**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?

o Sim

o Não

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

o Sim

o Não

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

▢ Counter Strike

▢ Defense of the Ancients (DotA)

▢ League of Legends (LoL)

▢ Heroes of the Storm (HotS)

▢ Overwatch

▢ World of Warcraft (WoW)

▢ Outros \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

o Sim

o Não

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?

o Sim (1)

o Não (2)

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

o Sim (1)

o Não (2)

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?

o Sim

o Não

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

o Sim

o Não

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

o Sim

o Não

Q9 Em quais desses canais você já sentiu hostilidade?

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   | Canal de voz | Chat | Fóruns | Redes Sociais | Nunca senti neste jogo |
| Counter Strike | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Defense of the Ancients (DotA) | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| League of Legends (LoL) | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Heroes of the Storm (HotS) | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Overwatch | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| World of Warcraft (WoW) | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Outros | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |

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 oficias 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 | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Defense of the Ancients | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| League of Legends  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Heroes of the Storm | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Overwatch | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| World of Warcraft  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |
| Outros  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  | ▢  |

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

o Não busco informações adicionais (1)

o Busco informações adicionais raramente (2)

o Busco informações adicionais com alguma frequência (3)

o 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?

o Sim (1)

o Não (2)

Q17 Qual sua idade?

o Abaixo de 15 anos (1)

o 15 a 20 anos (2)

o 21 a 25 anos (3)

o 26 a 30 anos (4)

o 31 a 35 anos (5)

o 36 a 40 anos (6)

o 41 a 45 anos (7)

o 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 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?
	1. Como você se sentiu diante do evento
	2. Adotou alguma reação? Ainda adota?
	3. Esse evento influenciou no seu comportamento no uso do canal ou do próprio jogo?
	4. Ao final, relembrar as opções de comportamentos hostis que ela marcou e não narrou eventos e perguntar se ela quer detalhar algum deles
	5. 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?
	1. 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?
	1. 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?
	1. Você ainda faz isso?
	2. Adota outras estratégias?
	3. Em todos os jogos?
	4. Já considerou outras estratégias, mas não chegou a usar?
12. Reação: Canal de denúncia
	1. Como foi a resposta do canal de denúncia? Você ficou satisfeita?
	2. 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?
	3. Você sente que a postura do canal de denúncia alterou sua fidelidade ao jogo?
13. Reação: Denúncia à polícia
	1. Você poderia relatar o caso que levou você a realizar uma denúncia na polícia?
	2. Como a polícia tratou o seu caso?
	3. 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?
	1. Como é a sua relação com a comunidade?
	2. Como você percebe a hostilidade com relação a mulheres
16. Você acompanha algum canal de conteúdo feminino?
	1. Você sente que a produtora de conteúdo também produz hostilidade?