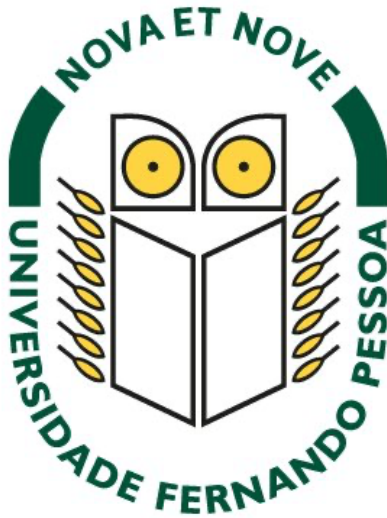


Daniela Rita Ribeiro da Cunha



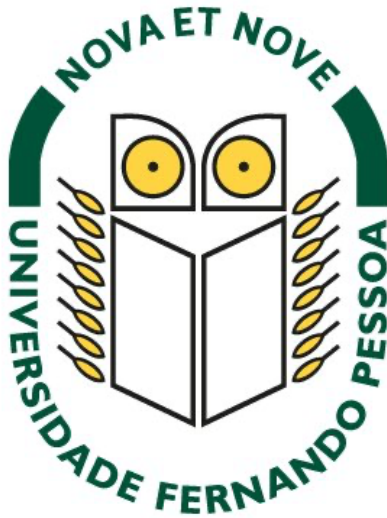
**Violência sexista nos jogos *online* multijogador:
perceção da violência sofrida pelas mulheres *gamers***

Universidade Fernando Pessoa

Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Porto, 2023

Daniela Rita Ribeiro da Cunha



**Violência sexista nos jogos *online* multijogador:
perceção da violência sofrida pelas mulheres *gamers***

Universidade Fernando Pessoa

Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Porto, 2023

**Violência sexista nos jogos *online* multijogador:
perceção da violência sofrida pelas mulheres *gamers***

Declaro que atesto a originalidade deste trabalho,

(Daniela Rita Ribeiro da Cunha – 38092@ufp.edu.pt)

Dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa como parte dos requisitos para obtenção do grau de mestre em Psicologia da Justiça: vítimas de violência e de crime, sob orientação da Professora Doutora Ana Sacau.

Resumo: Os jogos *online* são cada vez mais populares e estão presentes no dia a dia de muitas pessoas como sendo, não só, a sua principal fonte de descontração e de diversão, mas cada vez mais como uma profissão. O contexto dos jogos *online* reflete crenças e comportamentos da vida real, marcada por estereótipos associados aos papéis de género. Se os jogos *online* são marcados por um ambiente machista e se o público do género feminino tem crescido neste contexto, verifica-se um aumento da violência sexista. A presente investigação tem como foco central a identificação da violência nos MMOGs (*massively multiplayer online game*) contra *gamers* do género feminino, assim como a análise da perceção das jogadoras acerca dessa violência e das respostas que são, ou não apresentadas pelas entidades competentes para um fenómeno que carece de atenção. A emergência deste tema é comprovada pelos resultados obtidos neste estudo, que são indicativos de níveis elevados de violência geral, violência sexual e de discriminação contra *gamers* do género feminino, que acontece de forma recorrente e elevada.

Palavras-chave: MMOGs; violência; sexismo; género feminino; *gamers*

Abstract: Online games are more and more popular and they are present on many people's everyday life, not only as a way of relaxing and having fun but also and increasingly as a job. The online game context reflects real life beliefs and behaviours, which are branded by stereotypes related to gender issues. If online games are branded by a male chauvinist environment and if the female public has grown in this context, there is a raise of sexist violence. The present study focuses on identifying MMGOs (*massively multi-player online game*) violence against female gamers, as well as analysing female gamers' perception on that violence and the answers which are or are not presented by the responsible entities to a phenomenon that requires attention. The emergency of this subject is proved by this study's results, which indicate that there are high levels of general violence, sexual violence and discrimination against female gamers happening highly and recurrently.

Keywords: MMOGs; violence; sexism; female gender; gamers

Aos meus maiores mestres,

os meus avós.

Agradecimentos

À minha avó que já não está presente fisicamente, mas que viverá para sempre em mim e que sempre se orgulhou de todas as minhas conquistas. Sou eternamente grata por ter partilhado a nossa existência.

Ao meu avô com quem tenho o enorme privilégio de aprender e que é, sem dúvida, a minha maior fonte de inspiração, que me guia desde os meus primeiros passos e é o maior companheiro da minha vida. Gratidão é tudo o que sinto por tê-lo comigo.

Aos meus pais, que permitiram que toda esta caminhada fosse possível, que nunca me deixaram duvidar e que sempre acreditaram em mim. Em momento algum me deixaram só e nunca me deixaram desistir. Foram sempre a fonte de forças quando estas me faltaram. A vocês, devo tudo.

Ao meu namorado que me acompanha há anos e que sempre me apoiou, nunca se cansando de ouvir as minhas teorias, as minhas ideias e que, certamente, aprendeu tanto quanto eu. Obrigada por nunca teres desistido de mim e por estares sempre lá, com todo o nosso amor.

Aos meus (que sabem bem quem são) e à minha família que sempre tiveram uma palavra motivacional e abraços que vinham nas horas certas.

Aos meus amigos de caminhada, com quem partilhei medos, angústias, ansiedade, horas de trabalho e, sobretudo longas horas de companheirismo. Amigos que se tornaram família e que levarei para o resto da minha vida.

Não posso deixar de agradecer à Professora Doutora Ana Sani, coordenadora do Mestrado em Psicologia da Justiça, que muito me ensinou e que tanto contribuiu para que a área de investigação ganhasse um papel com destaque e de interesse na minha vida.

Por fim e não menos importante à minha orientadora, Professora Doutora Ana Sacau, pela paciência, pela disponibilidade, pela confiança, por todas as trocas, por tudo o que me ensinou e por tudo o que me permitiu partilhar consigo. Foi, inúmeras vezes, muito mais do que uma professora, foi o apoio e a palavra sábia nas horas certas. A si e ao seu excelente profissionalismo, o meu muito obrigada, foi um privilégio.

Índice

Introdução.....	1
Enquadramento Teórico.....	3
Capítulo I - Jogos <i>online</i>	4
Capítulo II - Género e jogo	7
2.1. Apresentação de conceitos	7
2.2. Representação das mulheres nos jogos <i>online</i> : uma perspetiva histórica.....	11
2.3. Abordagens teóricas acerca da violência sexista nos jogos <i>online</i>	18
2.4. Prevalência da violência sexista nos jogos <i>online</i>	23
Estudo Empírico	26
Capítulo III - Metodologia.....	27
3.1. Objetivos gerais	27
3.2. Método	28
3.3. Instrumentos de recolha de dados	28
3.4. Caracterização da amostra	30
3.5. Procedimentos.....	31
3.6. Análises estatísticas.....	31
Capítulo IV – Apresentação dos resultados e discussão.....	32
4.1. Caracterização da atividade <i>gamer</i> das jogadoras	32
4.2. Análise das hipóteses	34
4.3. Discussão	40
Conclusão	48
Limitações do estudo e direções futuras	48
Referências bibliográficas.....	50
ANEXOS	63
Anexo A – Parecer da Comissão de Ética da Universidade Fernando Pessoa.....	64
Anexo B – Autorização do autor para a utilização da Escala <i>Video Game Harassment Behavior</i>	65

Anexo C – Itens da Escala Original: <i>Video Game Harassment Behavior</i>	66
Anexo D – Questionário	70

Índice de Tabelas

Tabela 1 - <i>Descrição sociodemográfica da amostra.</i>	31
Tabela 2 - <i>Descrição da atividade gamer.</i>	34
Tabela 3 - <i>Prevalência de assédio, conhecimento e proatividade em relação à denúncia.</i>	36
Tabela 4 - <i>Relação entre os níveis de assédio e variáveis caracterizantes das participantes, da atividade de jogo, aceitação e percepção da violência - Correlação de Pearson.</i>	38
Tabela 5 - <i>Diferenças entre os níveis de assédio e as diferentes formas de perpetração da violência - Anova Simples.</i>	38
Tabela 6 - <i>Diferenças entre os níveis de assédio e a partilha pública da atividade de jogo em plataformas de streaming – Anova Simples.</i>	39
Tabela 7 - <i>Diferenças da prevalência de assédio entre vítimas de violência isolada e recorrente - Teste t para amostras independentes.</i>	40

Introdução

O nascimento e desenvolvimento da *internet* contribuíram para o aparecimento de um novo mundo e para a extensão e adaptação de novas áreas. O jogo constituiu-se como uma das áreas que mais rapidamente evoluiu obrigando o ser humano a realizar novas adaptações, potenciando, igualmente, grandes receios e preocupações neste contexto (Andrade, 2019).

O contexto de jogo pode oferecer oportunidades que vão muito mais além da atividade de jogo em si, promovendo sobretudo a facilidade de estabelecer interações sociais amplas e profundas (Chang, 2011). Sabe-se que nesta atividade há uma grande proximidade entre a forma como se vive e a forma como os jogadores se posicionam no jogo, pois o jogo tem sido considerado como uma expressão de raciocínios, expressões e reflexões usadas na vida diária pelos indivíduos, seja de forma direta, ou indireta (Andrade, 2019). Este poder sem precedentes das novas tecnologias em alcançar novas formas de interações sociais além das fronteiras geográficas, em grande velocidade e atingindo diversos públicos, leva ao aparecimento de diversas formas de agressão e, muitas vezes à impunidade das pessoas agressoras (Henry & Powell, 2015).

Tal como na vida real, nos jogos *online* as questões de violência de género nem sempre são percebidas como situações de violência que devem ser puníveis, mas sim como uma realidade normal sendo possível que existam situações de violência de género em que as jogadoras não as percebem como tal (Fragoso et al., 2017). Por estes motivos, este fenómeno carece de atenção científica para que se torne possível a sua melhor compreensão, definindo medidas de intervenção adequadas.

A Comissão Europeia (2022) revelou num estudo que os jogos atualmente formam uma parte crucial da cultura, representando mais de 50% do valor do agregado do mercado audiovisual geral da União Europeia. Além disso, está comprovado que os jogos mostram potencial nas áreas de educação e inclusão, com impacto na sociedade a nível artístico, social e popular. Adicionalmente, o jogo poderá promover o bem-estar físico e psicológico, providenciando suporte emocional e alívio de *stress* (*European Video Games Society*, 2022). No entanto, quando comparado com outras áreas e setores do mercado, como cinema e televisão, os jogos têm recebido pouco apoio de nível político e económico sendo muitas vezes desconsiderados para o desenvolvimento de estratégias para os problemas que envolvem (*European Video Games Society*, 2022).

Por conseguinte, sendo o contexto de jogos, nomeadamente, de MMOGs o local onde ocorrem os fenómenos em estudo, a investigação atual, tem como objeto de estudo a violência sexista e a forma como as vítimas percecionam essa violência. Este estudo reflete a preocupação associada ao rápido desenvolvimento das tecnologias e ao crescimento da convivência no contexto dos jogos *online*, onde se encontra um ambiente caracterizado pela violência, hostilidade, mas sobretudo uma violência machista que pretende a exclusão do género feminino.

Enquadramento Teórico

Capítulo I - Jogos *online*

Os jogos têm vindo a evoluir para mundos mais realistas e elaborados, tornando-se num espaço onde milhares de *gamers* podem interagir cooperando e/ou competindo para atingir determinados objetivos. Adams (2010) definiu jogos digitais como atividades lúdicas mediadas por um computador, realizadas num contexto simulado, sendo que os participantes tentam atingir um objetivo arbitrário, ou não, agindo em conformidade com as regras de jogo. Outros autores acrescentaram que, normalmente, os jogos são jogados graças a um aparato visual e que podem ser baseados numa história (Esposito, 2005). Além disso, Smed e Hakonen (2003) definiram que um jogo envolve três componentes fulcrais: primeiro, os jogadores estão dispostos a participar, segundo que as regras existem para definir os limites do jogo e por último, os objetivos do jogo, resultam, muitas vezes, em conflito e rivalidade entre os vários jogadores.

As características acima descritas associadas aos jogos *online* oferecem vantagens para os *gamers*, atraindo pessoas que de outra forma não jogariam. Como já foi identificado, o aspeto social do jogo aumenta a possibilidade de diversão e as experiências de troca entre humanos. Além disso, os jogos *online* oferecem a possibilidade de reunir multijogadores que podem estar presentes no mesmo local geográfico, ou não (Adams, 2010), contribuindo para o aumento constante da adesão aos jogos *online* e para a diversidade de pessoas e culturas que se podem reunir nestes contextos.

Os videogames têm sido muito populares desde o seu aparecimento no mercado, mas a popularidade dos jogos tem vindo a aumentar com a oportunidade de jogar *online*, principalmente com a possibilidade de jogar com vários jogadores (Nagygyörgy, et al. 2013). Fala-se aqui dos *massively multiplayer online game* cuja sigla em inglês é MMOGs¹. Este tipo de jogos *online* são os mais populares e concentram-se na competição em que jogadores individuais enfrentam outros jogadores adversários, ou colaboram com outros para enfrentarem um oponente comum (Fox & Tang, 2016). Além disso, os jogos *online* permitem o acesso a variados géneros de jogo, com a possibilidade de interação entre vários jogadores (Adams, 2010), através das salas de *chat* de texto, de voz e até de outros canais, como plataformas de *streaming* (e.g. *Twitch*) (Fox et al. 2018).

As plataformas de *streaming* são canais que facilitam a comunicação entre

¹ MMOGs, em português significa jogos multijogador massivos *online*.

visualizadores, utilizadores e *streamers*, permitindo que através das salas de *chat* as pessoas possam comunicar-se, normalmente acerca da atividade de jogo que é partilhada em tempo real por uma pessoa *gamer*. Estas plataformas facilitam a promoção da imagem, de eventos sobre jogos e o aumento de ganhos financeiros através de doações realizadas pelos visualizadores, existindo um forte incentivo entre as comunidades *gamers* para o investimento na *stream*. A mais conhecida é a plataforma da *Twitch*. A atividade na *Twitch* é fortemente marcada pelos estereótipos associados ao género, sendo que jogadores do género masculino tendem a receber mais mensagens relacionadas com o seu desempenho no jogo, enquanto *gamers* do género feminino recebem mais mensagens de carácter objetificado, sendo que o género também está associado ao critério de escolha dos visualizadores na hora de assistirem a um canal (Nakandala et al., 2017).

Os jogos MMOGs englobam variados jogos consoante o género de desafios e objetivos que poderão oferecer. Adams (2010) apresenta a categorização dos diferentes tipos de jogos, os jogos de ação em que a maioria dos desafios são testes de habilidades físicas e coordenação, pois requerem ações rápidas, mas também podem incluir conflitos táticos e de exploração; jogos de estratégia que desafiam o *gamer* a planear ações e tomar decisões estratégicas contra um ou mais adversários, sendo representados, maioritariamente em jogos de guerra; *role-playing* que incluem várias formas de jogo de forma a experimentar aventuras num mundo imaginário através de uma personagem ou avatar, permitindo aos *gamers* criar uma representação real entre as personagens; *sports games* que são jogos que simulam de alguma forma o desporto real, passando pela possibilidade de jogar numa equipa, ou geri-la através de uma carreira, com desafios estratégicos e de gestão; jogos de simulação de veículos que englobam diversos ambientes (água, solo e espaço), incluindo corridas contra outros jogadores ou exploração da atividade de condução; os jogos de construção e simulação que englobam simulações e gestão de construções através de um processo contínuo, nos quais quanto melhor o *gamer* entender e controlar o processo, mais sucesso terá na construção final e os jogos de aventura que apresentam desafios criativos de modo a contar uma história e explorá-la, sendo estes os elementos centrais do jogo, onde o avatar que é interpretado pelo *gamer* tem um papel constantemente ativo representando o herói da história através da concretização de desafios de quebra-cabeças (Adams, 2010). Apesar de existir uma variedade enorme de jogos, estes são os géneros que fazem parte dos MMOGs. De acordo com Ghuman e Griffiths (2012), os jogos MMOGs mais predominantes e mais jogados são os *Massively*

Multiplayer Online Role-Playing (MMORPG), os *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter* (MMOFPS) e os *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy* (MMORTS).

A atração e ligação aos diferentes tipos jogos parecem estar associadas a uma série de mecanismos motivacionais, como por exemplo a motivação social que diz respeito à necessidade de jogar com outras pessoas e de fazer amigos, à necessidade de fuga de forma a evitar problemas e dificuldades da vida real, mas sobretudo à competição (Olson et al. 2007; Király et al. 2015). Assim, é preciso ter também em consideração que o jogo não traz consigo apenas problemáticas, podendo contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências de autorregulação (Andrade, 2019), para o desenvolvimento de estratégias de *coping*, redução de *stress* e ansiedade, promovendo algumas vezes o bem-estar psicológico e psicossocial dos *gamers* nas situações do dia a dia (Király et al. 2015).

Vários autores referem-se ao ambiente dos jogos *online* como um espaço social para formar ou reforçar relacionamentos, construir comunidades e até contribuir para a construção da própria identidade dos jogadores (Schiano et al. 2014), fomentando também sentimentos de cooperação para alcançar objetivos comuns (McLean & Griffiths, 2013). No entanto, está claro que jogar com estranhos, principalmente com pessoas anónimas, promove a ocorrência de comportamentos desinibidos que são nocivos e que podem arruinar o jogo e a identidade *gamer* de outras pessoas (Barak, 2005; Fox et al., 2015), como por exemplo, situações de discriminação, assédio e sexismo (Barak, 2005; Fox et al., 2018; Gray, 2012). Além disso, diversos autores têm vindo a comprovar que estando o contexto de jogo fortemente associado ao género masculino, as mulheres *gamers* que exibirem a sua identidade neste contexto, enfrentarão um custo social, na medida em que serão desafiadas, constantemente, a mostrar a sua legitimidade e competência no jogo (Fox et al., 2018; Fox & Tang, 2014; Gray et al., 2017; McLean & Griffiths, 2019), temas que serão abordados e melhor desenvolvidos neste estudo.

A literatura científica tem vindo a discutir o conceito de *gamer*. Há autores que defendem que para alguém se constituir como *gamer*, o investimento de tempo nesta atividade tem de ser considerado como critério central (Kowert et al. 2012; Poels et al. 2012; Royse et al. 2007; Williams et al. 2009) e há outros autores que definem pessoas *gamers* tendo em conta o género de jogo praticado, privilegiando na definição de *gamer* os que

jogam jogos de MMORPG, MMOFPS e MMORTS (Vanderhoef, 2013; Vermeulen et al. 2011). Por outro lado, Shaw (2012) descreve como *gamer* alguém que joga jogos, afirmando que o jogo e a representação da pessoa nessa atividade não deveriam depender de um rótulo atribuído com base nas suas ações. Segundo este autor, considerar o gênero de jogo e a quantidade de tempo que um *gamer* investe nessa atividade para ser considerado ou não como *gamer*, poderá levar à estigmatização e à marginalização de determinados grupos de jogadores. Além disso, Nakandala et al. (2017) referem que quanto mais estreita for a definição de *gamer* e menos pessoas forem incluídas nessa definição, mais frequentes se vão tornar as situações de discriminação. Assim sendo, para este trabalho adotou-se o termo *gamer* para representar alguém que joga MMOGs, independentemente do gênero de jogo e das horas despendidas para a atividade.

Considerando que todos os *gamers* de jogos *multiplayer* têm acesso às salas de *chat*, permitindo que existam trocas de mensagens escritas ou faladas, que podem ser privadas ou públicas seja entre todos os jogadores da equipa, ou não, esta forma de comunicação imediata traz novos problemas associados a comportamentos abusivos (Adams, 2010). Apesar de existirem sistemas que tentam combater estes problemas, limitando o conteúdo através da definição prévia de frases ou através da criação de filtros que detetam certos comentários ofensivos, estes sistemas não têm tido grande eficácia (Adams, 2010). Sendo os MMOGs jogos que encorajam à colaboração e à criação de ligações complexas nas suas comunidades, onde são estabelecidos e reforçados laços sociais e culturais, estes jogos promovem o desenvolvimento de amizades e interações positivas (Cole & Griffiths, 2007), mas também podem criar oportunidades para que as pessoas possam ser agressivas (Ballard & Welch, 2017). Por este motivo, o presente estudo irá centrar-se nos MMOGs.

Capítulo II - Género e jogo

2.1. Apresentação de conceitos

Apesar da crescente participação do género feminino nos jogos *online*, persistem ideias de que os jogos são uma atividade masculina que ocorre num espaço também ele, masculino (Shaw, 2012). Estes estereótipos sobre a forma como as pessoas interagem no espaço do jogo *online*, determinam quem pertence, ou não a este contexto (Tang & Fox,

2016). Particularmente, as *gamers*, são vistas como estranhas e tornam-se recorrentemente alvos de assédio e discriminação (Chess & Shaw, 2015; Fox & Tang, 2014; Gray, 2012).

Por conseguinte, torna-se importante apresentar os conceitos de ciberviolência, assédio sexual, violência de gênero, sexismo e misoginia para a concetualização e realização deste estudo. Pode dizer-se que para compreender a cultura presente no contexto dos jogos *online* e quais os grupos privilegiados e excluídos neste domínio, é fundamental a compreensão de conceitos e consequências associadas às crenças sociais dos papéis de gênero. Convém ter em consideração que todos estes conceitos serão apresentados e comentados em relação ao contexto dos jogos *online*.

De uma forma geral, é necessário compreender que a ciberviolência pode assumir diferentes formas, no entanto, serão abordadas aquelas que englobam formas específicas de violência contra o gênero feminino como são o assédio, violência de gênero, misoginia e sexismo (Jane, 2014; 2018; Martínez, 2020).

No artigo 3º da Convenção de Istambul (2011) violência contra as mulheres envolve todos os atos de violência baseada no gênero e que resultem, ou possam resultar, em danos ou sofrimento de natureza física, sexual, psicológica ou económica, incluindo a ameaça de tais atos, a coerção ou a privação arbitrária da liberdade, quer na vida pública ou privada. Além disso, esta Convenção entende a violência contra as mulheres como uma forma de violação dos direitos humanos fundamentais e como um tipo de discriminação, que está associada a atos de violência que se baseiam no gênero e que resultam nas consequências acima descritas. Acresce no mesmo artigo, a definição de violência contra as mulheres baseada no gênero designando-a como “toda a violência contra a mulher por ela ser mulher ou que afete desproporcionalmente as mulheres” (Conselho da Europa, 2011).

Segundo Der Wilk (2018), a violência cibernética e o discurso de ódio *online* contra as mulheres são formas de violência baseadas no gênero, cometidas e/ou agravadas pelo uso das tecnologias, afetando as mulheres de forma desproporcional neste contexto. Há muito que se procura entender quais os comportamentos que se constituem como formas de assédio, tendo-se categorizado, ao longo do tempo e de diferentes formas, consoante o tipo de conduta e o tipo de finalidade deste comportamento. No contexto dos jogos *online*, comportamentos de assédio geral incluem insultar a habilidade ou inteligência de

alguém, ameaçar ou interferir no progresso de jogo (Ballard & Welch, 2017; Fox & Tang, 2014). Quando esses comportamentos englobam comentários sobre a aparência das *gamers*, piadas sexuais ofensivas, sugestivas, discriminatórias e indesejadas, ou a tentativa de coagir alguém a realizar atos sexuais, mesmo que subtis, assumem a forma de assédio sexual (Fox & Tang, 2014; McDonald, 2012; O'Hare & O'Donohue, 1998; Pina et al., 2009). Além disso, há ainda autores que categorizam comentários ofensivos e degradantes com base no gênero como assédio de gênero (Barak, 2005; Burnay et al., 2019).

Potencialmente, o assédio sexual pode relacionar-se com qualquer ser humano, no entanto, a maioria das vítimas são do gênero feminino, constatando-se que o mesmo acontece no ambiente *online* (Brehm, 2013; Pupo & Ávila, 2018; Tang & Fox, 2016). O assédio sexual poderá ter como base o assédio de gênero e promover o aparecimento de consequências que se podem tornar incapacitantes para o gênero feminino, como redução do bem-estar psicológico, da satisfação e comprometer o desempenho da atividade onde acontecem os comportamentos de assédio (Cantisano et al., 2008; Pina & Gannon, 2012). Devido à natureza e ambiente vivenciado nos jogos *online*, estes comportamentos são retratados com mais frequência, uma vez que os jogos, são caracterizados por valores masculinos dominantes e comunicações agressivas que poderão transmitir a ideia de que grupos minoritários não são bem-vindos. Especificamente em relação às mulheres, existe um espírito anti-mulher com a perpetração de atitudes negativas com base no poder e sentimento de dominação associado à cultura masculina (Barak, 2005), expressando crenças sobre a inferioridade ou desigualdade ligada ao sexo e ao gênero (Ballard & Welch, 2017; Fox & Tang, 2014).

Sendo que estas formas de agressão têm na maioria das vezes, origem nas crenças de gênero associadas ao que se espera de ser mulher e homem (Kaye et al., 2017), emerge a necessidade de avaliar o que se entende por gênero (Norris, 2004; Vermeulen & Looy, 2016). A categoria social de gênero está ancorada na diferença estabelecida socialmente entre os sexos, apresentando-se como uma componente das relações sociais associada à elaboração de significados sobre as relações de poder. Enquanto componente interpretada como básica para a sociedade, o gênero está associado aos símbolos culturalmente disponíveis, aos conceitos normativos, às instituições e organizações sociais e à construção de identidades subjetivas que compreendem as relações complexas estabelecidas no processo de interação humana (Scott, 1995).

Por conseguinte, género pode ser reconhecido como uma construção social na qual se enfatizam relações sociais e a ordem simbólica da prática social, sendo que estes aspetos se perpetuam para a aplicação de normas, muitas vezes, discriminatórias e opressivas daquilo que se entende por ser mulher em ambientes sociais masculinizados (Gray et al., 2017). De facto, os papéis tradicionais de género estão associados a estereótipos e expectativas culturais de género e, portanto, a conformidade com as normas masculinas ou femininas associadas ao respetivo sexo representam a orientação do papel de género. No entanto, o efeito de género irá depender de fatores contextuais, como o meio cultural, a situação e a relação entre os seus integrantes (Richardson & Hammock, 2007). Cook (2016), define preconceito de género como o favorecimento de um género perante o outro tendo em conta expectativas em relação aos papéis, valores e comportamentos definidos como apropriados para homens e para mulheres.

Os estereótipos de género podem, de facto, exacerbar diferenças que são mínimas e, desta forma, criar expectativas e suposições sobre diferenças comportamentais ou afetivas (Richardson & Hammock, 2007), muitas vezes limitadores da liberdade, influenciando a forma como se concretizam decisões ao longo da vida (Saavedra, 2009). A invisibilidade, o isolamento e a exclusão das mulheres apresentam-se na forma de dominação masculina, às vezes subtil e com a concretização do silenciamento da mulher (Gray et al., 2017; Linderoth & Öhrn, 2014).

O sistema hierárquico de género representa um problema de difícil resolução, principalmente para as mulheres que enfrentam, diariamente, barreiras estruturais significativas associadas, neste caso ao mundo *gamer* (Megarry, 2014). Visto que a dicotomia de género existente no mundo *offline* é enfatizada e mais elaborada nos jogos *online*, onde a norma está associada ao jogador masculino, este último é representado num ambiente onde as jogadoras do género feminino recebem atenção discriminatória devido à sua condição culturalmente fixada do que se espera de ser mulher (Linderoth & Öhrn, 2014), perpetuando-se a ideia de que as mulheres carecem de competência tecnológica, ao contrário dos homens (Jenson & De Castell, 2010). Desta forma, torna-se emergente a necessidade de avaliar a *internet* no geral e o jogo em particular como espaços onde o género feminino é vulnerável à subordinação sistemática que funciona para perpetuar o controlo social masculino, revelando-se assim como um contexto sexista e misógino (Megarry, 2014).

A misoginia é ainda mais intensificada no mundo *online*, constituindo-se com o objetivo de punir e reforçar as relações de poder associadas aos estereótipos de gênero. Esta forma de violência de gênero contra as mulheres, resulta de uma cultura *offline* mais ampla e baseada na misoginia e sexismo, que quando combinados com a tecnologia, reforçam comportamentos de ofensa com o objetivo de impedir o gênero feminino da sua liberdade de expressão e liberdade de participação em diferentes atividades sociais (Ging & Siapera, 2018).

O sexismo no jogo é mais evidente e manifesta-se, especificamente, na forma de assédio com base no gênero (Easpaig, 2018). Atitudes e comportamentos sexistas prevalecem nos jogos *online*, tendo efeitos negativos, independentemente, de uma mulher ser alvo direto, ou não, de sexismo (Glom et al., 1997). A conceitualização de atitudes sexistas tendo em conta as diferentes formas pelas quais se poderão manifestar, foram definidas por Glick e Fisk (2011) como sexismo hostil e sexismo benevolente. Segundo os autores, a primeira refere-se a atitudes misóginas e à visão negativa sobre as mulheres e sexismo benevolente é caracterizado por crenças morais e sociais de superioridade em relação à mulher, adotando posturas protetivas para com as mesmas evidenciando-se de forma subtil, ao contrário do sexismo hostil. Esta teoria será abordada com mais detalhe no subcapítulo 2.3.

A complexidade dos termos apresentados revela, por um lado, a natureza complexa do sexismo no mundo *gamer online*, que é bem recente e, por outro lado, oferece uma ampla gama de opções para analisar o problema (Martínez, 2020). Além disso, tendo em conta que a aplicação de determinados termos depende da natureza das vítimas, dos agressores, do tipo de violência que é perpetrada e por todos os conteúdos já apresentados, optou-se pela utilização do termo sexismo para fazer referência à violência que expressa crenças sobre a inferioridade ou desigualdade ligada ao sexo ou gênero feminino, pela simples condição de ser mulher, ser do gênero feminino e por sê-lo no contexto dos jogos *online*.

2.2. Representação das mulheres nos jogos *online*: uma perspetiva histórica

A *internet* e as tecnologias foram classificadas como um lugar onde todos os grupos e identidades poderiam encontrar uma voz e onde seriam tratados como iguais, no entanto, muitos espaços *online* têm vindo a demonstrar e a perpetuar preconceitos e hostilidades do mundo *offline* (Herring, 1996 *cit in*. Fox et al., 2015). Apesar de as novas

tecnologias serem celebradas como um espaço para a construção de identidades cada vez mais flexíveis ou fluídas que parecem suspender os dualismos tradicionais de gênero, hierarquias ou relações de poder, ao mesmo tempo podem criar oportunidades para a contínua disseminação de relações de poder e normas tradicionais de gênero (Henry & Powell, 2015).

Por conseguinte, a necessidade de mudança deve-se às crenças dos papéis de gênero que persistem no mundo tecnológico. Por exemplo, feministas na área da tecnologia, destacam que as mulheres não estão tão envolvidas neste contexto quanto os homens, reforçando crenças associadas ao estatuto social inferior das mulheres na era dos computadores (Norris, 2004).

Desde a década de 1980, a natureza de gênero na tecnologia é vista como um processo e reflexo social com foco na concretização da desigualdade de gênero (Bimber, 2000; Henry & Powell, 2015; Schumacher & Morahan-Martin, 2001; Youngs, 2005). Em relação aos jogos, desde que foram introduzidos em sociedade, entre 1970 e 1980, têm se tornado populares nas diferentes culturas, mas têm trazido, igualmente, consideráveis controvérsias, nomeadamente, ao nível das questões de gênero e do quanto se dirigem para o público do sexo masculino (Ferguson & Colwell, 2020). À primeira vista parecem oferecer um ambiente neutro em termos de gênero, oferecendo novas oportunidades para empoderar as mulheres, no entanto, os estudos revelam que a desigualdade permanece no acesso ao espaço de jogo (Nakandala et al., 2017; Shaw, 2012).

Durante a década de 1980 os homens jogavam com mais frequência do que as mulheres e, por isso, poucos jogos incluíam mulheres tanto nos gráficos de jogo como nas capas de jogo, ou como público-alvo (Dietz, 1998). Quando as mulheres apareciam nestes contextos, eram altamente erotizadas ou retratadas como fracas (Dietz, 1998; Tomkinson & Harper, 2015). Em contraste, é interessante compreender que noutros momentos, as tecnologias pertenciam às mulheres, como por exemplo, a programação de computadores (Cote, 2018). Relativamente a este ponto, o autor refere que a imprensa tornou sistematicamente invisível a contribuição das mulheres para o desenvolvimento da programação, sendo que os primeiros programas foram criados por mulheres, mas o seu trabalho foi deixado de lado e tratado como mão de obra pouco qualificada. Light (1999) citou nesta altura um artigo em que era exposto que as mulheres que trabalharam para a criação do primeiro computador, não foram mencionadas, o que mais uma vez,

demonstra que a imprensa e as tecnologias eram controladas com base nos papéis de gênero. À medida que os computadores se foram tornando mais comuns, passaram a ser construídos maioritariamente pelos homens (Light, 1999).

Cote (2018) refere que a indústria de jogos surgiu nos Estados Unidos em universidades que eram dominadas por homens, lugares esses que dispunham de instalações suficientemente avançadas para criar jogos que rapidamente cresceram e alcançaram, maioritariamente público masculino. Desta forma, pode dizer-se que os jogos foram criados por homens e para homens.

No entanto, convém compreender que os primeiros sistemas de jogo foram comercializados para toda a família, mas no início dos anos de 1980, ocorreu nesta indústria uma crise económica, forçando produtores a redefinir os seus produtos e o público a quem se dirigiam, traduzindo-se na comercialização de jogos somente para as crianças, especificamente, para as do sexo masculino com a criação de géneros de jogo comprovados, como jogos de luta, para garantir o sucesso dos produtos (Williams, 2006). Os produtores de jogos acreditavam que o mercado masculino estereotipado representava um público de menor risco, tendo tornado esta ideia dos jogos associados ao público masculino prevalente até aos dias atuais (Cote, 2018).

Por exemplo, Dietz (1998) descobriu que 41% dos jogos não continham nenhuma personagem feminina e aqueles que as incluíam, retratavam-nas como vítimas, objetos sexuais e sempre subordinadas às personagens masculinas. Miller e Summers (2007) referem que além da aparência física feminina representada nos jogos, que demonstram a sexualização da mulher, também em termos de jogabilidade, as personagens masculinas eram muito mais jogáveis com posições de jogo mais ativas e mais importantes para a concretização do jogo em comparação com as personagens femininas.

Por estes motivos, foram desenvolvidas críticas específicas à sexualização das personagens femininas, que muitas vezes são vistas como indicativas de questões mais amplas da representação das mulheres na comunidade, alvos de objetificação e de exclusão (Brehm, 2013; Taylor, 2003). Quando o gênero feminino surge representado nos jogos através de personagens, são livres de poder e reduzidas a enfeites ou suplementos de segundo plano para as importantes personagens masculinas, sendo claro o diferencial existente entre avatares femininos e masculinos (Gray et al., 2017; Kaye et al., 2017).

De forma a ilustrar o que foi exposto anteriormente, pode tomar-se como exemplo a análise das edições *Nintendo Power* lançadas entre janeiro de 1995 e dezembro de 1999, tendo sido demonstrado que a *Nintendo* continuou a dirigir-se para o público masculino em detrimento do público feminino, limitando expressões abertas de feminilidade a áreas específicas, garantindo que as personagens masculinas recebem muito mais atenção do que as femininas. Desta forma, ao projetarem as personagens exclusivamente de uma forma masculina, a imprensa e o mundo das tecnologias dificultam o acesso das mulheres aos jogos e, conseqüentemente o seu sentimento de pertença às comunidades *gamers*, tendo impacto na forma como integram essa atividade como parte da sua identidade, tal como os homens já o faziam e continuam a fazer (Cote, 2018).

Quando os jogadores são exibidos maioritariamente como homens, a identidade de jogador, tornar-se-á obrigatoriamente masculina, dificultando que as mulheres possam ver-se como parte desse grupo, sentindo-se como estranhas à cultura de jogo e não se identificando como *gamers*, mesmo que joguem com frequência (Shaw, 2012), demonstrem elevados níveis de habilidade e conhecimento sobre os jogos (Cote, 2018).

Adicionalmente, a sobre-exposição sistemática de homens em comparação com as mulheres (Williams et al., 2009) têm tido efeito na compreensão geral daquilo que se entende como sendo uma comunidade *gamer*, gerando sentimentos ou percepções de pertença ou exclusão de determinados grupos. Por exemplo, a masculinização histórica tem impactos sociais além da simples composição do grupo, permitindo o desenvolvimento de uma cultura de jogo sexista, esperando-se que os jogadores sejam homens e quando assim não o é, propicia-se um cenário de constantes ataques aos grupos vistos como intrusos (Cote, 2018). Existindo sentimentos de desconexão por parte das mulheres, estas acabam por se sentirem limitadas no seu poder de influenciar a construção social da identidade *gamer*, contribuindo para um ciclo em que o estatuto do jogo é visto como masculino, permitindo que a sua natureza de género se perpetue (Cote, 2018; Shen et al., 2016). Assim sendo e apesar do crescente número de público feminino, a indústria *gamer* não se tornou necessariamente mais inclusiva em termos de género (Chess & Shaw, 2015).

Argumenta-se que a inclusão deste grupo na comunidade *gamer* é particularmente difícil por todas as razões anteriormente apresentadas, sendo que discursos sexistas de género se encontram profundamente enraizados (Fox & Tang, 2014). Além disso, existe falta de reconhecimento de que a masculinização associada ao contexto de jogos resulta

de muitos fatores distintos e não apenas da prevalência de jogadores homens, ou seja, mudar a cultura de jogo implica mudanças nas suas representações (Cote, 2018) e nas expectativas sobre quem joga. As mulheres precisam de ser vistas como membros essenciais, contribuindo para o seu empoderamento e para o declínio da cultura sexista associada a este contexto (Cote, 2017).

Apesar de existirem diversas pesquisas que apoiavam a ideia da existência de preferências de jogo conforme o género, os jogos criados e dirigidos, exclusivamente, para o público feminino foram recebidos com inúmeras críticas pela sua concordância com as ideias estereotipadas de feminilidade (Jenson e De Castell, 2010; Tomkinson & Harper, 2015). Essas ideias são construídas com base naquilo que são as expectativas sociais, perpetuando crenças acerca das diferenças de género nas preferências de jogo (Harvey & Fisher, 2014; Jenson e De Castell, 2010; Shaw, 2012). Efetivamente, houve uma tentativa de reconstrução dos papéis de género no jogo, particularmente associada ao *design*, conteúdo (Taylor, 2003), à narrativa de jogo e na atribuição de alguns poderes às personagens femininas em relação ao enredo, no entanto, essa reconstrução definiu-se como sexista. A redefinição esperada para o género feminino, não foi a que realmente aconteceu, demonstrando que mudar a identidade de género socialmente construída e associada ao jogo, requer muito mais do que um público diversificado, com personagens de jogo também elas diversificadas (Cote, 2018).

A criação de jogos atraentes para o género feminino consoante as suas preferências, tinham por base uma visão colaborativa, exploratória e que evitasse o confronto, a competição e a violência (Jenson et al., 2007). Os discursos sobre estas preferências, não mudaram, simplesmente passaram de simples binários da dualidade violência/sem violência e colaborativo/competitivo, para serem reconhecidos como contextuais e, portanto, dependentes de fatores sociais, culturais e quotidianos, em vez de simplesmente serem reconhecidos como algo que uma mulher pode gostar de fazer em determinados momentos (Carr, 2005; Jenson & De Castell, 2005). Desta forma, começa a ficar claro que, embora as mulheres joguem, o quê e como jogam depende do contexto e não necessariamente daquilo que se supõe como sendo preferências de género (Jenson et al., 2007).

Os primeiros debates sobre género, jogos e feminismo, centraram-se na tentativa de envolver mais mulheres nas comunidades *gamer* (Chess & Shaw, 2015), uma vez que, ao longo do tempo nunca foram consideradas como uma parte natural da cultura de jogo

(Tomkinson & Harper, 2015). As ciberfeministas são as primeiras a reconhecer que as tecnologias têm potencial para causar impacto pessoal, educacional e político, abrindo possibilidades para que as mulheres possam enfrentar os tradicionais papéis de gênero que as definem como o sexo frágil (Zafra, 2004 *cit in.*, Martínez, 2020).

O feminismo é um movimento social e político que, na sua multiplicidade e heterogeneidade, proclama a emancipação da mulher, procurando atingir a conquista de direitos, espaço na política, na sociedade, na ciência e na cultura, organizando-se e atuando por meio de múltiplas estratégias desde o século XIX até à atualidade, em defesa de mudanças organizacionais e sociais (Muniz, 2015). Estes movimentos, esforçam-se para promover ações e organizações para decretar mudanças num sistema de desigualdade global que oprime, exclui e marginaliza as mulheres, procurando unir esforços e táticas concretas para fazer uma mudança em áreas onde ocorre discriminação (Harvey & Fisher, 2014).

Estas ativistas modificaram jogos tradicionalmente masculinos para que os produtores se vissem obrigados a incluir avatares femininos, criar grupos de jogos amigáveis para as mulheres e criar espaço dentro das esferas de jogos já existentes, mas livres da cultura sexista. No entanto, o propósito destes movimentos não foi avaliado pela indústria *gamer* numa perspectiva de inclusão, mas sim na industrialização de jogos específicos para meninos e meninas (Cote, 2018).

Diversos estudos comprovam que atualmente, a indústria associada à criação de jogos, continua a criar conteúdo que atende às preferências presumidas de um público jovem, masculino e heterossexual, refletindo-se tanto na falta de personagens femininas quanto na sua hipersexualização (Brehm, 2013; Cote, 2017; Gray et al., 2017; Jagayat & Choma, 2021; Lopez-Fernandez et al., 2019; Paaßen et al., 2017; Salerno-Ferrano et al., 2022; Salter & Blodgett, 2012; Shen et al., 2016). Apesar de prevalecer a ideia de que as mulheres são uma pequena minoria de *gamers*, esta é contrariada por pesquisas de larga escala que revelam que quase metade de *gamers*, atualmente, são mulheres (*Entertainment Software Association*, 2020; *Interactive Software Federation of Europe & European Games Developer Federation [ISFE & EGDF]*, 2021).

O progresso da contribuição visível de jogadoras para as comunidades *gamers*, na produção de jogos e ao nível da sua representatividade, coincidiu com o aumento de represálias de caráter sexista contra aqueles que desafiam a supremacia masculina dentro desta cultura (Chess & Shaw, 2015; Pereira & Detoni, 2018; Tomkinson & Harper, 2015).

O fenômeno *Gamergate*, por exemplo, veio destacar a falta de atenção que tem sido dada às discussões sobre a violência real que as mulheres têm vivenciado nos jogos *online*. Até então, o foco tem sido dado ao conteúdo violento do jogo, no entanto, é emergente transcender as discussões sobre violência no jogo, para o aumento da violência sexista real e simbólica contra as mulheres *gamers*, criadoras de jogos e até mesmo mulheres críticas do meio, incluindo uma análise que vá além dos atos individuais de discriminação e intimidação (Gray et al., 2017).

O *Gamergate* surge exatamente no momento em que a *youtuber* Anita Sarkeesian publicou um vídeo no seu canal de *Youtube* e quando ciberfeministas surgem com movimentos em defesa de Zoe Quinn, que tinha sido alvo de acusações de manter uma relação com um jornalista para obter mais reconhecimento na área *gamer*. O auge deste fenômeno deu-se em agosto de 2014, quando opositores do ciberfeminismo iniciaram uma campanha de assédio contra várias mulheres da indústria *gamer*, incluindo como foco principal as produtoras de jogos Zoë Quinn e Brianna Wu, bem como a feminista crítica de jornalismo de jogos, Anita Sarkeesian, apresentadora do canal do *Youtube Feminist Frequency* (Pereira & Detoni, 2018). O *Gamergate* é visto como a resposta do jogador padrão, heterossexual e masculino, à tentativa de se incluírem mulheres e aumentar a diversidade do público que acede ao mundo *gamer* (Gray et al., 2017). Além disso, representa uma reação violenta por parte de um segmento significativo de jogadores homens que chegou ao nível de perseguição, assédio moral e sexual contra as mulheres e ainda a divulgação dos seus dados privados (Pereira & Detoni, 2018).

A controvérsia do *Gamergate*, trouxe consigo vários apelos à necessidade de aumentar a representação feminina no mundo *gamer*, comprovando que as mulheres se tornaram pontos focais para a ocorrência de crises identitárias no seio das comunidades *gamers* que se consideravam como coesas e fixas acerca do silenciamento do papel da mulher, seja como produtoras, críticas ou jogadoras (Pereira & Detoni, 2018).

Apesar da geração atual apresentar, até certo ponto, um discurso superador, centrado na autonomia feminina e no protagonismo no campo sexual e não só, ainda reproduz os padrões de comportamentos sexistas com os quais convivem na família e na sociedade, algo que é de certa forma esperado, uma vez que, em simultâneo com as transformações históricas sociais convivem o progresso e o retrocesso dialeticamente (Fonseca et al., 2018). Aplicando esta ideia à identidade *gamer*, é preciso ter em conta que se foi

fomentando ao longo do tempo a crença de que são necessárias certas características masculinas para se ser um verdadeiro *gamer* e por isso, a necessidade de excluir outras identidades (Pereira & Detoni, 2018), justificando, de certa forma, uma visão dualística entre *gamers* do género feminino e *gamers* do género masculino como dois grupos muito distintos.

Ao longo da representação história das mulheres no contexto do jogo, se cada evento discriminatório e repressivo for considerado de forma isolada é preocupante, e quando encadeados numa linha temporal, demonstram como as ofensas dirigidas a cada mulher de forma individual não são atos isolados, mas resultam de um padrão misógino privilegiando, sistematicamente, o sexo masculino e discriminando o feminino (Consalvo, 2012). Por conseguinte, pode dizer-se que de uma forma cumulativa, todos os eventos descritos ao longo deste capítulo tem contribuído para a crescente presença feminina no contexto *gamer*.

2.3. Abordagens teóricas acerca da violência sexista nos jogos *online*

São inúmeras as teorias descritas em diversos estudos que pretendem explicar o fenómeno da violência (e.g., Burnay et al., 2019; Jagayat & Choma, 2021; Seo et al., 2022; Tang et al., 2020; Tang & Fox, 2016). No entanto, constatou-se que a grande maioria se foca na explicação da perpetração de comportamentos associados ao assédio geral e sexual.

Partindo da ideia de que as relações de género, tradicionalmente envolviam dominação e subordinação, por exemplo, culturalmente, os homens dedicavam os seus recursos para sustentar as mulheres que fazem parte da sua vida, sendo por isso os seres considerados dominantes e as mulheres, as subordinadas que vivem em função da figura masculina. Esta dualidade trouxe consigo preconceitos subtis que não se encaixavam numa perspetiva de antipatia pura contra as mulheres (Glick & Fiske, 2011), mas que contribuiu para a naturalização da discriminação social da mulher para realizar determinadas atividades.

A dominação e subordinação de que as mulheres são alvo quando tentam aceder a variadas tarefas sociais, podem ser categorizadas como formas de violência subtil e, muitas vezes, aceitável. Além disso, as características sedutoras e provocantes que também lhes estão associadas (Fonseca, et al., 2018) revelam que estes estereótipos subtis em

vez de serem reconhecidos como preconceituosos, poderão ser confundidos com atitudes românticas (Glick & Fiske, 2011). No entanto, fazem parte da violência de género, especificamente de comportamentos sexistas².

As teorias contemporâneas sobre género argumentam que a distinção dicotómica que tem vindo a ser feita, continua a reforçar uma visão determinística sobre as relações de género em que as pessoas são divididas em grupos bem definidos, neste caso, mulheres e homens, ao invés de uma distinção dualística onde as pessoas incorporam quantidades de variáveis masculinas e femininas, independentemente, do seu sexo biológico (Norris, 2004).

O facto de estas crenças serem constantemente promovidas dentro de uma sociedade, levam a que ocorram práticas de socialização que encorajam as crianças a adquirir habilidades, características e preferências que apoiam a divisão do trabalho vigente na sua sociedade. Desta forma, os papéis de género encorajam a maioria dos adultos para se conformarem com essas crenças, promovendo a internalização de padrões como previamente intrínsecos à sua natureza de género. Através da acumulação destes fatores, os indivíduos dentro de uma sociedade constroem, dinamicamente, o género com comportamentos padrão que são adaptados ao seu tempo, cultura e situação (Wood & Eagly, 2012).

Esta distinção de género começa por ser internalizada pelas crianças, e posteriormente o adulto, constituindo-se como base, para outros papéis sociais e para a ação. O papel de género que é internalizado pelo indivíduo quando ainda é criança tem um impacto significativo sobre as perspetivas de vida que irá assumir, uma vez que os símbolos, construídos socialmente como femininos ou masculinos tornam-se parte da identidade dos futuros seres humanos (Dietz, 1998).

Uma das teorias que poderá explicar a adoção dos símbolos e percepções acerca dos papéis tradicionais de género é a teoria da aprendizagem social (Bandura, 1965). Esta teoria explica que as crianças aprendem a desenvolver certos comportamentos e crenças de género de acordo com aquilo a que são expostas diariamente, seja através da televisão, dos jogos, ou da observação de atitudes e comportamentos associados aos estereótipos de género (Beasley & Standley, 2002). Bandura (1965) refere que é necessário ter em atenção a influência dos fatores cognitivos que antecedem o desenvolvimento de interesses e

² Sexismo é o termo utilizado neste estudo para definir violência de género e assédio sexual que acontecem contra a mulher.

objetivos de comportamento.

Berger et al., (1972) propõem a *Expectation State Theory*, para explicarem que as normas culturais moldaram a forma como os sexos deveriam, ou não agir em situações e interações sociais. Segundo os autores, estas normas surgem para que a antecipação de comportamentos de homens e mulheres, seja possível, ou seja, prevê-se que os primeiros agem de maneira dominante e agressiva e que as mulheres agem de forma submissa e não agressiva, permitindo ainda que os homens possam ser vistos como mais competentes e com um estatuto superior ao das mulheres. Quando ocorre violação destas normas, ou quando as mulheres expressam a existência dessa dominância de forma assertiva, são penalizadas de uma forma hostil por parte das pessoas que agem em conformidade com as normas de género (Fox & Tang, 2014). Além disso, os autores indicam que quanto mais as pessoas se conformarem com estas normas culturais, maior a probabilidade de ocorrerem situações de discriminação, preconceito e submissão, existindo o silenciamento ou a não percepção de violência por parte das vítimas (Berger et al., 1972).

Embora esta teoria tenha sido aplicada à comunicação face a face, a pesquisa disponível sugere que os estereótipos de género também afetam a forma como se percebe e interage no mundo virtual (Fox & Bailenson, 2009; Ivory et al., 2014). Sendo que os jogos são percebidos e reiterados como um espaço masculino, os *gamers* do género masculino apresentam-se como tendo um estatuto de maior relevância em comparação com as *gamers* do género feminino, produzindo nelas a percepção de que devem permanecer submissas, não se manifestando quando as suas competências e habilidades são comentadas de forma hostil através de comentários e/ou atitudes sexistas perpetrados, na maioria das vezes, pelo género oposto (Fox & Tang, 2014).

A *Social Role Theory* é uma das teorias formuladas por Eagly, em 1987 para explicar as diferenças existentes entre homens e mulheres. Postulando que em conjunto com certas características ecológicas e condições sociais, a distribuição de papéis sociais para homens e mulheres é determinada historicamente (Eagly, 1987 *cit in.*, Conner et al., 2017; Eagly, 1997; Kite, 1996). Portanto, Eagly (1997) postulou que existem seres considerados dominantes e seres considerados subordinados em sociedade e que ambos podem ver a posição dos seres dominantes como superior e garantida, uma vez que é assumida a perspectiva de que estes sabem o que é melhor e apresentam, supostamente, intenções benevolentes em relação ao grupo subordinado. Assim, a principal preocupação dos seres

dominantes será manter a sua posição, apaziguando, de forma benevolente, ou hostil, os seus subordinados (Conner et al., 2017).

Aprimorada por várias extensões ao longo dos anos, a teoria do papel social deu origem ao desenvolvimento da *gender role theory* (Wood & Eagly, 2012). Wood e Eagly (2012) explicam que devido ao reconhecimento de seres dominantes e subordinados e à especialização física entre os sexos em algumas atividades, foi sendo determinado que certas tarefas são executadas com mais eficiência por um sexo do que por outro, refletindo, muitas vezes as pressões evolutivas que existem sobre os seres humanos. Estes processos de especialização são determinados a partir da observação de comportamentos masculinos e femininos, sem se considerar que alguns desses traços não são intrínsecos a cada um dos sexos, mas resultam da tal especialização física. Por exemplo, se as mulheres cuidam de crianças, passam a ser consideradas carinhosas e atenciosas, e se os homens lutam são considerados duros e corajosos.

Todas as teorias anteriores assentam de forma apropriada para analisar as interações de homens e mulheres no contexto dos jogos *online*, permitindo predizer que aquilo que se espera, por parte das mulheres, é a sua permanência em silêncio, ou o seu afastamento do contexto *gamer*, percecionado como normativamente masculino (Ivory et al., 2014). Além disso, poderão igualmente prever que muitas mulheres *gamers* que são vítimas de sexismo nesse contexto, não sejam capazes de o reconhecer como tal, uma vez que estas normas de género se encontram profundamente enraizadas.

Glick e Fiske (1996) formularam a teoria do sexismo ambivalente, postulando que os indivíduos poderão assumir atitudes hostis, benevolentes ou ambas em relação às mulheres. Além disso, os autores indicam que as atitudes sexistas dirigidas às mulheres e que são perpetradas por homens, surgem com base na imagem polarizada acerca das atitudes que uma mulher deve ter e que resultam da combinação entre patriarcado, regras de diferenciação de género e da ideia da interdependência mulher-homem. Essas atitudes sexistas e ambivalentes que se distinguem entre sexismo hostil e benevolente são usadas com a intenção de demarcar e preservar essas mesmas diferenças de género (Conner, et al., 2017).

Glick e Fiske (1996) definiram como sexismo hostil a antipatia e um sentimento de superioridade, depreciativo em relação às mulheres, caracterizando-as como manipuladoras na tentativa de dominarem os homens por causa da sua inferioridade inerente.

Esta forma de sexismo é reconhecida por envolver atitudes abertamente misóginas e competitivas em relação às mulheres que assumem comportamentos considerados como não tradicionais notados como ameaçadores da hierarquia de género (Conner et al., 2017), enfatizando a necessidade de punição porque se desviam da norma associada à subordinação (Glick & Fiske, 2011).

Por sua vez, sexismo benevolente implica um conjunto de atitudes interrelacionadas e estereotipadas dirigidas às mulheres onde os homens adotam uma atitude paternalista com base nas visões rígidas sobre os papéis de género (Glick & Fiske, 1996). Neste último caso, as mulheres são vistas como fracas, preciosas e incapazes de realizar as mesmas coisas que os homens e, como tal, não devem ser empoderadas, mas sim protegidas por eles (Tang & Fox, 2016). Esta forma de sexismo concede afeto às mulheres que adotam os tradicionais papéis limitadores de género, que embora possam parecer positivos, na verdade, pressupõem e reforçam o estatuto de subordinação tradicional das mulheres, onde a componente paternalista que caracteriza as atitudes benevolentes, é utilizada para limitar o acesso das mulheres aos recursos e papéis masculinos (Conner, et al., 2017).

O sexismo benevolente é crucial para persuadir as mulheres a aceitarem o arranjo desigual entre géneros (Conner, et al., 2017), uma vez que utiliza o conceito associado à necessidade de proteção, levando a que as mulheres interiorizem a ideia de inferioridade e incapacidade para realizar certas atividades (Glick et al., 2000; Glick et al., 2004; Glick & Fiske, 1996). As mulheres poderão resistir ao sexismo hostil, mas tendem a perceber o sexismo benevolente como relativamente inofensivo (Glick et al., 2000; Glick et al., 2004), justificando assim a discriminação contra elas mesmas e apoiando, direta ou indiretamente, o privilégio masculino (Glick & Fiske, 1996).

Pode dizer-se que a teoria do sexismo ambivalente, postula que o sexismo hostil e benevolente não são, de facto, ideologias conflitantes, mas complementares que apresentam uma solução para o paradoxo da relação de género. Para que exista um domínio pessoal, económico e político sobre as mulheres, através do paternalismo, que defende a noção de que os homens devem governar e que deverá existir uma diferenciação de género, definindo papéis e estereótipos limitadores e anti-igualitários (Conner et al., 2017).

Consistentemente com estas normas, Shen et al. (2016) comprovam no seu estudo, que as mulheres *gamers* em comparação com os homens *gamers*, jogam menos, preferindo papéis sociais menos competitivos e quando são atraídas para jogos competitivos,

ambos os gêneros postulam imediatamente que por serem mulheres, não jogam com o mesmo nível de habilidades masculinas, pois são menos experientes. Figueiredo e Maciel (2016) explicam que poderão existir maiores níveis de ansiedade para o sexo feminino na realização de tarefas associadas ao jogo e um menor encorajamento para seguirem uma carreira profissional, sendo que o mesmo não acontece com os homens. Estas associações poderão ter impacto na percepção de autoeficácia das mulheres *gamers* acerca do seu desempenho no jogo, originando a aceitação de certos comentários sexistas, ou a não percepção dos mesmos como uma forma de violência e de discriminação (Cote, 2018; Figueiredo & Maciel, 2016).

Estes padrões comportamentais de gênero contribuem para um ciclo de autodepreciação constante, quer pelas próprias jogadoras, quer pelos seus adversários de jogo (Brown et al., 1997). Por isso, compreender a distinção que é feita entre homens e mulheres no mundo *gamer*, como uma extensão dos papéis tradicionais de gênero, constitui-se como preditor para compreender de que forma as mulheres percebem, ou não o conteúdo sexista como preconceituoso e misógino.

2.4. Prevalência da violência sexista nos jogos *online*

A prática constante de diferenciação de gênero e dominação masculina ao longo da história da indústria *gamer*, normalizou o ambiente sexista. As mulheres dentro do público associado ao contexto de jogos vêm-se obrigadas a criar uma variedade de estratégias e mecanismos de *coping* para lidar com a constante opressão e assédio a que estão frequentemente sujeitas (Cote, 2017; Gray et al., 2017). Tal como refere Cote (2018) as mulheres são um público ativo e implementam estratégias de jogo para prevenir o assédio e algumas dessas táticas incluem o abandono do jogo e ocultar a sua identidade de gênero.

De acordo com a Amnistia Internacional (2017), a ciberviolência tem efeitos inibidores nas mulheres, tendo também impacto ao nível da saúde física e psíquica, desencorajando-as de exercerem os seus direitos por medo de serem perseguidas, atormentadas pela ansiedade, pânico, autocensura, baixa autoestima e falta de autoconfiança. Além disso, segundo dados da *European Video Games Society* (2022) os jogadores tendem a assumir discursos de ódio e comportamentos tóxicos e as estatísticas comprovam que 70% dos *gamers*, tanto masculinos como femininos, já experienciaram comportamentos tóxicos *online* e apenas 10% reportaram esses comportamentos às entidades competentes. Estes dados estão de acordo com a ideia de que embora as empresas estejam a começar a

agir e a proteger alguns dos *gamers* de ataques, são necessárias mais abordagens holísticas e mais informação acerca de como denunciar comportamentos de assédio de que poderão ser alvo (*European Video Games Society*, 2022).

Diversas pesquisas têm vindo a demonstrar que muitos *gamers* têm enraizadas crenças sexistas sobre a motivação e a capacidade das jogadoras, resultando em consequências não só ao nível dos sentimentos de exclusão, mas também no aumento da perpetuação de atitudes sexistas e assediadoras tendo por base a definição dos papéis tradicionais de género (Conner et al., 2017; Easpaig, 2018; Fox & Tang, 2014; Ging & Siapera, 2018; McLean & Griffiths, 2013; Olson et al., 2007; Tang & Fox, 2016).

Estes fatores levam a que mulheres *gamers* sejam, constantemente, tratadas de forma diferente nestes espaços (Ivory et al., 2014), uma vez que são percebidas como estranhas e intrusas a este ambiente (Chess & Shaw, 2015; Consalvo, 2012; Gray, 2012; Salter & Blodgett, 2012). Por conseguinte, a sua legitimidade é constantemente questionada, sendo desafiadas a provar as suas competências devido ao seu género, impedindo que tenham a mesma experiência de jogo que os homens, afetando a sua progressão na carreira enquanto *gamers* (Linderoth & Öhrn, 2014). Como resultado, as mulheres *gamers* são continuamente humilhadas, ameaçadas, perseguidas (Fox et al., 2018; McLean & Griffiths, 2019) e alvos de violência de género, que vão desde comentários sexistas ao assédio sexual (Cote, 2017; Fox et al., 2015; Tang et al., 2020), cometidos principalmente por *gamers* do sexo masculino (Kaye & Pennington, 2016; Salter & Blodgett, 2012; Vermeulen et al., 2016).

Diversos estudos, têm vindo a comprovar que a violência nos jogos *online* é sobretudo dirigida às mulheres (Brehm, 2013; Chess & Shaw, 2015; Fox & Tang, 2014; Gray, 2012; Gray et al., 2017; Duggan, 2017). A *Entertainment Software Association* (2020) e a *European Video Games Society* (2022) referem que apesar de quase metade dos *gamers* serem mulheres, o ambiente de jogo continua a ser percebido como um dos mais desiguais para as mesmas (Harvey & Fisher, 2014; Lopez-Fernandez et al., 2019). Por exemplo, as mulheres *gamers* profissionais recebem menos do que os homens *gamers* profissionais e entre os 300 *gamers* premiados, não existem mulheres (Ruvalcaba et al., 2018). Além disso, segundo a Organização das Nações Unidas [ONU] na UE uma em cada 10 mulheres com 15 ou mais anos já sofreu alguma forma de assédio cibernético (ONU, 2021).

Relativamente às plataformas de *streaming* da *Twitch*, por exemplo, as *gamers* recebem mais mensagens focadas na sua aparência, enquanto os *gamers* masculinos recebem comentários focados nas suas habilidades de jogo (Nakandala et al., 2017).

Os fenómenos associados ao sexismo nos jogos *online* são considerados como grandes obstáculos ao uso livre, legítimo, funcional e prazeroso da rede, uma vez que afastam *gamers* e causam danos emocionais significativos, quer sejam perpetrados de forma direta ou indireta (Barak, 2005). Portanto, os danos sofridos no mundo *online*, poderão ter efeitos tanto físicos como psíquicos no mundo real (Henry & Powel, 2015). Além disso, pesquisas constataram que as mulheres com experiências de vitimação poderão sofrer com pensamentos ruminativos (Fox et al., 2018; McLean & Griffiths, 2019) e sintomatologia associada a quadros de ansiedade e *stress* (McLean & Griffiths, 2019).

Posto isto, pode afirmar-se que a constante discriminação das mulheres neste contexto poderá ter impacto significativo na forma como se percebem e posicionam como *gamers* (McLean & Griffiths, 2013). É necessário ter em conta que para que exista um reconhecimento da mulher como sendo uma *gamer*, é preciso ter em conta a definição da palavra *gamer*, o fato de que a maioria dos *gamers* são do sexo masculino e que a maioria das mulheres *gamers* que atingem altos níveis de habilidade e competência são invisíveis e marginalizadas, constituindo-se como problemas cumulativos para o reconhecimento da mulher neste contexto (Lopez-Fernandez et al., 2019). A literatura quando se refere à ameaça de estereótipo, é reveladora de que o risco de confirmar um estereótipo negativo sobre o próprio grupo é suficiente para prejudicar o desempenho na realização de uma tarefa (Inzlicht & Kang, 2010). Neste caso poderá levar ao desempenho inferior de uma mulher na tarefa de jogo (Kaye & Pennington, 2016).

Estudo Empírico

Capítulo III - Metodologia

3.1. Objetivos gerais

O objetivo geral deste estudo consistiu em analisar a forma como as *gamers* do género feminino percebem a violência sexista em contexto de jogos MMOGs e a influência que as crenças sexistas associadas à expressão de género poderão ter nessa percepção.

3.1.1. Objetivos específicos

Como objetivos específicos deste estudo, pretendeu-se:

- (i) Analisar a prevalência de violência sexista em contexto de jogos MMOGs, de que forma é perpetrada e percebida por parte das *gamers* do género feminino;
- (ii) Analisar se as crenças sexistas, associadas à expressão de género poderão influenciar a percepção das vítimas acerca deste tipo de violência;
- (iii) Analisar se a violência varia em função de características sociodemográficas e características dos jogos MMOGs;
- (iv) Analisar se existe conhecimento dos recursos por parte das jogadoras, para denunciar o fenómeno às entidades regulamentadoras dos jogos *online*.

Por consequência, as hipóteses em estudo foram:

- (i) Espera-se que existam altos níveis de prevalência de violência sexista nos jogos MMOGs;
- (ii) Espera-se que a violência sexista seja percebida pelas vítimas como uma forma efetiva de violência;
- (iii) Espera-se que as crenças sexistas acerca da expressão de género influenciem a percepção das jogadoras sobre a violência sexista;
- (iv) Espera-se que a violência sexista contra *gamers* do género feminino varie em função de características sociodemográficas das jogadoras;
- (v) Espera-se que a violência sexista contra as *gamers* varie em função das características dos jogos MMOGs;
- (vi) Espera-se que exista um reconhecimento limitado dos recursos existentes para denunciar o fenómeno às entidades regulamentadoras dos jogos *online*.

3.2. Método

Na presente investigação foi adotada uma metodologia quantitativa, correlacional e transversal. A metodologia quantitativa representa uma das estratégias de investigação com um papel importante para a execução de pesquisas de âmbito social, envolvendo recolha de dados designados como quantitativos ou numéricos (Clark et al., 2021).

O método correlacional é a estratégia mais adequada pois pretende-se estudar a prevalência da violência sexista, a percepção que as jogadoras têm sobre essa violência e a relação que existe entre esta última e algumas das suas características. Por último, caracteriza-se por um estudo transversal na medida em que incidiu num momento concreto da experiência das *gamers* que fizeram parte da amostra em estudo. O inquérito por questionário disponibilizado *online* foi o método utilizado para recolha de dados.

3.3. Instrumentos de recolha de dados

Para recolha dos dados foi disponibilizado um questionário *online* no dia 06 de junho de 2023 até ao dia 19 de julho do mesmo ano, direcionado para mulheres *gamers* (Anexo D). No início do questionário foram apresentados os devidos esclarecimentos acerca da investigação, do objetivo de estudo e o propósito do mesmo. Foi ainda dado o alerta para a existência de linguagem ofensiva, violenta e pouco adequada presente ao longo do questionário. O preenchimento do mesmo foi feito em versão digital tendo sido antecedido pela apresentação de uma declaração de consentimento informado, mediante a qual cada participante respondeu ao questionário após ter declarado essa disposição de livre vontade, consentindo prestar as informações solicitadas, com direito ao anonimato e confidencialidade de todos os dados.

O questionário teve início com a recolha de dados sociodemográficos das participantes, com questões acerca da idade, país de residência, origem racial ou étnica seguindo-se uma secção com questões relativas à experiência das participantes no jogo, onde foram questionadas acerca das horas passadas *online*, os anos de experiência como *gamer*, o tipo de jogos com maior atividade e questões acerca da forma como se identificam no jogo e com quem costumam jogar.

A secção seguinte incluiu questões relacionadas com as diferentes formas de vitimação vivenciadas, tais como, com que frequência sofreram situações de vitimação, de que formas é que essas situações ocorreram, se foram transpostas para a vida privada e se

conhecem os canais de denúncia tendo, ou não já denunciado situações de violência de que foram vítimas, incluindo ainda questões relativas à forma como as entidades de denúncia respondem a estas situações. Existe também uma secção com questões correspondentes à experiência geral enquanto *gamers* do género feminino e em que medida o género afeta a experiência de jogo, a possibilidade de existirem dificuldades de ingressar em equipas, de ter um desempenho desvalorizado, qual a perspetiva em relação a certas crenças associadas ao género feminino e se consideram este tipo de situações como sendo formas de assédio e de violência de género.

Para avaliação dos comportamentos de assédio em jogos *online* foi utilizada e adaptada a escala “*Video Game Harassment Behavior*” (Anexo C) elaborada por Fox e Tang (2017). Esta escala é constituída por 19 itens, com respostas organizadas numa escala tipo *Likert* de 5 itens que variam de nunca (=1) até quase sempre (=5). Os itens que fazem parte desta escala estão divididos em duas subescalas distintas. A primeira subescala, composta por 11 itens mede comportamentos de assédio geral (e.g., ofensas e insultos à habilidade de um jogador) e a segunda subescala apresenta 8 itens relacionados com comportamentos de assédio sexual (e.g., comentários ou insultos sexistas, pedidos de favores sexuais e ameaças de violação). Em cada uma destas subescalas, o *alfa de cronbach* ($\alpha=0.90$), revela que a escala apresenta uma boa consistência interna.

Previamente à sua divulgação, a escala original em língua inglesa de assédio em jogos *online* (Fox & Tang, 2017) foi traduzida para português. A escolha desta escala está também associada ao facto de ter sido desenvolvida, especificamente para o contexto de jogos, considerando o assédio verbal e outras formas de assédio que são perpetradas durante a atividade de jogo.

O questionário incluiu ainda uma secção dedicada à percepção das situações de violência sexista como sendo, ou não uma forma de violência efetiva. Todas as respostas às diferentes secções incluídas no questionário foram organizadas numa escala de resposta tipo *Likert* de 5 itens de discordo totalmente (=1) até concordo totalmente (=5).

Importa ressaltar que os resultados correspondentes aos níveis de assédio geral e sexual derivam do somatório dos itens que fazem parte da escala de assédio em jogos *online*. O assédio total refere-se ao somatório dos subtipos assédio geral e sexual. Relativamente aos resultados acerca do conhecimento dos canais de denúncia, surgem do somatório dos 4 itens sobre o conhecimento dos canais de denúncia, do regulamento, da

experiência de denúncia das participantes e o tipo de respostas das organizações para estas situações. Para avaliar a aceitação ou normalização do assédio, foram somados os 5 itens relativos à forma como as jogadoras perceberam a situação mais grave vivenciada, sendo que, quanto maior a média, maior aceitação e normalização da violência. A percepção acerca da violência representa a média dos 21 itens acerca da própria percepção ou atitudes face à discriminação de género em jogos *online* o que significa que quanto maior for a média, mais clara é a percepção da existência de discriminação.

3.4. Caracterização da amostra

A amostra foi selecionada por conveniência através do método *snowball*, tendo como critérios de inclusão, identificar-se como sendo do género feminino, ter idade superior a 18 anos, ser jogadora de jogos *online multiplayer* (MMOGs) e ter domínio da língua portuguesa e, portanto, independentemente da nacionalidade ou país de residência. Os critérios de exclusão foram não ser do género feminino, ter idade inferior a 18 anos, ser jogadora de jogos *offline* ou de outro tipo de jogos que não envolvam *multiplayer* e não dominar a língua portuguesa.

A amostra total é composta por 99 participantes do género feminino, no entanto, 20 participantes não cumpriram os critérios de inclusão não sendo por isso consideradas para a amostra final. Destas 20 participantes, 4 eram menores de idade, 7 não se identificavam como sendo do género feminino e 8 não jogavam MMOGs, tendo ainda uma das participantes sido eliminada por declarar não ter domínio da língua portuguesa. Assim sendo, a amostra final deste estudo é constituída por 79 *gamers* de jogos MMOGs, com idades compreendidas entre os 18 e os 36 anos ($M=22,94$; $DP=3,33$). 65,8% da amostra tem idades compreendidas entre os 18 e os 23 anos, tratando-se, portanto, de uma amostra de jogadoras jovens. A maior parte das participantes define-se como de origem branca (89,9%) e residente em Portugal (78,5%), conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1

Descrição sociodemográfica da amostra.

	<i>n</i>	%	<i>M</i>	<i>DP</i>	Min.-máx.
Idade			22,94	3,33	18-36 anos
Etnia					
Branca	71	89,9			
Outra etnia	6	7,6			
Negra	2	2,5			
País de residência					
Portugal	62	78,5			
Brasil	16	20,3			
Outros	1	1,3			

Nota. N=79.

3.5. Procedimentos

Este estudo faz parte de um estudo maior que procura compreender várias dimensões da violência sexista que acontece no contexto dos jogos *online* e que é dirigida a *gamers* do género feminino. Serão apresentadas e descritas apenas as secções relacionadas com os objetivos do presente estudo.

Após o parecer positivo da Comissão de Ética da UFP (Anexo A), o questionário foi disponibilizado *online* no *Google Forms* e partilhado através das redes sociais, solicitando para isso a colaboração de associações e de mulheres *gamers*, ou associadas ao mundo *gamer*, como *streamers*, produtoras e críticas de jogos. Os dados foram recolhidos, exclusivamente de forma *online*, tendo sido garantidas todas as questões de confidencialidade e anonimato das participantes.

As respostas das participantes foram descarregadas num ficheiro Excel e exportadas para uma base de dados com recurso ao IBM SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versão 27, para posteriormente ser realizado o tratamento dos dados e convertidos em resultados alvos de interpretação.

3.6. Análises estatísticas

Para dar resposta aos objetivos gerais e específicos foram aplicadas as seguintes provas estatísticas:

- (i) Correlações de *Pearson*, para determinar o grau de associação entre a prevalência de assédio (geral, sexual e total) e a idade, número de horas

dedicadas à atividade de jogo, anos de experiência como *gamer*, assim como com a normalização ou aceitação de comportamentos de assédio, a percepção total dessas situações e o nível de conhecimento sobre denúncia.

- (ii) Anova simples, para comparar diferenças entre os níveis de assédio (geral, sexual e total) com a partilha dessa atividade em plataformas de *streaming* e com as diferentes formas de perpetração da violência (escrita, verbal ou ambas).
- (iii) *T de student*, para comparar as médias da prevalência de assédio entre as participantes que relatam ter sido vítimas de forma isolada ou recorrente, as participantes que partilham a sua identidade de género e consoante o género do avatar de jogo.

Capítulo IV – Apresentação dos resultados e discussão

4.1. Caracterização da atividade *gamer* das jogadoras

O número de horas que as participantes dedicam aos jogos varia entre 1 e 84 horas por semana ($M=23,10$; $DP=18,21$), sendo que 82,3% joga desde 1 até 36 horas semanais e quase 20% da amostra total joga 40h ou mais horas semanais. Estes dados estatísticos demonstram que uma parte importante da amostra dedica aos jogos MMOGs um número de horas equiparadas a um horário comum de trabalho, mas também existem *gamers* que ocupam o dobro, ou mais horas em atividade de jogo. Por exemplo, das 20% que jogam 40h ou mais horas por semana, 2 jogadoras referem jogar 80h e 84 horas semanais.

Os anos de experiência que as participantes têm enquanto *gamers*, variam entre 1 e 26 anos ($M=9,08$; $DP=5,41$). Especificamente, 51,9% das participantes revelam experiências que variam entre 1 e 9 anos e há participantes que indicam ter mais de 10 anos de experiência como *gamers* (48,1%). Há ainda 12 jogadoras que acumulam experiências de mais de 15 anos no mundo dos jogos *online*.

A exposição pública da identidade de género no perfil de jogo é opcional, sendo que 55,7% das participantes indicam que só a expõe algumas vezes e 39,2% afirmam que a sua identidade de género é sempre visível. Relativamente ao conhecimento acerca da identidade de género dos adversários de jogo, 22,8% mencionam que conhecem sempre essa identidade, contrastando com 75,9% que indicam só ter esse conhecimento em certas

situações, reforçando a ideia anterior de que a identidade de gênero é pública apenas em determinados momentos e contextos de jogo. Relativamente ao gênero do avatar escolhido para os jogos, 65,8% das *gamers* afirmam que a escolha depende do jogo e/ou da situação de jogo, contrastando com 31,6% que especificam que jogam sempre com um avatar feminino.

O contexto de jogos *online* permite que ocorram interações sociais além das fronteiras geográficas, atingindo uma rede diversificada de pessoas, desde amigos íntimos, familiares e amigos virtuais até pessoas desconhecidas. A amostra em estudo, foi indicativa disso mesmo, uma vez que a grande maioria joga com amigos virtuais (86,1%) e com desconhecidos (64,6%). São poucas as jogadoras que referem jogar exclusivamente com familiares (27,9%) ou com amigos (12,7%) e apenas 19% refere jogar tanto com conhecidos como desconhecidos. Além da diversificação da oportunidade para jogar com pessoas tão diferentes, há ainda a possibilidade de transmitir a atividade de jogo em plataformas de *streaming* (e.g., *Twitch*), sendo que uma parte significativa da amostra (39,2%) revela que o faz sempre, contrastando com a maioria das participantes (48,1%) que não transmitem a sua atividade de jogo nesse tipo de plataformas e 12,7% que o faz apenas algumas vezes.

Os jogos MMOGs disponíveis atualmente são muito variados e cada um deles apresenta especificidades e níveis de competitividade diferentes, fazendo variar, consideravelmente, as escolhas das *gamers*. A grande maioria das participantes deste estudo divide o seu tempo por diferentes tipos de jogos (78,7%), sendo que os jogos mais jogados são os de ação (65,8%) e *role-playing*/MMORPGs (50,6%). Apenas 21,3% das participantes jogam apenas 1 tipo de jogo (8,7% só jogam jogos de ação e 6,3% jogam só jogos de *role-playing*/MMORPGs e só *First-person shooters*/FPs).

Tabela 2*Descrição da atividade gamer.*

	<i>n</i>	%	Min.-máx.	<i>M</i>	<i>DP</i>
Nº horas de jogo			1-84	23,10	18,12
Anos de experiência como <i>gamer</i>			1-26	9,08	5,41
Parceiro de jogo					
Amigos	69	87,4			
Amigos virtuais	68	86,1			
Desconhecidos	51	64,6			
Famíliares	22	27,9			
Todos	15	19			
Só com amigos	6	7,6			
Só com amigos virtuais	4	5,1			
Partilha da identificação de género					
Às vezes	44	55,7			
Sempre	31	39,2			
Nunca	4	5,1			
Conhecimento sobre a identificação de género dos adversários					
Às vezes	60	75,9			
Sempre	18	22,8			
Nunca	1	1,3			
Sexo do avatar de jogo					
Depende do jogo	52	65,8			
Sempre feminino	25	31,6			
Sempre masculino	1	1,3			
Não identifico	1	1,3			
Transmissão em plataformas de <i>streaming</i>					
Não	38	48,1			
Sim	31	39,2			
Às vezes	10	12,7			
Género de jogo					
Ação	52	65,8			
<i>Role-playing</i> /MMORPGs	40	50,6			
Estratégia/MMORTs	32	40,5			
Aventura	31	39,2			
Construção e simulação	29	36,7			
<i>Sports games</i>	17	21,5			
<i>First-person shooters</i> /FPs	12	15,2			
Simulação de veículos	11	13,9			

Nota. *N*=79.

4.2. Análise das hipóteses

Os resultados demonstram que a maioria das participantes já sofreu ou sofre de assédio ($M=3,40$; $DP=0,90$), quer geral ($M=3,37$; $DP=0,95$), quer sexual ($M=3,43$; $DP=0,94$). Especificamente, 60,7% das *gamers* indicam que são insultadas diretamente sempre que jogam, através de comentários insultuosos acerca da sua inteligência (60,7%), das suas capacidades de jogo (65,8%), incluindo pedidos para que abandonem a atividade de jogo (63,3%). Grande parte das jogadoras recebem, com a mesma frequência, insultos

sexistas (81%), comentários com base no gênero (65,8%) e perguntas intrusivas acerca do seu gênero (77,3%). Estas formas de violência são vivenciadas de forma recorrente pelas *gamers* (83,5%), existindo situações em que estas relatam que a violência se estende para fora do contexto de jogo (50,6%), ou seja, para a vida privada.

Tendo em conta o carácter dinâmico dos jogos *online* onde é possível comunicar de forma escrita e verbal e sendo que os jogadores podem variar essas formas de comunicação consoante as suas preferências, o tipo de jogo e a facilidade para comunicar em determinados momentos, é expectável que a violência de gênero seja perpetrada de ambas as formas e, às vezes, em simultâneo. Os resultados demonstram isso mesmo, sendo que 82,3% das *gamers* referem que recebem comentários sexistas quer por *chat* de voz quer pelo *chat* escrito, de forma simultânea.

Dada a prevalência e frequência da violência, é expectável que ocorram denúncias para que se possam adotar medidas para diminuir ou cessar os comportamentos de violência. Efetivamente, as participantes mostram-se como conhecedoras (74,4% e 60,8% revelam conhecer os canais de denúncia e os códigos de conduta, respetivamente) e proativas para a necessidade de realizar denúncias (92,4% afirmam já ter denunciado comportamentos abusivos). No entanto, as jogadoras mencionam que acreditam que denunciar este tipo de situações não compensa (54,4%) e não consideram que existam respostas efetivas, por parte das entidades competentes para intervir neste tipo de situações, indicando que essas respostas só acontecem às vezes (69,6%).

Tabela 3*Prevalência de assédio, conhecimento e proatividade em relação à denúncia.*

	<i>n</i>	%	<i>M</i>	<i>DP</i>	Min.-máx.
Assédio geral			3,37	0,95	1,09-5
Assédio sexual			3,43	0,94	1,38-5
Assédio total			3,40	0,90	1,47-5
Forma de perpetração					
Ambas	65	82,3			
Escrita	12	15,2			
Verbal	2	2,5			
Conhecimento e atitude ativa sobre a denúncia			3,18	1,17	0-5
Conhece os canais de denúncia.					
Sim	59	74,7			
Não	20	25,3			
Conhece o regulamento.					
Sim	48	60,8			
Não	31	39,2			
Já denunciou.					
Sim	73	92,4			
Não	6	7,6			
Considera que há resposta efetiva por parte das organizações dos jogos <i>online</i> .					
Às vezes	55	69,6			
Não	16	20,3			
Sim	8	10,1			

Nota. N=79.

A idade está inversamente relacionada com a prevalência de assédio ($r=-0,299$; $p=0,008$), demonstrando que as jogadoras mais jovens sofrem mais violência nos jogos *online*. Ao analisar as subescalas geral e sexual, de forma individual, o mesmo se verificou, sendo que quanto menor for a idade, maiores serão os níveis de assédio geral ($r=-0,290$; $p=0,010$) e de assédio sexual ($r=-0,277$; $p=0,014$). No entanto, a prevalência de assédio (total, geral e sexual) não apresenta qualquer relação com os anos de experiência de uma jogadora ($p>0,05$).

Tal como seria esperado, a violência varia relativamente às horas semanais que uma jogadora passa em atividade, sendo que quanto maior for o número de horas passadas em atividade *gamer*, maiores são os níveis de prevalência de assédio tanto geral ($r=0,289$; $p=0,010$) como sexual ($r=0,387$; $p<0,01$) e total ($r=0,346$; $p=0,002$).

A existência de níveis elevados das diferentes formas de assédio, como assédio geral ($r=0,554$; $p<0,01$), assédio sexual ($r=0,494$; $p<0,01$) ou assédio total ($r=0,555$; $p<0,01$), está relacionado com uma percepção maior e mais clara, por parte das vítimas, da discriminação de que são alvo nos jogos *online*. No entanto, não se verifica a existência

de relação entre os níveis de prevalência das diferentes formas de assédio e a existência de comportamentos e crenças de aceitação ou normalização do fenómeno, por parte das jogadoras ($p>0,05$). Os dados permitem ainda perceber que sofrer mais ou menos violência não apresenta nenhuma relação com o facto de conhecer mais ou menos os canais de denúncia, ou demonstrar mais ou menos atitudes proativas para denunciar comportamentos de assédio ($p>0,05$).

De forma geral, *gamers* do género feminino concordam totalmente que são muitas vezes desafiadas a demonstrar as suas competências e habilidades no jogo (60,8%) e que recebem vários comentários de que há determinados tipos de jogos que não são para serem jogados por uma mulher (73,4%). Além disto, concordam igualmente que se falharem no jogo vão receber comentários sexistas e de assédio geral enquanto um homem não tem tanta probabilidade de os receber (50,6%), existindo um espírito anti-mulher neste contexto (48,1%), associado ao poder e sentimentos de dominação ligados à cultura masculina. 68,4% das participantes acreditam que essas crenças de superioridade dos homens, promovem a perpetração de comentários agressivos.

Na generalidade, as *gamers* concordam totalmente que algumas das questões apresentadas se constituem como discriminação baseada no género (62%), violência sexista (53,2%) e formas de assédio (51,9%). Além disso, 45,6% das *gamers* referem que se importam de receber comentários baseados na sua aparência ao invés de comentários acerca do seu desempenho no jogo.

Ao contrário do que muitas vezes está associado àquilo em que se acredita e que é usado tantas vezes como justificação para que se perpetuem e normalizem certos comportamentos de discriminação, a maioria das participantes discordam totalmente que uma *gamer* do género feminino não tem tanta capacidade para jogar certos jogos como um jogador masculino (87,3%). Discordam, igualmente, que devem ser ajudadas no jogo por não terem tantas capacidades como um *gamer* masculino (50,6%), que quando perdem numa competição de forma justa tendem a queixar-se de serem alvos de discriminação (55,7%), ou que exageram os problemas (58,2%) e que se ofendem facilmente (59,5%).

Tabela 4

Relação entre os níveis de assédio e variáveis caracterizantes das participantes, da atividade de jogo, aceitação e percepção da violência - Correlação de Pearson.

	Assédio geral	Assédio sexual	Assédio total
Idade	-0,290**	-0,277**	-0,299**
Nº horas de jogo	0,289**	0,387**	0,346**
Anos de experiência como <i>gamer</i>	-0,054	-0,028	-0,045
Nível de conhecimento sobre denúncia	0,178	0,098	0,151
Nível de aceitação/normalização do assédio	-0,214	-0,105	-0,177
Nível de percepção acerca da violência	0,554**	0,494**	0,555**

Nota. N=79. *p<0,05. **p<0,01.

No que se refere ao efeito da partilha pública da identificação de género por parte das jogadoras ($t(73)=0,149$; $p>0,05$) ou da escolha do género do avatar ($t(75)=-1,861$; $p>0,05$), a análise mostrou que estas variáveis não estão associadas a uma maior experiência de assédio.³

Os níveis de prevalência das diferentes formas de assédio, total, geral e sexual não variam face às formas de perpetração da violência, quer verbal, escrita ou ambas ($p>0,05$). No entanto é preciso considerar que os grupos em comparação não são equilibrados, tal como se pode constatar através dos dados apresentados de seguida na tabela 5.

Tabela 5

Diferenças entre os níveis de assédio e as diferentes formas de perpetração da violência - Anova Simples.

	Forma de perpetração da violência			F (2,76)	p
	Verbal (n=2)	Escrita (n=12)	Ambas (n=65)		
	M (DP)	M (DP)	M (DP)		
Assédio geral	3,05 (1,09)	3,00 (1,00)	3,45 (0,94)	1,203	0,306
Assédio sexual	3,44 (2,03)	3,31 (0,84)	3,46 (0,95)	0,114	0,892
Assédio total	3,21 (1,49)	3,14 (0,89)	3,45 (0,90)	0,652	0,524

Nota. N=79. *p<0,05. **p<0,01.

³ Devido ao desequilíbrio entre os grupos, para esta análise optou-se por comparar apenas os dois grupos maioritários em cada uma das variáveis.

Apesar de as plataformas públicas de *streaming* (e.g., *Twitch*) estarem ao alcance de qualquer pessoa, serem de fácil acesso e possibilitarem a troca de mensagens imediatas entre os visualizadores e a pessoa que transmite a atividade *gamer*, os níveis de prevalência das diferentes formas de assédio não são afetados por essa partilha e não apresentam diferenças entre os grupos que transmitem a atividade de jogo, que não transmitem, ou que o fazem às vezes ($p>0,05$). No entanto, as jogadoras referem que se transmitirem o seu jogo na *stream* recebem mais comentários baseados na sua aparência (50,6%) do que no seu desempenho de jogo (46,9%).

Tabela 6

Diferenças entre os níveis de assédio e a partilha pública da atividade de jogo em plataformas de streaming – Anova Simples.

	Transmissão da atividade <i>gamer</i> em plataformas de <i>streaming</i>			<i>F</i> (2,76)	<i>p</i>
	Não (n=38)	Às vezes (n=10)	Sim (n=31)		
	<i>M</i> (<i>DP</i>)	<i>M</i> (<i>DP</i>)	<i>M</i> (<i>DP</i>)		
Assédio geral	3,21 (0,86)	3,68 (0,84)	3,47 (1,08)	1,284	0,283
Assédio sexual	3,23 (0,94)	3,78 (0,76)	3,57 (0,97)	1,865	0,162
Assédio total	3,22 (0,84)	3,72 (0,73)	3,51 (1,00)	1,673	0,195

Nota. N=79. * $p<0,05$. ** $p<0,01$.

A maioria das *gamers* relatam que são vítimas de assédio de uma forma recorrente e elevada (n=66) e portanto, é expectável que existam diferenças significativas entre *gamers* que sofrem de assédio geral ou sexual ($t(74)=-3,045$; $p<0,05$). Quando analisados os diferentes tipos de assédio em função da frequência com que ocorrem, o assédio sexual não acontece de forma recorrente ($p>0,05$). Mas verifica-se que as diferenças acontecem no assédio geral que é sofrido em maior medida pelas jogadoras que dizem ser assediadas recorrentemente ($t(74)=-3,831$; $p<0,05$).

Tabela 7

Diferenças da prevalência de assédio entre vítimas de violência isolada e recorrente - Teste t para amostras independentes.

	Assédio isolado (n=10)	Assédio recorrente (n=66)		
	<i>M (DP)</i>	<i>M (DP)</i>	<i>t (74)</i>	<i>p</i>
Assédio geral	2,45 (0,72)	3,56 (0,87)	-3,831	<001**
Assédio sexual	3,00 (0,79)	3,54 (0,95)	-1,711	0,091
Assédio total	2,68 (0,70)	3,55 (0,86)	-3,045	0,003*

Nota. N=79, tendo sido eliminados para esta análise as jogadoras que selecionaram a opção nunca (n=3) . *p<0,05.

**p<0,01.

Quando questionadas sobre se consideram normais as experiências de violência nos jogos *online*, as posições dividem-se, sendo que há jogadoras que não a consideram normal (45,5%), no entanto, há quem concorde que fenómenos violentos e hostis são normais no contexto *gamer* (29,1%). Também 70,9% das participantes consideram que há *gamers* do género feminino a exercerem este tipo de violência com parceiras de jogo do mesmo género, sendo que 54,4% afirmam já ter sofrido violência por parte de outras jogadoras do género feminino.

Relativamente à forma como as participantes se sentem perante as experiências de vitimação, o impacto é variável sendo que, 46,8% das *gamers* revelam sentir-se afetadas, 24,1% não têm opinião formada acerca do impacto da violência que sofrem e há ainda *gamers* que referem não se sentirem afetadas (17,7% e 11,4% discordam e discordam totalmente, respetivamente). Por fim, importa destacar que 72,2% das participantes referem que conhecem outras jogadoras que já foram vítimas de violência sexista.

4.3. Discussão

Uma vez que a dicotomia de género é enfatizada e mais elaborada nos jogos *online* (Linderoth & Öhrn, 2014), é expectável que neste contexto exista um espírito anti-mulher claramente definido que contribui para a perpetração de atitudes baseadas no poder, dominação (Barak, 2005), expressão de crenças acerca da inferioridade feminina que se manifestam através de violência sexista, assédio e desigualdade de oportunidades (Ballard

& Welch, 2017; Fox & Tang, 2014). Os resultados deste estudo confirmam a existência de níveis elevados de assédio, tanto geral como sexual que tendem a acontecer de forma recorrente e elevada, dados expectáveis uma vez que vários autores já tinham apresentado, noutros estudos, resultados semelhantes (Cote, 2017; Fox et al., 2015; Fox et al., 2018; McLean & Griffiths, 2019; Tang et al., 2020).

A facilidade de jogar com completos estranhos, alguns deles anónimos, cria oportunidades constantes para a perpetração de vários tipos de comportamentos de assédio (Adams, 2010; Henry & Powell, 2015). Para além do carácter anónimo e desconhecido dos parceiros de jogo nestes contextos, é preciso ter em consideração que os jogadores encontram-se pelo mundo inteiro, reunindo diferenças culturais, crenças e comportamentos da vida diária que se transpõem para o contexto de jogo.

A violência que ocorre nos jogos *online* está também, muitas vezes, associada a outros problemas que potenciam relações hostis entre jogadores e a depreciação acerca da habilidade para jogar. Por exemplo, problemas tecnológicos, falta de familiaridade com certos tipos de jogos e interações sociais com pessoas de diferentes culturas e por isso, diferentes percepções sobre o mesmo jogo (Fox et al., 2018). Também está comprovado por diversos autores que o carácter competitivo dos jogos *online* eleva atitudes e comportamentos sexistas e de assédio (Seo et al., 2021; Tang & Fox, 2016). Por conseguinte, entende-se que os papéis tradicionais de género poderão ser explicativos para a perpetração de atitudes e comentários sexistas, assim sendo, o domínio dos jogos *online* poderá ser considerado um mecanismo onde determinadas crenças são transmitidas e não são, por si só, a raiz dessas crenças (Kaye et al., 2017).

Teorias feministas referem que os níveis elevados de assédio se constituem como um prenúncio da vida real (Martínez, 2020) existindo uma grande proximidade entre a forma como se vive e a forma como os jogadores se posicionam no jogo (Andrade, 2019). Adicionalmente, o assédio poderá ser propagado através da influência dos colegas e acabar por se estabelecer como norma de grupo para que os jogadores possam ser mais facilmente valorizados e aceites entre pares (Seo et al., 2021; Tang & Fox, 2016).

Em relação à forma como o assédio é perpetrado, os resultados indicam que este acontece tanto de forma verbal como de forma escrita. As evidências científicas comprovam que o carácter interativo e a facilidade de estabelecer conexões sociais entre

diferentes jogadores por meio de *chat* de voz e de texto (Fox et al., 2018) trazem consigo problemáticas associadas à facilidade de perpetração de comportamentos de assédio. Essa facilidade, leva também ao aparecimento de diversas formas de concretização desses mesmos comportamentos (Henry & Powell, 2015), que poderão ser constantemente perpetuados pela ausência de medidas punitivas da violência. Devido a essas características, normalmente, são utilizados os dois tipos de *chat* para que as interações entre os jogadores se realizem e portanto, é justificável que não existam diferenças entre os níveis de assédio quer geral, sexual ou total relativamente à forma como este é perpetrado. No entanto, é necessário ter em conta que os grupos em comparação não são equilibrados o que poderá contribuir para a ausência de diferenças significativas.

No que diz respeito à forma como as jogadoras enfrentam a violência de que são alvo, a maioria demonstram ter atitudes conhecedoras e proativas para denunciar e a grande maioria delas já denunciou comportamentos de que foram vítimas às entidades competentes, no entanto, não consideram que existam respostas efetivas. Esta percepção em relação às entidades competentes nesta área, poderá originar nas jogadoras sentimentos de solidão provocados pela sensação de falta de apoio, da falta de adoção de medidas protetivas e constituir-se como um fator potenciador de distanciamento e de uma maior descredibilização sobre as situações de violência. Da mesma forma que as mulheres reconhecem o assédio em situações da vida diária e são formatadas para o ignorar, a falta de suporte e de respostas efetivas por parte das entidades competentes poderão contribuir para que, gradualmente, as *gamers* acabem por ser socializadas para aceitar que existirá sempre um potencial para que ocorram situações de assédio *online* (Salerno-Ferraro et al., 2022), ainda que de forma subentendida.

Adicionalmente, está comprovado que mesmo adotando medidas de afastamento para com as pessoas agressoras, estas facilmente podem criar novas contas, obter novos perfis e, muitas vezes, as situações de violência acabam por se agravar (Salerno-Ferraro et al., 2022). Por outro lado, determinadas estratégias como por exemplo, bloquear a pessoa assediadora poderá interferir com o resultado do desempenho no jogo, uma vez que se tratam de jogos *multiplayer* e ao bloquear um parceiro de jogo, dificilmente terão oportunidade de terminar as missões de jogo que estavam a decorrer e até de encontrar novos parceiros para jogar (Cote, 2017). Todos estes aspetos, poderão justificar e até reforçar a percepção que as jogadoras têm sobre a falta de respostas efetivas por parte das entidades

de jogos *online*. Por conseguinte, soluções técnicas têm de ser bem pensadas pois, em certas circunstâncias, podem não resolver o problema da violência e acabar por gerar novos problemas. Todos estes fatores podem explicar que existam *gamers* que não se sentem afetadas, ou que sentem indiferentes perante as experiências de vitimação vivenciadas.

Os resultados indicam que *gamers* mais jovens são vítimas de assédio de forma mais elevada do que *gamers* mais velhas. A idade é um fator relevante para a ocorrência de assédio com maior ou menor frequência, que poderá ser pelo fator vulnerabilidade, pela falta de mecanismos de defesa, ou até ou pelo acumular de experiências e de competências que poderão ser fundamentais para reconhecer e lidar com as situações de assédio.

Existem jogadoras que desafiam certas crenças sobre os papéis de género posicionando-se ativamente quando são vítimas de violência, no entanto, na generalidade das situações acontece o aumento de menosprezo e dos níveis de violência sexista (Salter & Blodgett, 2012). Neste tipo de situações, é provável que as jogadoras mais jovens ainda o façam, contrastando com a posição de jogadoras mais velhas, que tal como já foi apresentado, poderão já estar socializadas para aceitar o assédio latente, compreendendo que ao confrontar os perpetradores dessa violência, a mesma se pode agravar ao invés de diminuir ou cessar. Contudo, os anos de experiência que uma jogadora apresenta no contexto dos jogos *online*, não se mostram associados aos níveis de assédio.

É interessante constatar que a maior parte das participantes só têm a identidade de género pública, em determinadas situações. Segundo Fonseca et al. (2018) estes dados são indicativos de que as jogadoras reconhecem que há certas características sedutoras e provocantes que lhes estão associadas só pelo facto de serem mulheres e, que por isso, servem muitas vezes para potenciar e até justificar a ocorrência de violência sexista.

A ausência de relação entre o género do avatar de jogo e o aumento dos níveis de assédio, pode ser explicada pelo facto de as participantes não jogarem sempre com avatar feminino, mas também é necessário ter em consideração que as missões que são cumpridas ao longo dos jogos fornecem a possibilidade de melhoria, de aquisição de objetos valiosos e de capacidades que diferenciam os avatares de jogo (Shin, 2010). Assim sendo, apesar de em certos jogos existirem muitas personagens femininas que são retratadas como vítimas, como objetos sexuais ou até associadas às personagens masculinas,

demonstrando pouca importância em termos de jogabilidade comparativamente com as personagens de jogo masculinas, existem também avatares que independentemente do seu gênero poderão ser sinónimo de determinadas competências de destaque.

Este estudo também permite concluir que os níveis de prevalência de assédio tendem a aumentar consoante o aumento do número de horas semanais de jogo, o que de certa forma é expectável. Sendo o ambiente de jogo considerado como sexista e violento principalmente para *gamers* do género feminino, pois são consideradas alheias a este contexto, se uma jogadora passa mais horas exposta a este ambiente, naturalmente a probabilidade de ser vítima desse tipo de comportamentos também é maior. É notável que existem expectativas de que jogadoras do género feminino tendem a jogar menos do que jogadores masculinos, ou a parar mais cedo devido às expectativas de género e pelo facto de o jogo ser manifestamente dominado por homens (Lopez-Fernandez et al., 2019; Shen et al., 2016). Se as jogadoras não o fazem, certamente serão vítimas de assédio com maior frequência e intensidade.

Relativamente à experiência da transmissão de jogos em plataformas de *streaming* e a ocorrência de assédio, os resultados indicam que os níveis de assédio não dependem da transmissão da atividade de jogo em plataformas públicas e interativas como por exemplo, a *Twitch*. Canais como estes facilitam a comunicação através de salas de *chat* entre visualizadores e os chamados *streamers* (pessoa que realiza a transmissão). Segundo Nankandala et al., (2017), este tipo de atividade é marcada por fortes estereótipos de género sendo que jogadores masculinos são avaliados segundo o seu desempenho no jogo e jogadoras femininas, segundo o seu aspeto físico. O mesmo autor refere que o género do *streamer* também é determinante na hora de os visualizadores escolherem assistir, ou não, a um determinado canal. Estes dados são comprovados pelos resultados deste estudo em que as participantes que fazem transmissões na *stream*, recebem mais comentários baseados na aparência, ao invés do seu desempenho.

Segundo os resultados deste estudo e tendo em conta os aspetos apresentados no parágrafo anterior, é possível indicar que as jogadoras que transmitem publicamente a sua atividade de jogo poderão não ter visualizadores suficientes e, por isso não sofrerem de níveis tão elevados de violência para que se possa estabelecer uma relação entre a transmissão na *stream* e os níveis de ocorrência de assédio. Ou seja, se por um lado os

estereótipos de género podem surgir na forma de violência sexista durante as transmissões, também podem justificar a ausência dessa violência porque se constituem como critério para assistir, ou não a canais liderados por *gamers* do género feminino (Nakandala et al., 2017).

A invisibilidade, o isolamento e a exclusão das jogadoras acontece, muitas vezes, de forma subtil e, por isso, o reconhecimento de discriminação torna-se, por vezes, mais difícil. No entanto, devido à natureza dos jogos *online*, comportamentos de assédio geral e sexual caracterizam-se como sendo mais agudos, não só porque os jogos apresentam um carácter hostil e formas de comunicação mais agressivas, mas também como sendo um ambiente rodeado de valores masculinos construídos ao longo de anos de história (Consalvo, 2012; Fox et al., 2018; Linderoth & Öhrn, 2014; Tang & Fox, 2016; Salter e Blodgett, 2017). Os resultados deste estudo vão de encontro a isso mesmo e permitem inferir que a prevalência elevada das diferentes formas de assédio a que as *gamers* estão expostas neste contexto facilita a existência de uma percepção mais clara de que as diferentes formas de violência se constituem como o resultado da discriminação de género.

A violência que caracteriza os jogos *online* e que é, muitas vezes dirigida às jogadoras, é efetivamente percebida por elas como uma forma de violência. Além disso, apesar de ser expectável que as crenças sexistas acerca da expressão de género pudessem influenciar a percepção das jogadoras acerca da violência de género e tal como foi apresentando anteriormente, dado que essa violência nestes contextos tende a ser mais aguda e não tanto subtil, é mais facilmente reconhecida como tal. Portanto, as crenças sexistas poderão influenciar a percepção das vítimas acerca da violência de género, mas talvez noutros contextos onde essa violência acontece de uma forma subentendida. No entanto, a frequência com que uma jogadora sofre de assédio não apresenta qualquer tipo de relação com a aceitação ou a normalização desse tipo de comportamentos violentos, ou seja, independentemente do tipo de assédio de que as jogadoras são vítimas isso não significa que o passem a normalizar.

Adicionalmente, a percentagem de jogadoras que assumem que se sentem afetadas pelas situações de assédio não é tão elevada como o esperado. Estes resultados poderão comprovar que existe um potencial para a socialização e descredibilização da violência de género em ambientes onde existe a ideia de dominação masculina.

Para compreensão do fenômeno de assédio *online* contra as jogadoras, convém ter em consideração a teorização acerca das desigualdades sociais. As teorias expostas no início do estudo e que o motivaram poderão explicar, em grande parte, os resultados. A Teoria da Aprendizagem Social (Bandura, 1965), que postula que as crianças desenvolvem interesses e comportamentos consoante os padrões de aprendizagem a que são expostos ao longo do seu desenvolvimento. A *Expectation State Theory* (Berger et al., 1972) defende que as normas culturais acabam por moldar a forma como os diferentes sexos devem agir em determinadas situações e interações sociais, facilitando a antecipação de determinados comportamentos que se esperam do sexo feminino e do sexo masculino, onde os primeiros deverão agir de uma forma submissa e não agressiva e os segundos o contrário.

A *Social Role Theory* (Eagly, 1997) que refere que as diferenças entre sexos e a distribuição dos papéis sociais são obtidos através das diferenças ecológicas em união com as condições sociais, dando origem a seres que são vistos como subordinantes e subordinados, que olham para a posição dos subordinantes como superior e garantida, em certas situações e contextos. Esta última teoria mais tarde foi desenvolvida para dar origem à *Gender Role Theory* (Wood & Eagly, 2012), que postula que tendo em conta os papéis atribuídos aos seres subordinantes e subordinados e, por isso, à especialização em determinadas áreas por cada um desses seres, surgem as crenças de que certas atividades deverão ser cumpridas por mulheres e outras por homens. Quando isto não acontece, os indivíduos assumem atitudes hostis de forma a demarcar e preservar essas diferenças de género, tal como explica a Teoria do Sexismo Ambivalente (Glick & Fiske, 1996).

Ao longo dos anos foram criadas expectativas de comportamentos que são igualmente aprendidas e, por isso, quando o género feminino passa a realizar atividades que estão associadas ao género masculino, como é o caso dos jogos *online*, são desafiadas a comprovar as suas competências e habilidades, tal como os resultados deste estudo demonstram.

Ora se as jogadoras se apresentam num contexto competitivo, que é teorizado como sendo masculino, onde existem expectativas de comportamentos em que as *gamers* do género feminino preferem papéis sociais menos competitivos e de que não são competentes para a realização de certas atividades, quando são atraídas para tipos de jogos

mais desafiantes, ambos os gêneros postulam imediatamente que por serem do gênero feminino, não jogam com o mesmo nível de habilidades. Por conseguinte, além de o gênero feminino ter de comprovar as suas competências e habilidades, tal como demonstram os resultados deste estudo, ainda têm de lidar com as sensações de insegurança e de ansiedade. Todos estes fatores, poderão afetar o desempenho na realização de tarefas associadas ao jogo e até desencorajar as *gamers* a exercerem os seus direitos ou a seguirem uma carreira profissional (Cote, 2018; Figueiredo & Maciel, 2016; Shen et al., 2016). A baixa percentagem de *gamers* do gênero feminino que fazem parte deste estudo e que jogam jogos mais competitivos, onde as normas masculinas são mais pronunciadas, como *first-person shooter* (FPS), pode ser indicativa disso mesmo.

Apesar de algumas jogadoras não se sentirem afetadas pela violência sexista de que são alvo, os resultados obtidos acerca da elevada prevalência de violência e o facto de a maior parte das participantes indicarem que conhecem outras jogadoras que também já foram vítimas, revela que o problema da violência sexista em contexto de jogos *online* é um problema real, extenso e grave.

Conclusão

Com o desenvolvimento das novas tecnologias que possibilitaram a criação de um mundo *online*, esperava-se que este contexto viesse trazer novas oportunidades de inclusão e igualdade. Contudo, este estudo demonstra que os padrões de desigualdade, discriminação e violência machista vigentes nas sociedades atuais se reproduzem nos ambientes virtuais.

O assédio sofrido por mulheres *gamers* é uma realidade intensa e frequente que afeta as suas experiências de jogo, quer de forma lúdica ou profissional. As situações de violência sexista, de assédio geral e sexual, potenciam o desenvolvimento de sentimentos de impotência, solidão e de falta de apoio, desmotivando as jogadoras vítimas e, muitas vezes, fazendo-as acreditar que a violência e a discriminação com base no género são intrínsecas aos contextos vistos como masculinos. Ainda que a violência de género seja percecionada pelas vítimas como uma forma de violência, existe um enorme risco para que possa passar a ser entendida como um fenómeno intrínseco ao contexto dos jogos *online* e, por consequência, ser descredibilizada. Este estudo permite reforçar a extensão e gravidade do problema da violência neste contexto. As jogadoras reconhecem as situações de violência sexista de que são alvo, mostrando-se conhecedoras e proativas para denunciar. Porém, consideram que não existem respostas efetivas por parte das instituições responsáveis. Urge então a necessidade de se encontrarem estratégias adequadas para intervir permitindo às mulheres desenvolverem o seu direito a jogar em segurança.

Limitações do estudo e direções futuras

O facto de este tema ser atual e ainda pouco explorado dificultou a sua exploração teórica, uma vez que, é escassa a literatura específica que pudesse explicar a violência nos jogos *online* de uma perspetiva da vitimação.

Outra dificuldade, talvez a principal, foi a dimensão válida da amostra (N=79) e a sua seleção por conveniência que poderá estar a limitar a representatividade e a robustez dos dados.

Tendo em conta estes aspetos e por forma a superar estas limitações e a explorar outras questões, propõem-se que se possa, futuramente, criar um estudo de metodologia mista, para explorar de forma qualitativa questões específicas acerca da violência sem se

perderem fenômenos importantes. Por exemplo, a forma como as *gamers* lidam com esse assédio, de como o gênero masculino percebe as situações de violência sexista e explorar até que ponto o gênero feminino também exerce este tipo de violência.

Por fim, destaca-se a necessidade para o desenvolvimento de mais estudos na área da violência sexista e violência geral no contexto dos jogos *online*, para que se possam criar e concretizar programas e atividades para intervir e prevenir os efeitos comprovados da violência.

Referências bibliográficas

- Adams, E. (2010). The elements of game design. In *Fundamentals of game design* (2nd ed., pp. 2-18; pp. 390-602). New Riders.
- Amnistia Internacional (2017). Amnistia Internacional revela o impacto alarmante de abusos online contra as mulheres. <https://www.amnistia.pt/amnistia-internacional-revela-impacto-alarmando-abusos-online-as-mulheres/>
- Andrade, M. J. (2019). Regulação emocional do comportamento disruptivo: características contextuais do jogo online e prevenção. In I. Patrão & I. Leal (Coords.), *Intervenção em ciberpsicologia* (pp. 31-43). Pactor.
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture*, 12(5), 466-491. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589-595. <https://doi.org/10.1037/h0022070>
- Barak, A. (2005). Sexual Harassment on the Internet. *Social Science Computer Review*, 23(1), 77-92. <https://doi.org/10.1177/0894439304271540>
- Beasley, B., & Standley, T. C. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *MASS COMMUNICATION & SOCIETY*, 5(3), 279-293. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- Berger, J., Cohen, B. P., & Zelditch Jr., M. (1972). Status Characteristics and Social Interaction. *American Sociological Association*, 37(3), 241-255. <https://doi.org/10.2307/2093465>
- Bimber, B. (2000). Measuring the Gender Gap on the Internet. *Social Science Quarterly*, 81(3), 868-876. <http://www.jstor.org/stable/42864010>
- Bowey, J. T., Depping, A. E., & Mandryk, R. L. (2017). Don't Talk Dirty to Me: How Sexist Beliefs Affect Experience in Sexist Games. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1530-1543. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025563>
- Brehm, A. L. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games:

- gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, 4(903), 1-12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00903>
- Brown, R. M., Hall, L. R., Holtzer, R., Brown, S. L., & Brown, N. L. (1997). Gender and Video Game Performance. *Sex Roles*, 36(11-12), 793-812.
<https://doi.org/10.1023/A:1025631307585>
- Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 45, 214-223.
<https://doi.org/10.1002/ab.21811>
- Cantisano, G. T., Morales Domínguez, J. F., & Depolo, M. (2008). Perceived Sexual Harassment at Work: Meta-Analysis and Structural Model of Antecedents and Consequences. *The Spanish Journal of Psychology*, 11(1), 207-218.
<https://doi.org/10.1017/S113874160000425X>
- Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *SIMULATION & GAMING*, 36(4), 464-482. <https://doi.org/10.1177/1046878105282160>
- Chang, A. Y. (2011). My life as a night elf priest: An anthropological account of world of Warcraft, by Bonnie A. Nardi. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010. *The Information Society*, 27, 194-196.
<https://doi.org/10.1080/01972243.2011.566766>
- 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.
<https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Clark, T., Foster, L., Sloan, L., & Bryman, A. (2021). Part Two Quantitative Research. In *Bryman's social research methods* (6th ed., pp. 139-315). Oxford University Press.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Conner, R. A., Glick, P., & Fiske, S. T. (2017). Ambivalent Sexism in the Twenty-First Century. *Cambridge University Press*, 295-320.

<https://doi.org/10.1017/9781316161579.013>

Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1), 1-7.

<https://doi.org/10.7264/N33X84KH>

Conselho da Europa. (2011). Convenção do Conselho da Europa para a prevenção e o combate à violência contra as mulheres e a violência doméstica (210).

<https://rm.coe.int/168046253d>

Cook, K. (2016). Gender Bias. *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*, 1–2. <https://doi.org/10.1002/9781118663219.wbegss212>

Cote, A. C. (2017). “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136-155.

<https://doi.org/10.1177/1555412015587603>

Cote, A. C. (2018). Writing “Gamers”: The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999). *Games and Culture*, 13(5), 479-503.

<https://doi.org/10.1177/1555412015624742>

Der Wilk, A. V. (2018). Cyber violence and hate speech online against women. Parlamento Europeu. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/1ccedce6-c5ed-11e8-9424-01aa75ed71a1>

Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>

Duggan, M. (2017). Online harassment 2017. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/07/11/online-harassment-2017/>

Eagly, A. H. (1997). Sex differences in social behavior: Comparing social role theory and evolutionary psychology. *American Psychologist*, 52(12), 1380–1383.

<https://doi.org/10.1037/0003-066X.52.12.1380.b>

Easpaiç, B. N. (2018). An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain. *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), 119 – 135. <https://doi.org/10.1285/i24212113v4i2p119>

- Entertainment Software Association (2020). Essential Facts About the Video Game Industry. <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *DiGRA Conference*, 1-6. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37547.pdf>
- European Video Games Society. (2022). *The value of European video games society*. Comissão Europeia. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/value-gaming>
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). Sexualised video games, sexist attitudes and empathy towards victims of rape: Correlational evidence for a relationship is minimal in an online study. *Criminal behaviour and mental health*, 20(1), 16-27. <https://doi.org/10.1002/cbm.2138>
- Figueiredo, K. S., & Maciel, C. (2016). Reflexões sobre Gêneros, Tecnologia e Processo Vocacional. *Anais do X Women in Information Technology*, 92-95. <https://doi.org/10.5753/wit.2016.9709>
- Fitzgerald, L. F. (1993). Sexual Harassment: Violence Against Women in the Workplace. *American Psychologist*, 48(10), 1070-1076. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.48.10.1070>
- Fonseca, R. M., Dos Santos, D. L., Gessner, R., Fornari, L. F., De Oliveira, R. N., & Schoenmaker, M. C. (2018). Gênero, sexualidade e violência: percepção de adolescentes mobilizadas em um jogo online. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71(1), 652-659. <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0561>
- Fox, J., & Bailenson, J. N. (2009). Virtual Virgins and Vamps: The Effects of Exposure to Female Characters' Sexualized Appearance and Gaze in an Immersive Virtual Environment. *Sex Roles*, 61, 147-157. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9599-3>
- Fox, J., Cruz, C., & Lee, J. Y. (2015). Perpetuating online sexism offline: Anonymity, interactivity, and the effects of sexist hashtags on social media. *Computers in Human Behavior*, 52, 436-442. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.024>
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively

multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New media & society*, 20(11), 4056-4073.

<https://doi.org/10.1177/14614448187671>

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. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New media & Society*, 19(8), 1-18.

<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Fragoso, S., Recuero R., & Caetano, M. (2017). Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, 11, 1-21.

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21367>

Ging, D., & Siapera, E. (2018). Special issue on online misogyny. *Feminist media studies*, 18(4), 515-524. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1447345>

Giolla Easpig, B. N. (2018). An exploratory study of sexism in online gaming communities: Mapping contested digital terrain. *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), 119-135. <https://doi.org/10.1285/i24212113v4i2p119>

Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491-512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>

Glick, P., & Fiske, S. T. (2011). Ambivalent Sexism Revisited. *Psychology of Women Quarterly*, 35(3), 530-535. <https://doi.org/10.1177/0361684311414832>

Glick, P., Fiske, S. T., Masser, B., Manganelli, A. M., Huang, L. L., Castro, Y. R., Willemssen, T. M., Six-Materna, I., Lameiras, M., Eckes, T., Volpato, C., X. Pek, J. C., Sakalli-Uğurlu, N., D'Avila Pereira, M. L., Brunner, A., & Wells, R. (2004). Bad but Bold: Ambivalent Attitudes Toward Men Predict Gender Inequality in 16 Nations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 86(5), 713-728.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.86.5.713>

- Glick, P., Fiske, S. T., Mladinic, A., Saiz, J. L., Abrams, D., Masser, B., Adetoun, B., Osagie, J. E., Akande, A., Alao, A., Brunner, A., Willemsen, T. M., Chipeta, K., Dardenne, B., Dijksterhuis, A., Wigboldus, D., Eckes, T., Sotelo, M. J., Mucchifaina, A., ... López, W. L. (2000). Beyond Prejudice as Simple Antipathy: Hostile and Benevolent Sexism Across Cultures. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 763–775. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.763>
- Glomb, T. M., Richman, W. L., Hulin, C. L., Drasgow, F., Schneider, K. T., & Fitzgerald, L. F. (1997). Ambient Sexual Harassment: An Integrated Model of Antecedents and Consequences. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 71(3), 309-328. <https://doi.org/10.1006/obhd.1997.2728>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 1-36. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Gray, K. L. (2012). INTERSECTING OPPRESSIONS AND ONLINE COMMUNITIES. *Information, Communication & Society*, 15(3), 411-428. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401>
- Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11(3), 1-8. <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>
- Harvey, A., & Fisher, S. (2014). “Everyone Can Make Games!” The post-feminist context of women in digital game production. *Feminist Media Studies*, 15(4), 1-17. <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2014.958867>
- Henry, N., & Powell, A. (2015). Embodied Harms: Gender, Shame, and Technology-Facilitated Sexual Violence. *Violence Against Women*, 21(6), 758-779. <https://doi.org/10.1177/1077801215576581>
- Interactive Software Federation of Europe & European Games Developer Federation (2021). Europe’s video games industry publishes annual key facts report: authoritative data on the sector for 2020. VideogamesEurope.

<https://www.videogameseurope.eu/news/europes-video-games-sector-2020/>

- Inzlicht, M., & Kang, S. K. (2010). Stereotype Threat Spillover: How Coping With Threats to Social Identity Affects Aggression, Eating, Decision Making, and Attention. *Journal of Personality and Social Psychology*, *99*(3), 467-481.
<https://doi.org/10.1037/a0018951>
- Ivory, A. H., Fox, J., Waddell, T. F., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, *35*, 148-156. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Jagayat, A., & Choma, B. L. (2021). Cyber-aggression towards women: Measurement and psychological predictors in gaming communities. *Computers in Human Behavior*, *120*, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106753>
- Jane, E. A. (2014). “YOUR A UGLY, WHORISH, SLUT”. *Feminist Media Studies*, *14*(4), 531-546. <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2012.741073>
- Jane, E. A. (2018). Systemic misogyny exposed: Translating Rapeglitch from the Manosphere with a Random Rape Threat Generator. *International Journal of Cultural Studies*, *21*(6), 661-680. <https://doi.org/10.1177/1367877917734042>
- Jenson, J., & De Castell, S. (2005). Her own Boss: Gender and the Pursuit of Incompetent Play. *DiGRA conference*, 1-8. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=a925a38bc856a91f4ace67138555e3b59d59a4dd>
- Jenson, J., & De Castell, S. (2010). Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*, *41*(1), 51-71.
<https://doi.org/10.1177/1046878109353473>
- Jenson, J., De Castell, S., & Fisher, S. (2007). Girls Playing Games: Rethinking Stereotypes. *Conference on FuturePlay*, 9-16.
<https://doi.org/10.1145/1328202.1328205>
- Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring stereotypical perceptions of female players in digital gaming contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *20*(12), 740-745.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0294>

- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). "Girls can't play": The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4), e88. <https://doi.org/10.2196/jmir.3515>
- Kite, M. E. (1996). Age, Gender, and Occupation Label: A Test of Social Role Theory. *Psychology of Women Quarterly*, 20(3), 361-374. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1996.tb00305.x>
- Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471-479. <https://doi.org/10.1177/0270467612469078>
- Light, J. S. (1999). When Computers Were Women. *Technology and Culture*, 40(3), 455-483. <http://www.jstor.org/stable/25147356>
- Linderoth, J., & Öhrn, E. (2014). Chivalry, subordination and courtship culture: being a 'woman' in online games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 6(1), 33-47. https://doi.org/10.1386/jgvw.6.1.33_1
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10(454), 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Martínez, M. H. (2020). Feminist cyber-resistance to digital violence: Surviving Gamergate. *Debats. Journal on Culture, Power and Society*, 5, 287-302. <https://doi.org/10.28939/iam.debats-en.2020-17>
- McDonald, P. (2012). Workplace Sexual Harassment 30 Years on: A Review of the Literature. *International Journal of Management Reviews*, 14, 1-17. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2011.00300.x>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2013). Female Gamers: A Thematic Analysis of Their Gaming Experience. *International Journal of Game-Based Learning*, 3(3), 54-

71. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2013070105>

- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction* volume, 17, 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Megarry, J. (2014). Online incivility or sexual harassment? Conceptualising women's experiences in the digital age. *Women's Studies International Forum*, 47, 46-55. <http://dx.doi.org/10.1016/j.wsif.2014.07.012>
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733–742. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>
- Muniz, D. C. G. (2015). OPSIS. *Feminismos, epistemologia Feminista e História das mulHeres: leituras cruzadas*, 15(2), 316-329. <https://doi.org/10.5216/o.v15i2.34189>
- Nagygyörgy, K., Urbán, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., Harmath, E., Oláh, A., & Demetrovics, Z. (2013). Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players. *International Journal of Human- Computer Interaction*, 29(3), 192-200. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.702636>
- Nakandala, S., Ciampaglia, G. L., Su, N. M., & Ahn, Y. Y. (2017). Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform. *Proceedings of the Eleventh International AAAI Conference on Web and Social Media*, 11(1), 162-171. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v11i1.14885>
- Norris, K. O. (2004). Gender Stereotypes, Aggression, and Computer Games: An Online Survey of Women. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 714-727. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.714>
- O'Hare, E. A., & O'Donohue, W. (1998). Sexual Harassment: Identifying Risk Factors. *Archives of Sexual Behavior*, 27(6), 561-580. <https://doi.org/10.1023/A:1018769016832>
- Olson S.D, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi, A. M.,

- & Beresin, E. V. (2007). Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health, 41*(1), 77-83.
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.01.001>
- Organização das Nações Unidas (2021). Cyber-Violence: a gendered threat. <https://un-ric.org/en/cyber-violence-a-gendered-threat/>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles, 76*, 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pereira, C. E. K., & Detoni, A. M. (2018). Reação patriarcal à nova mulher: de Cesário Verde ao Gamergate. *SBC – Proceedings of SBGames, 18*, 999-1002.
<https://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188246.pdf>
- Pina, A., & Gannon, T. A. (2012). An overview of the literature on antecedents, perceptions and behavioural consequences of sexual harassment. *Journal of Sexual Aggression, 18*(2), 209-232. <http://dx.doi.org/10.1080/13552600.2010.501909>
- Pina, A., Gannon, T. A., & Saunders, B. S. (2009). An overview of the literature on sexual harassment: Perpetrator, theory, and treatment issues. *Aggression and Violent Behavior, 14*, 126-138. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.01.002>
- Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Zaman, B., & Grooff, D. D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *IADIS International Journal on www/internet, 10*(1), 1-16.
<https://lirias.kuleuven.be/1859869?limo=0>
- Pupo, N. L. S., & Ávila, G. N. (2018). Violência contra a mulher nos jogos online. *Revista de Movimentos Sociais e Conflitos, 4*(2), 126-146.
<http://dx.doi.org/10.26668/IndexLawJournals/2525-9830/2018.v4i2.5017>
- Richardson, D. S., & Hammock, G. S. (2007). Social context of human aggression: Are we paying too much attention to gender? *Aggression and Violent Behavior, 12*, 417-426. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2006.11.001>
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: Technologies of the gendered self. *New Media & Society, 9*(4), 555-576.
<https://doi.org/10.1177/1461444807080322>

- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, A. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 1-17. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Saavedra, L. (2009). Assimetrias de gênero nas escolhas vocacionais. In *Guião de educação gênero e cidadania: 3º ciclo do ensino básico* (pp. 121-130). Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (CIG). <https://hdl.handle.net/1822/19997>
- Salerno-Ferraro, A. C., Erentzen, C., & Schuller, R. A. (2022). Young Women's Experiences With Technology-Facilitated Sexual Violence From Male Strangers. *Journal of Interpersonal Violence*, 37(19-20), 17860-17885. <https://doi.org/10.1177/08862605211030018>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401-416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Saqui Pupo, N. L., & Ávila, G. N. (2018). Violência contra a mulher nos jogos online. *Revista de Movimentos Sociais e Conflitos*, 4(2), 126-146. <https://core.ac.uk/download/pdf/210566499.pdf>
- Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2014). The "lonely gamer" revisited. *Entertainment Computing*, 5(1), 65-70. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2013.08.002>
- Schumacher, P., & Morahan-Martin, J. (2001). Gender, Internet and computer attitudes and experiences. *Computers in Human Behavior*, 17, 95-110. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00032-7](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00032-7)
- Scott, J. W. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação e Realidade*, 20(2), 71-99. <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>
- Seo, Y. N., Oh, P., & Kill, W. Y. (2021). 'Into the wolves' den: an investigation of predictors of sexism in online games'. *Behaviour & Information Technology*, 41(8), 1740-1754. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1899287>

- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New media & society*, 14(1), 24-44.
<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. D., & Leavitt, A. (2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21, 312-329. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>
- Shin, D. H. (2010). The Dynamic User Activities in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games. *International Journal of Human- Computer Interaction*, 24(6), 317-344. <https://doi.org/10.1080/10447310903575473>
- Smed, J., & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. *Turku Centre for Computer Science*, 553, 1-18.
<https://courses.cs.duke.edu/cps108/compsci308/cps108/fall07/papers/game-stuff.pdf>
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors. *Aggressive behavior*, 9999, 1-9.
<https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135.
<https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures Women and Online Gaming. *Convergence*, 9(1), 21-46. https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/135485650300900103?casa_token=y8HZkx-eYhWAAAAAA:Ek9IU8xkk_7rnp79dIKT1chcT1sxIAx-tgVO2AOAf2KAgX5WKE0Kwsa12t2exp_9pTCOaETGbo6wr
- Tomkinson, S., & Harper, T. (2015). The position of women in video game culture: Perez and Day's Twitter Incident. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 29(4), 1-18. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1025362>
- Vanderhoef, J. (2013). Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games. *Ada:*

A Journal of Gender, New Media, and Technology, (2), 1-28. <https://scholars-bank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26294>

Vermeulen, L., Castellar, E. N., Janssen, D., Calvi, L., & Looy, J. V. (2016). Playing under threat. Examining stereotype threat in female game players. *Computers in Human Behavior*, 57, 377-387. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.042>

Vermeulen, L., & Looy, J. V. (2016). "I Play So I Am?" A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304. <https://doi.org/10.1080/08838151.2016.1164169>

Vermeulen, L., Looy, J. V., Grove, F. D., & Courtois, C. (2011). You Are What You Play? A Quantitative Study into Game Design Preferences across Gender and their Interaction with Gaming Habits. *DiGRA 2011: Think, design, play. Digital Games Research Association (DiGRA)*, 1-20. <http://hdl.handle.net/1854/LU-1886949>

Williams, D. (2006). A Brief Social History of Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.). *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*, 229-253. <https://psycnet.apa.org/record/2006-05034-014>

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700-725. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x>

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *new media & society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

Wood, W., & Eagly, A. H. (2012). Biosocial Construction of Sex Differences and Similarities in Behavior. In *Advances in Experimental Social Psychology* (pp. 55-123). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-394281-4.00002-7>

Youngs, G. (2005). Ethics of access: Globalization, feminism and information society. *Journal of Global* (pp. 69-84). <https://doi.org/10.1080/17449620500103849>

ANEXOS

Anexo A – Parecer da Comissão de Ética da Universidade Fernando Pessoa



Universidade Fernando Pessoa

Exmo. Senhor
Prof. Doutor Pedro Reis
Diretor da FCHS

Nº	Data
FCHS/PI – 411/23	26 de Abril de 2023

Exmo. Senhor Professor Doutor,

A Comissão de Ética analisou o projeto de investigação apresentado pela Professora Doutora Ana Sacau, intitulado "Violência de género contra mulheres gamers".

Os objetivos do estudo são estudar a violência de género exercida contra mulheres jogadoras de jogos online multijogadores (JOM); analisar a forma como estas mulheres percebem essa violência e as formas de coping utilizadas; verificar a existência de diferenças em função de variáveis sociodemográficas e das características dos jogos.

A Comissão de Ética não tem nada a opor quanto à realização do estudo.

No entanto, deixa uma nota importante à Professora Doutora Ana Sacau: acerca do ponto do questionário sobre as origens dos participantes, note-se "de origem hispânica" e "de origem árabe" não se enquadram em nenhuma das categorias previstas pelo Instituto Nacional de Estatística (INE) (e pelo Alto Comissariado para as Migrações).

Não parece haver qualquer justificação para incluir esse grupo, salvo informação contrária. Por isso, sugere-se fortemente a sua substituição por: "origem ou pertença mista", ou "outro" – seguindo nisto a própria prática do INE.

Com os melhores cumprimentos,

A Presidente da
Comissão de Ética da UFP

Inês Lopes Cardoso



Fundação Ensino e Cultura "Fernando Pessoa"

NPC. 502 057 602 - Reg. Comercial nº 26 Conservatória do Registo Comercial do Porto

UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA (NUTRIÇÃO) - (FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA) - (FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS)

Praga 8 de Abril, 340 - 4200-004 Porto - Portugal - T. +351 22 507 1300 (chamada para a rede fixa nacional)

(FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE) (Rua Carlos da Maia, 296 - 4200-050 Porto - Portugal - T. +351 22 507 4630 (chamada para a rede fixa nacional)

<http://www.ufp.pt> - geral@fundacaofernandopessoa.pt

ESCOLA SUPERIOR DE SAÚDE FERNANDO PESSOA

Rua Delfino Maia, 334 - 4200-253 Porto - Portugal

T. +351 22 509 6370 (chamada para a rede fixa nacional)

<http://www.fesf.fernandopessoa.pt> - geral@esf.fernandopessoa.pt

Anexo B – Autorização do autor para a utilização da Escala *Video Game Harassment Behavior*

27/10/23, 10:11

Fundação Fernando Pessoa Correio - Re: Scale



Maria Emilia Goncalves Leitao <38098@ufp.edu.pt>

Re: Scale

J Fox <fox.775@osu.edu>
Para: Maria Emilia Goncalves Leitao <38098@ufp.edu.pt>

29 de março de 2023 às 18:47

Hi Maria,

The original version is published and you are free use it as you like as long as you give proper attribution and cite it in your work. I have done some additional work on the scale but nothing is published yet. I am attaching that information if it is useful for you.

Good luck!
Jesse

On Thu, Mar 23, 2023 at 3:19 PM Maria Emilia Goncalves Leitao <38098@ufp.edu.pt> wrote:

This Message Is From an External Sender

This message came from outside your organization.

Report Suspicious

Dear Professor Jesse Fox,

My name is Maria Leitão and I am a student in the Masters of Psychology of Justice at Fernando Pessoa University, sited in Porto, Portugal.

This year I will write my dissertation and I would like to study the coping strategies of the women who are victim of harassment in online games.

I hereby express my great interest in adapting your scale to evaluate coping strategies included on the article "Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies" to Portugal, in the context of my dissertation. So, I would like to ask for your authorization to use the scale to collect my data and conduct the linguistic and cultural adaptation.

I would be very interested in analyzing the scale in detail. I would be very grateful if you could send me a copy of the scale, as well as information regarding its quotation.

If there is any other aspect that you consider important to share regarding the scale and its development, I would be very grateful.

I would like to thank you in advance for your attention.

Yours sincerely,
Maria Leitão.

--
Jesse Fox, Ph.D.
Kentuckian
Associate Professor, School of Communication
Director, Virtual Environments, Communication Technology, & Online Research (VECTOR) Lab

<https://mail.google.com/mail/u/1/?ik=63c34d647d&view=pt&search=all&permmsgid=msg-f:1761725224226768074&simpl=msg-f:1761725224226...> 1/2

27/10/23, 10:11

Fundação Fernando Pessoa Correio - Re: Scale

Vice Chair, Social & Behavioral Sciences IRB

If you have the means, please consider honoring a remarkable person & supporting students like him with a tax-deductible donation to the [José Sprigg Graduate Award](#)

Video Game Harassment Behavior Items.pdf
291K

Anexo C– Itens da Escala Original: *Video Game Harassment Behavior*

Video Game Harassment Behavior Items

Please note these items are a work in progress; as such, *caveat emptor*. We have debated how to share these items with other researchers given we have identified some issues as we have continued to work with these items more over time (see below). Please be aware of these issues if you choose to use any of these items, and be sure to assess factor structure and reliability.

To help represent these items as a work in progress, we ask that you cite these items as online game harassment behavior items adapted from Fox and Tang (2017) rather than as a scale. The citation:

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society, 19*(8), 1290-1307.
<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Notes on Item Development

*These items were developed for online games using text or voice chat. Use caution when applying to other contexts as you may be missing other forms of harassment (e.g., video-based or face-to-face communication could involve types of harassment not covered here).

*The items and examples below were largely derived from observations, existing research, and open-ended responses from players in pilot work.

Recommendations for Use

*Warning: the examples below include a lot of offensive terms and language. We included them to help participants distinguish different types of behavior we were interested in examining, but you may choose not to use them. We recommend evaluating any slang in these examples to ensure it is still in use given these examples were gathered c. 2014-2016.

*When studying harassing behavior, be sure to inform participants in the consent (and perhaps later in the survey as well, depending on its length/scope) that you will be asking questions that may be upsetting or uncomfortable. If you're including offensive language/terms, that should also be noted in the consent form.

*You may use these items to get a general sense of what people experience in games, or you may want them to report about a particular game, genre, console/system, or other context. If you want participants to report on games they have stopped playing, you should specify this as well.

*We recommend providing a specified, recent timeframe to facilitate greater accuracy in retrospective self-reports (e.g., in the past week; in the past month; in the past 3 months).

*Instructions and items may need to be slightly modified for capturing perpetration or observation of harassment (e.g., “physically threatened you” → “physically threatened another player”).

Exercise Caution

Finally, we would be remiss in not pointing out that harassment in games is an issue that can evoke strong reactions from participants. The population you are sampling, your methods of recruitment, your scholarly background, or your social identities/other personal factors may lead to some negative experiences, unfortunately.

We have identified trolls in our surveys, and you should take measures to prevent and identify invalid data. Be sure you are using attention checks, using open-ended items in your survey, and timing participation. Asking participants for open-ended feedback on the survey can also help identify disingenuous responses. You should employ techniques to identify duplicate responders (e.g., IP addresses). Even with these techniques you should develop a specified approach for cleaning your data before analysis and also establish how you will deal with unclear cases (e.g., independent coding).

If you’re recruiting from online communities, always investigate if it’s a suitable space and ask moderators for permission before posting. Monitor posts and be responsive to community members if they have questions or concerns. If you have concerns about your study being shared with malicious intent, you may want to try searching for elements of your recruitment message or the link to your survey online (e.g., posted on a forum with an invitation to troll). You may want to consider creating a copy of the survey for different recruitment sites (i.e., different datasets with different links).

A final note: as researchers of online harassment, we have also been subject to online harassment. We don’t want to discourage anyone from studying this topic, but we feel it is our responsibility to make sure you’re aware this is a possibility in this space.

Items Under Construction

General harassment

- Said curse or swear words directed at you (e.g., fuck, son of a bitch, shit, asshole)
- Made comments about your intelligence (e.g., called idiot, moron, stupid, retarded)
- Was rude to you or insulted you (e.g., called you names, were rude, called a troll, loser, jerk, douchebag, told you to shut up)
- Made comments about your abilities to play (e.g., called noob, camper, scrub, criticized poor performance, blamed you for losing the game)
- Asked you to leave the game (e.g., asked you to uninstall the game, quit the game, or never to play the game again)
- Made homophobic comments or used homophobic slurs (e.g., homo, dyke, lezzie, f*g)
- Made racist comments or used racist slurs (e.g., gold farmer, go back to your country)

- Wished for or threatened harm to you (e.g., wished that you get cancer; threatened to hurt or kill you; told you to kill yourself)
- Wished for or threatened harm to someone close to you (e.g., wished that someone you know would get cancer; threatened to hurt or kill someone in your family)
- Threatened to report you or reported you to the game administrators or moderators unfairly (e.g., to kick you out of the game, report you, or ban you even though you have not broken any rules)
- Did something in-game to frustrate you (e.g., blocked, cornered, or followed your avatar; killed your avatar unnecessarily; interfered with your goals in the game)

Gender-related/sexual harassment

- Made sexist comments or insults (e.g., told sex jokes; "get back in kitchen"; "you were on your period"; "make a sandwich"; called bitch, cunt, whore, slut, etc.)
- Made comments about appearance or weight (e.g., fat, ugly, dressed like a whore, you're hot, you're sexy)
- Made comments about your or others' abilities to play because of gender (e.g., said you play poor because you were a girl, could not believe that he lost to a girl, said that you played well for a girl, said that girls can't play video games)
- Doubted your or others' motivations for playing video games because of your gender (e.g., said that you were getting special treatment or free stuff because you were a girl, said that you were playing along with your boyfriend)
- Asked about your gender (e.g., asked if you were a girl in real life, told other players that you were a girl, expressed interest in you after finding you were a girl)
- Made unwanted sexual overtures (e.g., asked for your nude pictures, asked you to describe your nude body, asked to masturbate to you, solicited sexual acts, sent you nude pictures)
- Expressed unsolicited liking or romantic feelings toward you (e.g., asked you to be his girlfriend, said he was falling in love with you)
- Made a rape joke or threatened to rape you

Scale points:

- 1= Never
- 2 = Rarely
- 3 = Sometimes
- 4 = Often
- 5 = Almost Always

Previous use

In a survey of women reporting being targeted by harassment, Cronbach's alphas of .90 were achieved for each set of items: general harassment (GH) and sexual harassment (SH). More details can be found in:

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in

online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307.

<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

The scale structure did not hold up in a sample of men reporting on perpetrating harassment, however (Tang & Fox, 2016—although the publication date seems earlier, this paper was written after Fox & Tang, 2017). There were extremely low means for a couple of items and some items didn't load on established factors. Several explanations are possible: lack of correspondence in between what is perceived as harassment by men vs. what is experienced as harassment by women; social desirability; lack of fit for some items to the sample; differences across game environments/genres; or other sample differences. This suggests there are some additional challenges to developing a durable scale for harassment in online games, and our existing effort needs additional work. From Tang and Fox (2016):

Participants responded to five items (1 = Never; 5 = Always) regarding their general harassment behavior (i.e., said curse or swear words toward another player; made comments about intelligence; said general insults; made comments about others' abilities to play; asked others to leave the game; $M = 2.27$, $SD = .91$; $\alpha = .87$) and five items regarding their sexual harassment (i.e., made sexist comments or insults; made comments about appearance or weight; doubted their motivations for playing video games because of their gender; expressed unsolicited liking of affection toward someone; made a rape joke or threatened to rape; $M = 1.23$, $SD = .56$; $\alpha = .83$).

Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513-521.

<https://doi.org/10.1002/ab.21646>

Going forward

I hope to revisit these items and work towards developing an improved measure in the future. If you have any feedback or wish to share findings from your work using these items, feel free to email me at fox.775@osu.edu. Thanks!

Anexo D – Questionário

26/10/23, 19:08

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos *Online Multiplayer*

Cara participante,

Somos um grupo de investigadoras da Universidade Fernando Pessoa (Portugal) e pretendemos investigar a violência sexista que é exercida por homens contra as mulheres *gamers* nos *massively multiplayer online game* (MMOGs). Com este estudo pretendemos **analisar a incidência da violência que existe neste contexto, a forma como essa violência é percebida e quais as estratégias que são usadas para lidar com essa experiência de violência.**

A tua participação é fundamental para entender este problema e ficamos muito agradecidas pela tua colaboração. A seguir ser-te-á apresentado um questionário que demora sensivelmente 10 minutos a ser preenchido. O questionário é anónimo e confidencial e os dados serão usados somente para fins de investigação. As respostas serão analisadas como um todo e não de forma individual.

Caso tenhas alguma dúvida acerca da tua participação, entra em contacto connosco para solicitar mais informações, colocar questões ou pedir para anular a tua participação em qualquer momento. No final do questionário, poderás encontrar o nosso contacto.

Gostaríamos de te alertar para a presença de linguagem ofensiva, violenta e pouco adequada que aparecerá ao longo deste questionário, com o intuito de compreendermos determinadas formas de violência. Pedimos-te, desde já, desculpa por isso.

Prezamos a tua participação de forma livre e esclarecida e, por isso, agradecemos-te a sinceridade nas respostas. Para poderes participar e ter acesso ao conteúdo do questionário deves assinar o consentimento informado e declarar que reúnes as condições a seguir:

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Sou mulher ou identifico-me como mulher *

Marcar apenas uma oval.

Sim Avançar para a pergunta 2

Não Avançar para a pergunta 98

Consentimento Informado

26/10/23, 19:09

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

2. Sou maior de idade *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Avançar para a pergunta 3*

Não *Avançar para a pergunta 98*

Consentimento Informado

3. Domino a língua Portuguesa *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Avançar para a pergunta 4*

Não *Avançar para a pergunta 98*

Consentimento Informado

4. *Jogo massively multiplayer online game (MMOGs)** *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Avançar para a pergunta 5*

Não *Avançar para a pergunta 98*

Consentimento Informado

5. Aceito participar neste estudo *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Avançar para a pergunta 6*

Não *Avançar para a pergunta 98*

Caraterização da Participante

1. Caraterização Sociodemográfica

6. Idade *

7. País de residência *

8. O facto de poderes ser vista através de câmaras enquanto jogas pode ser um *
factor importante no estudo da violência online, daí que nos interesse
conhecer qual a tua origem racial ou étnica. Escolhe a opção que melhor te
descreve. Podes sempre não identificar-te escolhendo a última opção.

Marcar apenas uma oval.

- Branca
- Negra
- Asiática
- Cigana
- Origem mista
- Outro grupo
- Prefiro não responder

26/10/23, 19:10

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

9. Se seleccionaste "origem mista" ou "outro grupo", por favor indica-nos qual.

Atividade *Gamer*

2. Caraterização como Jogadora

10. Indica o número de horas que jogas por semana? *

11. Indica o número de anos de experiência como *gamer*? *

12. Partilhas a tua identificação de género (e.g, feminino, masculino, outro) no teu perfil de jogo? *

Marcar apenas uma oval.

Sim, sempre

Não, nunca

Às vezes

26/10/23, 19:10

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

13. Com quem costumavas jogar? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Familiares
- Amigos
- Amigos virtuais
- Desconhecidos

14. Conheces a identificação de género dos teus colegas/adversários de jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, sempre
- Não, nunca
- Às vezes

15. Que género(s) de jogo(s) MMOGs é que costumavas jogar? (Escolhe todas as opções necessárias) *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Ação
- Estratégia (Real-Time Strategy)/ MMORTs
- Role-Playing/MMORPGs
- Sports Games
- Simulação de Veículos
- Construção e Simulação
- Aventura
- Outra: _____

26/10/23, 19:11

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

16. O teu avatar/personagem costuma ser de que sexo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sempre masculino
- Sempre feminino
- Depende da situação e/ou do jogo
- Ambíguo
- Não identifico

17. Consideras que já foste vítima de algum comportamento ou comentário *inapropriado* por parte de jogadores do sexo masculino? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Não sei

18. Essa experiência acontece/aconteceu contigo com que frequência? *

Marcar apenas uma oval.

- Situação isolada
- Situação repetida
- Situação recorrente
- Nunca

19. Esses comentários foram perpetuados de que forma(s)? *

Marcar apenas uma oval.

- Verbal
- Escrita
- Ambas
- Outra: _____

20. Esses comentários aconteceram/acontecem... *

Marcar apenas uma oval.

- Apenas no contexto de jogo
- Estenderam-se para fora do contexto de jogo (para a tua vida privada)
- Nunca aconteceram

21. Transmites a tua atividade de jogo em alguma plataforma de *streaming* (ex. *Twitch*)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Às vezes

26/10/23, 19:12

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

22. Conheces os canais ou as formas de denúncia existentes nas organizações reguladoras dos jogos online? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

23. Conheces o regulamento e/ou código de conduta das organizações reguladoras dos jogos online? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

24. Já denunciaste um comportamento e/ou comentário inapropriado(s)? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

25. Consideras que há por parte das entidades e organizações reguladoras dos jogos online resposta(s) efetiva(s) para estas situações? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Às vezes

A seguir gostaríamos que respondesses às seguintes questões segundo a tua experiência geral enquanto *gamer*. Responde numa escala de 1 a 5 em que **1 representa que discordas totalmente da afirmação e 5 que concordas totalmente.**

26. 1. Tenho dificuldades em ingressar em equipas *gamers* por ser mulher. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

27. 2. Recebo mais comentários baseados na minha aparência do que com o meu desempenho no jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

28. 3. Não me importo de receber comentários baseados na minha aparência ao invés do meu desempenho no jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

26/10/23, 19:13

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

29. 4. Por ser mulher sou muitas vezes desafiada a mostrar as minhas habilidades e competências no jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

30. 5. Já recebi comentários que me diziam que certos tipos de jogos não são para serem jogados por uma mulher. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

31. 6. Se emitir os meus jogos na *stream* (ex. *Twitch*), recebo comentários baseados na minha aparência. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

32. 7. Se emitir os meus jogos na *stream* (ex. *Twitch*), recebo comentários baseados no meu desempenho. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

26/10/23, 19:13

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

33. 8. Não me importo que me ajudem mais no jogo por não ter tantas capacidades como um *gamer* masculino. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

34. 9. Considero que algumas das questões anteriores constituem situações de discriminação com base no género. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

35. 10. Considero que algumas das questões anteriores constituem situações de violência sexista. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

36. 11. Considero que algumas das questões anteriores constituem formas de assédio. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

26/10/23, 19:13

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

37. 12. Comentários baseados na minha identificação de género são formas de ^{*} violência.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

38. 13. Considero que se falhar no jogo, vou receber comentários assediadores ^{*} com ofensas sexistas, e um homem não.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

39. 14. No contexto de jogo sinto que existe um espírito anti mulher, ^{*} ocorrendo situações negativas por parte dos homens com base no poder e sentimento de dominação associado à cultura masculina.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

26/10/23, 19:14

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

40. 15. Sinto que no contexto de jogo os homens acham-se superiores às mulheres e por isso promovem comentários agressivos contra as mulheres *gamers*. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

41. 16. Concordo que uma mulher não tem tanta capacidade de jogar certos jogos como um homem. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

42. 17. A maioria das mulheres, interpreta comentários inocentes como sendo comentários sexistas. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

43. 18. As mulheres ofendem-se muito facilmente. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

44. 19. As mulheres exageram os problemas. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

45. 20. Quando as mulheres perdem contra um homem numa competição justa, elas, tipicamente, queixam-se de serem alvos de discriminação. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

46. 21. Denunciar esse tipo de situações não compensa. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

Escala de Assédio em Jogos Online

A seguir serão apresentadas algumas situações de violência exercidas por homens contra mulheres *gamers*. Gostaríamos que nos indicasses qual/quais já sofreste e com que frequência.

Algumas incluem exemplos com uma linguagem desadequada e violenta pelo que te pedimos desculpas.

1 = Nunca; 2 = Raramente; 3 = Algumas Vezes; 4 = Frequentemente; 5 = Quase Sempre

26/10/23, 19:15

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

47. 1. Praguejou ou insultou-te diretamente (ex. foda-se; filha da puta; merda; estúpida) *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Nun Quase sempre

48. 2. Fez comentários acerca da tua inteligência (ex. chamou-te idiota, atrasada mental, burra). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Nun Quase sempre

49. 3. Foi mal-educado ou insultou-te (ex. chamou-te nomes, foi rude, chamou-te estúpida, falhada, idiota, mandou-te calar). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Nun Quase sempre

50. 4. Fez comentários acerca das tuas capacidades para jogar (ex. chamou-te novata, parola, criticou o teu desempenho, culpou-te por perdeses o jogo). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Nun Quase sempre

26/10/23, 19:15

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

51. 5. Pediu-te para abandonares o jogo (ex. disse-te para desinstalares e desistires do jogo ou para não voltares a jogar). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

52. 6. Fez comentários homofóbicos ou proferiu insultos homofóbicos (ex. paneleira, fufa). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

53. 7. Fez comentários racistas ou proferiu insultos racistas (ex. preta, monhé, volta para a tua terra). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

54. 8. Expressou desejo de te fazer mal ou magoar-te (ex. desejou que tivesses cancro, ameaçou magoar-te ou matar-te, disse-te para te suicidares). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

26/10/23, 19:16

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

55. 9. Desejou que alguém que te é querido sofresse ou ameaçou fazer mal a alguém que te é querido (ex. desejou que alguém que te é querido tivesse cancro, ameaçou fazer mal ou matar alguém da tua família). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

56. 10. Ameaçou denunciar-te ou denunciou-te à administração ou moderadores/as do jogo injustamente (ex. para te expulsar do jogo, denunciar-te ou banir-te apesar de nunca teres infringido nenhuma regra). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

57. 11. Fez alguma coisa durante o jogo com o objetivo de te frustrar (ex. bloqueou-te, encurralou-te, perseguiu o teu avatar, matou o teu avatar desnecessariamente, interferiu com os teus objetivos do jogo). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

26/10/23, 19:16

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

58. 12. Fez comentários ou proferiu insultos sexistas (ex. disse piadas sexistas, disse-te que o teu lugar era na cozinha, mandou-te cozinhar, chamou-te cabra, vaca, puta, etc.). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

59. 13. Fez comentários sobre a tua aparência ou peso (ex. chamou-te gorda, feia, disse-te que te vestias como uma prostituta, que eras “boa” ou sexy). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

60. 14. Fez comentários sobre as tuas capacidades (ou de outras) para jogar com base no género (ex. disse-te que jogavas mal porque eras uma mulher, que as raparigas não sabem jogar vídeo jogos). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

26/10/23, 19:16

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

61. 15. Questionou as tuas motivações (ou de outras) para jogar vídeo jogos devido ao teu género (ex. acusou-te de receber tratamento especial ou ofertas por ser mulher, acusou-te de estares a jogar com o teu namorado). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

62. 16. Perguntou-te o teu género (ex. perguntou-te se eras realmente uma mulher, disse a outros jogadores que eras uma mulher, demonstrou interesse em ti depois de saber que eras uma mulher). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

63. 17. Fez abordagens indesejadas de cariz sexual (ex. pediu-te fotografias íntimas, pediu-te para descreveres o teu corpo, pediu-te para te masturbares, solicitou atos sexuais, enviou-te fotografias nu). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

26/10/23, 19:17

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

64. 18. Expressou sentimentos românticos não solicitados (ex. pediu-te para ser teu namorado, disse-te que estava a apaixonar-se por ti). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

65. 19. Fez uma piada sobre violação ou ameaçou violar-te. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

Percepção das experiências de violência

A seguir vamos colocar-te uma série de questões sobre as situações de violência sexista de que possas ter sido vítima.

Para facilitar as tuas respostas pedimos-te para responderes tendo em conta a situação mais grave de que foste vítima. Gostaríamos que nos indicasses a tua opinião de acordo com essa experiência, mediante uma escala de 1 a 5 em que **1 significa que discordas totalmente e 5 que concordas totalmente.**

26/10/23, 19:17

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

66. Pensa na situação mais grave.
Podes descrever brevemente a situação? (esta resposta não é de carácter obrigatório, por isso, responde apenas se te sentires confortável)

67. 1. Considero essa experiência normal no contexto dos jogos online. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

68. 2. Esse tipo de situações acontecem comigo mas não me afetam. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

69. 3. Esse tipo de situações acontecem comigo mas também acontecem com jogadores do sexo masculino. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Disc Concordo totalmente

26/10/23, 19:17

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

70. 4. Essa situação aconteceu comigo mas normalmente acontece com pouca *
frequência neste contexto.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

71. 5. Conheço outras jogadoras que já tiveram a mesma experiência que eu. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

Para finalizar, colocamos-te duas últimas questões:

96. Na tua opinião, as mulheres *gamers* também exercem este tipo de *
violência contra outras mulheres?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Não sei

26/10/23, 19:20

Violência sexista exercida sobre mulheres em contexto de Jogos Online Multiplayer

97. Achas que já foste vítima de violência em jogos online por parte de outras *
mulheres?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Não sei

Obrigada pela tua participação!

Para mais informações não hesites em contactar-nos:
Ana Sacau-Fontenla - pssacau@ufp.edu.pt

98. Se quiseres deixar-nos alguma observação, usa este espaço livremente.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários