conceituar os elementos fundamentais dos jogos pontua a segurança, sendo essa possível por meio da dissociação entre a ação e suas consequências, contudo, essa dissociação pode contribuir para o *cyberbullying* visto que as consequências do ato não são observadas nem sofridas fisicamente.

Em resposta à pergunta inicial deste trabalho, referente a presença de *cyberbullying* nos jogos digitais direcionado ao público feminino, por conta do gênero, 96,9% das jogadoras afirmaram ter percebido e/ou vivenciado. Situação atrelada a concepção dos jogos como ambiente exclusivamente masculino que pode ser hipotetizada pela construção desse campo no decorrer da história devido a fatores econômicos, políticos e sociais (Donovan, 2010; Blanco, 2017; Galdino 2019).

As idades encontradas na pesquisam vão de acordo com a pesquisa realizada pela Pesquisa Game Brasil (2022), que diz que a média de idade dos jogadores brasileiros é de 20 a 24 anos de idade, seguido pela faixa etária de 25 a 29 anos de idade. Contudo, a pesquisa anteriormente citada apresenta dados que poucas mulheres investem em dispositivos eletrônicos para jogar, enquanto na amostra coletada, 88,4% utilizam-se de equipamentos para jogos.

O resultado encontrado para a dimensão retaliador reflete as formas de combate enfrentadas pelas jogadoras para as ações sofridas durante o jogar. Contudo, durante a coleta presencial, muitas participantes relataram à pesquisadora que já se afastaram dos jogos selecionados por conta do *cyberbullying*, e relataram

sintomas de estresse e ansiedade ao jogar pelo mesmo motivo. Tais relatos não entraram na parte de resultados da pesquisa porque não eram informações solicitadas nos instrumentos, mas foram compartilhadas de forma espontânea e acolhidas pela pesquisadora. Sendo assim observou-se a necessidade de complementar com a aplicação de instrumentos de autorrelato que identificam o cyberbullying tais como questionários abertos ou semiestruturados que exponham as consequências emocionais e psicológicas das vítimas desse fenômeno.

Não houve diferença significativa entre os jogos escolhidos, hipótese inicial levantada visto que o jogo *Counter Strike: Global Offensive* é do ano de 1999 e o jogo *Valorant*, mais recente, de 2020, cenário em que já havia mais participação e torneios de mulheres nos jogos. Este resultado demonstra que a violência de gênero está presente nos jogos digitais de forma semelhante, movido por fatores externos ao ato de jogar ou o jogo em si, de forma reflexa as ações e concepções do mundo externo ao virtual (Souza e Rost, 2019).

Nota-se também que ainda nos resultados em que as jogadoras afirmaram não ter vivenciado situação de *cyberbullying*, pergunta realizada no início do questionário e anterior a aplicação da escala de avaliação do *cyberbullying* (EAC), ao aplicar o instrumento com sentenças descritivas de *cyberbullying*, houve pontuação para as ocorrências. Dessa forma, é possível hipotetizar que a resposta negativa na primeira pergunta ocorreu por conta das participantes não reconhecerem aquelas ações como *cyberbullying*. Esse fenômeno ocorre, pois, muitas ações não naturalizadas e relativizadas, seja pela frequência como pelo ambiente (Gonçalves e Oliveira, 2020; Silveira, 2020). Sendo assim, nas sentenças mostrou-se possível reconhecer as ações que ocorrem.

Uma coleta apresentou dados negativos em todas as sentenças da dimensão

vítima da escala, relatando ser ausente as situações, contudo, por meio do questionário sociodemográfico foi informado que a participante não fazia meio de nenhum dispositivo que levasse ao reconhecimento da jogadora como uma pessoa do gênero feminino, sendo assim, as perguntas relacionadas ao *cyberbullying* direcionada ao gênero não se aplicava na vivência desta. Segundo Pereira, Silva, Souza e Resende (2017) há situações em que as jogadoras optam por se esconder nos jogos digitais, utilizando ferramentas que ocultem seu gênero e adotando estratégias como nomes neutros e fotos que não remetam a gêneros, ou por vezes, adotando nomes masculinos, além da extinção do uso de formas de comunicação nos jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo se propôs a estudar sobre a temática de *cyberbullying*, relacionando-a ao contexto de jogos digitais competitivos. Para tal, foram selecionados dois jogos de mesma modalidade, sendo eles, *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*. Os resultados encontrados pela pesquisa evidenciaram com frequência a percepção e/ou vivência das jogadoras para situações de *cyberbullying*.

A coleta ocorreu em dois momentos visto que durante o segundo semestre de 2022 houve a diminuição dos casos de *Sars-CoV-2* e então diminuição das restrições ocasionadas pela pandemia. Sendo assim, parte da amostra foi realizada posteriormente num evento mundial do jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, objetivando complementar os dados em um contexto presencial.

A amostra encontrada foi inferior a esperada, hipotetiza-se que esse resultado ocorreu devido os critérios selecionados para a seleção das participantes, sendo esses os fatores de idade e jogos, uma vez que eram selecionados somente jogadoras com idade igual ou superior a 18 anos e que jogavam os jogos *Counter Strike: Global Offensive* e/ou *Valorant*. Sendo assim, a amostra limitada não representa a frequência de mulheres *gamers* no Brasil, visto que há diversas modalidades e com torneios os quais o cenário feminino é presente.

Por vezes as leis mostram-se distantes da ocorrência, e de forma semelhante, muitas vezes apresentam-se como desvinculadas do jogo digital. Ainda que haja a Lei federal nº 13.185 de 6 de novembro de 2015, referente ao Programa de Combate à Intimidação Sistemática, ou a Lei 2848/40, nos jogos digitais são restritos os dados aos usuários, dificultando assim a possibilidade de denúncias mais diretas ao agressor, fator que facilita a concepção errônea da ideia de que na *internet* não há lei. Outro complicador para a aplicação da lei é a dificuldade de registros para a

elaboração da prova, uma vez que grande parte das agressões ocorrem por meio verbal através do meio de comunicação por voz dos jogos e que não ficam registrados na plataforma. Contudo, é possível por meio da definição da Lei 2.848/40 em paralelo com os dados obtidos por essa pesquisa, conjecturar que o principal tipo de crime relacionado ao *cyberbullying* que ocorre no campo dos jogos digitais é o de injúria, ou seja, a atribuição de palavras ou qualidades ofensivas a jogadora assim como sua desqualificação como pessoa.

Os jogos digitais analisados apresentam canais de denúncias em suas plataformas digitais podendo ser realizadas durante o momento do jogo, contudo, as ações de combate a curto prazo acabam por modificar a experiência do jogar daquele que denuncia, com ações considerada por muitos como punitivas ao jogar, visto que é restringido a comunicação com aquele jogador e que por ser um jogo de equipe esse corte pode apresentar prejuízos. Com essa ação, por vezes a jogadora pode sentir-se punida duas vezes, ou sentir a necessidade de continuar ouvindo as agressões verbais nos jogos para poder jogar. Outras sanções que ocorrem no jogo, referem-se a banimentos temporários do jogador denunciado, ou seja, a impossibilidade de jogar durante um período de tempo, e a inserção nas partidas dos jogos com sua comunicação de fala desativada para os ouvintes da equipe, contudo, ambas ações são para situações posteriores em que a vítima não consegue acompanhar e sendo assim, pode sentir que não houve ação punitiva para a agressão que sofreu, e quanto a ação da forma de comunicação desativada para a equipe em que o agressor se encontra, ela pode ser removida pelos participantes da equipe de forma instantânea e manual, sendo assim, pode ser revertida de acordo com o interesse dos demais participantes da equipe.

Mostra-se necessário mais pesquisas relacionadas ao tema e que tais

discussões são necessárias para que o cenário feminino nos jogos receba incentivos e possa se desenvolver. Também se mostra necessário mais discussões sobre como inserir o ambiente dos jogos digitais dentro das legislações para que se haja um combate direcionado ao fenômeno de forma mais eficaz.

REFERÊNCIAS

- Abreu, R. D. A. D. S., & Nicolaci-da-Costa, A. M. (2003). Internet: um novo desafio para os educadores. *Paidéia* (Ribeirão Preto), 13, 27-40.
<https://www.scielo.br/j/paideia/a/5fDFpCHDr8hdKcKCFNqsFHr/abstract/?lang=pt>
- Barbanti, V. (2006) O QUE É ESPORTE? *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, [s. l.], 11(1), 54–58. <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.11n1p54-58>
- Beluce, A. (2019). Estudantes e as tecnologias digitais: relações entre *cyberbullying* e motivação para aprender. 210 f. [Tese de Doutorado em Educação], Universidade Estadual de Londrina.
- Bezio, K. M. S. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, [s. l.], 14(5), 556–566.
- Blanco, B. (2017). Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate [Trabalho]. In INTERCOM, *40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.
- Callou, R. C. M., Bezerra, S. J. B., dos Santos Moreira, F. T. L., Belém, J. M., & Albuquerque, G. A. (2021). *Cyberbullying* e violência de gênero em jogos online. *Saúde e Pesquisa*, 14(3), 1-15
- Callou, R. C. M., Bezerra, S. J. B., dos Santos Moreira, F. T. L., Belém, J. M., & Albuquerque, G. A. (2020). VIOLÊNCIA DE GÊNERO EM JOGOS ONLINE:. *Diálogos Interdisciplinares*,9(2), 154-173. Recuperado de <https://revistas.brazcubas.br/index.php/dialogos/article/view/863>

- Castells, M. (2014). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. 19 ensayos fundamentales sobre cómo Internet está cambiando nuestras vidas. *C@mbio.[En línea]*, 127-148.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Digital Game Design*, Washington State University, Vancouver.
- Chess, S., & Shaw, A. (2015). A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208-220.
- Costa, B. R. L. (2018). Bola de Neve Virtual: O Uso das Redes Sociais Virtuais no Processo de Coleta de Dados de uma Pesquisa Científica. *Revista Interdisciplinar De Gestão Social*, 7(1). Recuperado de <https://periodicos.ufba.br/index.php/rigs/article/view/24649>
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, Kindle Edition.
- Dooley, J. J., Pyżalski, J., & Cross, D. (2009). Cyberbullying versus Face-to-Face Bullying. *Zeitschrift für Psychologie / Journal of Psychology*, 217(4),182-188. doi:10.1027/00443409.217.4.182
- Englander, E. K., & Muldowney, A. M. (2007). Just Turn the Darn Thing Off: Understanding *Cyberbullying*. In Proceedings of persistently safe schools: The 2007 national conference on safe schools.
- Fante, C. (2005). Fenômeno *bullying*: como prevenir a violência e educar para a paz. Verus.

- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Fragoso, S., Recuero, R., & Caetano, M. (2017). Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Lumina*, 11(1).
- Fortim, I., & Araujo, C. A. (2013). Aspectos psicológicos do uso patológico de internet. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 33(85), 292-311.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320.
- Galdino, R. J. (2019). Jogue como uma garota: Mobilização de mulheres na construção da cena feminina no eSport brasileiro.
- Galdino, R. J., Silva, T. T., & Zanotti, C. A. (2021). Do jogo ao espetáculo: a midiatização do streaming de games na plataforma Twitch. *Comunicação & Inovação*, 22(49).
- Gonçalves, J. R., & Oliveira, L. R. G. (2020). A ineficácia da punibilidade do cyberbullying no Brasil. *Revista Educar Mais*, 4(2), 308-319.
- Goulart, L. A., & Nardi, H. C. (2017). Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual.
- Herdiansyah, F., & Napitupulu, T. A. (2023). The impact of social influence factors in acceptance rate of valorant game. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM) e-ISSN 2721-4796*, 4(1), 130-141.
- Jenkins, H., & Cassell, J. (2008). *From Quake Grrls to Desperate Housewives: A*

decade of gender and computer games. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, 5-20.

Jenkins, H., & Cassell, J. (2011). many game industry executives and a textbook regularly assigned to students. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, 4.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press. ISBN: 0262101106

Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.

Kämpf, C. (2011). A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*, (131), 0-0.

Kenski, V. M. (2012). *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8ª ed. Papirus.

Khaled Jr., S. H. (2018). *Videogame e violência: Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Civilização Brasileira.

Kodjovi, M. S. (2020). *Basic Counter-Strike: Global Offensive demo viewer* (Doctoral dissertation, Ukrainian Catholic University).

Kostyrka-Allchorne, K., Stoilova, M., Bourgaize, J., Rahali, M., Livingstone, S., & Sonuga-Barke, E. (2023). Digital experiences and their impact on the lives of adolescents with pre-existing anxiety, depression, eating and nonsuicidal self-injury conditions—a systematic review. *Child and Adolescent Mental Health*, 28(1), 22-32.

- Kowal, M., Toth, A. J., Exton, C., & Campbell, M. J. (2018). Different cognitive abilities displayed by action video gamers and non-gamers. *Computers in Human Behavior*, 88, 255-262.
- Kurtz, G. B. (2017). Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, 2(2).
- Kurtz, G. B. (2019). “Respeita aí”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. [Tese de Doutorado, Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Lévy, P (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School psychology international*, 27(2), 157-170.
- Lisboa, C., Braga, L., & Ebert, G. (2009). O fenômeno *bullying* ou vitimização entre pares na atualidade: Definições, formas de manifestação e possibilidades de intervenção. *Contextos Clínicos*, 2(1),59-71. doi:10.4013/ctc.2009.21.07
- Lopes Neto, A. A. (2005). Bullying: comportamento agressivo entre estudantes. *Jornal de pediatria*, 81, s164-s172.
- Lucchese, F., & Ribeiro, B. (2009). Conceituação de jogos digitais. *São Paulo*, 7.
- Madureira, A. F. A. & Fonseca, J. V. C. (2020). A escola na prevenção da violência: a transfobia em discussão. Em I. L. Fuhr (Org.), *Na escola e na vida cotidiana* (pp. 97-110). Curitiba: CRV.

- Mason, K. L. (2008). Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel. *Psychology in the Schools*, 45(4), 323-348.
- Machado, J. D. S. (2022). Cyberbullying: direcionamentos para uma discussão em sala de aula.
- McCauley, B. (2023). Smurfs, Silvers & CS: GO: Understanding Smurfing as Prosumers. In *56th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January 3-6, 2023* (3892-3901). HICSS Conference Office.
- McCordle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the global generations*. The ABC of XYZ.
- Medrado, A., & Mendes, A. (2020). O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends. *Animus. Revista Interamericana De Comunicação Midiática*, 19(39).
<https://doi.org/10.5902/2175497740329>
- Miranda, G. L. (2016). Limites e possibilidades das TIC na educação. *Sísifo*, (3), 41-50.
- Newzoo (2021). 80% of Gen Z and Millennial Consumers Play Games. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/consumer-data-gen-z-millennials-baby-boomer-gen-x-engagement-games-esports-metaverse/>¹
- Newzoo (2021). Newzoo's Generations Report: How Different Generations Engage with Games. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-generations-report-how-different-generations-engage-with-games/>²

Newzoo (2021). Overview: Newzoo's Gamer Segmentation and Gamers Personas.

Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/overview-newzoos-gamer-segmentation-and-gamer-personas/>³

Nonato, M. N., Pimenta, T. A. F., & Pereira, F. J. (2012). Geração z: os desafios da mídia tradicional. *Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Recife, 1*, 1-10.

Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. London: Blackwell.

Olweus, D., & Limber, S. P. (2010). Bullying in school: evaluation and dissemination of the Olweus Bullying Prevention Program. *American journal of Orthopsychiatry, 80*(1), 124.

Olweus, D. (2012). Cyberbullying: An overrated phenomenon? *European Journal of Developmental Psychology, 9*(5),1-19. doi:10.1080/17405629.2012.682358

Pereira, L. G., da Silva, M. N., de Souza, V. P., & Rezende, Y. C. (2017). Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, 7*(2).

Pesquisa Game Brasil 2019 Report (2019). Recuperado de

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>

Pesquisa Game Brasil 2022 Report (2022). Recuperado de

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>

Pinheiro, L. (2016). Cyberbullying e cyberstalking.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*.
- Pupo, N. L. S., & de Avila, G. N. (2018). Violência contra a mulher nos jogos online. *Revista de Movimentos Sociais e Conflitos*, 4(2), 126-146.
- Rodrigues, L. (2017). *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. [Dissertação de Mestrado], Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- Santos, J. S., Macias, M. C., & Santos, M. O. (2020). A mídia videogame e o ensino: uma visão crítica.
- da Silva Melo, R. C., Delage, P. E. G. A., & de Castro Menezes, A. B. (2021). O machismo expresso nos eSports: As gamers no League of Legends competitivo. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 971-974). SBC.
- Shariff, S.; Hoff, D. L. (2007) *Cyberbullying: Clarifying legal boundaries for school supervision in Cyberspace*. *International Journal of Cyber Criminology*, 1(1), 76-118.
- Shariff, S. (2011). *Ciberbullying: Questões e soluções para a escola, a sala de aula e a família*. Porto Alegre, RS: ArtMed.
- Silveira, G. U. D. (2020). O discurso de violência simbólica em interações no Facebook sobre a participação feminina no cenário dos jogos eletrônicos de combate. *Revista Linguagem & Ensino*, 23(2), 384-401.
- Silveira, G. U. D., & Caetano, V. B. L. (2020). #Mygamemyname: gênero, violência e

resistência no discurso de mulheres gamers. *Tropos: comunicação, sociedade e cultura (issn: 2358-212x)*, 9(2).

Sioux Group (2022). Mulheres são a maioria entre jogadoras de games. Disponível em: <https://www.sxgroup.io/na-midia/mulheres-sao-a-maioria-entre-jogadores-de-games>

Smith, P. K. et al. (2008) *Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385.

Smith, P. K., Pepler, D., & Rigby, K. (Eds.). (2004). *Bullying in schools: How successful can interventions be?*. Cambridge University Press.

Soares, T. A. (2001) Mulheres em ciência e tecnologia: ascensão limitada. In: *Quimica Nova*, 24(2), 281-285

de Souza, M. A., Dias, V. C., & de Oliveira, S. A. (2023). TECNOLOGIAS, EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA. *Internet Latent Corpus Journal*, 13(1), 108-124.

de Souza, B. D. V., & Rost, L. R. Front Line: Machismo nos campos de justiça do League of Legends. *Anais do XVIII SBGAMES, ser. SBGAMES*, 19.

Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069* (Vol. 544). New York: Quill.

Tognetta, L. R. P. & Bozza, T. C. L. (2012). Cyberbullying: um estudo sobre a incidência do desrespeito no ciberespaço e suas relações com as representações que adolescentes têm de si. *Nuances: Estudos Sobre Educação*, Presidente Prudente.

- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287.
- Veloso, R. D. S. (2017). *Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Saraiva Educação SA.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Walther, B. (2003). Game studies-playing and gaming: Reflections and classifications. *Retrieved June, 23, 2019*.
- Wendt, G. W. & Lisboa, C. S. M. (2014). Compreendendo o fenômeno do cyberbullying. *Temas em Psicologia*, 22(1), 39-54.
- Willard, N. (2006). *Cyberbullying and cyberthreats*. Effectively Managing Internet Use Risks in Schools. Center for Safe and Responsible Internet Use. Recuperado de: https://www.cforks.org/Downloads/cyber_bullying.pdf.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Champaign, IL: Research Press.
- Willard, N. (2011). School response to *cyberbullying* and sexting: The legal challenges. *Brigham Young University Education and Law Journal*, 2011, 1(5), 75-125. Recuperado de: <http://digitalcommons.law.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1283&context=e>lj. *cyberbullying*. *Temas em Psicologia*, 22(1), 39-54.

Wright, T., Boria, E., & Breidenbach, P. (2002). Creative player actions in FPS online video games: Playing Counter-Strike. *Game studies*, 2(2), 103-123.

APÊNDICES

APÊNDICE A
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

“*Cyberbullying* direcionado ao público feminino em jogos competitivos online”

Prezada Participante:

Gostaríamos de convidá-la para participar da pesquisa “*CYBERBULLYING DIRECIONADO AO PÚBLICO FEMININO EM JOGOS COMPETITIVOS ONLINE*”, a ser realizada de forma remota. A pesquisa é direcionada às jogadoras com idade igual ou superior a 18 anos e seu objetivo é investigar se há existência e qual a prevalência do *cyberbullying* decorridos do gênero das jogadoras nos jogos competitivos *Counter Strike: Global Offensive* e *Valorant*. O *cyberbullying* nessa pesquisa é classificado como todo comportamento ocorrido no ambiente da *internet*, realizado por meio da utilização de dispositivos eletrônicos, cujo objetivo é trazer desconforto psicológico ou social. Sua participação é muito importante e ela se daria da seguinte forma: após a leitura do presente termo de consentimento esclarecido, e a aceitação para participação da pesquisa no final da página, será solicitado que a participante responda de forma individual um questionário sociodemográfico e, posteriormente, uma escala com 30 questões acerca da percepção e os papéis exercidos no *cyberbullying* no contexto de jogos eletrônicos competitivos. A última etapa do formulário é para preenchimento do e-mail caso deseje uma devolutiva dos resultados da pesquisa quando finalizada. Estima-se que o tempo para resposta dos instrumentos seja de 10 minutos.

Esclarecemos que sua participação é totalmente voluntária, podendo você: recusar-se a participar, ou mesmo desistir a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à sua pessoa. Esclarecemos, também, que suas informações serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa e serão tratadas

com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a sua identidade. Sendo assim, os dados obtidos serão extraídos somente para o computador pessoal da pesquisadora, evitando que os dados fiquem presentes na nuvem.

Esclarecemos ainda, que você não pagará e nem será remunerada por sua participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente de sua participação.

A pesquisa não causará danos às dimensões física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e /ou espiritual dos participantes. No entanto, caso haja algum desconforto ao responder as escalas a participante poderá informar a pesquisadora a qualquer momento e a mesma será atendida prontamente para o esclarecimento de dúvidas e, se necessário, encaminhada para atendimento psicológico.

Os benefícios esperados são o mapeamento de ocorrências de *cyberbullying* no contexto dos jogos competitivos eletrônicos, identificando se há prevalência de tipos específicos de *cyberbullying* em relação ao gênero feminino e se essas ações existem ou são percebidas. Além da contribuição para a produção do conhecimento.

Caso você tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos poderá contatar a pesquisadora desse estudos, Caroline Tiemi Itiyama, residente na rua Goiás, nº 1223, apto. 501, telefone (43) 99665-8782 e e-mail carolineitiyama@gmail.com, ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Informamos que será enviada uma via do presente TCLE ao seu e-mail. Informamos também que, caso queira, você poderá imprimir ou gerar um arquivo em

formato .pdf para guardá-lo em seu computador.

Londrina, ____ de _____ de 2021.

Pesquisadora Responsável

Caroline Tiemi Itiyama

RG: 8.872.216-7

APÊNDICE B
Questionário Sociodemográfico

1. Idade: _____
2. Qual jogo consome?
 - a) *Counter Strike: Global Offensive*
 - b) *Valorant*
 - c) Ambos
3. Faz uso de formas de comunicação nos jogos?
 - a) Sim
 - b) Não
4. Se fizer uso de formas de comunicação, quais meios utiliza?
 - a) Chat de Voz
 - b) Mensagem
 - c) Não utilizo meios de comunicação nos jogos
5. Acredita ter vivenciado alguma situação de *cyberbullying* nos jogos acima devido ao gênero?
 - a) Sim
 - b) Não

APÊNDICE C
Escala de Avaliação do Cyberbullying – Adaptado

Para responder o questionário, considere se o evento indicado ocorreu mais de uma vez e pelo período superior a 30 dias.

		Sempre	As Vezes	Nunca
1	Fizeram comentários agressivos sobre mim nas redes sociais (Facebook, Twitter, outros).			
2	Enviaram mensagens para me ofender.			
3	Postaram imagens minhas, que não gostaria que ninguém visse, nas redes sociais (Facebook, Twitter, outros).			
4	Criaram uma conta falsa e enviaram mensagens e/ou postaram como se fosse eu.			
5	Realizaram comentários direcionados ao meu gênero.			
6	Recebi, mais de uma vez, mensagens me ameaçando.			
7	“Trollaram” (zombar/provocar de forma maldosa).			
8	Alguém enviou várias vezes para mim, sem minha permissão, mensagens de cunho sexual.			
9	Fizeram (incitaram) pessoas me ofenderem e/ou zombarem (piadas maldosas) de mim em partidas de jogos.			
10	Fizeram (incitaram) pessoas me ofenderem e/ou tirarem sarro de mim em grupos de mensagens instantâneas (Discord, Whatsapp, Messenger, outros).			
11	Fizeram comentários sobre minha foto/usuário no jogo.			
12	Julgaram meu desempenho pelo meu gênero.			
13	Há algum tempo, alguém me persegue enviando várias mensagens (Discord, Whatsapp, Messenger, e-mail, outros) agressivas e/ou me insultando nas redes sociais (Facebook, Twitter, outros).			
14	Enviaram várias mensagens com comentários ofensivos (me ofenderam) sobre mim.			
15	Percebi que elogiavam mais uma pessoa de outro gênero mesmo com desempenho			

	igual/inferior.			
16	Compartilhei mensagens (Whatsapp, Messenger, e-mail, outros) íntimas de um (a) colega/amigo (a).			
17	Julguei um jogador pela foto/usuário dele.			
18	Compartilhei, sem permissão, vídeos íntimos de um (a) colega/amigo (a).			
19	Postei nas redes sociais (Facebook, Twitter, outros) comentários maldosos/agressivos sobre alguém que fez o mesmo comigo antes.			
20	Enviei mensagens (Discord, Whatsapp, Messenger, e-mail, outros) maldosas/ofensivas/agressivas sobre alguém que fez o mesmo comigo antes.			
21	Criei uma conta falsa e enviei mensagens como uma outra pessoa que costumava me ofender.			
22	“Trollei” (zombar/fazer piadas maldosas) alguém que fez o mesmo comigo antes.			
23	Fiz (incitei) pessoas ofenderem ou zombarem de um (a) colega que fez o mesmo comigo antes.			
24	Postei nas redes sociais (Facebook; Twitter, outros) fotos/vídeos comprometedoras sobre alguém que fez o mesmo comigo antes.			

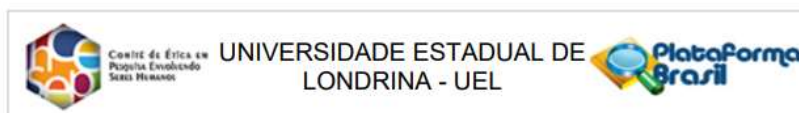
APÊNDICE D
Devolutiva da Pesquisa

Você gostaria de receber, por e-mail, uma devolutiva da pesquisa com os resultados obtidos quando a pesquisa for finalizada? Se sim, por favor, acrescentar seu e-mail no espaço destinado.

ANEXOS

ANEXO A

Comprovante de autorização do Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos.



Continuação do Parecer: 5.084.190

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1828891.pdf	27/10/2021 13:13:35		Aceito
Parecer Anterior	PB_PARECER_CONSUBSTANCIADO_CEP_5064566.pdf	27/10/2021 13:13:21	CAROLINE TIEMI ITIYAMA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Dissertacao_Caroline_Tiemi.docx	27/10/2021 13:13:09	CAROLINE TIEMI ITIYAMA	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA.docx	27/10/2021 13:12:43	CAROLINE TIEMI ITIYAMA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	27/10/2021 13:12:34	CAROLINE TIEMI ITIYAMA	Aceito
Folha de Rosto	Caroline_Pesquisa20210920_16383065.pdf	20/09/2021 16:41:52	CAROLINE TIEMI ITIYAMA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

LONDRINA, 08 de Novembro de 2021

Assinado por:
Karina Elaine de Souza Silva
(Coordenador(a))

Endereço: LABESC - Sala 14 Bairro: Campus Universitário UF: PR Município: LONDRINA Telefone: (43)3371-5455	CEP: 86.057-970 E-mail: cep268@uel.br
--	--