

Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina¹

Larissa Gabrielli Pereira²
Marcelo Nunes da Silva³
Valéria Pereira de Souza⁴
Yasmim Cavalcanti Rezende⁵

Resumo: Este estudo investiga a hostilidade no mundo dos jogos online sob a perspectiva das mulheres que jogam; em que medida essa hostilidade é percebida pelas jogadoras, como afeta o uso dos canais de informação dentro e fora do jogo e como elas reagem ou se protegem dessa hostilidade. Por meio da aplicação de questionário e entrevistas semiestruturadas, foi possível concluir que a hostilidade não somente afeta uma larga porção dessas mulheres, como afeta seu desempenho, frequência de jogo e, inclusive, qual jogo ela decide jogar. Os canais escolhidos para obter informação guardam relação com a intensidade da hostilidade e acabam por deturpar o propósito inicial para o qual foram desenhados como trocar informações e permitir a socialização entre os jogadores.

Palavra-chave: Jogos. Estudo de usuários. Hostilidade.

Hostility in online games: women's perspective

Abstract: This study investigates the hostility in the online gaming environment from the perspective of the women who play; to what extent such hostility is perceived by female players, and how it affects the use of information channels inside and outside the game and how they react to protect themselves from that hostility. Through the application of a survey and semi-structured interviews, we concluded that the hostility not only affects a large portion of these women, but also their gaming performance, frequency of play and even game choice. The channels chosen to obtain information are related to the intensity of the perceived hostility and lead to the detracting from the initial purpose for which they were designed: exchanging information and allowing socialization among players.

Palavra-chave: Games. User Study. Hostility.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos atualmente compõem um mercado que em 2017 valia, só nos EUA, US\$ 14.8 bilhões, segundo o site The Statistics Portal¹, sendo uma forma de entretenimento muito difundida na sociedade. Nesse mesmo ano, essa indústria teve uma estimativa de receita de \$106,5 bilhões mundialmente, e no ano anterior \$83,2 bilhões (NEWZOO, 2016). Os jogos online representam uma importante categoria dentro do mundo jogos e são aqueles que permitem a interação entre os jogadores em tempo real durante a partida e dentro do ambiente

¹ Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/868/video-games>>. Acesso em 03 dez. 2017.

de jogo. Jogadores de jogos dessa natureza são assíduos buscadores de informação em todos os canais para o qual haja conteúdo produzido como blogs, fóruns e vídeos.

Se antigamente os jogos eletrônicos estavam restritos a aparelhos dedicados, os chamados consoles, hoje em dia eles permeiam todas as plataformas eletrônicas disponíveis no mercado como computadores, aparelhos móveis e *smart tvs*. A disponibilidade em aparelhos e a ascensão das mídias sociais permitiu o surgimento de uma comunidade em torno dos jogos, que interage socialmente tanto dentro como fora das partidas. Essa comunidade se identifica em torno da figura do *gamer*, conceito com definição bastante contextual e subjetiva, mas que diz respeito à pessoa jogadora de jogos eletrônicos, geralmente online e que, para além das partidas, participam ativamente dessa comunidade ao se envolverem na busca e produção de informações, frequentar eventos sobre a temática ou consumir produtos derivados dos jogos como vestimentas e acessórios.

As informações trocadas dentro e fora do jogo são importantes para melhorar o desempenho bem como para socializar, entretanto, essas interações nem sempre ocorrem de maneira pacífica. Como parte de uma sociedade mais ampla, a comunidade *gamer* não está isenta de atitudes de preconceito e hostilidade para com seus próprios integrantes que, em alguns pontos se aproxima e, em outros, se afasta de como o preconceito e hostilidade ocorrem na cultura onde o jogador está imerso. Um ponto de aproximação é o discurso de preconceito e normatização direcionado às diferenças de gênero. Entendendo esse cenário como prejudicial ao ambiente de diversão que os jogos tentam proporcionar, este estudo tem como objetivo investigar a hostilidade no mundo dos jogos a partir da percepção das mulheres que participam dessa comunidade.

2 TROCA DE INFORMAÇÃO ENTRE JOGADORES: OBJETIVOS E CANAIS

Uma busca no Google pelos termos “jogos online dicas” traz mais de 17 milhões de resultados. Quando buscados os termos em inglês, esse total salta para mais de 300 milhões de páginas encontradas. No YouTube, a categoria “Jogos” revela que mais de 77 milhões de pessoas acompanham periodicamente canais de produtores de conteúdo relacionado a jogos. A página “Overwatch People”, no Facebook, é dedicada à interação social entre jogadores do jogo Overwatch e conta atualmente com mais 70 mil membros e é administrada por mais de 15 pessoas.

Essa socialização e troca de informações pode ser motivada pela busca de dicas que melhorem o desempenho em jogo, pelo desejo de socialização com essa comunidade,

conhecer a avaliação de jogos por outros usuários ou até mesmo para explorar os limites do mundo fantasioso que o jogo permite, com a criação, pelos próprios jogadores, de diversos tipos de arte como quadrinhos, ilustrações e histórias fictícias, as chamadas *fan-fics*.

Dentre os jogos eletrônicos disponíveis hoje no mercado, os chamados jogos online são aqueles cujo acesso se dá por meio da internet ou que necessitam dela para se aproveitar todos os seus recursos, sendo que vários permitem a interação durante e dentro do ambiente de jogo. Para esse estudo, estão considerados apenas os que permitem a interação entre os jogadores. Essa interação pode se dar de diversas formas e por diferentes canais. O jogo Journey, por exemplo, foi reeditado para a plataforma PlayStation 4 para incluir a interação com outros jogadores. Nele, cada jogador se comunica pela emissão de uma única nota musical. Outros jogos apresentam formas mais complexas de interação indo desde frases prontas até o uso livre de teclado e microfone (chat e canal de voz). Se comparados com blogs e redes sociais, a interação dentro do jogo apresenta objetivos mais específicos, geralmente se relacionando com a articulação de times para o sucesso na partida. Ainda assim, o caráter de socialização permanece também nesse ambiente.

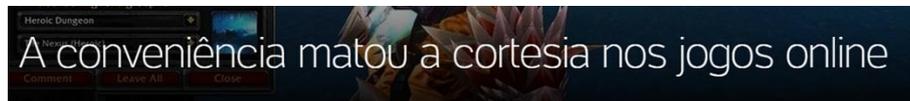
Dentre as formas de interação em jogos online, o chat e o canal de voz representam as formas mais dinâmicas e expressivas de comunicação estando geralmente vinculados a jogos cuja definição de estratégias deve ser muito rápida como os de ação, de tiro e estratégia de grupo em tempo real. O jogo Overwatch, por exemplo, consiste na disputa entre dois times pela conquista de um objetivo, que pode variar de acordo com a partida. Os jogadores selecionam com qual personagem desejam jogar, dentre os 26 disponíveis, sendo que cada personagem apresenta habilidades distintas e complementares.

Nesse jogo, e em diversos outros similares, para que os jogadores consigam obter o melhor aproveitamento na partida, é importante que haja comunicação e troca de informações a respeito da composição do time, do posicionamento dos adversários bem como para combinar estratégias de ataque e defesa. Essas definições e comunicações em tempo real são parte importante para alcance dos objetivos de jogo e, portanto, para a diversão do jogador. Nesse sentido, os canais de interação consolidam-se como importantes canais de informações para alcance dos objetivos dos usuários do jogo. Enquanto canais de informação, apresentam a peculiaridade de que tais informações são geradas e consumidas instantaneamente com pouco registro para posterior resgate.

3 TOXICIDADE NOS JOGOS ONLINE

A ampliação da possibilidade de interação entre os jogadores propiciou o aparecimento de comportamentos hostis considerados inadequados, o que no mundo dos jogos é conhecido por comportamento tóxico. Essa toxicidade passou a impactar consideravelmente a experiência de jogo, fazendo com que a própria comunidade problematizasse a questão.

FIGURA 1 - Artigo eletrônico intitulado “A conveniência matou a cortesia nos jogos online”



Fonte: Site UOL²

FIGURA 2 - Artigo eletrônico intitulado “O eSport brasileiro só vai dar o próximo passo se o comportamento tóxico acabar”



Fonte: Site The Enemy³

FIGURA 3 - Postagem em fórum intitulada. “A comunidade brasileira e a sua toxicidade”



Fonte: Fórum oficial do jogo League of Legends⁴

A hostilidade nos jogos online pode se dar de diversas maneiras e direcionada aos mais variados públicos, mais notadamente crianças, jogadores inexperientes, mulheres e o público LGBT. As produtoras de jogos percebem esse problema e diferentes estratégias vêm sendo tentadas para amenizar esse cenário. O jogo League of Legends, por exemplo, dispõe de um setor em seu site dedicado a vídeos educativos para os jogadores melhorarem seu desempenho. Dentre os vídeos, está o intitulado “Aprenda a lidar com trolls”. Troll é como

² <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/09/19/a-conveniencia-matou-a-cortesia-nos-jogos-online.html>>. Acessado em novembro de 2017.

³ <<https://www.theenemy.com.br/league-of-legends/o-esport-brasileiro-so-vai-dar-o-proximo-passo-se-o-comportamento-toxico-acabar>>. Acessado em novembro de 2017.

⁴ <<https://boards.br.leagueoflegends.com/pt/c/comportamento-do-jogador/N4pMlyPW-a-comunidade-brasileira-e-a-sua-toxicidade>>. Acessado em novembro de 2017

são conhecidas as pessoas que adotam comportamento tóxico de forma proposital com o objetivo de arruinar a experiência dos demais jogadores.

FIGURA 4 - “Lidando com trolls”



Fonte: Central de Aprendizagem oficial do jogo League of Legends ⁵

4 MULHER E JOGOS

Quando se fala em jogos eletrônicos, sobretudo online, é comum a percepção de que se trata de uma atividade tipicamente masculina (MOITA, 2007). Entretanto uma pesquisa da Game Brasil, realizada em 2017, revela que dos usuários brasileiros de jogos eletrônicos, 53,6% são mulheres, ou seja, mais numerosas do que homens nesse cenário. A proporção de mulheres vem crescendo a cada ano, tendo sido de 52,6% em 2016 e 47,1% em 2015. A mesma pesquisa revela ainda que a categoria preferida de jogo pelas mulheres é de estratégia seguida de jogos de aventura, contrariando estereótipos.

4.1 A violência simbólica contra a mulher

A violência contra mulheres pode acontecer de diversas formas, tal como pelo meio físico (no qual ela sofre agressões contra seu corpo, e é privada de liberdade), psicológico (caracterizada por assédios verbais, ameaças, etc.), econômico (privação financeira, trabalho escravo) ou pelo meio sexual (STREY, 2004). Bourdieu (2005) explica ainda sobre a forma de violência simbólica, que tem seu fundamento na elaboração e perpetuação de crenças no processo de socialização, que induzem os indivíduos a se posicionarem no espaço social seguindo critérios e padrões do discurso dominante. Por não se manifestar física ou sexualmente, perpassa a sociedade de maneira mais sutil, menos percebida. Em relação ao ambiente de jogo, Kurtz (2017) afirma que o fenômeno reproduz uma realidade externa ao jogo não sendo exclusiva à comunidade de jogos online.

Ainda que representem a maioria, as mulheres são um público alvo típico da violência em jogos online. Esse tema vem despertando o interesse de pesquisadores sendo que o

⁵ <<https://br.leagueoflegends.com/pt/media/video/cda-aprenda-lidar-com-trolls>>. Acesado em novembro de 2017

levantamento bibliográfico conduzida por Kurtz (2017) identificou 117 trabalhos sobre essa temática específica, publicados entre os anos 1977 e 2016 em português ou inglês. A partir do objetivo de investigar esse cenário de hostilidade a partir da perspectiva feminina, buscou-se com esse estudo um aprofundamento nas seguintes questões:

- Como elas reagem ou se protegem dessa hostilidade?
- Como essas reações de defesa escalonam ao longo do tempo?
- Como isso afeta o comportamento de uso dos canais de interação e até mesmo do jogo?
- Quais são os impactos emocionais nessas jogadoras?

5 COLETA DE DADOS

Para atingir os objetivos de pesquisa, foi realizada coleta de dados em três etapas. No intuito de compreender melhor o cenário geral da percepção de hostilidade pela perspectiva das mulheres, no primeiro momento, foi aplicado questionário fechado, distribuído de forma online por meio de grupos em redes sociais dedicados a jogos online bem como fóruns dessa temática. As perguntas do questionário seguiam os pilares: conhecer a demografia geral da amostra, investigar se essas mulheres percebem a existência de hostilidade, como essa hostilidade ocorre no cotidiano de jogo bem como investigar as possíveis reações e proteções adotadas frente a esse cenário. Definiu-se uma lista de jogos online com base na participação de mercado quando da realização do estudo e que permitem interação entre os jogadores por chat ou canal de voz.

Para resposta ao questionário, os critérios eram que a pessoa se identificasse como mulher e jogadora de jogos online. O convite à participação na pesquisa foi postado nos maiores grupos do Facebook relacionados aos jogos investigados tanto mistos como apenas de mulheres, quando houvesse. O link para resposta esteve ativo por seis dias e após esse período, foram registradas 527 respostas a pelo menos uma pergunta e 429 preenchimentos completos do questionário. Para análise dos dados, foram consideradas todas as respostas coletadas, ainda que a respondente não tivesse completado o questionário, uma vez que entendemos que o não preenchimento completo não afeta a veracidade das informações já coletadas. Por esse motivo, para cada pergunta pode haver variação do universo total.

Os resultados obtidos com o questionário, além de atingirem seus objetivos de coletar os dados relacionados à percepção e reações à hostilidade, geraram insumos para a investigação

qualitativa, realizada por meio de entrevista semiestruturada. O questionário apresentava campo para manifestação de interesse em participar da entrevista, o que permitiu aos pesquisadores selecionar uma amostra com base nos resultados obtidos na fase quantitativa. Os critérios adotados para seleção dessa amostra contemplaram diversidade de idade e jogos jogados, assim como a vivência de situações específicas, como mulheres que já haviam recorrido a medidas drásticas como denúncia de outros jogadores aos canais oficiais dos jogos ou até mesmo às autoridades policiais. A partir desses critérios foram convidadas 15 mulheres para a fase de entrevistas, das quais foi possível entrevistar 7 jogadoras, totalizando 6h30 de relatos coletados.

Para construção do roteiro de entrevista, definiu-se como temas para investigação o processo de escalada das reações adotadas pelas jogadoras face à hostilidade, bem como quais sentimentos esse cenário provoca nelas. Buscou-se também identificar alterações no uso dos canais de informações diretamente decorrentes dessa hostilidade e da necessidade de se protegerem. As entrevistas foram conduzidas por uma pessoa por vez, sendo esta sempre um membro feminino do grupo de pesquisadores. Foram realizadas de forma online por meio de audioconferência com o acompanhamento dos demais pesquisadores, para os quais era aberto espaço para perguntas e complementação ao final da entrevista.

Os dados obtidos com as entrevistas foram tratados a partir da técnica de análise de conteúdo. As categorias foram identificadas a partir da sua relação com os objetivos de pesquisa bem como a partir de situações e sentimentos, ainda que não inicialmente identificados como objetivos de pesquisa, mas que se mostraram recorrentes e relevantes para o estudo do tema em questão.

As entrevistas revelaram situações de hostilidade explícita, o que nos levou a buscar evidências dos relatos trazidos por essas jogadoras. Para tanto, foi realizada uma análise documentária nas redes sociais Facebook e YouTube para identificação de falas produzidas por homens e mulheres que ilustrassem as situações narradas. Não foi realizada coleta de evidências no ambiente dentro do jogo dada a dificuldade de registro que essa tarefa representaria.

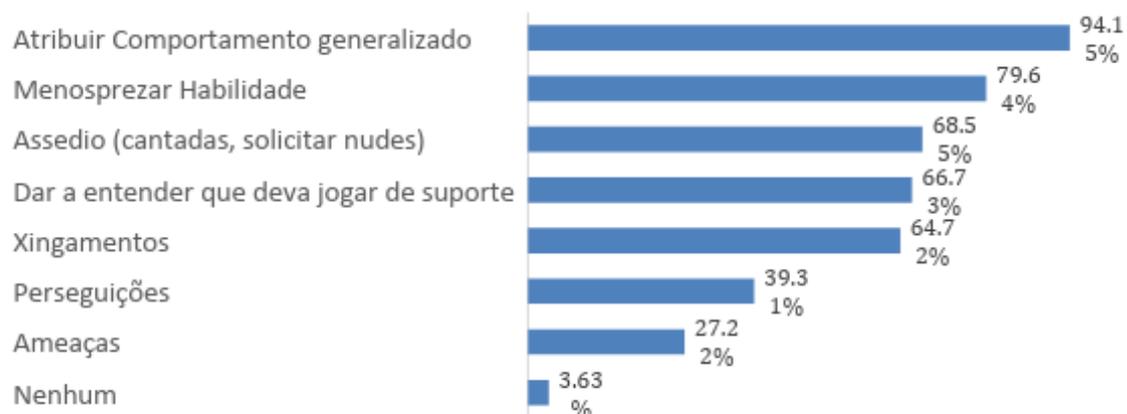
6 RESULTADOS

6.1 Como a hostilidade se apresenta às mulheres

Buscamos entender quais comportamentos as mulheres identificam como hostis e com qual frequência eles se apresentam. As atitudes listadas como opções para que as respondentes respondessem foram baseadas nas experiências que nós, pesquisadores, vivenciamos como membros da comunidade de jogos online. Havia também um campo aberto “outros”, para que as respondentes informassem que outras atitudes hostis sofreram, caso não se sentissem contempladas pelas ações pré-definidas. É importante ressaltar que essa pergunta admitia mais de uma resposta.

As respostas demonstram a percepção de hostilidade direcionada ao gênero feminino, já que apenas 3,63% por cento das respondentes (aproximadamente 19 considerando o universo de 527 mulheres) afirmaram não sofrer esse tipo de atitude. E também mostram o quão presente os estereótipos de gênero estão nos jogos online, com 94,15% das respondentes afirmando que foram atribuídos a elas comportamentos tidos como “tipicamente femininos” mesmo que a situação de jogo não se relacione com os estereótipos atribuídos como por exemplo, chorar, gostar de brincar de boneca ou falar muito. A opção “Menosprezar habilidade” também se refere a uma atribuição de comportamento generalizado, entretanto foi apresentado de forma separada uma vez que é uma generalização específica dos jogos.

GRÁFICO 1: Comportamentos hostis vivenciados pelas respondentes



Fonte: Elaborado pelos autores.

O campo “outros” recebeu diversas respostas, muitas delas se referindo às opções disponíveis para marcação. Nesse caso, as respostas foram categorizadas e consideradas na quantificação acima. Entretanto, em vários casos, a respondente já havia selecionado a opção correspondente, utilizando o campo “outros” apenas para exemplificar a situação vivida, o que nos pareceu uma oportunidade de desabafo. As falas dessa mulheres são bem ilustrativas de como se dá essa hostilidade no dia a dia de jogo, conforme se nota em algumas delas:

“Enviou fotos íntimas dele”.

“Mulher não serve pra DOTA, vai lavar louça”.

“Perguntou a cor da minha genitália”.

“Mandar ir brincar de boneca”.

“Afirmar que mulheres são interesseiras”.

Uma situação interessante foi a presença de um *troll* como respondente da pesquisa quantitativa. Até a metade do questionário, a pessoa marcou todas as possibilidades de resposta em uma provável tentativa frustrada de invalidar os resultados da pesquisa. Três respostas deixadas no campo aberto demonstram a superficialidade e extremismo de como se dá esse comportamento.

- Quais desses comportamentos você já presenciou sendo direcionados a mulheres? “Já vi mulher sofrer todos e acho certo”
- Quais atitudes você já tomou para tentar solucionar essa situação? “Mulher merece então não denunciaria”
- Quais atitudes você tomou para evitar passar por essas situações? “Quanto menos mulher melhor”

6.2 Ser mulher: causa e alvo da hostilidade

Durante as entrevistas, foi possível perceber o sentimento generalizado de que o fato de serem mulheres era causador de hostilidade por si só. Em vários relatos, ficou clara a percepção de que a mesma situação, vivenciada por um homem, não resultaria em comportamento hostil.

“(…) se fosse um outro cara falando ‘não sou obrigado’, ele não ia falar nada mesmo sabe”.

“Quando eu jogo com nick neutro não acontece nada. Quando eu jogo com nick feminino, chove agressividade”.

O estudo de Kuznekoff e Rose traz evidências de que esse fenômeno não é apenas uma percepção, mas sim um fato. Os autores analisaram as falas produzidas em 245 partidas envolvendo 1.660 jogadores únicos em jogos online e descobriram que “on average, the

female voice received three times as many negative comments as the male voice or no voice” (KUZNEKOFF; ROSE, 2012).

Para além do simples fato de ser mulher provocar comportamento hostil, quando se trata de uma hostilidade genérica, potencialmente direcionada a qualquer jogador, quando direcionada a elas, expressa-se por meio de estereótipos de gênero. Nessas situações papéis e estereótipos atribuídos ao feminino são o alvo de uma hostilidade que pode ter tido outras motivações, como ilustra uma entrevistada “(...) fica mandando mulher ir lavar a louça, brincar de boneca”

Estudo de Fortim e Grando (2013) afirma que 43% das entrevistadas relataram que suas falhas no jogo frequentemente são atribuídas ao seu gênero e que não sentem que são tratadas como iguais em relação aos homens. Essas palavras ofensivas na maioria das vezes têm ligação com o gênero, e não com as habilidades das jogadoras, como indicado nos estudos de (KUZNEKOFF; ROSE apud KURT,2017).

Outra situação identificada, foi quando a hostilidade é direcionada a um jogador homem, mas essa hostilidade tem como alvo figuras femininas como mãe e namorada. Nesse caso, ainda que a hostilidade seja direcionada a um homem, o alvo são papéis femininos tipicamente alvo de ofensas.

FIGURA 5 - DIÁLOGO ENTRE JOGADORES ATRAVÉS DO CHAT



Fonte: YouTube⁶

FIGURA 6 - THUMBNAIL DE UM VÍDEO NO YOUTUBE



PIADAS DE MÃE GORDA #3
(LEAGUE OF LEGENDS)

Fonte: YouTube⁷

⁶ <<https://www.youtube.com/watch?v=gXqUgGFYKcs&t=806s>>. Acessado em novembro de 2017.

⁷ <<https://www.youtube.com/watch?v=V33kAg1PkTw>>. Acessado em novembro de 2017

6.3 Aceitação da mulher na comunidade de jogos

Figura 7 – Artigo eletrônico intitulado “Como identificar uma garota gamer de verdade?”



Fonte: Blog Matalcione⁸

Muitos jogadores sentem-se no direito de definir as regras do que é necessário para ser aceito na comunidade. Como guardiões de um portão que nunca lhes foi confiado, determinam regras que privilegiam seus próprios gostos e costumes. Em uma expressão clara de violência simbólica, o discurso dominante normatiza e segrega. Ao tempo em que diversos indivíduos se identificam como *gamers*, quando estes ignoram regras arbitrárias criadas por outros jogadores quaisquer, são punidos com hostilidade e agressão. Nesse contexto, ser mulher é uma situação que pode ou não permitir a entrada no mundo *gamer*, segundo esse discurso normatizador.

Neste meio tradicionalmente machista, o significado isolado de ser um gamer é ser um homem que joga videogames. O abjeto, nesse caso, seria a figura da mulher que busca se identificar como tal. A partir do momento que se deseja modificar o significado inscrito à palavra *gamer*, possibilitando a entrada feminina, há grande resistência, que se manifesta em retaliação (KURT, 2017, p.97).

O sentimento de não pertencimento à comunidade de jogos foi descrito por todas as mulheres entrevistadas durante nosso estudo. Entretanto, esse sentimento não parte de um entendimento pessoal do que vem a ser *gamer* ou não, mas sim das reações hostis a que estão expostas. Elas percebem que não são naturalmente bem-vindas nesse espaço, ao tempo em que identificam situações nas quais sua presença é aceita ou suportada pelos demais.

6.3.1 Jogar de suporte

⁸ <<http://matalcione1.blogspot.com.br/2012/10/como-identificar-uma-garota-gamer-de.html>>. Acessado em novembro de 2017

Figura 8 - Jogar de suporte



Fonte: Grupo de jogadores de Overwatch no Facebook⁹

Em geral, jogos online apresentam aos jogadores uma diversidade de personagens, cada qual com suas habilidades. Quase sempre existe uma categoria de habilidades denominada suporte, em que os personagens realizam cura, ou possuem poderes que melhoram as habilidades de outros jogadores. Essa categoria contrapõe-se socialmente às categorias de linha de frente. No mundo gamer, há um discurso que relaciona a categoria suporte com o feminino, quase sempre sob alegação de preferência das próprias mulheres. Esse tipo de violência (simbólica) é tão eficiente, que faz parecer que a posição feminina como subalterna na sociedade seja uma escolha de responsabilidade das mulheres (Bourdieu, 2010)

A maioria das mulheres que responderam à pesquisa (67%) revelam que já ouviram de outro jogador que mulher deve jogar de suporte. Uma das falas registradas no campo “Outros” ilustra essa normatização: “Sempre questionam porque eu sou linha de frente e meu marido é *healer*¹⁰”.

6.3.2 Aceitar o assédio

Alguns jogos permitem a troca de itens entre jogadores inclusive com troca financeira. Um fenômeno identificado por meio das entrevistas foi a aproximação com outro jogador para exercer comportamento galanteador por meio da oferta gratuita de itens. Diversas entrevistadas relataram que esse tipo de aproximação ocorre quando estão jogando com personagens femininas, independente de se é possível identificar que a pessoa por detrás da personagem é ou não uma mulher. Entretanto, quando o galanteio não gera interesse, a rejeição pode ser punida com agressão: “Quando joga com personagem feminino, é muito comum os caras ficarem te dando itens assim... à toa. Uma vez eu disse que não queria e o cara começou a me xingar”.

6.3.3 Estar de acordo com o padrão de beleza

⁹ <<https://www.facebook.com/groups/brasilow/?ref=bookmarks>>. Acessado em novembro de 2017

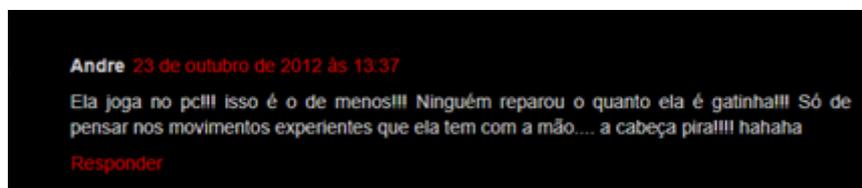
¹⁰ Healer é o termo utilizado para designar categorias de personagens cuja função no jogo é curar os integrantes da equipe.

Dentro do jogo, não é possível identificar as feições de cada um, entretanto, a comunidade socializa em grande parte por meio de redes sociais como Facebook e YouTube. Para além desses espaços, em eventos relacionados à temática, é comum que os jogadores adotem figurinos dos seus personagens favoritos. Nesses espaços, externos ao jogo, a estética feminina está constantemente sob escrutínio, sendo utilizada também como critério de aceitação na comunidade.

“Então, por algum tempo eu tive medo de ir a eventos e ser obrigada a compactuar com isso, sabe? Um cara chegar em você e falar ‘você não tá usando roupa apertada’. Tenho muitas amigas que isso já aconteceu e isso me deixa bem triste”.

Na mesma postagem que ilustra o início dessa seção, no campo comentários, um homem afirma que para ser considerada *gamer*, jogar no computador (e não no console ou celular) é o de menos, uma vez que ela satisfaz seus critérios estéticos.

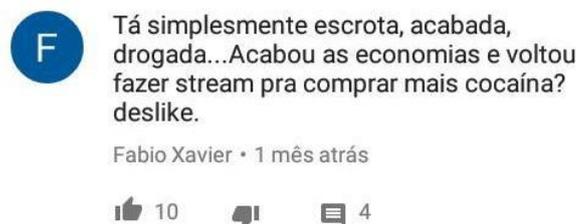
Figura 9 - Comentário ao artigo referenciado na figura 7.



Fonte: Blog Matalcione¹¹

Streamer é a pessoa que joga e transmite as partidas em plataformas como Twitch ou YouTube. O caso abaixo é um comentário registrado em um vídeo de uma *streamer* mulher que decidiu não usar maquiagem em suas transmissões.

Figura 10 - Comentário no YouTube



Fonte: YouTube¹²

6.4 Reações e proteções à hostilidade

¹¹ <<http://matalcione1.blogspot.com.br/2012/10/como-identificar-uma-garota-gamer-de.html>>. Acessado em novembro 2017

¹² <<https://www.youtube.com/watch?v=pMXJTZ-BSQs>>. Acessado em novembro de 2017

Buscamos entender as proteções e reação que as mulheres adotam frente à hostilidade e como isso escalona com o tempo. Entretanto, ao tentarmos identificar as fases do processo de escalada das reações, identificamos que este não é linear, não ocorre por fases. Ao contrário, existem tipos de comportamentos, sendo que cada mulher pode adotar comportamentos de dois ou mais tipos ao mesmo tempo frente a uma agressão pontual ou como forma geral de lidar com esse cenário. Além disso, não precisa necessariamente ter passado previamente por outros tipos.

A partir dos achados do questionário e das entrevistas, identificamos, então, quatro tipos principais de comportamentos adotados pelas jogadoras para se protegerem da hostilidade.

6.4.1 Tipo 1 - Medidas protetivas e reações cotidianas

Os achados da pesquisa permitiram traçar um panorama do cotidiano de uma jogadora que se sente exposta ao risco de hostilidade. Para essas mulheres, medidas contínuas ou muito comuns de proteção e reação estão demonstradas a seguir.

GRÁFICO 2 - Medidas protetivas e reações cotidianas



Fonte: Elaborado pelos autores.

Além das situações listadas acima, por meio das entrevistas foi possível identificar que a busca por ambientes mais seguros também faz parte do cotidiano da *gamer*. As reações que implicam em alteração do uso do canal de interação como silenciar ou bloquear jogadores ou até mesmo parar de utilizar o canal demonstram a frequência com que a hostilidade deturpa o uso desses canais.

Chama atenção também a frequência de adoção de medidas protetivas que se relacionam com fingir ser homem ou esconder que é mulher: alterar voz ou gênero nas frases, adotar *nick* ou avatar masculino ou neutro. O exercício da identidade plena não é possível para essas mulheres na maior parte ou na totalidade das vezes.

6.4.2 Tipo 2 - Enfrentamento

O enfrentamento se demonstra quando a jogadora decide não adotar medidas protetivas frente à hostilidade que ela percebe. São jogadoras que deixam de fingir ser homens ou esconder que são mulheres

“Eu decidi usar o meu nick feminino pra tudo. É pelo que eu quero ser chamada. É como eu quero ser conhecida, sabe”.

“Eu respondo, porque sinceramente, não é legal levar isso pra você, ou ficar quieta, ou ter que mudar o seu nick por causa disso, não!”.

“Eu realmente não tento mais evitar e aparentemente tem funcionado”.

Além dessa reação, o enfrentamento pode se dar ainda pela via do diálogo ou enfrentamento aberto. 50,8% das respondentes afirmaram adotar esse tipo medida. Novamente, o campo outros trouxe exemplos desse tipo de reação

“Retruco do mesmo nível”.

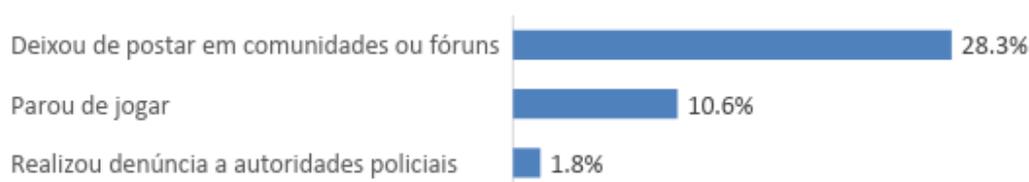
“Devolvo na mesma moeda, não me calo”.

Jogadoras que no questionário responderam não adotar reações ou proteções representam 15% das respondentes e podem se enquadrar nesse tipo caso sintam que existe hostilidade, mas lidam com a situação sem se esconder, bloquear jogadores ou deixando de jogar. Não foi possível, a partir do questionário identificar claramente a motivação precisa por trás da não reação dessas mulheres.

6.4.3 Tipo 3 - Reações drásticas

Por último, identificamos reações menos frequentes do que as do tipo 1, entretanto ainda em frequência acima do esperado inicialmente. São atitudes que alteram significativamente o comportamento da jogadora.

GRÁFICO 3 - Reações drásticas



Fonte: Elaborado pelos autores.

Esse tipo de reação ocorre quando a *gamer* não se vê mais em condições de lidar com a hostilidade, quando a adoção de medidas protetivas subtraiu tanto da experiência de jogo ou

de socialização que ela se vê entre interagir de forma muito menos divertida ou expor-se à hostilidade. Nesse caso, a jogadora abandona determinado jogo ou comunidade de jogos em geral.

“Às vezes acontece de alguém te stalkear¹³. Isso já aconteceu comigo e eu parei de jogar por causa disso. Bloqueei ele, fiz tudo. Só que ele começou a me procurar nas redes sociais. Ele tentou em umas 5, 6 redes sociais, insistiu mesmo e aí... ficou mais pesado né. Eu parei de jogar completamente aquele jogo porque eu fiquei com medo de que mais pessoas daquele jogo fizessem isso. Foi um ano muito longo.”

Também inclui reações a situações que extrapolaram os limites do mundo virtual gerando medo de violência para além da simbólica. O questionário revelou que oito mulheres já se viram na necessidade de acionar a polícia para se protegerem de uma hostilidade originada no jogo. Das oito, três manifestaram interesse em participar das entrevistas, mas não responderam às comunicações posteriores. Uma das entrevistadas, entretanto, narrou o caso de uma amiga que passou por essa situação.

“Uma amiga minha passou por isso. Um cara que ela conheceu no jogo, eles ficaram amigos, né. Daí eles jogavam juntos de vez em quando. mas daí de vez quando ela não queria. Falava pra ele, ‘Ah, tô na aula, não posso jogar’ ou ‘hoje eu não tô a fim’. Mas daí o cara começou a chatear muito ela pra jogar com ele. Ele sabia as redes sociais dela e começou a ameaçar ela. Disse que sabia onde ela morava, falava que horas ela tinha saído de casa e falava ‘eu sei onde você mora, joga comigo agora’. Ela ficou muito traumatizada. Foi na polícia, fez ocorrência, tudo. E parou de jogar qualquer tipo de jogo online.”

6.4.4 A não reação

Algumas jogadoras entrevistadas relataram ter tido um período em sua trajetória *gamer* em que não adotavam reações, entretanto, não o faziam por entender não haver necessidade. As entrevistadas que relataram já terem apresentado esse comportamento atribuem à falta de consciência do que estava acontecendo, à pouca idade e ingenuidade frente a essa temática. Relataram também que, anos mais tarde, se deram conta de que estavam expostas à hostilidade, porém não a conectava com questões sociais mais amplas.

Outra situação de não reação relaciona-se com o explorado no tipo 2 – enfrentamento, onde a não reação pode representar uma forma de enfrentamento, quando a jogadora tem percepção de hostilidade, entretanto decide não se esconder ou adotar outras medidas protetivas.

O questionário também revelou que 14,6% das respondentes não identificam haver hostilidade no meio *gamer*. Dessas, 71% identificaram algum comportamento hostil da lista

¹³ Perseguir

apresentada. Uma das hipóteses é que os comportamentos identificados não são considerados por essas mulheres como hostilidade direcionada ao gênero. Outra possibilidade é que ao responderem a pergunta sobre se consideram haver hostilidade, a respondente não se recordava de um evento em particular, mas ao serem apresentadas à lista, identificaram as hostilidades.

6.5 Relação entre canal utilizado e ocorrência da hostilidade

O tipo de canal a ser utilizado (durante o tempo de jogo ou fora da partida) foi um fator encontrado que pode ser dividido em relação à intensidade com que a hostilidade é percebida. Dentro do jogo, os tipos de canais de interação inicialmente considerados, foram o canal de voz e a mídia digitada, sendo que o canal de voz é o principal responsável pelo aparecimento de tais atos. Porém, com o desenvolvimento das entrevistas, a presença de outro canal, atualmente bastante utilizado e presente em alguns jogos, foi constatada: o uso de falas pré-estabelecidos para comunicação.

É clara a diferença de comportamentos hostis existentes em cada canal sendo que o canal de voz é o que mais apresenta esses resultados, e a hipótese considerada para isso, é o fato de apresentar um menor tempo necessário para sua ocorrência, considerando-se o fato de que é possível que os jogadores continuem jogando enquanto falam, mas para o caso de mensagens por texto, é necessário de parar suas ações para enviar mensagens.

“Eu até pensei em sair do DotA e ir para o LoL porque eles não têm voz lá, eles só usam a mídia digitada”.

O canal que apresenta unicamente falas pré-estabelecidos foi apontado nas entrevistas como sendo um benefício ainda maior para se evitar a hostilidade, pois como as falas são utilizadas apenas para o desenvolvimento do jogo, é possível, com o uso deste canal, desenvolver os objetivos da partida sem precisar se comunicar com texto livre entre jogadores, o que ajuda a evitar esse tipo de situação.

“Aí com essas coisas, eu comecei a achar que jogos online não eram pra mim mesmo”.

“Quando eu já tinha desistido de jogar, eu descobri o Splatoon... que você não fala nada. Só tem frases prontas e aí não tem como os caras ficarem falando merda”.

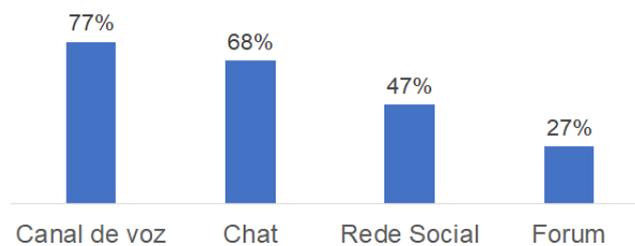
Fora do ambiente do jogo, nas redes sociais, fóruns, blogs e canais do YouTube, as jogadoras relatam que sentem uma menor presença de comportamentos hostis, e justificam essa opinião com o fato de ser possível “escolher” melhor o ambiente o qual elas irão interagir, havendo possibilidade de participar de comunidades menos tóxicas, e dessa maneira, a hostilidade se

apresenta de maneira mais branda em tais canais. Além disso, outra justificativa encontrada para esse fato da diminuição da hostilidade fora dos games é a ausência de anonimato que é comum nesses lugares, sendo que usuários geralmente optam por ser identificados por foto e nome, e com isso podem ficar inibidos de agir de maneira hostil pela retaliação que podem receber da comunidade defensiva.

“No facebook eu acho que eles não xingam tanto porque tem a foto e o nome”.

O questionário também mostra essa diferenciação de comportamentos, sendo que fica visível a discrepância existente entre a hostilidade presente nos canais de dentro do jogo e fora do mesmo:

GRÁFICO 4: Percepção de hostilidade por canal



Fonte: Elaborado pelos autores.

6.6 A busca por ambientes seguros

Uma das hipóteses iniciais em relação às defesas adotadas pelas mulheres era a de que o público feminino, ao tender a reproduzir menos o comportamento hostil direcionado ao gênero, favorece uma convivência mais harmônica, justificando a existência de diversos grupos em redes sociais exclusivos para mulheres. Entretanto, a pergunta do questionário “Você acha que essa hostilidade, em relação ao gênero feminino, também parte de outras mulheres?” revelou que a maior parte das respondentes (61%) percebe que as mulheres também incidem nesse tipo de comportamento. Essa percepção foi corroborada pelas entrevistas. Houveram relatos de situações desagradáveis envolvendo mulheres, tanto em ambientes mistos como exclusivos, como relata uma entrevistada, sobre a participação em um campeonato exclusivo de mulheres.

“No campeonato acontecia de uma menina tentar passar a outra pra trás, sabe? Tem muita gente que diz: ai, mulher com mulher não dá certo, não gosto, prefiro ter amigo homem. De novo, eu acho que isso é uma questão muito mais cultural do que do jogo, é um reflexo do que a gente vive”.

Apesar da percepção de que mulheres também adotam comportamento hostil e das vivências reais nesse sentido, diversas entrevistadas afirmaram fazer parte de grupos em redes sociais exclusivamente femininos ou voltados ao público LGBT. A orientação de gênero da entrevistada não foi investigada, entretanto parece existir a sensação de que o público LGBT, por também representar uma comunidade que sofre muito com hostilidade, atrai essas jogadoras na busca por ambientes seguros. O relato de uma entrevistada sobre a Queen B, produtora transexual de vídeos para o YouTube, revela a frustração por se deparar com uma realidade diferente.

“Eu gostava muito do cenário competitivo do lol, muito da Queen B, que é uma trans, só que ela teve atitudes muito machistas, então eu parei de acompanhar ela”.

6.6.1 A presença de amigos e familiares

Outro ambiente buscado pelas jogadoras para se protegerem da hostilidade se relaciona com a presença, exclusiva ou não, de amigos e familiares na partida, fenômeno não abordado na fase quantitativa, mas que se repetiu consistentemente nas entrevistas. A fala a seguir exemplifica como a presença de pessoa próximas não necessariamente reduz a hostilidade, mas provê certa blindagem aos impactos emocionais decorrentes dela.

“Quando eu jogava Gunbound eu era muito nova e também era um jogo que minha irmã jogava, então ela sempre tava ali do meu lado, então eu nunca me importei com isso, sabe?”.

Todas as entrevistadas sinalizaram a tendência de preferir entrar na partida quando da presença de amigos ou familiares, sendo que algumas revelaram aderir a uma partida exclusivamente sob essas condições: “Hoje em dia eu só entro pra jogar com meu marido e meus amigos”.

6.7 Impactos comportamentais e emocionais nas jogadoras

Durante a fase qualitativa deste estudo, foi observado que os episódios de violência simbólica sofridos pelas mulheres têm consequências que vão além do fim da partida. Todas as entrevistadas afirmaram que essas situações afetam seu desempenho no jogo e descreveram seu humor e seus sentimentos após os ocorridos de forma bastante negativa, declarando, por exemplo, desmotivação e estresse. Narraram sentimentos intensos e duradouros, afetando sua vida offline, seu comportamento e suas decisões em relação aos jogos. Ao jogar, essas mulheres estão procurando momentos de lazer e diversão.

Porém, o que se observa é que muitas vezes (...) os membros do mesmo time acabam se xingando e não colaborando uns com os outros. Este tipo de violência pode acarretar em danos a curto e em longo prazo para os jogadores(...). Os danos a curto prazo estão relacionados ao prejuízo de seu desempenho na partida, vontade de continuar a partida e a longo prazo o prejuízo no seu humor e nas atividades diárias(...) (CARVALHO, 2014, p.28).

Há também casos em que a hostilidade não para ao sair do jogo. Algumas mulheres afirmam terem sido perseguidas por uma pessoa ou grupos em suas redes sociais, sendo alvo de massivas solicitações de amizade inoportunas e até mesmo ameaças.

7 CONCLUSÃO

A hostilidade nos jogos online, já identificada em outros estudos, é percebida de forma muito clara pelas jogadoras, que reagem e se protegem desse cenário em grande parte escondendo-se em nomes e palavras masculinas. O espaço de socialização é frequentado por jogadores que se julgam no direito de decidir quem pode estar nele ou sob quais condições. Esse cenário provoca alterações no comportamento das jogadoras que precisam ser vigilantes constantemente para protegerem seu espaço de diversão. Provocam alterações também, de leves a intensas, no uso dos canais de interação, ao mesmo tempo em que o formato do canal influencia no aparecimento dessa hostilidade, indicando margem de atuação pelas produtoras. É inevitável observar o extremo contraste entre os objetivos de lazer de um jogo com os sentimentos que estão sendo suscitados nessas mulheres. Se por um lado, elas buscam o jogo pela vontade de entretenimento e socialização, essas sensações lhes são negadas pela existência de uma forma de violência simbólica que retira delas um espaço de diversão e pertencimento social. Cabe a elas a tarefa de identificar espaços onde possam ser aceitas sem maiores danos psicológicos e, quando falham nessa busca, lhes resta abdicar não somente da diversão de uma partida pontual, mas da participação em toda uma comunidade.

Compreender esse fenômeno sob o ponto de vista das pessoas que praticam essa hostilidade, bem como a observação direta de como se dá essa interação violenta, são caminhos para que seja possível auxiliar essas mulheres na identificação e construção de espaços seguros, ações de aculturação da comunidade *gamer*, bem como para a formulação de jogos, canais de interação e redes sociais que sejam eficientes na coibição desse tipo de comportamento que em nada se relaciona com os propósitos de uma indústria de diversão e interação social.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

CARVALHO, Evelise. **Cyberbullying em jogos online** - categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas. Curitiba, 2014.

FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. In: **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**: Atlanta, 2013.

GROSSI, Patrícia K (org.) **Violências e gênero**: coisas que a gente não gostaria de saber. 2ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2016. Disponível em:
<<https://newzoo.com/insights/articles/digital-games-market-worth-83-2-billion-2016/>>.
Acesso em 23 nov. 2017.

MOITA, Filomena. **Game On**: Jogos eletrônicos na escola e vida da geração. Campinas: Alínea, 2007.

SIOUX, BLEND, ESPM. **Pesquisa Games Brasil**, 2017. Disponível em:
<<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em 06 dez. 2017.

STREY, Marlene, N. Violência e gênero: um casamento que tem tudo para dar certo. In: GROSSI, Patrícia K (org.) **Violências e gênero**: coisas que a gente não gostaria de saber. 2ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

KURT, Gabriela, B. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames**: uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, vol. 2, n. 1.

KUZNEKOFF, Jeffrey H., ROSE, Lindsey M. **Communication in multiplayer gaming**: Examining player responses to gender cues. *News media and society*. Sage Journals, 2012.

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezada participante:

Somos estudantes do curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Estamos realizando uma pesquisa sob supervisão da professora Adriana Bogliolo, cujo objetivo é entender como homens e mulheres se comportam nos fóruns, grupos em redes sociais, chats e canal de voz de jogos online. Se existe algum comportamento, de homens ou mulheres, que cause desconforto às mulheres. E caso haja, compreender como esse desconforto altera o comportamento delas nesses canais de interação.

Sua participação envolve responder a um questionário semiestruturado composto por 16 perguntas referentes ao assunto. A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo (a).

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelos pesquisadores pelos e-mails lgabrielli@ufmg.br , marcelons@ufmg.br , valeriaps@ufmg.br e yasmimcr@ufmg.br.

Atenciosamente,

Larissa Gabrielli

Matrícula: 2016/058379

Marcelo Nunes

Matrícula: 2017/023560

Valéria Pereira

Matrícula: 2016/118541

Yasmim Cavalcanti

Matrícula: 2016/058727

Belo Horizonte – MG

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO DA ETAPA QUANTITATIVA

Q1 Você se identifica como mulher?

Sim

Sim

Não

Não

Q2 Você joga algum jogo online que permite a interação entre os usuários durante o jogo (chat, canal de voz)?

Q5 Você faz uso de um ou mais canais de troca de informação (chat, conversa por voz, fóruns, grupos em redes sociais) para algum desses jogos?

Sim (1)

Sim

Não (2)

Não

Q3 Qual(is) destes jogo(s) online você costuma jogar?

Q6 Em algum desses canais, você tem a sensação de que existe hostilidade da comunidade em relação a mulheres?

Counter Strike

Sim (1)

Defense of the Ancients (DotA)

Não (2)

League of Legends (LoL)

Heroes of the Storm (HotS)

Q7 Apesar disso, você tem a sensação de que existe hostilidade da comunidade em relação a mulheres por causa de outras informações que você obteve?

Overwatch

Sim

World of Warcraft (WoW)

Não

Outros _____

Q4 Você considera a interação com outros usuários uma parte importante para a estratégia e/ou experiência no jogo?

Q21 Você acha que essa hostilidade, em relação ao gênero feminino, também parte de outras mulheres?

Sim

Não

Q8 Essa sensação influencia como você se comporta no(s) jogo(s) e/ou nesses canais? Sim Não

Q9 Em quais desses canais você já sentiu hostilidade?

	Canal de voz	Chat	Fóruns	Redes Sociais	Nunca senti neste jogo
Counter Strike	<input type="checkbox"/>				
Defense of the Ancients (DotA)	<input type="checkbox"/>				
League of Legends (LoL)	<input type="checkbox"/>				
Heroes of the Storm (HotS)	<input type="checkbox"/>				
Overwatch	<input type="checkbox"/>				
World of Warcraft (WoW)	<input type="checkbox"/>				
Outros	<input type="checkbox"/>				

Q10 Quais dos comportamentos abaixo você já presenciou nesses canais sendo direcionados a mulheres (dentro e fora de jogo)? (Marque todas as que se aplicam)

Cantadas não consensuais

Dar a entender que uma mulher deva jogar numa determinada posição ou classe (suporte, por exemplo)

Dar a entender que uma mulher tenha menos habilidades do que homens

- Atribuir a mulheres comportamentos generalizados como conversar muito, falar muito alto ou muito agudo, pouca agressividade, chorar
- Tratar de forma pejorativa esses comportamentos generalizados
- muito, falar muito alto ou muito agudo, pouca agressividade, chorar)
- homens
- Ameaças
- Outros:_____
- Nenhum

Q11 Em relação à pergunta anterior, quais atitudes você já tomou para tentar solucionar esse tipo de situação? (Marque todas as que se aplicam)

- Realizou denúncia aos canais oficiais do jogo
- Posicionou-se abertamente contra essas atitudes nos canais de interação

- interação
- Nunca adotei nenhuma atitude
- Outros:_____

Q13 Ainda em relação à mesma pergunta, quais atitudes você já tomou para evitar essas situações?

- Parou de usar o canal de interação (chat, voz, fóruns, outras comunidades)
- Bloqueou os outros jogadores
- comunidades)
- Referiu a si mesma no masculino
- Adotou um nome de usuário considerado neutro ou masculino
- Usou um avatar considerado neutro ou masculino
- Deixou de postar em comunidades ou fóruns
- Parou de jogar
- Outras: _____

Q12 Quando você acionou os canais oficiais do jogo, como você se sentiu em relação ao atendimento?

	Extremamente satisfeita	Relativamente satisfeita	Ligeiramente satisfeita	Nem satisfeita nem insatisfeita	Ligeiramente insatisfeita	Relativamente insatisfeita	Extremamente insatisfeita	Não acionei
--	-------------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	-------------

Counter Strike	<input type="checkbox"/>							
Defense of the Ancients	<input type="checkbox"/>							
League of Legends	<input type="checkbox"/>							
Heroes of the Storm	<input type="checkbox"/>							
Overwatch	<input type="checkbox"/>							
World of Warcraft	<input type="checkbox"/>							
Outros	<input type="checkbox"/>							

Q14 Você busca informações adicionais como dicas e estratégias, em canais online não oficiais (fóruns, blogs, grupos em redes sociais)?

Não busco informações adicionais (1)

Busco informações adicionais raramente (2)

Busco informações adicionais com alguma frequência (3)

Busco informações adicionais com muita frequência (4)

Q15 Você tem alguma referência feminina (youtuber, blogueira) como fonte de informações sobre esse(s) jogo(s) online?

Sim (1)

Não (2)

Q17 Qual sua idade?

Abaixo de 15 anos (1)

15 a 20 anos (2)

21 a 25 anos (3)

26 a 30 anos (4)

31 a 35 anos (5)

36 a 40 anos (6)

41 a 45 anos (7)

46 a 50 anos (8)

o Acima de 50 anos (9)

Q18 Qual o seu nível de escolaridade?

o Menor que Ensino Fundamental (1)

o Ensino Fundamental em andamento (2)

o Ensino Fundamental completo (3)

o Ensino Médio em andamento (4)

o Ensino Médio completo (5)

o Ensino Superior em andamento (6)

o Ensino Superior completo (7)

o Pós graduação em andamento (lato ou stricto sensu) (8)

o Pós graduação completa (lato ou stricto sensu) (9)

Q19 Essa pesquisa terá uma segunda fase, na qual algumas pessoas serão entrevistadas. Então, se você tem interesse de participar dessa outra fase, quer nos contar alguma coisa sobre esse tema ou sente que ainda precisa falar algo que não te perguntamos no questionário, informe seu email!

APÊNDICE C

ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. Qual é a sua idade?
2. Quando você começou a jogar?
3. Quais foram suas principais influências para começar a jogar?
4. Quais jogos você joga que permitem interação com outros jogadores durante o jogo?
5. A gente gostaria de entender mais e conhecer suas vivências com casos de hostilidade. Você poderia dar exemplos de situações de hostilidade que você já viu acontecer ou já ouviu falar?
 - a. Como você se sentiu diante do evento
 - b. Adotou alguma reação? Ainda adota?
 - c. Esse evento influenciou no seu comportamento no uso do canal ou do próprio jogo?
 - d. Ao final, relembrar as opções de comportamentos hostis que ela marcou e não narrou eventos e perguntar se ela quer detalhar algum deles
 - e. Caso a reação acima for denunciar, pegar o gancho do canal de denúncia
6. O que aconteceu ao longo da trajetória de gamer que a fez adotar esses comportamentos?
7. Quando foi primeira vez que você lembra de ter sentido hostilidade?
 - a. Qual jogo, qual canal?
8. Você sente que algum desses casos que você narrou, influenciou como você usa o canal de informação ou na frequência de jogo?
9. Como você percebe que suas reações à hostilidade escalonaram ao longo do tempo?
10. Você sente que essa interferência prejudica a experiência de jogo?
 - a. Como você se sente em relação a isso
11. Complementar - você mencionou que, para evitar ser alvo de hostilidade, você faz _____. O que levou você a adotar essa estratégia?
 - a. Você ainda faz isso?
 - b. Adota outras estratégias?
 - c. Em todos os jogos?
 - d. Já considerou outras estratégias, mas não chegou a usar?
12. Reação: Canal de denúncia
 - a. Como foi a resposta do canal de denúncia? Você ficou satisfeita?
 - b. A maneira como o jogo tratou o seu caso influenciou em como você se sente em relação ao jogo ou ao canal de interação que você estava usando?
 - c. Você sente que a postura do canal de denúncia alterou sua fidelidade ao jogo?
13. Reação: Denúncia à polícia

- a. Você poderia relatar o caso que levou você a realizar uma denúncia na polícia?
 - b. Como a polícia tratou o seu caso?
 - c. A maneira como a polícia tratou o seu caso influenciou em como você se sente em relação ao jogo ou ao canal de interação que você estava usando?
14. Houve alguma situação em que você se surpreendeu por estar esperando uma atitude preconceituosa e não ter encontrado ou por ter sido defendida de uma situação preconceituosa por outro jogador?
15. Você produz conteúdo sobre jogos?
- a. Como é a sua relação com a comunidade?
 - b. Como você percebe a hostilidade com relação a mulheres
16. Você acompanha algum canal de conteúdo feminino?
- a. Você sente que a produtora de conteúdo também produz hostilidade?