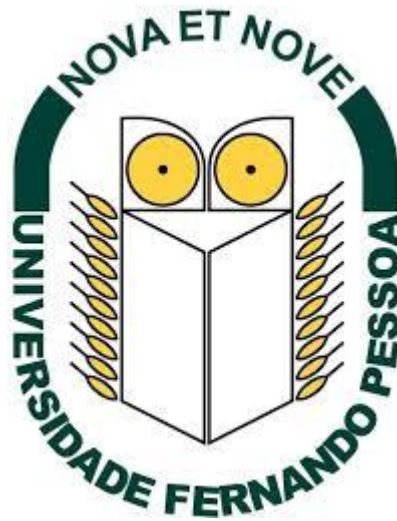


Maria Emília Gonçalves Leitão



**Estratégias de *Coping* de Mulheres Vítimas de Violência Sexista em Jogos *Online*
Multijogador**

Universidade Fernando Pessoa
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Porto, 2023

Maria Emília Gonçalves Leitão



**Estratégias de *Coping* de Mulheres Vítimas de Violência Sexista em Jogos *Online*
Multijogador**

Universidade Fernando Pessoa
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Porto, 2023

**Estratégias de *Coping* de Mulheres Vítimas de Violência Sexista em Jogos *Online*
Multijogador**

Declaro que atesto a originalidade deste trabalho,

(Maria Emília Gonçalves Leitão – 38098@ufp.edu.pt)

Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia da Justiça: Vítimas de Violência e Crime, sob orientação da Professora Doutora Ana Sacau.

Resumo

Tendo em conta a elevada prevalência de toxicidade e de assédio dirigido às mulheres *gamers* no contexto dos jogos *online*, as jogadoras recorrem a estratégias de *coping* para lidar e reagir perante esta forma de violência. Assim, o presente estudo tem como principal objetivo avaliar as estratégias de *coping* que são utilizadas pelas mulheres *gamers* para lidar com a violência sexista que ocorre em contexto de jogos *online* multijogador. Para isto, são realizadas diversas análises estatísticas para perceber a relação e a existência de diferenças entre as estratégias de *coping* e as diversas características individuais e de assédio. Os resultados demonstram que, de forma geral, não há relação entre as estratégias de *coping* e as características de assédio estando, assim, as estratégias de *coping* mais relacionadas com variáveis individuais, nomeadamente com a idade da *gamer*.

Palavras-Chave: estratégias de *coping*, assédio, jogos *online*, jogadoras

Abstract

Given the high prevalence of toxicity and harassment directed at female gamers in the context of online games, female gamers use coping strategies to deal with and react to this form of violence. The main aim of this study is to assess the coping strategies used by female gamers to deal with sexist violence that occurs in the context of multiplayer online games. To do this, various statistical analyses are carried out to understand the relationship and the existence of differences between coping strategies and various individual and harassment characteristics. The results show that, in general, there is no relationship between coping strategies and harassment characteristics, with coping strategies being more related to individual variables, namely the age of the gamer.

Keywords: Coping strategies, sexual harassment, online games, gamers

Agradecimentos

Não seria possível terminar este longo percurso sem agradecer a todos aqueles que me acompanharam e que fizeram este duro percurso estar preenchido de bons momentos e de companheirismo.

Primeiramente, queria tecer os meus maiores agradecimentos à Professora Doutora Ana Sacau, porque sem dúvida que o percurso teria sido muito mais difícil sem a sua orientação. Queria ainda agradecer pela infinitude de dúvidas que esclareceu, pela imensidão de comentários positivos que me deu e pela boa disposição que sempre nos transmitiu, sem permitir que desanimássemos. O meu muito obrigada pela excelente professora e pessoa que é e que demonstrou ser.

Gostaria de agradecer à minha família, por todo o apoio que me transmitiram nestes longos meses.

Por fim, a vocês as cinco, que são incansáveis desde o primeiro dia. Este percurso foi muito mais bonito e motivador ao vosso lado. Permanecemos juntas.

Índice

Resumo	VIII
Abstract.....	IX
Agradecimentos	X
Introdução	11
Parte I – Enquadramento teórico	12
Capítulo I- Assédio em Jogos <i>Online</i>	13
Capítulo II- <i>Coping</i> : Definição e Contextualização	27
Parte II – Estudo Empírico	41
III. Metodologia.....	42
3.1. Objetivos do Estudo	42
3.2. Método.....	42
3.4. Instrumentos	43
3.4.1. Questionário Sociodemográfico	44
3.4.2. Questionário de caracterização genérica do assédio	44
3.4.3. The Video Game Harassment Scale	44
3.4.4. Escala de Estratégias de <i>Coping</i>	45
3.5. Procedimentos	45
3.6. Análises Estatísticas	46
IV. Resultados	47
4.1. Análises preliminares	47
4.2. Análise de Resultados.....	48
V. Discussão de resultados	56
Conclusão	67
Limitações e estudos futuros	68
Referências	70
ANEXOS	88

Índice de Tabelas

Tabela 1: Caraterização sociodemográfica da amostra	43
Tabela 2: Resultados da Análise Fatorial da Escala de Estratégias de <i>Coping</i> (Versão traduzida) de Fox e Tang (2017)	47
Tabela 3: Caraterização das participantes enquanto <i>gamers</i>	49
Tabela 4: Caraterização do Assédio Sofrido pelas <i>gamers</i>	51
Tabela 5: Caraterização das Estratégias de <i>Coping</i> utilizadas pelas <i>gamers</i>	53
Tabela 6: Diferenças nas estratégias de <i>coping</i> utilizados tendo em conta a frequência de assédio.....	54
Tabela 7: Relação entre as Estratégias de <i>Coping</i> e a idade, número de horas de jogo e anos de experiência das <i>gamers</i>	55

Índice de Figuras

Figura 1: Tipologia de respostas-alvo ao assédio sexual segundo Knapp et al. (1997).....	34
---	----

Introdução

Desde o seu aumento de popularidade, os jogos *online* têm sido percebidos como sendo um espaço tipicamente masculino (Braithwaite, 2013; Consalvo, 2012; Salter e Blodgett, 2012), onde os motivos para a participação das *gamers* são interpretados através de estereótipos sexistas (Fox & Tang, 2014). Devido a esta visão sexista, Cote (2017) aponta para os diversos problemas que as jogadoras vivenciam no seu cotidiano, especialmente durante a experiência do jogo. Para estas jogadoras é clara a percepção de que os jogos são vistos como espaços caracteristicamente masculinos e que, desta forma, a sua presença continua a ser vista como indesejada, levando a frequentes situações de assédio (Cote, 2017).

Adinolf e Türkay (2018) ressalta a ideia de que a toxicidade associada ao contexto *online*, não é um problema recente. Conforme referem Fox e Tang (2017), os jogos *online* representam espaços hostis onde está presente um discurso agressivo e comentários ofensivos, sendo um contexto no qual as mulheres experienciam formas graves de assédio. Desse modo, as jogadoras demonstram ser alvo de assédio intenso e recorrente o que provoca níveis mais elevados de sofrimento emocional (Fox & Tang, 2017).

Como consequência do assédio de que são alvo no contexto dos jogos *online*, as jogadoras são obrigadas a desenvolver estratégias de *coping* para amenizar a toxicidade e as experiências de violência sexista, tendo que lidar individualmente com as situações de que são vítimas se querem continuar no jogo (Cote 2017; Fox e Tang 2017; Tang e Fox 2016). Assim, como consequência da vitimação sofrida, as *gamers* demonstram respostas emocionais de cariz mais negativo face à toxicidade, podendo experienciar e desenvolver problemas emocionais e psicológicos como, por exemplo, ansiedade e baixa autoestima (Adinolf & Türkay, 2018; Balakrishnan, 2018). Zsila et al. (2022) mencionam que as jogadoras que vivenciam assédio de forma repetida manifestam níveis mais elevados de ansiedade, de raiva e de sintomas de depressão.

Em suma, uma vez que, do ponto de vista psicológico, são conhecidas as consequências que as vítimas de assédio enfrentam, é importante perceber melhor as características e a prevalência do assédio, mas principalmente como é que as mulheres aprenderam a lidar com ele e que estratégias de *coping* colocam em prática para reagir a esta forma de violência.

Parte I – Enquadramento teórico

Capítulo I- Assédio em Jogos *Online*

Com o impressionante crescimento da popularidade dos jogos *online* (Shaw, 2012; Tang & Fox, 2016; Tang et al., 2019) surge como importante foco de reflexão o assédio perpetrado por homens contra mulheres *gamers* e as estratégias de *coping* que estas utilizam para lidar com o assédio, toxicidade e experiências desagradáveis com as quais se deparam no contexto dos jogos *online* (Cote, 2017; Fox & Tang, 2017).

Durante a presente dissertação usar-se-á o termo mulher *gamer* para fazer referência a qualquer mulher que jogue jogos *online* multijogador massivo (*MMOG*). Serem do género feminino faz com que estas *gamers* sejam alvos frequentes de toxicidade *online*, uma vez que as jogadoras são vistas como transgressoras e *outsiders* ao contexto do jogo, sendo recebidas neste contexto com atitudes hostis (Salter & Blodgett, 2012). A noção de género resulta de uma construção social que tem por base as expectativas criadas à volta da atribuição sexual, na medida em que ser do sexo feminino ou masculino aparenta pressupor uma determinada associação a um conjunto de características, papéis e normas que estão pré-determinadas (Ordem dos Psicólogos Portugueses [OPP], 2020). O género, ainda que preserve “na sua base um regime restritivo e prescritivo de possibilidades de se ser mulher ou homem” ao ser uma construção social, vai variando de cultura para cultura (OPP, 2020, p.6) Assim sendo, género distingue-se de sexo, sendo este último um princípio organizador na maioria das sociedades, operando num binário de masculino e feminino, determinado previamente pela combinação de características químicas, cromossómicas e hormonais (Dozier, 2005; Moloney & Love, 2018).

O género é comunicado e expressado através de padrões de ações socialmente predefinidas, onde existem ações de mulher e ações de homem (West & Zimmerman, 1987). Estes papéis socialmente construídos, nos quais a sociedade considera os comportamentos, atividades e atributos apropriados para um homem e para uma mulher, são alvo de alterações tendo em conta os contextos culturais e temporais em que se inserem (Bridges & Pascoe, 2014; Barker & Jurasz, 2019b). Quando os indivíduos não adotam comportamentos que estão em conformidade com as normas de género estabelecidas culturalmente, arriscam-se a ser alvo de situações de estigma, discriminação e exclusão social (OPP, 2018). Embora vários géneros (agénero, transgénero, ...) sejam cada vez mais reconhecidos, são os indivíduos cisgéneros que são considerados normativos. Todas estas ações e atitudes “normativas” podem ser potencialmente promovidas e estruturadas pelo sistema sociopolítico do patriarcado, onde pode ocorrer

misoginia e a potencial promoção do privilégio masculino (Johnson, 2014 cit in. Moloney & Love, 2018).

A violência de gênero, provocada por atitudes que têm na sua origem fenômenos como o machismo, que a nível estrutural e histórico perdura na sociedade, tem como principais vítimas as mulheres (Bertagnolli et al., 2020). Este tipo de violência pode ser exercido através de violência física ou psicológica, violentando qualquer pessoa ou grupo de indivíduos com base no seu gênero ou sexo, impactando negativamente na sua identidade e bem-estar físico, psicológico ou social (Morera et al., 2014). Atualmente, uma parte dos utilizadores da internet tem condutas de desrespeito face às manifestações femininas e mantém presente as expectativas do que seria um comportamento adequado para o gênero feminino (Bertagnolli et al., 2020). Este pensamento está vinculado aos contextos tradicionais das interações, reproduzindo-se em contexto virtual as discriminações geradas socialmente, passando estes espaços virtuais a serem elementos que podem fortalecer formas de violência contra as mulheres, como ocorre através de ameaças de partilha de conteúdo sexual (Bertagnolli et al., 2020). A propagação de mensagens misóginas sucede-se com grande intensidade, num espaço virtual caracterizado como ilimitado, tornando difícil o controlo. Desta forma, têm surgido no contexto virtual, novas formas de violência contra as mulheres (Bertagnolli et al., 2020).

A misoginia, representa o ódio ou desprezo pelas mulheres e é exteriorizada por meio da violência (Bertagnolli et al., 2020), constituindo um fenómeno que fomenta o sentido de superioridade masculina, justificando a agressão dos homens contra as mulheres (Usuga, 2022). A palavra misógino surgiu pela primeira vez em 1656, no *Oxford English Dictionary*. Em 2000, Pérez e Fiol, referiram que a misoginia compreende homens com crenças tradicionais, que acreditam em sexos estereotipados, concedendo a supremacia ao homem e a inferioridade à mulher. Assim sendo, a misoginia é uma construção cultural que tem resistido ao passar do tempo em sociedades dominadas pelo homem (Barker & Jurasz, 2019b; Bertagnolli et al., 2020), estando bem comprovada a sua presença nas interações face a face (Schacht, 1996; Sun et al., 2017).

Torna-se assim necessário distinguir misoginia de sexismo, uma vez que são termos distintos e que ambos têm a devida importância no presente estudo. O sexismo caracteriza-se por preconceito ou discriminação que tem por base o sexo ou gênero de uma pessoa, podendo desta forma manifestar-se em ambos os sexos. Contudo, tem como principais vítimas as mulheres (Bertagnolli et al., 2020). O sexismo inclui a crença de que

um género constitui-se como superior relativamente a outro, ou de que ambos devem ser moldados, mas sem alcançar os elevados níveis de violência que caracterizam a misoginia (Bertagnolli et al., 2020). Os autores anteriormente mencionados, referem que a misoginia tanto pode ser praticada a nível individual como grupal, tendo como objetivo prejudicar, ameaçar, caluniar ou difamar a mulher. Ging e Siapera (2018) referem que a misoginia implica quase sempre alguma forma de dano, sejam eles danos psicológicos, físicos, profissionais ou ao nível da reputação.

A misoginia, nos dias de hoje, estendeu-se para o mundo virtual, existindo quantidades alarmantes de violência dirigida às mulheres nos espaços *online*, dentro dos quais se insere o contexto dos jogos *online* (Banet-Weiser & Miltner, 2016; Moloney & Love, 2018). Barker e Jurasz (2019a) referem que a vivência segura nos espaços *online* está a ser ameaçada por demonstrações violentas, especialmente no que diz respeito à violência *online* contra mulheres. Apesar de tradicionalmente a misoginia estar presente nas relações cara a cara estabelecidas entre pessoas, nos últimos anos, com o desenvolvimento dos meios tecnológicos, os comportamentos misóginos migraram também para este tipo de interações. A misoginia acaba assim por caracterizar a participação das mulheres nestes contextos, funcionando como uma forma de ódio *online* baseado no género, direcionado às mulheres por serem mulheres (Barker & Jurasz, 2019b).

Diversos autores focaram-se em perceber e definir as diferentes ferramentas da misoginia *online*, nomeadamente os quatro conceitos que surgem como centrais: *gender trolling* (Mantilla, 2013), *e-bile* (Jane, 2014b), retórica disciplinar (Cole, 2015) e assédio sexual *online* (Barak, 2005). O *gender trolling* pode ser colocado em prática através de: a) ataques combinados, num esforço coordenado de vários *trolls*¹, com a utilização de insultos pejorativos sustentados no género da vítima; b) linguagem gráfica que descreve os comportamentos perversos e violentos que desejam concretizar com a vítima; c) ameaças de abuso sexual, morte, tortura ou de divulgação de informações pessoais; d) ataques prolongados e à sua rede de contactos; e) atacar mulheres que demonstrem manifestar-se contra o sexismo (Mantilla, 2013).

¹ Conforme refere Lanier (2010), o termo *troll* é utilizado para fazer referência a uma pessoa anónima que se demonstra abusiva no contexto *online*.

O *e-bile*, por sua vez, é um termo utilizado por Jane (2014a, 2014b) para representar “*the extravagant invective, the sexualized threats of violence, and the recreational nastiness that have come to constitute a dominant tenor of Internet discourse*”, podendo ter como alvo homens e mulheres (Jane, 2014a, pp. 531-532). A autora supramencionada utiliza, assim, o termo *e-bile* para fazer referência a qualquer texto ou discurso que seja comunicado ou publicado com recurso a meios tecnológicos e que é percebido como hostil por algum emissor, recetor ou observador (Jane, 2014a). Por norma, quando o *e-bile* é dirigido a uma mulher, o discurso apresenta comentários sobre a inteligência ou beleza da mesma, que são depois interligados a ameaças sexuais, transformando, neste caso, os atos sexuais coercivos em atos corretivos para essa mulher.

No que diz respeito à retórica disciplinar, Cole (2015) explica que as mulheres são disciplinadas e punidas através desta retórica, referindo que as ameaças de abuso sexual são o exemplo mais comum desta retórica *online*, o que demonstra ser coerente com as descobertas de outros estudos (Jane, 2014a; 2014b). Porém, Cole (2015) observou que as ameaças explícitas que as mulheres recebem *online*, apesar de serem extremamente violentas, são normalmente combinadas com a utilização do humor, procurando desta forma disciplinar as mulheres ao mesmo tempo que defendem e anunciam que a sua versão de abuso sexual é em certa parte engraçada, segura e diferente. Esta utilização do humor para classificar o abuso não retira a ameaça, mas destaca a aceitação social do abuso como uma forma para disciplinar as mulheres (Cole, 2015). Isto só é possível numa cultura em que a violência sexual contra as mulheres é, há muito tempo, utilizada com o objetivo de manutenção do domínio dos homens, funcionando como um elemento bem definido e aceite no nosso contexto social (Fahlberg & Pepper, 2016).

Por último, tendo em conta que uma das variáveis centrais do presente estudo é o assédio, e sendo o assédio sexual *online* uma das formas de assédio, debruçar-nos-emos mais sobre este conceito. Pina e Gannon (2012) definiram assédio sexual como os avanços sexuais indesejados ou outros comportamentos e atitudes direcionadas a alguém com base no seu sexo ou género. Estes comportamentos podem variar desde comentários sugestivos ou com cariz discriminatório até à coação de alguém a praticar atos sexuais. Barak (2005) assume que assédio sexual *online* é semelhante ao assédio sexual que ocorre em interações cara a cara e que as mulheres são mais propensas a serem vítimas em ambos os contextos, o que suporta um dos pressupostos do assédio sexual como sendo um fenómeno de género (Henry & Powell, 2016; Pina et al., 2009)

Em 2000, Griffiths estimou que o assédio sexual *online* afetava entre 25% e 41% das mulheres. Estudos *online* e entrevistas realizadas com amostras de *gamers* demonstraram claras evidências de que as mulheres *gamers* são desproporcionalmente alvo de assédio sexual, comparativamente com os homens *gamers* (Assunção, 2016; Cote, 2017; Fox & Tang, 2017). No que diz respeito ao perpetrador, o assédio sexual *online* é perpetrado principalmente por homens heterossexuais e cisgêneros incentivados pelo desejo de dominar e pelo poder (Barak, 2005). Assim sendo, as mulheres são mais propensas a serem alvo de assédio sexual em jogos *online* e apresentam menor probabilidade de assediar (Tang et al., 2019).

Esta maior prevalência de vitimação por parte das mulheres é comprovada por alguns estudos que se focaram em perceber como era a reação dos jogadores perante mensagens neutras pré-gravadas com vozes femininas e masculinas. Os investigadores envolveram-se no jogo, participando no mesmo como qualquer outro jogador, e ao utilizarem as mensagens com voz feminina viam a sua probabilidade de receber comentários negativos aumentada em três vezes, comparativamente ao investigador que utilizava mensagens com voz masculina (Kasumovic & Kuznekoff, 2015; Kuznekoff & Rose, 2013). Os investigadores que utilizaram mensagens de voz feminina, que se conformassem com os estereótipos de género socialmente aceites apresentaram maior probabilidade de ter o seu pedido de amizade aceite por outros jogadores (Holz Ivory et al., 2014).

O assédio sexual² *online* é praticado através de diversas formas, nomeadamente assédio de género, atenção sexual indesejada e coerção sexual (Barak, 2005; Fitzgerald et al., 1995). O assédio de género representa o formato mais comum (Barak, 2005) e envolve comentários indesejados, sejam eles verbais e/ou visuais, comentários que ofendem os indivíduos devido ao seu género ou a utilização de estímulos com o objetivo de despoletar emoções negativas. Isto compreende comportamentos como divulgação e publicação de fotos pornográficas e tecer comentários desagradáveis relacionados com o género (Ballard & Welch, 2017; Fox & Tang, 2014). Este tipo de assédio pode ocorrer verbal ou graficamente e de forma ativa ou passiva.

² Este termo será utilizado para fazer referência às diversas formas de violência referidas, nomeadamente assédio de género, atenção sexual indesejada e coerção sexual

O assédio sexual verbal ativo é iniciado por um assediador e tem como objetivo atingir uma vítima. Ocorre principalmente através de mensagens sexuais ofensivas, nas quais se incluem, por exemplo, os comentários depreciativos de gênero e os comentários sexuais, sendo considerado assédio uma vez que não é consentido ou desejado pelo destinatário (Barak, 2005). Por outro lado, o assédio sexual verbal passivo, não implica uma ligação direta entre um assediador e uma vítima, ou seja, as mensagens não são direcionadas a uma pessoa(s) em particular, mas sim a possíveis recetores (Barak, 2005). Isto pode ser realizado através da utilização de apelidos para identificar um utilizador ou a insultos associados a detalhes pessoais que são considerados como ofensivos. Podem ainda ser aqui incluídas as mensagens de sexo explícito que são anexadas aos detalhes de um utilizador, num software de comunicação (Barak, 2005). Por sua vez, o assédio gráfico é considerado ativo quando envolve o envio intencional de fotos eróticas e pornográficas e/ou vídeos através de meios de comunicação digitais, como o email, ou através de publicações *online*. O assédio gráfico passivo compreende maioritariamente fotos e filmes publicados em sites (Carnes, 2003).

A atenção sexual indesejada diz respeito a comportamentos indesejados que demonstram de forma explícita desejos ou intenções sexuais em relação a outra pessoa. Aqui podem ser incluídos condutas e comentários explícitos, como manter um olhar fixo direcionado ao peito de uma mulher ou fazer afirmações verbais que proponham ou insinuem atividades sexuais (Barak, 2005). No contexto *online* este tipo de atenção por norma requer comunicação verbal direta entre o perpetrador e a vítima, envolvendo mensagens que fazem referência aos órgãos sexuais, vida sexual ou assuntos íntimos da vítima, para além de convidar, sugerir ou oferecer atividades sexuais ou, ainda, impor sons ou imagens sexuais numa mensagem (Barak, 2005). Conforme o autor sugere, quem pratica este tipo de comportamentos para além de procurar contacto sexual, tem como motivação básica provocar danos emocionais e abusar das vítimas (Barak, 2005).

Por último, a coerção sexual serve-se de diversos meios *online* para conseguir cooperação sexual, colocando pressão física ou psicológica sobre a vítima. As técnicas frequentemente utilizadas para levar a cabo a coerção incluem ameaças de violência, danos a pessoas próximas, exposição de informações íntimas da vítima ou pornografia de vingança (Barak, 2005). A perseguição *online*, também conhecida como *cyberstalking*, a partir do momento em que envolve insinuações sexuais, deve ser considerada como coerção sexual, na medida em que exerce pressão psicológica com o objetivo de alcançar

ganhos sexuais (Griffith et al., 1998; Spitzberg & Hoobler, 2002). Embora *online* não seja possível utilizar força física, as ameaças de recurso a força física podem ser percebidas pelas vítimas de forma realista, como aconteceria em situações cara a cara. Assim sendo, a coerção sexual *online* pode constituir uma fonte de ansiedade e pânico (Barak, 2005).

Os estudos anteriores permitiram uma melhor compreensão sobre o fenômeno da misoginia, fazendo referência às semelhanças e diferenças entre assédio sexual *online* e presencial e à forma como os meios tecnológicos promovem meios para as mulheres serem assediadas, oprimidas ou agredidas (Moloney & Love, 2018). Os *trolls online* utilizam imagens violentas e retórica disciplinar com o principal objetivo de dominar, silenciar e ter controle sobre as mulheres. O abuso, as ameaças de morte e o uso do humor sinaliza, quer a normalização da cultura do abuso, quer a crença predominante de que as mulheres precisam e devem ser corrigidas através da utilização da violência (Moloney & Love, 2018).

Como já foi referido, a violência contra as mulheres pode ser expressa de diversas formas, nomeadamente através de atitudes de assédio e assédio sexual, o que ocorre cada vez mais em contextos *online* (Barker & Jurasz, 2019a, 2019b). Conforme referem diversos autores, os jogos *online* são vistos como um espaço tipicamente masculino (Braithwaite, 2013; Consalvo, 2012; Salter & Blodgett, 2012), portanto quem não represente esse perfil é visto como *outsider*, o que leva a que mulheres, minorias étnicas ou membros da comunidade LGBTQIA+ sejam frequentemente alvos de assédio (Cote, 2017; Vella et al., 2019). O assédio em jogos *online* é principalmente dirigido às mulheres, porque apesar do número de mulheres e homens que jogam ser relativamente igual, as mulheres são percebidas como uma minoria neste contexto (Ballard & Welch, 2017; Consalvo, 2012; Fox & Tang, 2014; Gray, 2012; Salter & Blodgett, 2012;).

O assédio sexual não procura apenas intimidade sexual, uma vez que para além da satisfação do impulso sexual do ofensor, tem sido empiricamente provado que a relação sexual é apenas um meio utilizado pelo perpetrador para satisfazer a necessidade de poder e dominação (Barak et al., 1995; Bargh et al., 1995; Hoffspiegel, 2002). A existência de assédio *online* reflete a normalização da desigualdade que existe em contextos tradicionais e reflete no contexto *online* as tendências patriarcais existentes na sociedade. Isto faz com que a internet em vez de desafiar a normalização cotidiana do abuso e da desigualdade entre géneros, contribui para o reforço da desigualdade e do silenciamento das mulheres no espaço *online* (Barker & Jurasz, 2019a), o que vem

fortalecer a ideia socialmente imposta de que os homens são educados para serem líderes dominantes e agressivos e as mulheres para serem submissas (Fox & Tang, 2017).

Existem cinco teorias amplamente aceitas de assédio sexual que explicam o fenômeno, sob diferentes ângulos e perspectivas, nomeadamente: 1) teoria sociocultural (Malovich & Stake, 1990), 2) teoria organizacional (Tangri et al., 1982), 3) teoria das repercussões do papel sexual (Gutek & Morasch, 1982), 4) teoria sociocognitiva de assédio sexual (Tangri et al., 1982) e 5) teorias multifatoriais de assédio sexual- teoria dos quatro fatores (O'Hare & O'Donohue, 1998). No presente estudo, serão destacadas as teorias socioculturais e organizacionais. As teorias socioculturais e organizacionais percebem a desigualdade de gênero nas estruturas de poder e as expectativas comportamentais, que estão relacionadas com essas desigualdades, como uma razão para as mulheres serem mais recorrentemente alvo de assédio sexual (Gruber, 1992; Malovich & Stake, 1990; Schacht & Atchison, 1993).

Tendo maioritariamente por base uma orientação feminista, as teorias socioculturais analisam o contexto social e político no qual se insere a criação e a ocorrência do assédio sexual, sendo visto por estas teorias como uma consequência do sexismo e da desigualdade social que existe face ao gênero (Thomas & Kitzinger, 1997 cit in. Pina et al., 2009). Matchen e DeSouza (2000) e Stockdale (1993) referem que de acordo com a perspectiva feminista, o assédio sexual apresenta relação com a ideologia machista de dominação e de superioridade masculina. Assim sendo, o assédio sexual ocorre devido à visão das mulheres como sendo inferiores ao sexo masculino, mas também é utilizado como um meio para manter a estratificação de gênero existente (Malovich & Stake, 1990; Schacht & Atchison, 1993).

Tal como Cote (2017) refere, os problemas com os quais as mulheres têm que lidar no contexto dos jogos não são novos, mostrando a investigação sobre o assédio no local de trabalho que os jogos possuem diversos fatores de risco anteriormente analisados. Portanto, as teorias organizacionais de assédio sexual podem facultar informações sobre o assédio que ocorre em jogos *online* (Fox & Tang, 2017), uma vez que estes têm sido reconhecidos como um ambiente no qual uma atividade de lazer pode ser transformada em prática laboral (Nakamura, 2009; Taylor et al., 2015). Segundo Taylor et al. (2015), os jogos *online* apresentam semelhanças aos ambientes organizacionais tradicionais, na medida em que os *gamers* geram lucro para as empresas dos produtores de jogo, investem

tempo e esforço e alcançam capital social e patamares mais elevados nas hierarquias ao ganhar experiência ou títulos (Shen et al., 2014).

Segundo a teoria organizacional, o assédio sexual pode ter como explicação uma vasta multiplicidade de aspetos relacionados à organização, nomeadamente desigualdades de estatuto e de poder internas que potenciam o aumento da probabilidade de ocorrência de assédio sexual (Gruber, 1992; Tangri et al., 1982). Por conseguinte, a teoria organizacional apresenta semelhanças com as teorias socioculturais, na medida em que reconhece que as disparidades de poder atribuído no local de trabalho afetam a probabilidade de ocorrência de assédio sexual.

Contudo, existem características dos ambientes *online* que proporcionam a criação de algumas diferenças importantes em relação aos ambientes organizacionais (Suler, 2004). Nestas diferenças podem incluir-se: a) o anonimato das pessoas com quem se joga, b) a carência da presença de um regulamento formal e de uma presença organizacional autoritária, embora possam existir certos códigos de conduta no ambiente do jogo e c) a representação do mito da dicotomia *offline/online*, no qual os indivíduos acreditam que as interações que ocorrem *online* não têm possibilidade de impactar no mundo *offline* (Fox & Tang, 2017; Suller, 2014).

Fitzgerald et al. (1997) referem que o assédio sexual, de acordo com as teorias organizacionais, é potenciado por dois fatores contextuais da organização, contribuindo ambos para níveis mais elevados de assédio sexual e sendo ambos aplicados ao contexto de jogo. Deste modo, o assédio sexual que ocorre nas organizações resulta de dois fatores: clima organizacional e contexto do género no trabalho, tendo ambos um papel importante na ocorrência de assédio (Willness et al., 2007), apesar do clima organizacional demonstrar ser o preditor mais forte (Fitzgerald et al., 1995; Pryor, 1995; Welsh, 1999; Williams, Fitzgerald, & Drasgow, 1999).

O clima organizacional diz respeito às características organizacionais que demonstram tolerância face ao assédio sexual, sendo o assédio mais frequente quando é improvável que exista punição, o que está relacionado com consequências mais negativas para as suas vítimas (Fitzgerald et al., 1997; Miner-Rubino e Cortina, 2007). Por outro lado, o contexto do género no trabalho demonstra a natureza de género do grupo de trabalho daquela organização, por exemplo, no que diz respeito à proporção de cada um dos géneros, e a natureza das tarefas no trabalho, ou seja, se esta distribuição segue os

estereótipos de género tradicionais ou não (Fitzgerald et al., 1997; Gutek et al., 1990). A maior proporção de indivíduos masculinos no local de trabalho fomenta a ocorrência de assédio, principalmente quando o ambiente de trabalho valoriza qualidades tradicional e socialmente atribuídas ao homem, como é o exemplo da agressividade e competitividade (McDonald, 2012). A mulher neste ambiente é vista como uma presença que vem trazer características femininas, como a emotividade ou sensibilidade, que podem suavizar o ambiente, sendo vista como intrusa e como uma ameaça ao estatuto do homem (Cote, 2017).

Os dois fatores contextuais essenciais para a ocorrência de assédio sexual são aplicáveis a contextos de jogo. Fitzgerald et al. (1997) apontaram que o assédio sexual é mais prevalente quando os homens apresentam posições superiores às mulheres e quando as tarefas para realizar são percecionadas como masculinas. Os jogos *online* acomodam estas características, na medida em que ser *gamer* é percebido como um domínio masculino, dentro do qual grande parte das tarefas e deveres são estereotipadamente masculinas (Gray, 2012). De forma semelhante, quem joga jogos *online* identifica poucas consequências para aqueles que perpetuam assédio sexual *online* (Barak, 2005; Ritter, 2014), levando os jogos *online* a cumprir os critérios que potenciam um ambiente verosímil para a ocorrência de assédio sexual (Fox & Tang, 2017).

Em 2014, Ritter aponta para o facto de que as empresas de jogos ao não abordarem o assédio sexual, demonstram implicitamente aos jogadores que essa conduta é aceitável, levando a que os indivíduos que percecionam a discriminação *online* como sendo aceitável ou normativa apresentem maior probabilidade de envolvimento em assédio sexual. Assim sendo, a falta de posicionamento e o silêncio das empresas sobre o assédio pode potenciar um clima de jogo hostil e tóxico para as mulheres (Fox & Tang, 2017). Contudo, atualmente há plataformas que começam a implementar políticas de tolerância zero que recorrem a controlos tecnológicos para expulsar os jogadores que demonstram este tipo de comportamentos.

No seu estudo, Tang e Fox (2016) perceberam que a ocorrência de assédio sexual pode ser prognosticada por altos níveis de sexismo hostil e de orientação para a dominância social. Por conseguinte, quer o sexismo hostil, quer a dominância social são considerados preditores de personalidade importantes para a perpetração de assédio sexual em jogos *online* (Diehl et al., 2012; Fox & Potocki, 2015; Pryor et al., 1995; Russell & Trigg, 2004; Tang & Fox, 2016).

O sexismo hostil é definido pela teoria do sexismo ambivalente e defende que os indivíduos podem executar atitudes hostis, benevolentes ou mistas, face às mulheres, tendo consciência de que ambas as atitudes podem ter implicações pejorativas para as habilidades e natureza das mulheres (Glick & Fiske, 1996). O sexismo hostil é marcado pela atitude agressiva perante as mulheres e pelo sentimento de superioridade face às mesmas, definindo as mulheres como manipuladoras e como alguém que procura obter domínio sobre os homens devido à sua inerente inferioridade. Por sua vez, o sexismo benevolente requer a existência de uma visão rígida perante os papéis de género e uma atitude paternalista face às mulheres (Glick & Fiske, 1996). Neste sentido, as mulheres não devem estar em posições de poder e devem ser protegidas pelos homens, uma vez que são percecionadas como fracas e inaptas para executar as mesmas tarefas e deveres que os homens.

Quando uma mulher contesta o poder e o domínio social dos homens é frequentemente alvo de sexismo hostil. Este vem caracterizar a relação entre homens e mulheres como uma luta pelo poder, tentando proteger o estatuto social privilegiado dos homens, com atitudes ofensivas e hostis, intimidando as mulheres que ameaçam o poder (Cross et al., 2016). Tang e Fox (2016), no seu estudo, obtiveram resultados que demonstraram que o sexismo hostil relaciona-se com o assédio geral e com o assédio sexual, o que já tinha sido verificado por estudos anteriores (Russell & Trigg, 2004). Homens que apresentem um elevado grau de sexismo hostil evidenciam aceitar melhor o assédio sexual, ser mais propensos a culpabilizar a vítima comparativamente ao agressor, ser mais recetivos à ideia de que o assédio é inofensivo e são mais prováveis de assediar sexualmente mulheres (Begany & Milburn, 2002; Diehl et al., 2012). Assim, o sexismo hostil é um preditor da tolerância ao assédio sexual, enquanto o sexismo benevolente não se demonstra como um preditor (Russell & Trigg, 2004).

A orientação para a dominância social, o outro preditor de assédio anteriormente referido, reflete o apoio dos indivíduos à desigualdade social entre grupos, o que origina preconceito e a prevalência de crenças de superioridade de um grupo relativamente a outro (Sidanius & Pratto, 1999 cit in. Tang & Fox, 2016). Deste modo, Pratto et al. (2006) referiram que as crenças e as condutas desfavoráveis contra minorias sexuais e étnicas podem estar associadas a esta orientação. Quem apresenta um elevado nível de orientação para a dominância social apresenta maior probabilidade de se sentir ameaçado se compreender que existem membros de um grupo minoritário a competir consigo,

adotando medidas para se afirmar e segurar o seu domínio (Cozzolino & Snyder, 2008). Por conseguinte, num ambiente competitivo, como é o caso dos jogos *online*, onde existe um elevado potencial de ameaça à identidade social masculina, a orientação para a dominância social pode ser agravada, estando os homens mais passíveis de assediar sexualmente as jogadoras como meio de assegurar o seu estatuto social dominante (Tang et al., 2019).

Uma vez que o modelo de identidade social dos efeitos de desindividuação propõe que o relevo da identidade social, que é possibilitada pela existência do anonimato, estimula e potencia o processo de desindividuação, a orientação para a dominância social apresenta um particular interesse no âmbito deste modelo (Tang & Fox, 2016). Níveis mais altos de orientação para a dominância social apontam não só para uma aceitação da identidade social, mas também para a existência de uma maior distância social face a outros grupos, o que aparenta demonstrar que níveis mais altos de orientação podem potenciar a probabilidade de atitudes sociais negativas difundidas pelo processo de desindividuação (Tang & Fox, 2016).

No contexto dos jogos *online*, o que representa o jogador, em grande parte das vezes, são pequenas pistas sociais, como por exemplo o nome de utilizador, o avatar que utiliza para jogar ou a sua imagem de perfil (Tang et al., 2019), o que de acordo com o modelo de identidade social dos efeitos de desindividuação pode levar a sentimentos de anonimato, provocando uma mudança da identidade pessoal do indivíduo para a identidade social, perdendo o sentido do *self* (Lea & Spears, 1991). Dentro do contexto do jogo, e seguindo esta linha de pensamento, os jogadores iriam identificar-se e adotar as atitudes dos seus colegas de jogo e, de forma contrária, os jogadores pertencentes a grupos considerados como *outsiders* seriam despersonalizados e estereotipados, reduzindo a sua identidade a membro de um grupo (Postmes et al., 1998). O jogador que adota a identidade social e que perde o sentido de *self* iria adotar comportamentos que vão de acordo com as normas sociais percebidas, onde estão incluídos os comportamentos como o assédio *online* (Fox & Tang, 2014).

Tradicionalmente, os jogos *online* são vistos como sendo um espaço masculino, na medida em que quem cria e participa é maioritariamente homem, as representações existentes nos jogos são em grande parte masculinas e, para além disto, os jogos mostram geralmente tarefas atribuídas tradicionalmente aos homens, baseadas na competição e agressividade (Gray, 2012; Salter & Blodgett, 2012). Esta perceção aplica-se também aos

jogadores, sendo a identidade do jogador estereotipada como representando um homem branco e heterossexual, apesar da diversidade existente (Gray, 2012; Salter & Blodgett, 2012; Shaw, 2012). Em espaços *online*, o modelo de identidade social dos efeitos de desindividuação supõe que os jogadores negligenciem as próprias identidades e adotem esta identidade social defensiva que potencia um comportamento hostil e agressivo face aos outros, particularmente aos *outsiders* (Tang & Fox, 2016).

Embora o contexto de jogos *online* seja propício à construção de relacionamentos sociais, a comunicação hostil, tal como foi previamente mencionado, é um fenómeno muito comum, sugerindo as estruturas teóricas como o modelo de identidade social dos efeitos de desindividuação (Lea & Spears, 1991) e o efeito de desinibição *online* (Suler, 2004) que há características que facilitam interações negativas. Assim sendo, estas teorias referem que o anonimato, a falta de sinais verbais, a falta de autoridade observável e a atmosfera hipermasculina podem apresentar-se como facilitadores para a ocorrência de assédio. O efeito de desinibição *online* refere que estas características levam a que o indivíduo se sinta menos constrangido pelas normas sociais do que numa interação face a face, potenciando o sentimento de possibilidade de envolvimento em comportamentos antinormativos sem consequências em contextos *online*, levando à desinibição tóxica, através de discurso hostil, ameaças e assédio (Suler, 2004).

A existência deste efeito de desinibição *online* promove os indivíduos a comportarem-se de forma natural e menos defensiva, removendo fachadas e reduzindo a utilização de normas sociais existentes e de padrões comportamentais, adotando atitudes mais consistentes com as suas características básicas de personalidade (Barak, 2005). Logo, o anonimato, a invisibilidade, a falta de contacto e a facilidade de fuga são fatores importantes que promovem o efeito de desinibição *online* e que encorajam a misoginia em espaços virtuais (Jane, 2016). Quando associados, a desinibição *online*, o nível de honestidade e a ousadia com uma atmosfera caracteristicamente masculina produz-se uma elevada probabilidade de ocorrência de assédio sexual, especialmente perpetrado por homens contra mulheres (Kendall, 2000).

As características, anteriormente referidas, influenciam a frequência com que ocorrem comportamentos tóxicos (Zsila et al., 2022). Kou (2020), define como comportamentos tóxicos no jogo uma sequência de atitudes e emoções de um jogador, quer a nível individual ou coletivo, que coloca o trabalho de equipa em desvantagem. Estes comportamentos nos jogos *online* podem incluir ajudar a equipa inimiga, fazer

batota ou assediando outros jogadores, e por norma são normalizados e tidos como parte da cultura competitiva (Adinolf & Türkay, 2018). A toxicidade frequentemente envolve sexismo (Ballard & Welch, 2017), e há provas de que as mulheres, enquanto jogadoras ou criadoras de jogos, são frequentemente vítimas de ciberassédio (Phidd, 2019).

Resumidamente, nos últimos anos, os jogos *online* emergiram como umas das mais populares formas de entretenimento, principalmente por se terem transformado numa atividade social (Tang & Fox, 2017). A par desta emergência, estudos recentes demonstraram que a participação das mulheres nos jogos *online* está a crescer, constituindo cerca de metade dos jogadores de jogos *online* (Shaw, 2012). Contudo, apesar deste aumento, persistem as perceções do jogo como sendo um espaço masculino frequentado por um jogador representado como sendo homem, branco e heterossexual (Shaw, 2012). As culturas emergentes à volta e através dos jogos *online* são maioritariamente sentidas como sendo predominantemente brancas e masculinas (Brock, 2011; Dutton et al., 2011), originando uma visão negativa face ao interesse das mulheres nos jogos *online* e colocando problemas à sua participação, apesar de representarem quase metade das bases de jogos (Braithwaite, 2013; Shaw, 2012).

As experiências negativas com que as mulheres e outros grupos minoritários têm que lidar no contexto dos jogos *online* podem ser bastante desencorajadoras (Tang et al., 2019). Estas experiências conduzem a muitas consequências negativas para as suas vítimas, nomeadamente sofrimento emocional, diminuição da autoestima, o aparecimento de quadros ansiogênicos e depressivos, perturbações do sono e perturbação de stress pós-traumático (Larsen & Fitzgerald, 2011; Willness et al., 2007). Os quadros depressivos e ansiogênicos podem ser amplificados devido à ruminação que surge após o assédio, levando a que as vítimas reflitam muito após a ocorrência, podendo originar autculpabilização (Nolen-Hoeksema et al., 2008; Pina et al., 2009). Por conseguinte, como consequência do assédio de que são alvo e como tentativa para lidar com as consequências negativas, algumas jogadoras desenvolvem estratégias de *coping* para lidar com a toxicidade e experiências de jogo desagradáveis com as quais se deparam (Cote, 2017; Fox & Tang, 2017). As estratégias desenvolvidas incluem a deturpação e camuflagem de género, evitar a comunicação, adotar personalidades agressivas, demonstrar habilidades e experiência para se afirmarem, evitar jogar com estranhos e abandonar o contexto dos jogos *online* (Cote, 2017; Fox & Tang, 2017).

Capítulo II- *Coping*: Definição e Contextualização

De acordo com Dias e Pais-Ribeiro (2019), o conceito de *coping* acompanha a psicologia desde as suas origens, tendo como foco a forma de adaptação das pessoas às situações adversas da vida. Assim, a investigação sobre o *coping* emerge diretamente da investigação sobre o *stress* (Boyatzis et al., 2015; Dias & Pais-Ribeiro, 2019), após a compreensão de que o *stress* não se traduz simplesmente num processo automático de estímulo-resposta, sofrendo o impacto de fatores mediadores de carácter interno ou externo (Dias & Pais-Ribeiro, 2019). Tendo em conta o modelo transaccional de *stress*, o *stress* é um processo dinâmico de constante interação entre o indivíduo e o meio ambiente em que está inserido, estando desta forma a resposta ao *stress* dependente da existência de um stressor externo, mas também da avaliação cognitiva que a pessoa faz do stressor e quais os recursos que coloca em prática para lidar com ele (Lazarus & Folkman, 1984).

Lazarus e Folkman (1987), dentro do quadro teórico da teoria do *stress* psicológico e do *coping*, definem *stress* como um resultado negativo, a nível psicológico e físico, para o indivíduo, demonstrando que lhe faltam recursos físicos e cognitivos para conseguir corresponder às exigências do meio. Contudo, ao longo das décadas, o *coping* aproximou-se do domínio da psicologia positiva, estando relacionado com emoções positivas, saúde e bem-estar (Boyatzis et al., 2015), com diversos estudos a apontarem para a evidente correlação entre as estratégias de *coping* com o *stress* e a saúde mental.

Ao longo da história do *coping*, podem ser identificadas três gerações, quer a nível teórico quer a nível metodológico. A primeira geração, é representada por investigadores psicanalistas com vinculação à psicologia do ego. Esta linha de pensamento concetualiza o *coping* como a utilização dos mecanismos de defesa, motivados inconsciente e internamente, como forma de gerir os conflitos sexuais e agressivos (Vaillant, 1994). Contudo, na atualidade, esta linha de pensamento já não se demonstra dominante na literatura.

A segunda geração do *coping* desenvolveu-se por volta dos anos de 1960 a 1980, sendo maioritariamente caracterizada pelo trabalho de Lazarus e dos seus colaboradores (Dias & Pais-Ribeiro, 2019). Os investigadores desta geração passam a definir o *coping* como um processo transaccional entre a pessoa e o ambiente externo, salientando assim uma nova perspetiva do modelo de *coping*, na qual existe foco no processo e nos traços de personalidade, salientando o comportamento e os seus determinantes cognitivos e

situacionais (Folkman & Lazarus, 1980, 1985). Pode atribuir-se a esta geração a responsabilidade de importantes avanços no conhecimento sobre o *coping* (Folkman & Lazarus, 1980), passando a ser essencialmente considerado um processo de resposta consciente face a um acontecimento externo avaliado como negativo (Parker & Endler, 1992).

Por sua vez, a terceira geração nasceu na década de 1990, e tem como foco o estudo das convergências entre *coping* e personalidade, uma vez que há evidências científicas que demonstram que os fatores situacionais são incapazes de esclarecer toda a diversidade das estratégias de *coping* implementadas pelas pessoas (Antoniazzi et al., 1998; Suls et al., 1996). As abordagens disposicionais demonstram uma aproximação à teoria do traço e focam-se nas estratégias de *coping* que costumam ser empregues pelos indivíduos em situações de vida stressantes, isto porque há autores que demonstram que os comportamentos de *coping* são em grande parte influenciados pelas características individuais, nomeadamente pelos traços de personalidade. Assim sendo, as estratégias tendem a ser avaliadas através de instrumentos de autorresposta, nos quais se questiona o indivíduo sobre o seu modo usual de agir perante situações de vida que considera stressantes (Dias & Pais-Ribeiro, 2019; Somerfield & McRae, 2000). Por outro lado, a abordagem situacional pretende reconhecer como é que as estratégias de *coping* variam perante as diferentes situações vividas (Dias & Pais-Ribeiro, 2019).

Nas abordagens disposicionais, os autores referem-se a estilos de *coping* como modos estáveis de *coping* utilizados pelas pessoas para enfrentar as situações stressantes. Carver et al. (1989) referem que é evidente a existência destes estilos, uma vez que as pessoas abordam cada contexto com um conjunto de estratégias, que se caracterizam como relativamente estáveis apesar do tempo e das circunstâncias, defendendo a ideia da provável existência de modos preferidos de *coping* em função das dimensões da personalidade. Há autores que defendem que os fatores contextuais e os fatores sociodemográficos, como por exemplo, a educação, o nível socioeconómico e as características da personalidade, vão influenciar o *coping* (Holahan & Moss, 1987). Posto isto, Suls et al. (1996) apontam para o facto desta geração ainda estar em fase de evolução.

Atualmente, no que diz respeito às correntes conceituais de *coping* podem constatar-se duas grandes correntes, resultantes da 2ª e 3ª geração. A primeira adota um ponto de vista disposicional relativo ao *coping*, passando a caracterizá-lo como um traço ou estilo (Dias & Pais-Ribeiro, 2019). Deste ponto de vista, os diferentes estilos de *coping*

são considerados disposições de personalidade que assumem maior preponderância que a influência dos contextos situacionais ou temporais (Carver et al., 1989; Endler & Parker, 1990). Por sua vez, a segunda corrente caracteriza o *coping* como sendo “um processo cognitivo, ativo e consciente de avaliação e resposta a situações de estresse” (Dias & Pais-Ribeiro, 2019, p.59), adotando um ponto de vista situacional. Assim, pressupõe-se que as reações dos indivíduos compreendem um conjunto de pensamentos e comportamentos que se sucedem como resposta a situações problemáticas específicas, passíveis de serem alteradas em função das características particulares da situação e com a passagem do tempo (Folkman et al., 1986).

A grande diferença entre as duas abordagens é a importância que cada uma atribui ao contexto psicológico e ambiental em que o *coping* tem lugar (Folkman et al., 1986). Na abordagem orientada para os traços de personalidade, o *coping* é em primeira instância uma propriedade da pessoa, sendo atribuída pouca importância às variações que ocorrem na situação stressante. Por outro lado, na abordagem orientada para o processo, o *coping* é definido como uma resposta do indivíduo às demandas psicológicas e ambientais das situações stressantes específicas, tendo assim o contexto um peso fundamental na abordagem (Folkman et al., 1986). Posto isto, estas duas correntes costumam ser interpretadas como opostas apesar de não se excluírem mutuamente, podendo interagir de forma frequente e esclarecer diferenças individuais respetivas ao *coping* e à reação a situações de *stress* (Carver et al., 1989). Quando se refere estilos de *coping* estes costumam estar mais relacionados às características da personalidade e, por outro lado, as estratégias de *coping* refletem ações cognitivas e comportamentais colocadas em prática no decorrer de uma situação particular de *stress* (Dias & Pais-Ribeiro, 2019).

Folkman e Lazarus (1980) apontam para o facto de que se quisermos uma definição abrangente de *coping*, então esta deve incluir as funções de regulação das emoções e as de resolução de problemas. Neste sentido, as abordagens disposicionais, que olham para o *coping* como um traço, são vistas, por alguns autores situacionais, como sendo más preditores dos processos de *coping* (Cohen & Lazarus, 1973), uma vez que têm por base o pressuposto de que as pessoas apresentam consistência ao nível dos seus comportamentos, atitudes e cognições em todas as situações. Contudo, esta consistência é raramente observada na investigação da personalidade (Folkman & Lazarus, 1980). Assim, a abordagem situacional é vista como tendo algumas vantagens, na medida em

que permite uma descrição de *coping* mais inclusiva e abrangente, não a limitando a processos focados nos traços (Folkman & Lazarus, 1980).

A maioria das teorias e investigações atuais sobre *coping* decorrem do modelo transacional de *stress* e *coping* de Lazarus, sendo considerado o modelo mais utilizado nas pesquisas realizadas no âmbito das estratégias de *coping* (Kovačević et al., 2018). Neste quadro teórico transacional, a pessoa e o ambiente são observados e analisados numa relação contínua de ações recíprocas, levando a que cada um afete e seja afetado pelo outro (Folkman & Lazarus, 1980). Dentro deste quadro teórico, surge a teoria cognitivo-fenomenológica do *stress* psicológico desenvolvida por Lazarus e colaboradores, onde o *stress* é considerado como contextual, na medida em que consiste num processo de relação pessoa-ambiente que vai sofrendo alterações ao longo do tempo (Dias & Pais-Ribeiro, 2019; Folkman & Lazarus, 1980).

Neste sentido, o conceito de *stress* refere-se a quando o indivíduo avalia uma situação como significativa e como exigindo de si demandas que excedem os recursos que possui para lidar com essa mesma situação (Folkman & Lazarus, 1980; Folkman, 2010). Posto isto, o *coping* é definido por Antoniazzi et al. (1998) como sendo o conjunto de estratégias que as pessoas colocam em prática para conseguirem adaptar-se a situações stressantes. O *coping* é uma resposta que tem como objetivo potenciar, criar ou conservar a percepção que o indivíduo possui sobre o seu controlo face à situação stressante, dizendo então respeito aos esforços cognitivos e comportamentais aplicados pelas pessoas para gerir ou reduzir as exigências levantadas perante uma situação de *stress*, sejam essas exigências de nível interno ou externo (Folkman & Lazarus, 1980; Folkman, 2010).

Folkman (1984) refere que a teoria caracteriza-se como relacional e orientada para o processo, estando a característica relacional presente na definição de *stress*. Este é uma relação particular que se estabelece entre a pessoa e o ambiente e que vai ser avaliada pela pessoa, não sendo uma propriedade específica de nenhum dos dois intervenientes. Ao ser avaliada, pode ser interpretada como uma exigência para a qual a pessoa não tem recursos suficientes, colocando em risco o seu bem-estar. No que diz respeito à teoria cognitiva do *stress*, a orientação para o processo tem duas interpretações, nomeadamente que a pessoa e o ambiente encontram-se numa relação dinâmica, em constante mudança, e que esta relação é caracterizada como sendo bidirecional, com ambos os intervenientes a atuarem sobre o outro (Folkman, 1984).

No fundo, o significado que um acontecimento tem para uma pessoa vai ser determinado através de processos de avaliação cognitiva (Folkman, 1984). Se o acontecimento for avaliado como ultrapassando os recursos individuais, a pessoa vai colocar em prática estratégias que permitam gerir as exigências relacionadas ao *stress* resultante dessa transação ambiental (Folkman et al., 1986). A teoria cognitivo-fenomenológica do *stress* psicológico define a avaliação e o *coping* como dois processos que assumem o papel de mediadores da relação que se estabelece entre a pessoa e o ambiente e dos resultados dessa relação, quer seja a curto ou longo prazo (Folkman et al., 1986).

A avaliação cognitiva é o processo utilizado pelo indivíduo para determinar se a relação que o mesmo estabelece com o ambiente apresenta maior potencial para o prejudicar ou beneficiar, avaliando se é relevante para o seu bem-estar (Folkman & Lazarus, 1980; Folkman et al., 1986). É de salientar que são identificados dois processos interdependentes que compõem a avaliação cognitiva: a avaliação primária e secundária (Freire et al., 2016).

Através da avaliação primária, o indivíduo avalia se aquela situação entre si e o ambiente coloca algo em jogo para si, ou seja, é com base nesta avaliação que a situação é considerada irrelevante, positiva ou stressante (Folkman & Lazarus, 1980; Folkman et al., 1986). Se for considerada irrelevante significa que não tem significado nem acarreta implicações para o bem-estar, se for considerada positiva apresenta-se como favorável para o cumprimento dos objetivos pessoais do indivíduo, não excedendo os seus recursos. Por fim, se for interpretada como stressante, vai implicar a utilização de recursos por parte do indivíduo, uma vez que se apresenta como uma situação que poderia colocar em risco o seu bem-estar (Folkman, 1984; Skinner e Brewer, 2002).

Nesta avaliação primária, a situação stressante pode ser avaliada de três formas: dano/perda, ameaça ou desafio (Folkman, 1984; Folkman & Lazarus, 1980). A situação de dano/perda é referente a uma lesão ou dano que já aconteceu como, por exemplo, perda de alguém ou perda de autoestima. A ameaça, por sua vez, pode vir a ser um dano, mas ainda é passível de ser antecipado, podendo ser ou não inevitável (Folkman, 1984; McCrae, 1984). Ambas estas avaliações, de dano/perda e de ameaça, estão associadas a emoções negativas, como a raiva e o medo (Folkman, 1984; Folkman & Lazarus, 1980). Por outro lado, a situação de *stress* pode ser percebida como um desafio, onde apesar da existência de dificuldades, há a possibilidade de o indivíduo obter benefícios através

da utilização dos recursos adequados (Skinner e Brewer, 2002). Desta forma, a avaliação da situação como um desafio, apesar de exigir esforços pessoais como todos os fatores de *stress*, demonstra-se associada a emoções positivas, como a excitação e a ansiedade, diferenciando-se assim da ameaça (Folkman, 1984; McCrae, 1984).

Como Folkman (1984) refere, as avaliações primárias, nas suas três formas, não se excluem mutuamente, podendo ocorrer simultaneamente. Como a autora indica, a perda de uma parte do corpo leva ao seu próprio conjunto de danos e potenciais ameaças, assim como um desafio, como a proposta de uma promoção no trabalho, pode ser interpretada como uma ameaça. Assim, a promoção, para além de promover ganhos, pode implicar riscos, como por exemplo, não estar à altura do desafio. Portanto, embora a avaliação das situações stressantes, na forma de ameaça ou desafio, serem distintas na sua componente cognitiva, na medida em que o indivíduo analisa o potencial de dano *versus* o potencial de ganho, e na sua componente afetiva, tendo em conta as emoções negativas e positivas, estas avaliações podem ocorrer em simultâneo (Folkman, 1984).

Assim, a avaliação primária, seja de dano/perda, ameaça ou desafio, é influenciada por um conjunto de fatores pessoais e situacionais, existindo uma vasta série de características pessoais (valores, objetivos e crenças sobre si) que ajudam na determinação desta transação como relevante ou não (Folkman, 1984). Posto isto, o nível de *stress* psicológico sentido, e se isso se traduz em sentimentos de prejuízo, ameaça ou desafio, é determinado pela relação entre a pessoa e o ambiente nessa situação específica, assim como é determinado pela avaliação do que está em jogo, mas também pela avaliação dos recursos que possui para lidar (Folkman & Lazarus, 1980).

Esta ideia de avaliar os recursos que estão à disposição para conseguir lidar com a situação constitui o conceito de avaliação secundária (Folkman, 1984). Na avaliação secundária, as estratégias de *coping* são avaliadas tendo em conta as exigências da situação, podendo nestas estratégias estar incluídos recursos de diversos níveis, nomeadamente, físicos, sociais, psicológicos e materiais (Dias & Pais-Ribeiro, 2019; Folkman, 1984). Para além disso, o grau em que uma situação é percecionada ou não como controlável, pode ter influência no facto de que aquilo que se revela eficiente numa situação pode representar-se como ineficaz noutra situação, uma vez que o processo de *coping* é caracterizado como dinâmico (Dias & Pais-Ribeiro, 2019; Folkman & Moskowitz, 2004).

A teoria de *stress* e *coping* de Folkman e Lazarus (1980), apresenta um modelo de *coping* com duas categorias, *coping* centrado no problema e *coping* centrado na emoção, partindo do pressuposto que cada uma vai de encontro a uma das funções do *coping* (Antoniazzi et al., 1998; Folkman & Lazarus, 1980; Lazarus & Folkman, 1984).

Neste sentido, segundo Lazarus e Folkman (1984) as estratégias de *coping* que têm como foco a causa do *stress* e, portanto, têm como objetivo resolver o problema, constituem o *coping* centrado no problema. Enquanto, as estratégias de *coping* aplicadas em situações de *stress* que se focam na regulação cognitiva da reação emocional que ocorre nessas situações, compõem as estratégias de *coping* centradas na emoção. As estratégias focadas no problema são utilizadas para gerir a situação e tentar reduzir a probabilidade de a mesma voltar a ocorrer, enquanto as estratégias focadas na emoção potenciam o alívio psicológico, de forma a lidar com os sentimentos negativos que se demonstram associados à situação stressante (Folkman & Lazarus, 1980; Fteiha & Awwad, 2020).

As estratégias de *coping* focadas no problema são consideradas estratégias de adaptação, pelo facto de possibilitarem uma alteração na situação, seja através da tentativa de remover o problema ou pela redução do impacto desta fonte stressora no indivíduo (Lazarus & Folkman, 1984). Estas estratégias apresentam uma tentativa ativa de aproximação face ao stressor, na qual o indivíduo procura alterar o problema através da utilização de informações que recolheu sobre a situação (Antoniazzi et al., 1998; Seidl et al., 2001). Por outro lado, o *coping* focado na emoção tem como principal característica o distanciamento do problema, fugindo deste e procurando apoio emocional, podendo assim ser representado por atitudes de afastamento dirigidas à fonte stressora, como por exemplo, a negação (Folkman, 2010). Uma vez que este tipo de *coping* tem como objetivo regular a resposta emocional provocada pela situação stressante, as estratégias de *coping* são dirigidas maioritariamente para um nível somático ou emocional, potenciando assim a alteração do estado emocional do indivíduo (Antoniazzi et al., 1998; Seidl et al., 2001).

De forma geral, o modo como os indivíduos avaliam a situação, no que diz respeito à sua capacidade de ser mutável, tem impacto no tipo de estratégias que colocam em prática. Se a situação stressante for avaliada como sendo passível de ser mudada é mais frequente a utilização de estratégias focadas no problema, porque as pessoas aceitam a maior responsabilidade que possuem sobre a situação (Folkman et al., 1986). Contudo, tal como Seidl et al. (2001) referem, estes tipos de *coping* podem ser utilizados em

simultâneo perante uma situação de *stress*, podendo trabalhar em conjunto, no sentido em que ao regular a ansiedade a pessoa consiga focar a sua concentração na tomada de decisão, formando assim um sistema dinâmico de processos (Folkman, 2010). Folkman e Lazarus (1980) chegam mesmo a demonstrar que na maioria das situações de *stress* que um indivíduo tem que enfrentar, ele usa ambas as formas de *coping*, e que as proporções de cada tipo de *coping* vão depender da forma como a situação é avaliada.

Na literatura, as respostas ao assédio sexual não são consideradas como pertencendo a um único continuum, estando antes inseridas num constructo multidimensional que, conforme sugerido por Gutek e Koss (1993), pode ser representado por uma tipologia de duas dimensões. A primeira dimensão representa as respostas individuais ao assédio *versus* as respostas que envolvem terceiros, enquanto a segunda dimensão engloba as respostas diretas *versus* indiretas. Desta forma, e tendo por base as sugestões dos autores anteriormente referidos, Knapp et al. (1997) propõem um quadro concetual, onde as respostas ao assédio sexual variam tendo em conta dois componentes: o foco da resposta e o modo da resposta, conforme apresentado na Figura 1.

Figura 1

Tipologia de respostas-alvo ao assédio sexual segundo Knapp et al. (1997)

		Modo de resposta	
		Autorresposta	Resposta apoiada
Foco de resposta	Autocentrada	Evitamento/ Negação	<i>Coping social</i>
	Centrada no ofensor	Confrontação/ Negociação	Procura de apoio com foco no ofensor

Nota. Nesta figura estão representadas as duas dimensões de resposta ao assédio sexual. Adaptado de “Determinants of target responses to sexual harassment: A conceptual framework”, Knapp, D. E., Faley, R. H., Ekeberg, S. E., & Dubois, C. L., 1997, *The Academy of Management Review*, <https://doi.org/10.2307/259410>

No eixo vertical está representada a dimensão correspondente ao foco de resposta, podendo esta dimensão variar entre uma resposta autocentrada (*Self-Focus*) face ao assédio sexual, que geralmente é uma resposta de *coping* que não envolve o perpetrador do assédio, ou uma resposta centrada no iniciador (*Initiator Focus*) e, portanto, abordando diretamente o agressor e o assédio sofrido. Para além disto, e tendo em conta a quantidade de apoio externo que o indivíduo vai procurar como resposta ao assédio sexual, no eixo horizontal da figura está representada a dimensão do modo de resposta. Esta dimensão, tendo em conta a concetualização de Knapp et al. (1997), pode variar entre a autorresposta (*Self-Response*), quando a pessoa lida com o assédio sexual de forma individual, sem utilizar recursos externos, e a resposta apoiada (*Supported Response*) quando o indivíduo recorre a recursos externos para lidar com o assédio, sejam eles outros indivíduos, organizações ou recursos para além da organização.

O cruzamento destes dois eixos e, portanto, do modo de resposta com o foco da resposta forma quatro categorias de estratégias de *coping* para lidar com o assédio sexual, nomeadamente evitamento/negação, *coping* social, confrontar/negociar e suporte formal (Knapp et al., 1997). O primeiro quadrante, denominado de evitamento/negação inclui respostas de *coping* que são autocentradas e que, ao mesmo tempo, envolvem pouco suporte externo. Nesta categoria podem incluir-se diversas estratégias de resposta como, por exemplo, evitar o perpetrador, ignorar o assédio, não fazer nada relativamente ao assédio, interpretar os comportamentos como uma brincadeira ou, ainda, mudar a própria situação profissional, seja através do despedimento ou através do pedido de transferência. Para além destas respostas, surge ainda frequentemente, nesta categoria, a autculpabilização (Gadlin, 1991; Gutek & Koss, 1993; Hotelling, 1991; Knapp et al., 1997).

O uso destas estratégias autocentradas e que não utilizam recursos externos para lidar com o assédio sexual é muito mais frequente, comparativamente ao uso de outras estratégias, apesar da literatura demonstrar consenso quanto à menor eficiência destas respostas para o cessar do assédio sexual (Baker et al., 1990; Brooks & Perot, 1991; Hotelling, 1991). Uma razão para a utilização destas estratégias pode prender-se com a preocupação das vítimas de virem a sofrer retaliação por parte do perpetrador ou, ainda, por parte de colegas de trabalho ou da organização (Gutek & Koss, 1993).

O segundo quadrante, diz respeito ao *coping* social, que apesar de envolver estratégias autocentradas, difere do primeiro quadrante na medida em que o indivíduo

recorre ao apoio de terceiros para lidar com o assédio de que foi vítima (Knapp et al., 1997), por exemplo, discutindo o assunto com figuras de apoio, como colegas, amigos ou familiares, ou recorrendo a acompanhamento emocional ou médico. Contudo, e apesar de o recorrer a este apoio externo possa auxiliar a vítima a lidar com os resultados associados ao assédio, estas respostas demonstram-se ineficazes no que diz respeito a colocar termo ao assédio (Knapp et al., 1997).

A confrontação/negociação, representada no terceiro quadrante, inclui respostas que se focam no perpetrador, abordando-o diretamente, apesar de não recorrerem ao apoio externo. Podem estar aqui incluídas as ações de pedir ao perpetrador para parar, ameaçar o ofensor ou, caso estejam em posição para o fazer, discipliná-lo (Knapp et al., 1997). Contudo, geralmente devido ao medo de sofrerem retaliações ou devido à tendência para evitar conflito, este tipo de respostas não é frequente, apesar de se demonstrarem bastante eficazes (Gadlin, 1991; Lach & Gwartney-Gibbs, 1993). Adicionalmente, estas respostas mais assertivas e focadas no perpetrador demonstram-se associadas a um maior nível de sofrimento emocional, o que pode explicar a sua baixa utilização (Livingston, 1982).

Por fim, o quarto quadrante, representa a categoria de estratégias de *coping* nas quais o indivíduo recorre a apoio externo, tal como no *coping* social, mas difere do mesmo na medida em que estas estratégias incluem a utilização de apoio individual ou organizacional que tenham como foco de resposta o ofensor (Knapp et al., 1997). Aqui estão incluídas as tentativas de denúncia do assédio, seja a um supervisor, a algum órgão oficial interno da organização ou alguma organização externa, podendo ainda ser solicitada a intervenção de outra pessoa como, por exemplo, solicitar um amigo para que confronte e peça ao agressor para parar com este comportamento. A procura de respostas legais junto do sistema judicial, para reagir ao assédio, também é uma estratégia que se inclui neste quadrante (Knapp et al., 1997). As estratégias aqui descritas, apesar de se revelarem eficazes, raramente são colocadas em prática pelas vítimas de assédio sexual (Gutek & Koss, 1993; Hotelling, 1991).

Assim, e embora a tipologia de *coping* representada por Knapp et al. (1997) faça referência a quatro quadrantes e, portanto, onde cada um engloba determinadas respostas face ao assédio, Gutek e Koss (1993), apontam para a utilização sequencial de diversos tipos de respostas de *coping* que um indivíduo coloca em prática para tentar pôr termo ao assédio de que é alvo. A vítima de assédio pode ir progredindo sequencialmente nas tipologias de *coping*, avançando das técnicas mais autocentradas para as técnicas que

apresentam maior foco no ofensor e de maior intervenção no problema. Os autores apontam para os resultados que sugerem que as vítimas começam por utilizar métodos mais autocentrados e, apenas recorrem ao confronto ou à denúncia quando as primeiras estratégias não tiveram sucesso (Gutek & Koss, 1993).

Se fizermos paralelismo com as estratégias de *coping* focadas nas emoções e no problema (Lazarus & Folkman, 1984), o *coping* focado no problema inclui estratégias que têm como foco alterar o problema ou tentar preveni-lo, apresentando assim semelhança face às estratégias de *coping* centradas no ofensor, representadas pela confrontação/negociação e pelo suporte formal. De forma semelhante, o *coping* focado nas emoções pode incluir estratégias bastante semelhantes com as que estão representadas nas tipologias de resposta autocentradas, representadas pelo evitamento/negação e pelo *coping* social, podendo representar o recurso à autculpabilização, procura de apoio social, evitamento ou distanciamento (Knapp et al., 1997).

O *coping*, conforme referido anteriormente, representa os esforços cognitivos e comportamentais empregues por um indivíduo para tentar gerir as exigências de uma interação que é avaliada como excedendo os recursos que tem para lidar com a mesma (Lazarus & Folkman, 1984) e, portanto, a literatura que se versa sobre o *coping* avalia como é que os indivíduos reagem quando são confrontados com situações stressantes (Knapp et al., 1997). Por conseguinte, o assédio, e principalmente o assédio sexual pode ser considerado como uma situação stressante que apresenta potencial para exceder os recursos da vítima (Gutek & Koss, 1993).

Conforme refere Cote (2017), os padrões de assédio que existem atualmente no contexto *online* são gerados, em certa parte, pela perspetiva de que as plateias masculinas apresentam maior importância do que as mulheres ou outras plateias compostas por jogadores não estereotipados, devido principalmente à associação do homem à identidade *gamer*, usando assim o assédio como uma forma de protegerem a sua identidade social e de promoverem o afastamento das outras plateias dos jogos *online*. Esta ideia apresenta uma grande semelhança com os padrões demonstrados em pesquisas sobre a ocorrência de assédio em contexto laboral, no qual estão presentes as quatro categorias de métodos de *coping*, conforme representados por Knapp et al. (1997). De acordo com Cote (2017) as estratégias utilizadas pelas mulheres *gamers* enquadram-se em três das categorias anteriormente mencionadas, nomeadamente *coping* social, evitamento e

confrontação/negociação, apresentando assim poucas evidências de utilização do suporte formal.

Na tentativa de tornarem o ambiente de jogo mais agradável, as jogadoras desenvolveram 5 grandes estratégias de *coping*, que aplicam tendo em conta a situação com que se deparam. Estas estratégias consistem em “*leaving online gaming, avoiding playing with strangers, camouflaging their gender, deploying their skill and experience, or adopting an aggressive persona*” (Cote, 2017, p.2). Contudo, algumas das estratégias apresentadas demonstram limitações e consequências negativas para quem as utiliza como, por exemplo, potenciar o risco de ocorrência de assédio ou a exaustão que emerge da necessidade de controlar todos os detalhes que possam identificá-la como alguém do género feminino, numa tentativa de prevenir a ocorrência de assédio de que é vítima (Cote, 2017).

Deixar o jogo *online* é uma estratégia utilizada pelas *gamers* que já vivenciaram experiências negativas ou que percecionam que há maior probabilidade de virem a sofrer assédio se jogarem *online*. Por conseguinte, jogar com um amigo sem ser em contexto *online* ou jogar jogos para apenas um jogador são alternativas percecionadas como mais seguras e que podem evitar o assédio antes do mesmo começar (Cote, 2017). Contudo, esta atitude das jogadoras, de jogarem sem ser *online*, permite a manutenção da percepção de que o jogo constitui um ambiente masculino, resultando, dessa forma, em níveis de assédio mais elevados dirigidos a todos os jogadores vistos como *outsiders*. Isto estabelece um ciclo, porque a maior prevalência de assédio leva a que mais jogadoras optem por jogar em privado (Cote, 2017).

No estudo de Cote (2017), a estratégia de evitar jogar com estranhos demonstrou ser uma das maneiras mais frequentes de evitar problemas durante os jogos multijogador, uma vez que as jogadoras assumem que os amigos não perpetrariam assédio contra si e, portanto, ao evitar jogar com estranhos estão a diminuir a suscetibilidade de virem a ser vítimas. Tal como a autora refere, as jogadoras que compõem a sua amostra apontam para o facto de os estranhos reagirem pior face aos seus erros durante o jogo, tecerem comentários sexuais baseados no seu género e demonstrarem interesse, o que consideram que não ocorreria se jogassem com amigos, uma vez que estes não iam fazer avanços indesejados e assustadores (Cote, 2017). Embora as *gamers* reconheçam que existem jogadores do género masculino que estão no contexto de jogo apenas para se divertirem e com quem até seja possível estabelecer uma amizade, é cansativo para as jogadoras

terem que vivenciar situações negativas até chegar a esta porção de jogadores. Isto leva a que as jogadoras se limitem a jogar apenas com conhecidos da vida real ou com amigos *online*, levando a que nos jogos em que é impossível evitar a presença de estranhos, a presença dos amigos se demonstre suficiente para ultrapassar a ocorrência de assédio *online* (Cote, 2017).

A camuflagem de gênero é outra das estratégias utilizadas para evitar e lidar com o assédio sofrido. Nesta estratégia, a jogadora tem o cuidado de gerir os atributos do seu avatar e a utilização do chat de voz para que o seu gênero não seja reconhecido. Surge frequentemente entre as jogadoras o evitamento da utilização do chat de voz, em grupos de jogo que não conheçam, de forma a manter o seu gênero camuflado, evitando a possível ocorrência de assédio e protegendo-se de situações repetitivas (Cote, 2017). O mesmo acontece com o nome de utilizador, no qual as jogadoras referem ser importante usar um nome neutro, que não dê pistas sobre o gênero, uma vez que o gênero do avatar não corresponde diretamente ao gênero do jogador, mas o nome do avatar demonstra ser importante (Cote, 2017; Stabile, 2014).

Quando ocorre a revelação do gênero das *gamers*, as suas estratégias de *coping* deixam de ter como objetivo evitar que o assédio ocorra para passar a ter como motivação o impedimento ou o afastamento do mesmo, levando por vezes a que as suas competências e experiência sejam um recurso para lidar com o assédio. Posto isto, há jogadoras que ignoram o assédio e focam-se em demonstrar as suas qualidades no jogo e há outras que fazem uso das suas competências de forma agressiva, rindo-se sarcasticamente dos perpetradores de assédio, salientando que o seu nível de habilidade é superior ou mostrando a longa história que possuem com o jogo demonstrando qualidades e empenho que poucos jogadores possuem (Cote, 2017). Ao adotar esta postura, as jogadoras desvalorizam os insultos sofridos e protegem-se psicologicamente face aos mesmos. Contudo, a utilização das qualidades como defesa leva a desvantagens, nomeadamente na pressão sentida pelas jogadoras, como se tivessem que manter sempre um elevado nível de competência para sentirem que estão em segurança (Cote, 2017).

Por fim, a estratégia que corresponde à adoção de personalidades agressivas por parte das *gamers* é a última das 5 grandes estratégias de *coping*. Os resultados do estudo de Cote (2017) revelam que os homens demonstram maior respeito quando as participantes os confrontam com a possibilidade de eles sofrerem insultos assim como os distribuem, colocando termo ao assédio ou, pelo menos, diminuindo o seu nível de

gravidade. Assumir personalidades mais agressivas para gerir o assédio demonstra aos restantes jogadores que as jogadoras possuem capacidades para se defenderem, no entanto, esta resposta mais agressiva perante o assédio pode resultar em consequências mais negativas como, por exemplo, sofrerem maiores níveis de assédio ou serem acusadas de estarem a ser excessivamente sensíveis (Cote, 2017; Salter & Blodgett, 2012).

Desta forma, demonstra-se pertinente perceber na prática como é que as mulheres *gamers* lidam com o assédio de que são alvo nos jogos *online* por parte dos homens, percebendo, desta forma, quais as estratégias de *coping* que são utilizadas e a possível relação que as mesmas estabelecem com as características individuais, uma vez que, existe variabilidade individual no *coping*. Como menciona Friedman (2011) a forma como uma pessoa é afetada por um stressor está dependente da perceção que ela tem desse fator, da importância que o mesmo tem para si e das suas características pessoais como, por exemplo, a forma como reage perante um desafio ou ameaça. E, assim, como os fatores de *stress* têm um impacto diferente em cada pessoa, cada indivíduo também apresenta uma forma diferente de lidar com esses fatores, tendo esta variabilidade na sua base as características individuais e os recursos de cada um (Dixon-Gordon et al., 2015).

Parte II – Estudo Empírico

Neste capítulo será apresentado o método, no qual estão incluídos os objetivos do estudo, a descrição da amostra, os instrumentos utilizados para a recolha de dados e os procedimentos do estudo, para posteriormente serem apresentados os resultados e, por fim, a discussão dos mesmos.

III. Metodologia

3.1. Objetivos do Estudo

Tendo em conta a literatura e a constante existência de prevalência de assédio, o objetivo geral deste estudo é avaliar as estratégias de *coping* que são utilizadas pelas mulheres *gamers* para lidar com a violência sexista que ocorre em contexto de jogos *online* multijogador. Assim sendo, surgem os seguintes objetivos específicos:

- a) Caracterizar as jogadoras, as suas experiências de assédio e as estratégias de *coping* que utilizam para lidar com ele;
- b) Verificar a relação que existe entre o assédio experimentado e as estratégias de *coping* utilizadas;
- c) Analisar se as características das jogadoras têm um papel relevante no uso das diferentes estratégias de *coping*;
- d) Analisar se as estratégias de *coping* se relacionam com uma maior normalização/aceitação do assédio por parte das mulheres *gamers* e a postura mais ou menos proativa que têm perante ele.

3.2. Método

A presente dissertação recorre a uma metodologia quantitativa e descritiva-correlacional. A escolha pela metodologia quantitativa surge de forma a analisar os dados para verificar se existe relação entre as diferentes variáveis em estudo. O método descritivo correlacional possibilita o estudo das estratégias de *coping* que são colocadas em prática pelas mulheres *gamers* para lidar com o assédio de que são vítimas em contexto de jogos *online* multijogador e a sua relação com as características sociodemográficas e de jogo das *gamers*. Trata-se, ainda, de um estudo transversal uma vez que remete para um momento concreto da experiência das mulheres *gamers*, havendo apenas um momento de recolha de dados. Para esta recolha, utiliza-se como método o inquérito por questionário *online*.

3.3. Amostra

A amostra foi recolhida *online*, através da técnica de amostragem não probabilística, denominada de bola de neve, na qual se pretendia aceder ao maior número de mulheres *gamers* que fossem maiores de idade, jogassem jogos *online* multijogador e que tivessem domínio sobre a língua portuguesa. Responderam ao inquérito 99 mulheres sendo que 20 delas não cumpriram todos os critérios de seleção, sendo dessa forma eliminadas.

A amostra final é, assim, constituída por 79 mulheres com idades compreendidas entre os 18 e os 36 anos ($M = 22,94$; $DP = 3,33$). Destas participantes, 78,50% residem em Portugal e 89,90% definem-se de raça branca. A sua experiência como *gamers*, varia entre 1 e 26 anos de experiência com uma média de 9,08 anos, tendo 51,90% das participantes experiência igual ou inferior a 9 anos. A caracterização sociodemográfica completa das participantes apresenta-se na tabela a seguir (Tabela 1).

Tabela 1

Caraterização sociodemográfica da amostra

Dados Sociodemográficos	N (%)	Mínimo	Máximo	M (DP)
Idade		18	36	22,94 (3,33)
País de Residência				
Portugal	62 (78,50)			
Brasil	16 (20,30)			
Outros	1 (1,30)			
Raça				
Branca	71 (89,90)			
Negra	2 (2,50)			
Outras origens	6 (7,60)			

3.4. Instrumentos

A recolha de dados foi realizada através dos instrumentos abaixo indicados, sendo que os mesmos fazem parte de um questionário *online* mais amplo, estando apenas descritas e apresentadas as partes desse questionário que foram utilizadas para recolher os dados necessários à análise e averiguação dos objetivos.

3.4.1. Questionário Sociodemográfico

O questionário sociodemográfico (Anexo A) consta de duas secções e pretende caracterizar as participantes a nível sociodemográfico e enquanto jogadoras. A primeira parte tinha como propósito a recolha de informações sobre características individuais, nomeadamente, referentes à idade, país de residência e raça da participante.

A segunda parte do questionário consta de 8 perguntas sobre as características da sua atividade *gamer*, nomeadamente anos de experiência, número de horas de jogo por semana, tipo de jogo, género do avatar, partilha de género no perfil de jogo, com quem costuma jogar e identificação de género dos colegas/adversários de jogo e transmissão da atividade de jogo em plataformas de *streaming*.

3.4.2. Questionário de caracterização genérica do assédio

Esta parte do questionário *online* (Anexo B), construída e estruturada para o presente estudo, consta de 8 questões, nas quais se pretende perceber se as participantes já sofreram de assédio e, se sofreram, qual é a frequência desse assédio, a forma como o assédio foi perpetuado e se a sua ocorrência teve lugar no contexto de jogo ou se acabou por se estender para além desse contexto. Para além destas informações, esta secção do questionário tem na sua constituição 4 itens que pretendem perceber se as participantes já denunciaram algum comportamento de assédio que tenham sido vítimas e se têm conhecimento das formas de denúncia e dos códigos de conduta adotados pelas organizações reguladoras dos jogos *online*. A soma destes 4 itens permite uma ponderação da atitude proativa e conhecedora das *gamers* em relação à denúncia das situações de assédio.

3.4.3. The Video Game Harassment Scale (Fox & Tang, 2017)

Para analisar o assédio sofrido pelas *gamers*, foi utilizada a versão traduzida da escala *The Video Game Harassment Scale* (Fox & Tang, 2017; Anexo C), após a devida autorização (Anexo D) por parte das autoras para a utilização desta e da escala referida em seguida, uma vez que foram desenvolvidas especificamente para serem utilizadas no contexto dos videojogos. Esta escala permite identificar comportamentos de assédio geral e sexual sofridos pelas mulheres, a partir de duas subescalas com, 11 e 8 itens, respetivamente. A resposta à escala é dada tendo em conta uma escala tipo *Likert* com 5 opções de resposta (1= nunca; 2= raramente; 3= algumas vezes; 4= frequentemente; 5= quase sempre). A subescala de comportamentos de assédio geral permite avaliar, por

exemplo, comportamentos de insulto face às competências enquanto *gamer* e a subescala de comportamentos de assédio sexual avalia, por exemplo, comentários sexistas, piadas referentes a violação e ameaças de abuso sexual.

3.4.4. Escala de Estratégias de *Coping* (Fox & Tang, 2017)

No que diz respeito às estratégias de *coping*, utilizou-se a versão traduzida da Escala de Estratégias de *Coping* (Fox & Tang, 2017; Anexo E) após a devida autorização por parte das autoras (Anexo D). Esta escala, inicialmente era constituída por 31 itens obtidos através de pesquisas realizadas no âmbito do contexto organizacional e nos jogos *online*. A resposta à escala é dada tendo em conta uma escala tipo *Likert* com 5 opções de resposta (1= nunca; 2= raramente; 3= algumas vezes; 4= frequentemente; 5= quase sempre). Os itens permitem aceder à forma como as mulheres lidam com o assédio, quer no momento do jogo quer nos momentos prévios e posteriores ao jogo, tendo em consideração características únicas dos jogos *online*. Os 31 itens foram submetidos a uma análise fatorial confirmatória, por parte dos autores, o que indicou a existência de 5 fatores, com um total de 24 itens. Assim sendo, cada fator corresponde a uma subescala, ficando denominada pelos autores de mascaramento de género (6 itens), evitamento (5 itens), negação (4 itens), procura de ajuda (6 itens) e autculpabilização (3 itens). A subescala de mascaramento de género permite avaliar, por exemplo, se as *gamers* recorrem a avatares e nomes de utilizador masculinos ou femininos, na subescala de evitamento, estão incluídos itens como, por exemplo, sair do jogo ou jogar individualmente. Por sua vez, a subescala referente à negação inclui itens que permitem perceber se a jogadora age como se o assédio não importasse ou se tenta esquecer o sucedido, enquanto a subescala de procura de ajuda permite avaliar, por exemplo, se as jogadoras repreendem diretamente o abusador, se o denunciam ou se conversam com alguém, seja dentro ou fora do contexto de jogo. Por último, a subescala de autculpabilização é constituída, por exemplo, pelos itens “culpares-te a ti mesma” ou “arranjar desculpas”.

3.5. Procedimentos

Este estudo faz parte de um estudo maior que pretende analisar os contornos e características do fenómeno de violência sexista no contexto dos jogos *online*. Após o parecer positivo da Comissão de Ética da UFP (Anexo F) e após proceder à alteração sugerida por esta comissão, foi iniciado o processo de tradução da escala *The Videogame*

Harassment Scale (Fox & Tang, 2017) e da Escala das Estratégias de *coping* (Fox & Tang, 2017). Para este processo de tradução, recorreu-se a uma pessoa com domínio de inglês certificado para assegurar que os instrumentos, após a tradução, iam recolher as informações e os detalhes para os quais foram construídos, tendo cuidado aos termos específicos de cada língua.

De forma a facilitar o contacto com a população alvo, o questionário foi elaborado no *Google Forms* e foi divulgado *online* através de plataformas como a *Twitch* e redes sociais, e nele estava contido, na primeira página, o consentimento informado, estando assegurada a voluntariedade e confidencialidade. A recolha de dados, com recurso à técnica de amostragem não probabilística, foi iniciada no dia 5 do mês de junho de 2023 e esteve disponível até ao dia 19 de julho desse mesmo ano. Finalizada a recolha de dados, os dados foram transferidos para uma base de dados do Excel, sendo posteriormente exportados para o *software IBM SPSS Statistics* (Versão 27).

3.6. Análises Estatísticas

De forma a dar resposta aos objetivos propostos na presente investigação foram realizadas as seguintes provas estatísticas:

- a) Frequências e descritivos para proceder à caracterização da amostra e à caracterização do assédio sofrido e estratégias de *coping* utilizadas;
- b) Análise Fatorial Confirmatória de forma a analisar a estrutura da Escala de Estratégias de *Coping* de Fox e Tang (2017);
- c) Correlação de Pearson com o objetivo de analisar: a relação entre as estratégias de *coping* e o tipo de assédio, a relação entre as estratégias de *coping* e a idade das jogadoras, a relação entre as estratégias de *coping* e o número de horas de jogo semanais, a relação entre as estratégias de *coping* utilizadas e os anos de experiência e a relação entre as estratégias de *coping* e os itens que demonstram conhecimento e atitude proativa por parte das mulheres em relação à possibilidade de denunciar assim como a normalização que possam fazer da situação;
- d) T de Student para amostras independentes para verificar se existem diferenças nas estratégias de *coping* utilizadas tendo em conta a frequência de assédio e verificar se existem diferenças nas estratégias de *coping* utilizadas tendo em conta o contexto do assédio.

IV. Resultados

4.1. Análises preliminares

Antes de iniciar as análises específicas para cada objetivo, foi realizada uma análise fatorial com método de extração de componentes principais e com recurso à rotação varimax, com o objetivo de verificar a estrutura fatorial da Escala de Estratégias de *Coping* (Fox & Tang, 2017), para perceber se no presente estudo os itens se mantêm numa estrutura fatorial semelhante à escala original. Pelo facto da escala de Fox e Tang encontrar-se ainda em análise em relação à sua estrutura fatorial e devido ao número de participantes não ser muito grande, optou-se por não avançar com um estudo de validação com aplicação de um CFA. Os resultados permitem afirmar que a estrutura fatorial da escala é sólida com 21 dos 24 itens apresentando valores de comunalidade aceitáveis ($>0,40$), tendo em conta os autores Costello e Osborne (2019).

A variância total explicada é de 57,98%, sendo o fator da autculpabilização o que mais contribui com 12,90% do total. A semelhança entre a estrutura da escala original e da escala traduzida está presente em todos os fatores da escala. Ou seja, percebe-se que a análise fatorial confirmatória para além de agrupar os itens na mesma quantidade de fatores da escala original, ainda estruturou cada fator com os mesmos itens da estrutura fatorial da escala, representando a mesma estrutura encontrada por Fox e Tang (2017). A estrutura fatorial da escala traduzida pode verificar-se na tabela apresentada de seguida (Tabela 2).

Tabela 2

Resultados da Análise Fatorial da Escala de Estratégias de Coping (Versão traduzida) de Fox e Tang (2017)

Itens da Escala de Estratégias de <i>Coping</i>	Fator				
	1	2	3	4	5
Culpares-te a ti mesma.	,89				
Arranjar desculpas.	,86				
Sentires-te estúpida por causa do sucedido.	,84				
Usar um avatar de género neutro.		,82			
Usar um nome de utilizar neutro.		,74			
Tentar fazer-te passar por homem.		,70			
Usar um nome de utilizador masculino.		,65			
Usar um avatar masculino.		,53			

Itens da Escala de Estratégias de <i>Coping</i>	Fator				
	1	2	3	4	5
Evitar avatares femininos.		,47			
Tentar esquecer o sucedido.			,80		
Dizer a ti própria que não tem importância.			,77		
Agir como se não te incomodasse.			,76		
Suportar.			,56		
Contar a alguém o sucedido.				,74	
Pedir ajuda a outros/as jogadores/as.				,67	
Conversar com alguém fora de jogo.				,62	
Repreender diretamente o abusador.				,58	
Denunciar o abusador.				,50	
Conversar com alguém dentro do jogo.				,35	
Evitar falar com outros enquanto joga.					,79
Evitar chat de voz.					,74
Jogar individualmente.					,65
Mudar para outra sala de jogo, outro servidor ou outro jogo.					,64
Sair do jogo.					,60
Autovalor	4,58	3,00	2,62	2,13	1,60
% de Variância Explicada	12,90	11,93	11,35	11,10	10,71

Nota. N = 79.

Fator 1- Autoculpabilização; Fator 2- Mascaramento de género; Fator 3- Negação; Fator 4- Procurar ajuda; Fator 5- Evitamento

4.2. Análise de Resultados

Um primeiro objetivo consiste em caracterizar as jogadoras enquanto *gamers*, as suas experiências de assédio e as estratégias de *coping* que as mesmas utilizam para lidar com o assédio de que são alvo.

Enquanto *gamers* dedicam, em média, 23 horas semanais aos jogos *online*, com 54,40% das participantes a dedicar entre 1 e 23h semanais ao jogo. Se tivermos em consideração o horário laboral completo de 40h semanais, é importante referir que quase 10% das participantes dedica aos jogos *online* um tempo superior a uma jornada laboral, o que pode indicar que se tratam de jogadoras profissionais.

No seu perfil de jogadora, 95% das participantes identifica e partilha o seu género, mas apenas 39,2% faz essa partilha sempre que joga, uma vez que a maioria (55,70%) identifica o género apenas algumas vezes. Por outro lado, 75,90% das participantes

(n=60), refere que tem conhecimento do género dos seus colegas/adversários de jogo apenas algumas vezes. Isto vai ao encontro do facto de grande parte da amostra não jogar exclusivamente com um grupo específico, havendo uma grande semelhança na percentagem de mulheres que referem jogar com amigos ou com amigos virtuais, respetivamente de 87,37% (n=69) e de 86,08% (n=68).

Nos jogos *online*, é habitual a escolha, por parte das *gamers*, do avatar/personagem que vão controlar durante o jogo, pelo que 65,80% (n=52) das participantes e, portanto, mais de metade da amostra, refere que esta escolha do género do avatar depende da situação e/ou do jogo.

Por fim, no que diz respeito ao tipo de jogo e à transmissão do jogo em plataformas de *streaming*, as *gamers* demonstram, na sua maioria, jogar diversos géneros de jogo, surgindo como géneros preferenciais, a ação, o *role-playing* e a estratégia, com percentagens de 65,82%, 50,63% e 40,51%, respetivamente. No que respeita à transmissão, a percentagem de mulheres que transmite (39,20%; n=31) apresenta-se muito próxima da percentagem de mulheres que não transmite (48,10%; n=38). A caracterização completa das participantes enquanto *gamers* apresenta-se na tabela a seguir (Tabela 3).

Tabela 3

Caraterização das participantes enquanto gamers

Caraterização da atividade <i>gamer</i>	N (%)	Mínimo	Máximo	M (DP)
Número de horas de jogo por semana		1	84	23,10 (18,21)
Número de anos de experiência		1	26	9,08 (5,41)
Partilha da identificação de género				
Sim, sempre	31 (39,20)			
Às vezes	44 (55,70)			
Não, nunca	4 (5,10)			
Com quem costuma jogar				
Amigos	69 (87,37)			
Amigos virtuais	68 (86,08)			
Desconhecidos	51 (64,56)			
Familiares	22 (27,85)			
Com todos	15 (19,00)			

Caraterização da atividade <i>gamer</i>	N (%)	Mínimo	Máximo	M (DP)
Exclusivamente com amigos ou amigos virtuais	10 (12,70)			
Conhecimento do género dos teus colegas/adversários				
Às vezes	60 (75,90)			
Sim, sempre	18 (22,80)			
Não, nunca	1 (1,30)			
Depende da situação e/ou jogo				
Sempre feminino	52 (65,80)			
Sempre masculino	25 (31,60)			
Não identifico	1 (1,30)			
Género de jogo				
Ação	52 (65,82)			
Estratégia/MMORTS	32 (40,51)			
<i>Role-playing</i> /MMORPGs	40 (50,63)			
<i>Sports games</i>	17 (21,52)			
Simulação de veículos	11 (13,92)			
Construção e simulação	29 (36,71)			
Aventura	31 (39,24)			
<i>First person shooting</i>	12 (15,19)			
Transmissão online				
Não	38 (48,10)			
Sim	31 (39,20)			
Às vezes	10 (12,70)			

No que diz respeito à caraterização do assédio sofrido, as mulheres *gamers*, participantes neste estudo, referem a existência de um nível médio-alto de assédio na sua experiência como jogadoras, com uma média de 3,40 ($DP= 0,90$), numa escala de 1 a 5. Se olharmos em específico para as subescalas de assédio geral e sexual, as médias não sofrem grande alteração, atingindo os valores de 3,37 e 3,43, respetivamente. Estas médias permitem-nos perceber que as participantes relatam já ter sofrido ou experienciado estes comportamentos de assédio geral e sexual (Tabela 4).

Explorando de forma mais pormenorizada os resultados, podemos verificar que todas as participantes foram vítimas de todos os comportamentos incluídos na escala de assédio, nem que seja pelo menos uma vez, na sua experiência como jogadora, não havendo nenhum comportamento de assédio que tenha sido mencionado por todas as

participantes como nunca tendo acontecido na sua experiência enquanto *gamer*. Podemos ainda observar que a existência de comentários sobre as suas capacidades de jogo é o comportamento de assédio experienciado mais frequentemente, com 98,41% das participantes a afirmarem que já sofreram este comportamento de assédio. Também experiências como, praguejou ou insultou-te, fez comentários sobre a tua inteligência, foi mal-educado ou insultou-te, fez alguma coisa durante o jogo com o objetivo de te frustrar, fez comentários/insultos sexistas, fez comentários sobre as tuas capacidades tendo em conta o teu género e perguntou-te o teu género, têm elevada prevalência na experiência das *gamers*, com mais de 90% da amostra a referir já ter sido vítima destes comportamentos de assédio.

Verifica-se assim a ocorrência de forma recorrente de insultos diretos (60,76%) e insultos sexistas (81,01%), pedidos para que abandonem o jogo (63,29%) ou tentativas de frustrar as jogadoras durante o mesmo (67,09%), o questionamento sobre o género das jogadoras (77,22%) e, por fim, e de forma muito comum, a incidência de comentários depreciativos sobre a inteligência das jogadoras (60,76%) e as suas capacidades para jogar tendo por base o seu género (65,82%). Por outro lado, surgem como menos comuns os comentários racistas. Contudo tratam-se de comentários experimentados por 45,57% das participantes. Por fim, é de ressaltar que os comportamentos de assédio sexual que dizem respeito às abordagens indesejadas de cariz sexual e às piadas ou ameaças sobre violação, constituem os comportamentos de assédio sexual com menor ocorrência.

Tabela 4

Caraterização do Assédio Sofrido pelas gamers

	M (DP)
Praguejou ou insultou-te diretamente	3,78 (1,09)
Fez comentários acerca da tua inteligência	3,71 (1,22)
Foi mal-educado ou insultou-te	3,95 (1,13)
Fez comentários acerca das tuas capacidades para jogar	4,00 (1,06)
Pediu-te para abandonares o jogo	3,78 (1,346)
Fez comentários homofóbicos ou proferiu insultos homofóbicos	2,62 (1,53)
Fez comentários racistas ou proferiu insultos racistas	2,06 (1,40)
Expressou desejo de te fazer mal ou magoar-te	3,24 (1,57)
Desejou que alguém que te é querido sofresse ou ameaçou fazer mal a alguém que te é querido	2,91 (1,60)

	M (DP)
Ameaçou denunciar-te ou denunciou-te à administração ou moderadores/as do jogo injustamente	3,19 (1,44)
Fez alguma coisa durante o jogo com o objetivo de te frustrar	3,82 (1,29)
Assédio Geral	3,37 (0,95)
Fez comentários ou proferiu insultos sexistas	4,20 (1,09)
Fez comentários sobre a tua aparência ou peso	3,34 (1,48)
Fez comentário sobre as tuas capacidades para jogar com base no género	3,95 (1,15)
Questionou sobre as tuas motivações para jogar videojogos devido ao teu género	3,72 (1,35)
Perguntou-te o teu género	4,13 (1,19)
Fez abordagens indesejadas de cariz sexual	2,56 (1,51)
Expressou sentimentos românticos não solicitados	3,42 (1,37)
Fez uma piada sobre violação ou ameaçou violar-te	2,15 (1,37)
Assédio Sexual	3,43 (0,94)
Assédio Total	3,40 (0,90)

Nota. N = 79

A caracterização das estratégias de *coping* utilizadas pelas mulheres para lidar com o assédio de que são alvo no contexto dos jogos *online*, permite observar que a negação é a estratégia de *coping* mais utilizada pelas participantes (ver tabela 5), seguida da procura de ajuda e do evitamento. As estratégias menos utilizadas para lidar com as situações de assédio são a autculpabilização e o mascaramento de género.

Uma análise mais minuciosa permite corroborar que os itens que compõem a subescala negação, exceto um, apresentam uma frequência de utilização superior a 90%, demonstrando que estes comportamentos são utilizados por uma vasta maioria de mulheres *gamers*. Contudo, o comportamento mais frequentemente utilizado por todas as participantes é o de denunciar o abusador (93,67%). Como se pode verificar na tabela 5, a estratégia utilizada com menor frequência pelas jogadoras (30,38%) para lidar com o assédio é o uso de um nome de utilizador masculino para mascarar o seu género real.

Tabela 5*Caraterização das Estratégias de Coping utilizadas pelas gamers*

Estratégias de <i>Coping</i>	M (DP)
Usar um avatar masculino	1,97 (1,03)
Evitar avatares femininos	1,53 (0,85)
Tentar fazer-te passar por homem	1,89 (1,24)
Usar um avatar de género neutro	2,00 (1,14)
Usar um nome de utilizador masculino	1,52 (0,96)
Usar um nome de utilizador neutro	2,52 (1,59)
Mascaramento de género	1,91 (0,78)
Contar a alguém o sucedido	3,59 (1,41)
Pedir ajuda a outros/as jogadores/as	2,91 (1,41)
Repreender diretamente o abusador	4,05 (1,25)
Denunciar o abusador	4,71 (0,70)
Conversar com alguém fora do jogo	3,52 (1,57)
Conversar com alguém dentro do jogo	3,24 (1,47)
Procurar Ajuda	3,67 (0,81)
Evitar falar com outros enquanto joga	3,38 (1,48)
Sair do jogo	2,06 (1,31)
Jogar individualmente	3,09 (1,41)
Mudar para outra sala ou servidor de jogo	2,73 (1,40)
Evitar chat de voz	3,87 (1,35)
Evitamento	3,03 (1,00)
Dizer a ti própria que não tem importância	3,99 (1,21)
Agir como se não te incomodasse	3,99 (1,27)
Tentar esquecer o sucedido	3,99 (1,25)
Suportar	3,48 (1,49)
Negação	3,86 (1,01)
Sentires-te estúpida por causa do sucedido	2,37 (1,67)
Culpares-te a ti mesma	2,08 (1,51)
Arranjar desculpas	1,85 (1,42)
Autoculpabilização	2,10 (1,40)

Nota. N = 79

Um segundo objetivo consiste em analisar a relação entre as estratégias de *coping* e o tipo de assédio experimentado pelas mulheres *gamers*. Os resultados mostram que nenhuma das correlações é estatisticamente significativa ($p > 0,05$), não sendo assim possível afirmar que as diferentes estratégias de *coping* adotadas pelas participantes

estejam associadas ao assédio vivenciado. Verifica-se apenas uma relação residualmente significativa ($r = 0,21$; $p = 0,062$) entre o uso do evitamento e o assédio sexual, mostrando que as mulheres que experimentam mais assédio sexual terão tendência a adotar com mais frequência comportamentos de evitamento como evitar falar com outros jogadores durante o jogo ou usar o *chat* de voz, sair do jogo, jogar individualmente ou, ainda, mudar para outro servidor ou sala de jogo.

Para verificar se existem diferenças significativas nas estratégias de *coping* utilizadas pelas mulheres *gamers* em função da frequência com que experimentam esse assédio, optou-se por recategorizar a frequência em dois grupos, diferenciando aquelas que referem experimentar o assédio de forma pontual ou isolada e aquelas que sofrem de assédio de forma repetida ou recorrente. Os resultados mostram que apenas a subescala de autculpabilização apresentou diferenças estatisticamente significativas ($t(74) = -2,56$; $p = 0,017$), demonstrando desta forma que as mulheres *gamers* que são vítimas de assédio de forma recorrente ($M = 2,22$; $DP = 1,48$) têm mais tendência para utilizar a autculpabilização como forma de lidar com o assédio, comparativamente com as mulheres *gamers* que sofrem assédio de forma pontual ($M = 1,50$; $DP = 0,67$). Contudo, o desequilíbrio no tamanho dos grupos, com o grupo de *gamers* que vivenciaram assédio de forma isolada a ser composto por 10 participantes e o grupo de *gamers* que sofreram assédio de forma repetida ter na sua constituição 66 participantes obriga-nos a olhar para estes resultados com alguma cautela. Os resultados estão descritos na tabela a seguir (Tabela 6).

Tabela 6

Diferenças nas estratégias de coping utilizados tendo em conta a frequência de assédio

	Frequência de Assédio		$t(74)$
	Pontual (n=10)	Recorrente (n=66)	
Estratégias de <i>Coping</i>	M (DP)	M (DP)	
Mascaramento de género	2,03 (0,70)	1,91 (0,80)	0,46
Procurar Ajuda	3,63 (0,77)	3,69 (0,84)	-0,22
Evitamento	2,78 (0,79)	3,05 (1,02)	-0,79
Negação	3,58 (1,35)	3,87 (0,96)	-0,86
Autculpabilização	1,50 (0,67)	2,22 (1,48)	-2,56**

Nota. ** $p < 0,01$

Também não se verificam diferenças significativas na utilização das estratégias de *coping* ($p > 0,05$) quando analisado o contexto em que o assédio ocorre. Assim sendo, podemos afirmar que o facto de o assédio não se limitar apenas ao contexto do jogo e estender-se para fora desse contexto, estendendo-se para a vida privada das jogadoras, não afeta a forma como as mesmas lidam com ele.

Com o objetivo de verificar a associação entre as estratégias de *coping* e determinadas características individuais das mulheres *gamers* (3º objetivo específico) foi analisada a relação que o *coping* tem com a idade e os anos de experiência.

No que diz respeito à idade, verifica-se uma relação negativa e significativa entre a idade das *gamers* e a utilização de estratégias de evitamento ($r = -0,26$; $p = 0,021$) e de mascaramento de género ($r = -0,34$; $p = 0,002$) como forma de lidar com esse assédio. Verifica-se também uma relação positiva com a procura de ajuda ($r = 0,29$ $p = 0,009$). Estes resultados mostram que as participantes mais novas utilizam em maior medida táticas relacionadas com ocultar ou disfarçar o seu género (mascaramento) ou evitar o uso da voz, mudar de jogo ou até sair do jogo (evitamento) como forma de lidar com as situações de assédio, procurando menos ajuda do que as *gamers* com mais idade. As estratégias de autculpabilização e de negação não mostram uma associação significativa com a idade ($p > 0,05$). Os resultados apresentam-se com maior detalhe na tabela que se segue (Tabela 7).

Tabela 7

Relação entre as Estratégias de Coping e a idade, número de horas de jogo e anos de experiência das gamers

Estratégias de <i>Coping</i>	Idade	Número de horas	Anos de experiência
	<i>r</i>	<i>r</i>	<i>r</i>
Mascaramento de género	-,34**	,13	,01
Procurar Ajuda	,29**	,01	,05
Evitamento	-,26*	,18	-,01
Negação	,04	,20	,14
Autculpabilização	-,03	,33**	,06

Note: * $p < 0,05$. ** $p < 0,01$

Verifica-se também uma relação positiva entre o uso da autculpabilização e o número de horas que as jogadoras jogam ($r = 0,33$; $p = 0,003$) mostrando que as jogadoras

que dedicam mais horas semanais ao jogo *online* têm tendência a autculpabilizar-se em maior medida pelas situações de assédio que sofrem. Não se verificou nenhuma relação significativa entre o uso das estratégias de *coping* analisadas e os anos de experiência como jogadoras de *MMOGs* ($p > 0,05$).

Com o intuito de dar resposta ao último objetivo específico, foi avaliada a relação entre as estratégias de *coping* e aqueles itens que demonstram conhecimento e atitude proativa por parte das mulheres em relação à possibilidade de denunciar as situações de assédio de que são vítimas assim como a normalização que possam fazer da situação. Os resultados revelam que não existem diferenças significativas nas estratégias de *coping* entre as *gamers* que conhecem os canais de denúncia e os códigos de conduta e aquelas que não os conhecem, mas sim entre aquelas que já denunciaram e as que não na procura de ajuda ($t(77) = 2,54; p = 0,013$) e na negação ($t(77) = -2,19; p = 0,032$) como formas de lidar com as situações de assédio. Desta forma, verifica-se que as *gamers* que têm maior tendência para partilhar com outras pessoas as suas experiências tóxicas ou até repreender o abusador, são aquelas que de facto já denunciaram comportamentos ou comentários inapropriados enquanto que aquelas que nunca denunciaram utilizam menos esta estratégia de *coping* ($M = 3,74$ e $M = 2,88$, respetivamente). Também são as *gamers* que já denunciaram o assédio recebido as que menos agem como se o assédio não lhes afetasse, não tivesse importância ou as incomodasse, em comparação com as que nunca denunciaram ($M = 3,79$ e $M = 4,71$, respetivamente). Finalmente, em relação à normalização/aceitação que as *gamers* possam fazer da situação de assédio, não se verificam diferenças significativas ($p > 0,05$) entre o grau de normalização e o uso das estratégias de *coping* analisadas.

V. Discussão de resultados

Barak, em 2005, menciona que o assédio de género/sexual em contextos *online* é muito comum, sendo a elevada prevalência do mesmo claramente demonstrada pela existência de um nível médio-alto de assédio face às jogadoras e por praticamente todas as *gamers* considerarem que já foram vítimas de algum comentário ou comportamento inapropriado. Este nível de prevalência reflete a normalização da desigualdade que existe em contextos tradicionais e reflete no contexto *online* as tendências patriarcais existentes na sociedade (Barker & Jurasz, 2019a).

Deste modo, a internet, em vez de desafiar a normalização cotidiana do abuso e da desigualdade entre géneros, apresenta-se como um meio para o reforço da diferença e do silenciamento das mulheres no espaço *online* (Barker & Jurasz, 2019a). Como refere Cote (2017), no seu estudo, conseguiu perceber que muitas das participantes demonstram o sentimento de que os jogos *online* colocam desafios cotidianos às *gamers*, uma vez que, ainda são considerados como um espaço masculino onde as jogadoras são vistas como intrusas, provocando uma maior frequência de assédio.

Apesar da participação das mulheres nos jogos *online* estar a crescer, constituindo cerca de metade dos jogadores de jogos *online* (Braithwaite, 2013; Shaw, 2012), a cultura emergente à volta e através dos jogos *online* é maioritariamente sentida como sendo predominantemente branca e masculina (Brock, 2011; Dutton et al., 2011), originando uma visão negativa face ao interesse das mulheres nos jogos *online* e colocando problemas à sua participação. Isto vai ao encontro da elevada prevalência com que as *gamers* já foram alvo de questões, por parte dos jogadores do género masculino, sobre as motivações que têm para jogar jogos *online* tendo em conta o seu género.

Em 2017, Cote apontou para a elevada frequência com que as jogadoras evitam jogar com estranhos *online*, de forma a evitar problemas durante o jogo, uma vez que consideram que são estes indivíduos os mais prováveis de incorrerem em comportamentos de assédio, comparativamente com os seus amigos. Assim, no presente estudo, apesar de grande parte da amostra referir que joga com estranhos, a percentagem de jogadoras que menciona jogar com amigos ou com amigos virtuais demonstra-se superior, indicando assim a preferência de jogarem com pessoas conhecidas como possível tentativa de evitarem o assédio.

A autora supramencionada ressalta a perceção das jogadoras face ao jogo com estranhos, indicando que os mesmos apresentam uma pior reação face aos erros cometidos durante o jogo e que, de forma contrária, os amigos demonstram uma atitude mais calma, reorganizando a estratégia de jogo (Cote, 2017). De facto, o comportamento de assédio mais frequentemente referido pelas *gamers* como tendo ocorrido, foram os comentários sobre as suas capacidades para jogar. Além disso, uma vez que as jogadoras percecionam como improvável que os seus amigos demonstrem interesse ou façam abordagens indesejadas, como comentários sexuais baseados no seu género, jogar com amigos pode ainda ser um fator protetor.

Nos jogos *online*, é habitual a escolha, por parte das *gamers*, do avatar/personagem que vão controlar durante o jogo, pelo que mais de metade da amostra, refere que esta escolha do avatar depende da situação e/ou do jogo. Isto pode ser explicado pela inexistência de avatares femininos em alguns jogos *online*, pela sexualização dos avatares femininos noutros jogos ou como uma tentativa de mascarar e esconder o seu género como uma estratégia de *coping*, uma vez que há jogos nos quais ocorre maior prevalência de agressividade e assédio perante as *gamers* (Shin, 2010). Apesar de todas estas explicações, é importante refletir sobre o facto de um terço da amostra *gamer* optar sempre pela utilização de um avatar do género feminino, indo ao encontro da baixa utilização de estratégias de mascaramento de género.

A presente amostra aponta para a ocorrência de comportamentos de assédio de frequência moderada a elevada como, por exemplo, abordagens indesejadas de cariz sexual e expressão de sentimentos românticos não solicitados, o que pode ser considerado como intimidante e frustrante, na medida em que as jogadoras precisam de despende de tempo e esforço para evitar estes comportamentos (Cote, 2017). Conforme refere Barak (2005), este assédio sexual direcionado às *gamers* pode ter como motivação subjacente abusar e infligir danos emocionais. Consequentemente, conforme mencionado por Cote (2017), embora as jogadoras reconheçam que existem jogadores masculinos que não incorrem neste tipo de comportamentos e que poderiam tornar-se numa companhia de jogo agradável, expressam o quão exaustivo é o facto de terem que lidar com toda a agressividade para puderem desfrutar destes jogadores, optando assim por jogar com pessoas que conhecem, *offline* ou *online*.

Tendo em conta que o *coping* é um processo de resposta consciente face a um acontecimento externo avaliado como negativo (Parker & Endler, 1992) seria importante perceber que estratégias de *coping* utilizam as jogadoras para lidar com o assédio que, neste caso constitui o acontecimento externo negativo. Esta negatividade é demonstrada por, sensivelmente, metade da amostra, ao afirmarem que concordam que este tipo de situações tem impacto em si quando acontece. Posto isto, questionámos de que forma é que as participantes confrontam os comportamentos/comentários inapropriados que já experimentaram, apontando desta forma para uma abordagem situacional, na medida em que nos centramos numa forma de violência específica e num momento de recolha de dados específico.

Teoricamente, o trabalho de Fox e Tang (2017), evidencia que, na semelhança do que acontece nos contextos de trabalho, os elementos do género feminino fazem atribuições sobre a organização com base nas suas experiências de assédio nos jogos, demonstrando assim a utilidade das teorias organizacionais de assédio sexual para a compreensão do fenómeno no contexto dos jogos *online*. De forma equivalente, as experiências de vitimação acabam sendo extrapoladas para fora do contexto onde ocorrem, originando emoções negativas. No que toca ao *coping*, Fox e Tang (2017) perceberam que as particularidades da comunicação através de meios tecnológicos oferecem novos mecanismos de sobrevivência, para além dos que são implementados nos típicos contextos organizacionais.

No que diz respeito às estratégias de *coping* utilizadas pelas *gamers* como forma de reagir perante o assédio sofrido, é de notar que, apesar das diferentes médias de utilização das diversas estratégias de *coping*, é clara a utilização de todas as estratégias pelas jogadoras. Contudo, e apesar do que seria esperado, não há relação entre as estratégias de *coping* e os dois tipos de assédio analisados, nomeadamente, assédio geral e assédio sexual, o que demonstra que os tipos de assédio não apresentam relação com nenhuma das estratégias de *coping* analisadas. Consequentemente, é-nos permitido perceber que não é a situação de assédio que vai influenciar a escolha e a adoção de determinada estratégia de *coping*.

Assim sendo, uma vez que não é possível afirmar que um tipo de assédio corresponde a uma maior ou menor utilização de estratégias de *coping* específicas, especulou-se sobre a possível dependência e relação que as estratégias de *coping* estabelecem com outras características em estudo, nomeadamente a idade. Portanto, no que diz respeito à relação entre as diferentes estratégias de *coping* e a idade, fica clara a relação que esta mantém com as estratégias de procurar ajuda, evitamento e mascaramento de género. No que concerne à procura de ajuda, esta estratégia de *coping* apresenta uma relação positiva com a idade, corroborando que jogadoras com maior idade apresentam também maior recurso a estratégias de *coping* de procura de ajuda, no sentido em que praticamente toda a totalidade da amostra adota comportamentos de repreender diretamente o abusador e de denúncia do mesmo. Desta forma, o presente estudo vai ao encontro do que foi referido por Cote (2017) quando aponta para o facto de que quanto maior a idade das *gamers*, mais elevada é a atitude de confrontação perante o assediador, levando a que com o avançar da idade as jogadoras apresentem maior recurso à

agressividade como uma reação face ao agressor e, conseqüentemente, apresentem menor utilização de estratégias de evitamento, se comparadas com jogadoras mais novas.

A atitude de responder aos ataques e agressões verbais no contexto dos jogos *online* resulta num acrescido risco de sofrer assédio. Esta resposta é muitas vezes interpretada pelos assediadores como demonstrações de histeria ou reações exageradas por parte das *gamers*, percebendo o gênero feminino como muito sensível (Salter & Blodgett, 2012). Contudo, a estratégia mais utilizada pelas *gamers* corresponde precisamente à de denúncia do abusador. Na verdade, a subescala de *coping* referente à procura de ajuda e de apoio é uma das subescalas mais utilizadas pelas *gamers* o que, tal como refere Pow et al. (2017), pode facilitar o *coping* uma vez que constitui um importante recurso para auxiliar a redução do sofrimento experienciado. Assim, e partindo do pressuposto que o assédio é um momento de *stress*, o resultado obtido neste estudo vai ao encontro de outros mostrando a importância que as vítimas atribuem às relações sociais de entajuda durante o processo de lidar ou fazer frente ao assédio (DeLongis & Holtzman, 2005; Uchino et al., 2012).

As relações sociais, são apontadas por DeLongis e Holtzman (2005), como sendo um elemento que possui um papel relevante no decorrer do processo de *coping*. Pow et al., em 2017, sublinham que a percepção de que o apoio social está disponível constitui, por si só, um recurso que auxilia a promover a redução do sofrimento, ou seja, mesmo que não receba o auxílio direto de uma pessoa, a percepção de que existe essa disponibilidade facilita o processo de *coping*. Neste sentido, e partindo do pressuposto que as jogadoras adotam as estratégias de *coping* que consideram ser mais eficazes na resolução e diminuição do *stress* sentido, é de enfatizar a grande percentagem de *gamers* que utilizam estratégias de *coping* nas quais recorrem ao apoio social. Ao recorrerem ao diálogo com pessoas dentro e fora do contexto de jogo, contarem a alguém a experiência de assédio que as vitimou ou solicitarem ajuda a outros jogadores, vão assim ao encontro do estudo de Uchino et al. (2012), no qual é realçado o papel do suporte social em momentos percebidos como stressantes. Por isso, apesar de Knapp et al. (1997) referirem que em contexto organizacional, é pouco comum as vítimas recorrerem a estas estratégias de procura de ajuda, os autores apontam estas estratégias como as mais eficientes para reduzir a prevalência de assédio. Assim, espera-se que a contínua utilização deste tipo de estratégias por parte das jogadoras diminua a prevalência de assédio no contexto dos jogos *online*, tornando o ambiente mais seguro, uma vez que, tal

como Fox e Tang (2017) sugerem, conversar sobre este tema, permite abordá-lo e reformulá-lo enquanto problema ao mesmo tempo que potencia a sensibilização para o mesmo.

Da mesma maneira, o presente estudo permitiu perceber que a idade relaciona-se de forma negativa com as estratégias de evitamento e de mascaramento de gênero, demonstrando que uma menor idade das *gamers* associa-se a uma maior utilização deste tipo de estratégias, ou seja, uma *gamer* com menor idade, vai utilizar em maior número estratégias de evitamento e de mascaramento de gênero.

Em relação ao evitamento, Cote (2017) refere, “*the high levels of harassment women face, the prevalence of gendered threats and rape terminology, and the difficulty inherent in responding to persecution all, unsurprisingly, make gaming unappealing to many women*” (p.5). Contudo, apesar de serem forçadas a lidar e lutar contra as ideias estereotipadas que estão na base da identidade *gamer* e na percepção de como o jogo deve ser, analisar atentamente as jogadoras que persistem em jogar, pode auxiliar a compreensão de como lidam com estes comportamentos. Uma vez que são vistas como *outsiders* no contexto dos jogos *online*, as jogadoras desenvolveram abordagens criativas para fazer face às experiências negativas com as quais se deparam e que, conseqüentemente, têm que lidar (Cote, 2017).

Estas situações podem ser potenciais desencorajadores para a presença e permanência das jogadoras no contexto dos jogos (Tang et al., 2019). Contudo, apesar da elevada prevalência de assédio tornar o ambiente de jogo muito tóxico e negativo para o público do gênero feminino, as *gamers* encontram outras estratégias para lidar com a toxicidade sem precisarem de recorrer a uma atitude de sair do jogo, tendo, sensivelmente, metade da amostra referido que nunca saiu do jogo como resposta aos comportamentos de assédio sofridos, não recorrendo assim a esta estratégia de evitamento. Se tivermos presente a ideia de paralelismo entre o contexto organizacional e o contexto dos jogos *online*, podemos estabelecer a semelhança entre a atitude de sair do jogo e despedir-se do seu trabalho, levando a que fosse expectável que, tal como acontece no contexto de trabalho, as jogadoras saíssem do jogo com alguma frequência, numa tentativa de evitar o agressor (Loy & Stewart, 1984). Esta baixa frequência de saída do jogo como uma forma de lidar com o assédio pode demonstrar que acima de tudo as jogadoras querem desfrutar do jogo, apesar de todas as implicações negativas que este pode trazer, tentando utilizar outras estratégias para suportar o assédio.

Contrariamente, uma das estratégias de *coping* encontradas por grande parte das jogadoras, e que se inclui nas estratégias de evitamento, diz respeito à decisão de jogar individualmente, porque, tal como refere Cote (2017), jogar jogos para apenas um jogador é percecionado como sendo uma alternativa mais segura, prevenindo o assédio antes de ele ter hipótese de começar. Outra das estratégias de evitamento que se destaca devido à elevada utilização pelas *gamers*, na presente investigação, diz respeito ao evitamento do *chat* de voz. Ao evitarem este meio de comunicação durante o jogo com grupos que não conhecem, estão também, segundo Cote (2017), a incorrer numa tentativa de não revelar o seu género. Neste sentido, esta estratégia, não evita apenas potenciais situações de assédio, mas também promove a proteção da mesma face a reações repetitivas, chegando as *gamers* a afirmarem que quando recorrem ao *chat*, os restantes jogadores são apanhados de surpresa pelo seu género, levando a que o conteúdo da sua declaração seja recorrentemente ignorado, o que gera frustração (Cote, 2017).

Esta realidade acaba por anular o objetivo da utilização do *chat*, uma vez que este surgiu para possibilitar um meio de comunicação mais rápido durante o jogo. Deste modo, as jogadoras quando utilizam a voz para pedir apoio durante o jogo, geram surpresa nos colegas de equipa, o que pode levar a um atraso na supressão das necessidades das suas personagens, podendo prejudicá-las a nível individual ou coletivo. Assim, Cote (2017) aponta para a elevada frequência de jogadoras que evitam este meio de comunicação e que evitam, por vezes, jogar tipos de jogos mais competitivos que exigem diálogos por voz.

Consequentemente, ao continuarem a jogar, mas numa perspetiva mais privada, para além de se tornarem invisíveis para os agressores, tornam-se também invisíveis para os restantes jogadores (Fox & Tang, 2017). Esta invisibilidade cria espaço para a perpetuação da visão do contexto de jogo como um ambiente inerentemente masculino, provocando maiores níveis de assédio contra jogadores vistos como *outsiders* o que, naturalmente leva a uma maior utilização de estratégias de evitamento, nomeadamente, jogar individualmente, reiniciando assim o ciclo (Cote, 2017).

Por fim, no que concerne ao mascaramento de género, Cote (2017) refere que constitui um método bastante comum para evitar o assédio, no qual as jogadoras têm especiais cuidados na escolha do nome de utilizador, assim como na utilização dos atributos do avatar e do *chat* de voz, de forma a não promover o reconhecimento da sua identidade de género. Contudo, embora estas estratégias possam revelar-se as mais

eficientes para prevenir o assédio comparativamente às restantes subescalas, na amostra do presente estudo surge como surpreendente o facto da subescala de *coping*, que inclui estratégias de mascaramento de género, revelar-se como a menos utilizada.

Esta subescala inclui itens que demonstram que mesmo antes de começar a jogar, a *gamer* toma decisões que possam evitar a partilha da sua identidade de género no contexto *online*. Contudo, e tal como Cote (2017) refere, apesar de poderem ser alvo de assédio, há jogadoras que adotam intencionalmente nomes de utilizador femininos, pretendendo assim demonstrar que jogadoras do género feminino possuem qualidades de jogo. Neste sentido, no presente estudo, praticamente a totalidade da amostra refere identificar o seu género no perfil de jogo e apenas menos de um terço da amostra refere usar um nome de utilizador masculino, revelando-se a estratégia de *coping* menos utilizada pelas jogadoras. Pode, assim, especular-se sobre a possível vontade das jogadoras de se assumirem firmemente como jogadoras do género feminino mesmo que isso possa potenciar a ocorrência de assédio.

Posto isto, e de forma semelhante à utilização de estratégias de evitamento, a utilização destas estratégias de *coping* também apresenta consequências para a visibilidade das jogadoras no contexto dos jogos *online*. Contudo, ao não optarem por mascarar o género durante o jogo, as jogadoras podem contrariar a ideia de que o género feminino constitui uma minoria dentro deste contexto. Assim, as jogadoras fazem frente à criação da cultura de silêncio na qual as *gamers* tendem a ser silenciadas por uma maioria percebida como constituída por jogadores masculinos com postura hostil (Fox & Tang, 2017).

Posteriormente, tentou perceber-se a possível existência de diferenças significativas ao nível das diversas estratégias de *coping* tendo em conta a frequência com que o assédio ocorre, variando esta entre assédio pontual ou isolado e assédio repetido ou recorrente, e tendo em conta o contexto do assédio, ou seja, se este ocorre apenas no contexto de jogo ou se extrapola para fora do mesmo. Nesta última análise, não se verificaram diferenças significativas na utilização das estratégias de *coping* quando analisado o contexto em que o assédio ocorre. Assim sendo, pode afirmar-se que o assédio estar limitado ao contexto de jogo ou estender-se para fora do mesmo, afetando a vida privada das jogadoras, não afeta as estratégias de *coping* que colocam em prática para lidar com o assédio.

Por sua vez, no que diz respeito à análise das diferenças nas estratégias de *coping* utilizadas tendo em conta a frequência de assédio, tem-se em consideração que os grupos não são equilibrados em termos de tamanho, sendo mais elevado o número de jogadoras que refere sofrer assédio recorrente, o que demonstra que o assédio é um comportamento que ocorre com bastante frequência e que raramente se trata de uma situação isolada. Posto isto, é interessante analisar que estatisticamente as estratégias de *coping* utilizadas pelas *gamers* não apresentam grande relação com as características do assédio, nem ao nível do tipo, nem ao nível da frequência com que ocorre, uma vez que as estratégias de autculpabilização constituem a única estratégia de *coping* que apresenta diferenças significativas ao nível da frequência de assédio.

Neste sentido, é possível observar que a maior utilização das estratégias de autculpabilização ocorre por parte de quem sofre assédio de forma recorrente, comparativamente com aquelas jogadoras que referem sofrer assédio de forma isolada. E, embora seja importante ter cuidado com a generalização deste resultado, uma vez que existe desequilíbrio no tamanho dos grupos, é curiosa a forma como apenas esta subescala se demonstra significativa. Esta autculpabilização, segundo Fox e Tang (2017), pode ser potenciada por duas situações. Primeiramente, a elevada prevalência de assédio, pode levar à perceção das vítimas de que deveriam ter as capacidades necessárias para o evitar ou impedir. Por outro lado, e como referem Fox e Tang (2017), as mulheres, por vezes, demonstram sentir que a hostilidade de que são alvo é justificável tendo em conta o mau desempenho que apresentam durante o jogo, sendo assim merecida e sustentando a autculpabilização.

Uma vez que a utilização das restantes estratégias de *coping* não depende da frequência de assédio, podemos colocar a hipótese de que as jogadoras que referem ter sofrido assédio de forma isolada, sofreram menos experiências de assédio, comparativamente com as jogadoras que referem sofrer de comportamentos de assédio de forma recorrente. Pelo que, quando a estratégia de negação surge como a mais frequente, estas *gamers* estão, possivelmente, a referir-se à utilização das mesmas para lidar com as primeiras experiências de assédio. De certa forma, isto apoia parcialmente o que a literatura refere, na medida em que as primeiras experiências de assédio com as quais a *gamer* se vê confrontada costumam ser ignoradas (Benson & Thomson, 1982; Loy & Stewart, 1984), podendo assim recorrer a estratégias de negação como dizer a si mesma que o assédio não tem importância ou tentar esquecer o sucedido, estratégias

bastante frequentes na nossa análise. Contudo, a utilização de estratégias de negação aparece como elevada para toda a amostra, independentemente da frequência com que sofrem de assédio, estando também bastante presente na vida das *gamers* que sofrem de assédio recorrentemente.

De forma geral, conforme referem Fox e Tang (2017), as jogadoras apresentam variabilidade nas possíveis respostas que podem apresentar perante o assédio sofrido, sendo claro que umas possuem maior eficácia comparativamente a outras. Conforme referem Knapp et al. (1997), no contexto organizacional, as estratégias de evitamento, negação e autculpabilização apresentam-se como ineficazes, na medida em que a negação protege a vítima a nível individual, mas não se revela eficaz na redução ou reconhecimento do comportamento de assédio, sendo em conjunto com a autculpabilização, uma forma de reenquadramento psicológico da vítima, mas que não aborda o comportamento de que foi alvo. Adicionalmente, Larsen e Fitzgerald (2011) ressaltam a maior probabilidade de desenvolvimento de depressão ou outra sintomatologia de perturbação de stress pós-traumático quando ocorre autculpabilização.

Por fim, tendo em conta a ideia de que, de forma geral, a forma como os indivíduos avaliam a situação com base na sua capacidade de ser mutável, tem impacto nas estratégias que colocam em prática para a enfrentar. Neste sentido, procurou-se perceber a relação entre as estratégias de *coping* e o conhecimento e atitude proativa das mulheres em relação à possibilidade de denunciar as situações de assédio de que são vítimas e à normalização que possam fazer da situação. Na teoria de Folkman e Lazarus (1980), a avaliação cognitiva (*appraisal*) é um determinante do *coping*, pelo que o modo como a *gamer* vê e interpreta o assédio pode estar relacionado com as estratégias de *coping* que utiliza para lidar com o mesmo. Assim, o autor refere que as participantes podem rotular este evento stressante de duas maneiras, como algo passível de ser alterado, podendo fazer algo a respeito, ou como uma situação que devem aceitar. Conforme refere Folkman et al. (1986), se a situação for avaliada como havendo possibilidade para ser alterada, é mais frequente a utilização de estratégias focadas no problema, porque as jogadoras aceitam a maior responsabilidade que possuem sobre a situação.

Através do paralelismo entre estes tipos de *coping* e os quadrantes propostos por Gutek e Koss (1993), o *coping* focado nas emoções estaria relacionado com as subescalas de evitamento, negação e procura de ajuda da escala utilizada para analisar as estratégias

de *coping* das jogadoras. Se olharmos para o facto de já terem denunciado um comportamento ou comentário inapropriado, é possível observar que quem denuncia o comportamento de assédio utiliza com maior frequência estratégias de procura de ajuda, o que corrobora a ideia anterior, contudo, também se percebe que quem não denuncia o comportamento de assédio utiliza mais frequentemente estratégias de negação. Este maior recurso a estratégias de negação pode estar relacionado com o facto de as jogadoras percecionarem o assédio como algo que não têm capacidade de alterar e, como tal, adotam estratégias de *coping* mais focadas na emoção com o objetivo de regularem a resposta emocional provocada pelo assédio (Antoniazzi et al., 1998; Fteiha & Awwad, 2020; Seidl et al., 2001).

Desta forma, quem denuncia os comportamentos de assédio recorre com maior frequência a estratégias de procurar ajuda, o que vai ao encontro do comportamento de *coping* mais utilizado pela amostra ser o de denunciar o abusador. As jogadoras que já denunciaram apresentam-se também como aquelas que menos adotam a postura de que o assédio não as afetou, não teve importância ou não as incomodou, comparativamente com aquelas jogadoras que nunca denunciaram e que, portanto, recorrem em maior medida a estratégias de negação. Isto pode demonstrar-nos que as mulheres *gamers* que denunciam percecionam a situação stressante, que o assédio constitui, como algo alterável e, por isso, adotam estratégias de *coping* mais proativas. Por outro lado, independentemente de conhecerem, ou não, os canais de denúncia e os códigos de conduta, as *gamers* adotam as suas estratégias de *coping* sem que este conhecimento influencie os comportamentos que vão adotar.

Conclusão

Os jogos *online* são espaços lúdicos que têm cada vez mais adeptos. Mas, ademais, são espaços de desenvolvimento profissional para alguns jogadores e jogadoras que exigem um ambiente de respeito e segurança. Contudo a presença de comportamentos de assédio contra as mulheres *gamers*, vistas como *outsiders* num ambiente predominantemente masculino, é referida por diversos autores. O maior propósito deste estudo exploratório era perceber com maior detalhe as estratégias de *coping* utilizadas pelas *gamers* para lidar com o elevado nível de assédio que sofrem no contexto dos jogos *online*, contribuindo desta forma para o desenvolvimento do conhecimento científico sobre esta forma de violência num contexto que cada vez tem um maior público feminino. Posto isto, a primeira conclusão a retirar é o facto de que apesar das estratégias de *coping*, de forma geral, não dependerem das características do assédio, nomeadamente do tipo, frequência de ocorrência e contexto em que o mesmo ocorre, é interessante a forma como as *gamers* demonstram utilizar todas as diferentes estratégias de *coping*, como se adaptassem as diversas estratégias às diferentes situações.

Desta forma, a abordagem situacional desenvolvida ao longo deste trabalho parece suportar esta adaptação das jogadoras, na medida em que as *gamers* demonstram recorrer a diferentes comportamentos de *coping*, podendo esta utilização estar dependente de cada uma das situações stressantes, uma vez que ao sofrerem recorrentemente de assédio, cada situação vai apresentar as suas particularidades. Deste modo, as estratégias que a *gamer* adota para fazer face a essas particularidades demonstram-se dependentes da relação entre a pessoa e o ambiente não existindo um padrão de uso ligado diretamente a um tipo concreto de assédio.

Por outro lado, as estratégias de *coping* utilizadas parecem estar mais dependentes das características individuais das jogadoras, nomeadamente no que respeita à idade e ao número de horas de jogo. Assim, surge como segunda conclusão o facto de mulheres mais novas recorrerem com maior frequência a estratégias de mascaramento de género ou de evitamento e mulheres com maior idade adotarem estratégias de procura de ajuda para lidar com o assédio sofrido. Para além de que mulheres que dediquem mais horas semanais a jogar, apresentam maior tendência para se autculpabilizarem. Estes resultados confirmam a necessidade de desenvolver mecanismos de controlo que evitem e penalizem este tipo de comportamentos sob risco de aquelas mulheres mais novas

desistirem de uma atividade que lhes dá prazer e na qual encontram um espaço para relacionar-se, divertir-se e competir.

Uma das conclusões mais relevantes deste estudo é que as *gamers* mostram-se capazes de reconhecer os comportamentos de assédio mostrando atitudes proativas de denúncia e não cedendo a ele, mas sim gerindo-o de forma a poder continuar a jogar e desfrutar do jogo. Contudo, como refere Cote (2017), isto implica um estado de alerta por parte das mulheres, pela forma como os outros interpretam o seu comportamento e a sua presença no jogo. Desta forma, as jogadoras tentam controlar as características do jogo, como a voz ou o nome de utilizador, para aumentarem as suas possibilidades de vivenciarem uma experiência de jogo positiva. Portanto, embora as mulheres possuam as competências para lidarem individualmente com o assédio, seria mais eficaz e positivo se houvesse uma mudança na cultura do jogo online, diminuindo os comportamentos discriminatórios. Neste sentido, a forma mais eficaz de provocar esta mudança é a alteração da perceção de que o jogo é apenas um contexto masculino, educando para as formas de violência que se demonstram tão prevalentes neste contexto. Assim, é importante educar no mundo virtual, e de forma semelhante ao que acontece no contexto *offline*, para a igualdade de género e para as implicações e consequências deste tipo de violência.

Limitações e estudos futuros

Na elaboração deste estudo foi possível identificar algumas limitações, principalmente metodológicas.

O número de participantes é uma das principais limitações, tendo efeitos mais diretos na capacidade de generalização dos resultados. O tamanho da amostra não permitiu a análise aprofundada de algumas das informações recolhidas pelo desequilíbrio verificado nos subgrupos formados. Decorrente também deste aspeto, a amostra não se mostrou suficientemente heterogénea em relação a algumas características interessantes como raças ou origem étnica. Este aspeto pode ser tido em consideração em estudos futuros para verificar se determinadas características sociodemográficas constituem fatores de vulnerabilidade acrescida ao facto de ser mulher e que variação podem provocar no uso de determinadas estratégias. As diferenças culturais no uso de estratégias de *coping* perante o assédio é também uma linha de estudo futura importante.

Deve ainda ser referida a pouca literatura existente que relacione especificamente as estratégias de *coping* perante o assédio em contexto de jogo *online*, o que colocou algumas dificuldades na interpretação de alguns resultados. Por fim, outra limitação a ser mencionada, é o facto de as escalas utilizadas não estarem validadas para a população portuguesa o que obriga a ter um cuidado acrescido na interpretação dos resultados obtidos. Esta limitação representa, de facto, uma interessante oportunidade para estudos futuros.

Referências

- Adinolf, S., & Türkay, S. (2018). Toxic behaviors in Esports games. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- Antoniazzi, A. S., Dell'Aglio, D. D., & Bandeira, D. R. (1998). O conceito de coping: Uma revisão teórica. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 3(2), 273-294. <https://doi.org/10.1590/s1413-294x1998000200006>
- Assunção, C. (2016). "No Girls on the Internet": The Experience of Female Gamers in the Masculine Space of Violent Gaming. *Press Start*, 3(1), 46-65.
- Baker, D. D., Terpstra, D. E., & Larntz, K. (1990). The influence of individual characteristics and severity of harassing behavior on reactions to sexual harassment. *Sex Roles*, 22(5-6), 305-325. <https://doi.org/10.1007/bf00288336>
- Balakrishnan, V. (2018). Actions, emotional reactions and cyberbullying – From the lens of bullies, victims, bully-victims and bystanders among Malaysian young adults. *Telematics and Informatics*, 35(5), 1190-1200. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.02.002>
- 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>
- Banet-Weiser, S., & Miltner, K. M. (2016). #MasculinitySoFragile: Culture, structure, and networked misogyny. *Feminist Media Studies*, 16(1), 171-174. <https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1120490>
- Barak, A. (2005). Sexual Harassment on the Internet. *Social Science Computer Review*, 23(1), 77-92. <https://doi.org/10.1177/0894439304271540>

- Barak, A., Pitterman, Y., & Yitzhaki, R. (1995). An empirical test of the role of power differential in originating sexual harassment. *Basic and Applied Social Psychology, 17*(4), 497-517. https://doi.org/10.1207/s15324834basp1704_5
- Bargh, J. A., Raymond, P., Pryor, J. B., & Strack, F. (1995). Attractiveness of the underling: An automatic power → sex association and its consequences for sexual harassment and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology, 68*(5), 768-781. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.68.5.768>
- Barker, K., & Jurasz, O. (2019a). Online misogyny: A Challenge for Digital Feminism? *Journal of International Affairs, 72*(2), 95-114. <https://www.jstor.org/stable/26760834>
- Barker, K., & Jurasz, O. (2019b). Online misogyny: Old problems, new media? In *Online misogyny as hate crime: A challenge for legal regulation?* (pp. 20-37). Routledge.
- Begany, J. J., & Milburn, M. A. (2002). Psychological predictors of sexual harassment: Authoritarianism, hostile sexism, and rape myths. *Psychology of Men & Masculinity, 3*(2), 119-126. <https://doi.org/10.1037/1524-9220.3.2.119>
- Benson, D. J., & Thomson, G. E. (1982). Sexual harassment on a University campus: The confluence of authority relations, sexual interest and gender stratification. *Social Problems, 29*(3), 236-251. <https://doi.org/10.2307/800157>
- Bertagnolli, G. B., Silva, D. R., Taschetto, L. R., & Torman, R. (2020). Misoginia em redes sociais: Uma forma de violência contra as mulheres. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*.
- Boyatzis, R. E., Rochford, K., & Taylor, S. N. (2015). The role of the positive emotional attractor in vision and shared vision: Toward effective leadership,

- relationships, and engagement. *Frontiers in Psychology*, 06, 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00670>
- Braithwaite, A. (2013). 'Seriously, get out': Feminists on the forums and the War(craft) on women. *New Media & Society*, 16(5), 703-718. <https://doi.org/10.1177/1461444813489503>
- Bridges, T., & Pascoe, C. J. (2014). Hybrid Masculinities: New directions in the sociology of men and Masculinities. *Sociology Compass*, 8(3), 246-258. <https://doi.org/10.1111/soc4.12134>
- Brock, A. (2011). "When keeping it real goes Wrong": Resident evil 5, racial representation, and gamers. *Games and Culture*, 6(5), 429-452. <https://doi.org/10.1177/1555412011402676>
- Brooks, L., & Perot, A. R. (1991). Reporting sexual harassment: Exploring a predictive model. *Psychology of Women Quarterly*, 15(1), 31-47. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1991.tb00476.x>
- Carnes, P. (2003). The anatomy of arousal: Three internet portals. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 309-328. <https://doi.org/10.1080/14681990310153937>
- Carver, C. S., Scheier, M. F., & Weintraub, J. K. (1989). Assessing coping strategies: A theoretically based approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(2), 267-283. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.56.2.267>
- Cohen, F., & Lazarus, R. S. (1973). Active coping processes, coping dispositions, and recovery from surgery. *Psychosomatic Medicine*, 35(5), 348-368. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511759048.027>

- Cole, K. K. (2015). "It's like she's eager to be verbally abused": Twitter, trolls, and (En)Gendering disciplinary rhetoric. *Feminist Media Studies*, 15(2), 356-358. <https://doi.org/10.1080/14680777.2015.1008750>
- Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *A Journal of Gender, New Media, and Technology*.
- Costello, A. & Osborne, J. (2019) "Best practices in exploratory factor analysis: four recommendations for getting the most from your analysis,". *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 10(7). <https://doi.org/10.7275/jyj1-4868>
- 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>
- Cozzolino, P. J., & Snyder, M. (2008). Good times, bad times: How personal disadvantage moderates the relationship between social dominance and efforts to win. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34(10), 1420-1433. <https://doi.org/10.1177/0146167208321595>
- Cross, E. J., Overall, N. C., Hammond, M. D., & Fletcher, G. J. (2016). When does men's hostile sexism predict relationship aggression? The moderating role of partner commitment. *Social Psychological and Personality Science*, 8(3), 331-340. <https://doi.org/10.1177/1948550616672000>
- DeLongis, A., & Holtzman, S. (2005). Coping in context: The role of stress, social support, and personality in coping. *Journal of Personality*, 73(6), 1633-1656. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2005.00361.x>
- Dias, E. N., & Pais-Ribeiro, J. L. (2019). O Modelo de coping de Folkman e Lazarus: Aspectos históricos e conceituais. *Revista Psicologia e Saúde*, 11(2), 55-66. <https://doi.org/10.20435/pssa.v11i2.642>

- Diehl, C., Rees, J., & Bohner, G. (2012). Flirting with disaster: Short-term mating orientation and hostile sexism predict different types of sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 38(6), 521-531. <https://doi.org/10.1002/ab.21444>
- Dixon-Gordon, K. L., Aldao, A., & De Los Reyes, A. (2015). Emotion regulation in context: Examining the spontaneous use of strategies across emotional intensity and type of emotion. *Personality and Individual Differences*, 86, 271-276. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.06.011>
- Dozier, R. (2005). Beards, breasts, and bodies: Doing sex in a gendered world. *Gender & Society*, 19(3), 297-316. <https://doi.org/10.1177/0891243204272153>
- Dutton, N., Consalvo, M., & Harper, T. (2011). Digital pitchforks and virtual torches: Fan responses to the mass effect news debacle. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(3), 287-305. <https://doi.org/10.1177/1354856511407802>
- Endler, N. S., & Parker, J. D. (1990). Multidimensional assessment of coping: A critical evaluation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(5), 844-854. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.58.5.844>
- Fahlberg, A., & Pepper, M. (2016). Masculinity and sexual violence: Assessing the state of the field. *Sociology Compass*, 10(8), 673-683. <https://doi.org/10.1111/soc4.12397>
- Fitzgerald, L. F., Drasgow, F., Hulin, C. L., Gelfand, M. J., & Magley, V. J. (1997). Antecedents and consequences of sexual harassment in organizations: A test of an integrated model. *Journal of Applied Psychology*, 82(4), 578-589. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.82.4.578>

- Fitzgerald, L. F., Gelfand, M. J., & Drasgow, F. (1995). Measuring sexual harassment: Theoretical and psychometric advances. *Basic and Applied Social Psychology, 17*(4), 425-445. https://doi.org/10.1207/s15324834basp1704_2
- Folkman, S. (1984). Personal control and stress and coping processes: A theoretical analysis. *Journal of Personality and Social Psychology, 46*(4), 839-852. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.4.839>
- Folkman, S. (2010). Stress, Coping, and hope. *Psycho-Oncology, 19*, 901-908. <https://doi.org/10.1002/pon.1836>
- Folkman, S., & Lazarus, R. S. (1980). An analysis of coping in a middle-aged community sample. *Journal of Health and Social Behavior, 21*(3), 219. <https://doi.org/10.2307/2136617>
- Folkman, S., & Lazarus, R. S. (1985). If it changes it must be a process: Study of emotion and coping during three stages of a college examination. *Journal of Personality and Social Psychology, 48*(1), 150-170. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.48.1.150>
- Folkman, S., Lazarus, R. S., Dunkel-Schetter, C., DeLongis, A., & Gruen, R. J. (1986). Dynamics of a stressful encounter: Cognitive appraisal, coping, and encounter outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology, 50*(5), 992-1003. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.50.5.992>
- Folkman, S., & Moskowitz, J. T. (2004). Coping: Pitfalls and promise. *Annual Review of Psychology, 55*(1), 745-774. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141456>
- Fox, J., & Potocki, B. (2015). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance. *Journal of Interpersonal Violence, 31*(10), 1912-1931. <https://doi.org/10.1177/0886260515570747>

- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- 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>
- Freire, C., Ferradás, M. D., Valle, A., Núñez, J. C., & Vallejo, G. (2016). Profiles of psychological well-being and coping strategies among University students. *Frontiers in Psychology*, *7*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01554>
- Friedman, H. S. (2011). *The Oxford handbook of health psychology*. Oxford University Press.
- Fteiha, M., & Awwad, N. (2020). Emotional intelligence and its relationship with stress coping style. *Health Psychology Open*, *7*(2). <https://doi.org/10.1177/2055102920970416>
- Gadlin, H. (1991). Careful maneuvers: Mediating sexual harassment. *Negotiation Journal*, *7*(2), 139-153. <https://doi.org/10.1111/j.1571-9979.1991.tb00610.x>
- 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>
- 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>
- Gray, K. L. (2012). Intersecting oppressions and online communities. *Information, Communication & Society*, *15*(3), 411-428. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2011.642401>

- Griffith, M., Rogers, L. & Sparrow, P. Crime and IT: 'Stalking the net'. (1998).
Probation Journal, 45(3), 138-141.
<https://doi.org/10.1177/026455059804500303>
- Griffiths, M. (2000). Excessive internet use: Implications for sexual behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 3(4), 537-552. <https://doi.org/10.1089/109493100420151>
- Gruber, J. E. (1992). A typology of personal and environmental sexual harassment: Research and policy implications for the 1990s. *Sex Roles*, 26(11-12), 447-464. <https://doi.org/10.1007/bf00289868>
- Gutek, B. A., Cohen, A. G., & Konrad, A. M. (1990). Predicting social-sexual behavior at work: A contact hypothesis. *Academy of Management Journal*, 33(3), 560-577. <https://doi.org/10.5465/256581>
- Gutek, B. A., & Koss, M. P. (1993). Changed women and changed organizations: Consequences of and coping with sexual harassment. *Journal of Vocational Behavior*, 42(1), 28-48. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1993.1003>
- Gutek, B. A., & Morasch, B. (1982). Sex-ratios, sex-role spillover, and sexual harassment of women at work. *Journal of Social Issues*, 38(4), 55-74.
<https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1982.tb01910.x>
- Henry, N., & Powell, A. (2016). Technology-facilitated sexual violence: A literature review of empirical research. *Trauma, Violence, & Abuse*, 19(2), 195-208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>
- Hoffspiegel, L. (2002). Abuse of power: Sexual misconduct in the legal workplace. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 9(2-3), 113-126. <https://doi.org/10.1080/10720160290062266>

- Holahan, C. J., & Moos, R. H. (1987). Personal and contextual determinants of coping strategies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(5), 946-955. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.5.946>
- Holz Ivory, A., Fox, J., Franklin Waddell, T., & 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Hoteling, K. (1991). Sexual harassment: A problem shielded by silence. *Journal of Counseling & Development*, 69(6), 497-501. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.1991.tb02631.x>
- Jane, E. A. (2014a). “Your a ugly, whorish, slut”. *Feminist Media Studies*, 14(4), 531-546. <https://doi.org/10.1080/14680777.2012.741073>
- Jane, E. A. (2014b). ‘Back to the kitchen, cunt’: Speaking the unspeakable about online misogyny. *Continuum*, 28(4), 558-570. <https://doi.org/10.1080/10304312.2014.924479>
- Jane, E. A. (2016). Online misogyny and feminist digilantism. *Continuum*, 30(3), 284-297. <https://doi.org/10.1080/10304312.2016.1166560>
- Kasumovic, M. M., & Kuznekoff, J. H. (2015). Correction: Insights into sexism: Male status and performance moderates female-directed hostile and amicable behaviour. *PLOS ONE*, 10(9), e0138399. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0138399>
- Kendall, L. (2000). “Oh no! I'm a nerd!” Hegemonic masculinity on an online form. *Gender & Society*, 14(2), 256-274. <https://doi.org/10.1177/089124300014002003>

- Knapp, D. E., Faley, R. H., Ekeberg, S. E., & Dubois, C. L. (1997). Determinants of target responses to sexual harassment: A conceptual framework. *The Academy of Management Review*, 22(3), 687-729. <https://doi.org/10.2307/259410>
- Kou, Y. (2020). Toxic behaviors in team-based competitive gaming: The case of league of legends. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 81-92. <https://doi.org/10.1145/3410404.3414243>
- Kovačević, M., Požgain, I., Filaković, P., & Grujčić, I. (2018). Relationship Between Coping Strategies and Emotional Intelligence among Patients with Schizophrenia. *Psychiatria Danubina*, 30(3), 299–304. <https://doi.org/10.24869/psyd.2018.299>
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Lach, D. H., & Gwartney-Gibbs, P. A. (1993). Sociological perspectives on sexual harassment and workplace dispute resolution. *Journal of Vocational Behavior*, 42(1), 102-115. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1993.1007>
- Larsen, S. E., & Fitzgerald, L. F. (2011). PTSD symptoms and sexual harassment: The role of attributions and perceived control. *Journal of Interpersonal Violence*, 26(13), 2555-2567. <https://doi.org/10.1177/0886260510388284>
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer Publishing Company.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1987). Transactional theory and research on emotions and coping. *European Journal of Personality*, 1(3), 141-169. <https://doi.org/10.1002/per.2410010304>

- Lea, M., & Spears, R. (1991). Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making. *International Journal of Man-Machine Studies*, 34(2), 283-301. [https://doi.org/10.1016/0020-7373\(91\)90045-9](https://doi.org/10.1016/0020-7373(91)90045-9)
- Livingston, J. A. (1982). Responses to sexual harassment on the job: Legal, organizational, and individual actions. *Journal of Social Issues*, 38(4), 5-22. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1982.tb01907.x>
- Loy, P. H., & Stewart, L. P. (1984). The extent and effects of the sexual harassment of working women. *Sociological Focus*, 17(1), 31-43. <https://doi.org/10.1080/00380237.1984.10570460>
- Malovich, N. J., & Stake, J. E. (1990). Sexual harassment on campus: Individual differences in attitudes and beliefs. *Psychology of Women Quarterly*, 14(1), 63-81. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1990.tb00005.x>
- Mantilla, K. (2013). Gendertrolling: Misogyny adapts to new media. *Feminist Studies*, 39(2), 563-570. <https://doi.org/10.1353/fem.2013.0039>
- Matchen, J., & DeSouza, E. (2000). The sexual harassment of faculty members by students. *Sex Roles: A Journal of Research*, 42(3-4), 295-306. <https://doi.org/10.1023/A:1007099408885>
- McCrae, R. R. (1984). Situational determinants of coping responses: Loss, threat, and challenge. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46(4), 919-928. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.4.919>
- McDonald, P. (2012). Workplace sexual harassment 30 years on: A review of the literature. *International Journal of Management Reviews*, 14(1), 1-17. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2011.00300.x>

- Miner-Rubino, K., & Cortina, L. M. (2007). Beyond targets: Consequences of vicarious exposure to misogyny at work. *Journal of Applied Psychology*, 92(5), 1254-1269. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.92.5.1254>
- Moloney, M. E., & Love, T. P. (2018). Assessing online misogyny: Perspectives from sociology and feminist media studies. *Sociology Compass*, 12(5). <https://doi.org/10.1111/soc4.12577>
- Morera, J., Espíndola, D., Carvalho, J. M., Moreira, A., & Padilha, M. (2014). Violência de gênero: Um olhar histórico. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, 5, 54-66.
- Nakamura, L. (2009). Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in world of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128-144. <https://doi.org/10.1080/15295030902860252>
- Nolen-Hoeksema, S., Wisco, B. E., & Lyubomirsky, S. (2008). Rethinking rumination. *Perspectives on Psychological Science*, 3(5), 400-424. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2008.00088.x>
- O'Hare, E. & O'Donohue, W. (1998). Sexual Harassment: Identifying Risk Factors. *Archives of Sexual Behavior*, 27(6), 561–580. doi:10.1023/a:1018769016832
- Ordem dos Psicólogos Portugueses. (2020). Linhas de orientação para a Prática profissional no âmbito da intervenção psicológica com pessoas LGBTQ. https://www.ordemdospsicologos.pt/ficheiros/documentos/linhasorientacao_lgbtq.pdf
- Parker, J. D., & Endler, N. S. (1992). Coping with coping assessment: A critical review. *European Journal of Personality*, 6, 321-344. <https://doi.org/10.1002/per.2410060502>

- Pérez, V. A., & Fiol, E. (2000). Violencia de género y misoginia: reflexionespsicosociales sobre un posible factor explicativo. *Papeles del Psicólogo*, (75), 13-19.
- Phidd, N.N. (2019). A Call of Duty to Counterstrike: Cyberharassment and the Toxic Gaming Culture Plaguing Female Gamers and Developers. *William and Mary journal of women and the law*, 25, 461.
- Pina, A., Gannon, T. A., & Saunders, B. (2009). An overview of the literature on sexual harassment: Perpetrator, theory, and treatment issues. *Aggression and Violent Behavior*, 14(2), 126-138. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.01.002>
- 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. <https://doi.org/10.1080/13552600.2010.501909>
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). Breaching or building social boundaries? SIDE-Effects of computer-mediated communication. *Communication Research*, 25(6), 689-715. <https://doi.org/10.1177/009365098025006006>
- Pow, J., King, D. B., Stephenson, E., & DeLongis, A. (2017). Does social support buffer the effects of occupational stress on sleep quality among paramedics? A daily diary study. *Journal of Occupational Health Psychology*, 22(1), 71-85. <https://doi.org/10.1037/a0040107>
- Pratto, F., Sidanius, J., & Levin, S. (2006). Social dominance theory and the dynamics of intergroup relations: Taking stock and looking forward. *European Review of Social Psychology*, 17(1), 271-320. <https://doi.org/10.1080/10463280601055772>

- Pryor, J. B. (1995). The phenomenology of sexual harassment: Why does sexual behavior bother people in the workplace? *Consulting Psychology Journal: Practice and Research*, 47(3), 160-168. <https://doi.org/10.1037/1061-4087.47.3.160>
- Pryor, J. B., Giedd, J. L., & Williams, K. B. (1995). A social psychological model for predicting sexual harassment. *Journal of Social Issues*, 51(1), 69-84. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1995.tb01309.x>
- Ritter, B. A. (2014). Deviant behavior in computer-mediated communication: Development and validation of a measure of Cybersexual harassment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(2), 197-214. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12039>
- Russell, B. L., & Trigg, K. Y. (2004). Tolerance of sexual harassment: An examination of gender differences, ambivalent sexism, social dominance, and gender roles. *Sex Roles*, 50(7/8), 565-573. <https://doi.org/10.1023/b:sers.0000023075.32252.fd>
- 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>
- Schacht, S., & Atchison, P. H. (1993). Heterosexual instrumentalism: Past and future directions. *Feminism & Psychology*, 3(1), 37-53. <https://doi.org/10.1177/0959353593031003>
- Schacht, S. P. (1996). Misogyny on and off the "Pitch": The gendered world of male rugby players. *Gender & Society*, 10(5), 550-565. <https://doi.org/10.1177/089124396010005004>

- Seidl, E. M., Tróccoli, B. T., & Zannon, C. M. (2001). Análise Fatorial de Uma Medida de Estratégias de Enfrentamento. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 17(3), 225-234. <https://doi.org/10.1590/s0102-37722001000300004>
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shen, C., Monge, P., & Williams, D. (2014). Virtual brokerage and closure: Network structure and social capital in a massively multiplayer online game. *Communication Research*, 41(4), 459-480. <https://doi.org/10.1177/0093650212455197>
- Shin, D. (2010). The dynamic user activities in massive multiplayer online role-playing games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 26(4), 317-344. <https://doi.org/10.1080/10447310903575473>
- Skinner, N., & Brewer, N. (2002). The dynamics of threat and challenge appraisals prior to stressful achievement events. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(3), 678-692. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.83.3.678>
- Somerfield, M. R., & McCrae, R. R. (2000). Stress and coping research: Methodological challenges, theoretical advances, and clinical applications. *American Psychologist*, 55(6), 620-625. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.6.620>
- Spitzberg, B. H., & Hoobler, G. (2002). Cyberstalking and the technologies of interpersonal terrorism. *New Media & Society*, 4(1), 71-92. <https://doi.org/10.1177/14614440222226271>

- Stabile, C. (2014). "I will own you": Accountability in massively multiplayer online games. *Television & New Media*, 15(1), 43-57. <https://doi.org/10.1177/1527476413488457>
- Stockdale, M. S. (1993). The role of sexual misperceptions of Women's friendliness in an emerging theory of sexual harassment. *Journal of Vocational Behavior*, 42(1), 84-101. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1993.1006>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Suls, J., David, J. P., & Harvey, J. H. (1996). Personality and coping: Three generations of research. *Journal of Personality*, 64(4), 711-735. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1996.tb00942.x>
- Sun, C., Ezzell, M. B., & Kendall, O. (2017). Naked Aggression: The Meaning and Practice of Ejaculation on a Woman's Face. *Violence against women*, 23(14), 1710–1729. <https://doi.org/10.1177/1077801216666723>
- Tang, W., & 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>
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2019). 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>
- Tangri, S. S., Burt, M. R., & Johnson, L. B. (1982). Sexual harassment at work: Three explanatory models. *Journal of Social Issues*, 38(4), 33-54. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1982.tb01909.x>

- Taylor, N., Bergstrom, K., Jenson, J., & De Castell, S. (2015). Alienated Playbour: Relations of production in EVE online. *Games and Culture*, 10(4), 365-388. <https://doi.org/10.1177/1555412014565507>
- Uchino, B. N., Bowen, K., Carlisle, M., & Birmingham, W. (2012). Psychological pathways linking social support to health outcomes: A visit with the “ghosts” of research past, present, and future. *Social Science & Medicine*, 74(7), 949-957. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2011.11.023>
- Usuga, M. E. (2022). Violencia misógina, amor Y patriarcado. *Perseitas*, 10, 296-322. <https://doi.org/10.21501/23461780.4098>
- Vaillant, G. E. (1994). Ego mechanisms of defense and personality psychopathology. *Journal of Abnormal Psychology*, 103(1), 44-50. <https://doi.org/10.1037/0021-843x.103.1.44>
- Vella, K., Klarkowski, M., Turkay, S., & Johnson, D. (2019). Making friends in online games: Gender differences and designing for greater social connectedness. *Behaviour & Information Technology*, 39(8), 917-934. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2019.1625442>
- Welsh, S. (1999). Gender and sexual harassment. *Annual Review of Sociology*, 25(1), 169–190. doi:10.1146/annurev.soc.25.1.169
- West, C., & Zimmerman, D. (1987). Doing gender. *Gender & Society*, 1(2), 125-152.
- Williams, J. H., Fitzgerald, L. F., & Drasgow, F. (1999). The effects of organizational practices on sexual harassment and individual outcomes in the military. *Military Psychology*, 11(3), 303-328. https://doi.org/10.1207/s15327876mp1103_6

Willness, C. R., Steel, P., & Lee, K. (2007). A meta-analysis of the antecedents and consequences of workplace sexual harassment. *Personnel Psychology*, *60*(1), 127-162. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2007.00067.x>

Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior*, *48*(3), 356-364. <https://doi.org/10.1002/ab.22023>

ANEXOS

ANEXO A

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

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

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 costumás 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: _____

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

ANEXO B

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

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

ANEXO C

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

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 perderes o jogo). *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

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

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

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

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

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

ANEXO D



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

Re: Scale

J Fox <fox.775@osu.edu>

29 de março de 2023 às 17:47

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

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

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



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

Re: Scale

J Fox <fox.775@osu.edu>

25 de abril de 2023 às 23:24

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

Hi Maria,

Scale points:

1 = Never

2 = Rarely

3 = Sometimes

4 = Often

5 = Almost Always

If I ran the study again I would use more detailed scale points, and if it was with a wider range of games you should consider adding "N/A" if the games you are studying do not have relevant features. The theoretical basis is in the paper and the relevant sources are cited there if you are not familiar with the harassment & coping literature.

Good luck,
Dr. Fox

On Fri, Apr 21, 2023 at 8:59 AM 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](#)

Good afternoon,

I don't know if my email reached you.

Either way, I would like to clarify that my interest would be in using the scale built to assess coping strategies, present in the article "Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies", sent as an attachment. This scale, which can be found on page 8 of the article, includes items of coping strategies directly related to the context of online games (present in table 2 of the article).

I would appreciate it if you could provide me with the rating scale and any possible information you have about the construction of the scale and the theoretical basis behind it, so that I can best use the scale in my empirical study.

I would be very grateful if you could give me your feedback so that I can move forward and fulfill the objectives of my project.

Best regards,
Maria Leitão

Sem vírus.www.avg.com

[Citação ocultada]

[Citação ocultada]

ANEXO E

Escala de *Coping*

Finalmente gostávamos de saber de que forma confrontas os comportamentos/comentários inapropriados que já experimentas-te.

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

72. 1. Usar um avatar masculino. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

73. 2. Evitar avatares femininos. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

74. 3. Tentar fazer-te passar por homem. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

75. 4. Usar um avatar de género neutro. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

76. 5. Usar um nome de utilizador masculino. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

77. 6. Usar um nome de utilizador neutro. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

78. 7. Contar a alguém o sucedido. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

79. 8. Pedir ajuda a outros/as jogadores/as. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

80. 9. Repreender diretamente o abusador. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

81. 10. Denunciar o abusador. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

82. 11. Conversar com alguém fora do jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

83. 12. Conversar com alguém dentro do jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

84. 13. Evitar falar com outros enquanto joga. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

85. 14. Sair do jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

86. 15. Jogar individualmente. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

87. 16. Mudar para outra sala de jogo, outro servidor ou outro jogo. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

88. 17. Evitar *chat* de voz. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

89. 18. Dizer a ti própria que não tem importância. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

90. 19. Agir como se não te incomodasse. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

91. 20. Tentar esquecer o sucedido. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

92. 21. Suportar. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

93. 22. Sentires-te estúpida por causa do sucedido. *

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

94. 23. Culpares-te a ti mesma. *


Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

Nun Quase sempre

ANEXO F




26.04.2023

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 nisso a própria prática do INE.

Com os melhores cumprimentos,

A Presidente da
Comissão de Ética da UFP


Inês Lopes Cardoso

