



VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER NOS JOGOS ONLINE

Nayana Louise Saqui Pupo*
Gustavo Noronha de Ávila**

Resumo: A globalização foi um marco precisamente importante para uma conexão mais próxima entre os indivíduos, e a internet através dos jogos eletrônicos, sem sombra de dúvidas é um mecanismo comunicacional. Assim, diante desta relação, estão as mulheres cada vez mais presentes nesta esfera, todavia diante deste ingresso são presenciáveis situações de violência contra as mesmas, acreditando-se que o cenário eletrônico seja precisamente do gênero masculino. Logo, o objetivo do artigo é demonstrar através de pesquisas de dados empíricos, relatos pessoais, bem como de pesquisas bibliográficas, artigos científicos em revistas jurídicas, livros e materiais eletrônicos, a repercussão e tratativa deste fenômeno.

Palavras-Chave: Mulher; Grupo Vulnerável; Jogos Online; Violência; Gênero.

VIOLENCE AGAINST WOMEN IN ONLINE GAMES

Abstract: Globalization was an important milestone for a closer connection between individuals, and the internet through electronic games, without a doubt is a communication mechanism. Thus, in view of this relationship, women are increasingly present in this sphere, however before this entry are possible situations of violence against them, believing that the electronic scene is precisely the male gender. Therefore, the objective of the article is to demonstrate through research empirical data, personal reports, as well as bibliographical research, scientific articles in legal journals, books and electronic materials, the repercussion and treatment of this phenomenon,

Keywords: Woman; Vulnerable Group; Online Games; Violence; Gender;

1 INTRODUÇÃO

Estamos a presenciar no mundo eletrônico um aumento expressivo da presença feminina nos *games*. A este ingresso são presenciáveis situações de violência contra as mesmas, acreditando-se que o cenário eletrônico seja precisamente do gênero masculino, apropriando-se de ideais do qual a mulher seja um indivíduo meramente dócil, voltado aos atributos domésticos e familiares, bem como sexuais.

* Advogada; Mestranda em Ciências Jurídicas no Centro Universitário de Maringá-PR; Especialista pela Universidade Estadual de Londrina-PR; Bacharel pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Câmpus Maringá-PR; e-mail: nayana.pupo@gmail.com.

** Professor no Mestrado de Ciências Jurídicas no Centro Universitário de Maringá-PR; Mestre e Doutor em Ciências Criminais pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul-RS; e-mail: gusnavila@gmail.com



Ainda nessa ordem, é oportuno destacar que a globalização foi um marco precisamente importante para uma conexão mais próxima entre os indivíduos. Podemos dizer que a tecnologia, em especial a *internet*, é um mecanismo propenso a trocas de culturas, isto é, de um desenvolvimento de uma sociedade comunicacional. Logo, é através desta que podemos compreender uma diminuição de distanciamento entre o real e o virtual, ou seja, através de uma cultura predominante masculinizada nas tratativas em relação à mulher, poderemos observar que essa cultura não se distancia do universo virtual.

A princípio é importante destacar que quando estamos a tratar de jogos eletrônico online, o artigo visa interpretá-los através de jogos de consoles da sétima à oitava geração, por exemplo, os vários modelos de Nintendo, PlayStation, Xbox, etc., bem como os jogos desenvolvidos em computadores e em aplicativos. Apesar de existirem outros modelos, prefere a autora se ater aos mencionados por serem mais conhecidos.

No Brasil, o tema ainda é pouco explorado, sendo possível observar situações de normalização do ato agressivo, isto é, muitas mulheres acreditam que tais condutas negativas não possuem mecanismos suficientes para coibi-las, bem como de que este fenômeno é uma questão cultural, na qual conduz a ideia de que isso é normal.

Conta o presente artigo com autores estrangeiros e até mesmo nacionais para embasar e fundamentar a análise destes fenômenos. Em especial no Brasil, tem-se a análise do autor Salah H. Khaled Jr., no qual enaltece a associação realizada pela mídia, sociedade, pelo judiciário e pela política, entre violência e videogame, explana o mesmo que esta associação é equivocada, não passado de mero discurso manipulador, na tentativa de justificar as atitudes violentas de muitos jovens. Todavia, apesar de suma importância a crítica elencada pelo professor, em seus discursos, o mesmo não delimita o tema à violência gerada contra a mulher. Outro autor que merece destaque, é Alisson McDaniel da Universidade de Mississipi nos Estados Unidos, no qual desenvolve uma tese acerca de como a presença das mulheres está bem mais forte nos jogos de tiro/guerra, sendo este um ambiente, a princípio, masculino. Comprova o autor, através de dados empíricos, que as mulheres sofrem situações de discriminação e assédios em grau elevadíssimo. Ainda neste seguimento, temos na Inglaterra a autora Kaitlyn Willians, na qual enfatiza que o objetivo do videogame seria proporcionar uma experiência divertida e agradável, todavia a partir do momento em que os jogadores atacam e intimidam outros jogadores por causa do seu gênero, há uma questão de exclusão e alienação. Por fim, pode contar a autora, ainda, com os autores Hamari e Sjöblo da



Universidade de Tampere na Finlândia, nos quais demonstram o que são os *e-sports* e porque as pessoas os assistem, enfatizando o impacto que estes têm em relação ao consumo de mídia e a possibilidade de considera-lo como esporte.

Nesta continuidade, na primeira seção do artigo, partindo-se do contexto de grandes violações existentes em relação à mulher, a autora irá adequá-las como grupo vulnerável, em especial à mulher *gamer*. A vulnerabilidade reside, não somente, sob um aspecto cultural, mas também em relação de saber quais os mecanismo existentes para combater esses atos violentos em virtude do seu gênero. Será observado, ainda, a necessidade de aplicação precisa do princípio constitucional da igualdade, como forma de garantia da dignidade da pessoa humana. Todavia, no decorrer, é preciso fazer-se observar a criminologia feminista, na qual busca compreender os estudos criminológicos sob a perspectiva da mulher.

Já na segunda seção, irá desenvolver a questão da mulher vítima de violência nos jogos online, trazendo relatos, matérias e dados estatísticos reproduzidos por institutos internacionais.

E na terceira seção é onde se encontra alguns questionamentos, tais como: quais são as formas de proteção dessas mulheres e se são efetivas? Por que ainda ocorrem essas discriminações em pleno século XXI? Seria os jogos “*online*” um fator gerador de violência?

Logo, tem-se que a pesquisa deste artigo – na tentativa de solucionar os conflitos aparentes e trazer respostas à problemática – no que tange a sua natureza, baseia-se em uma pesquisa básica, no sentido de demonstrar as verdades sobre as falhas e barreiras existentes no cenário judicial, bem como social, na tentativa de dar o devido amparo à mulher vítima de violência em virtude dos interesses locais e universais.

Neste seguimento, a abordagem da problemática consubstanciou-se na pesquisa qualitativa, baseando-se na análise de dados indutivos, ou seja, elaborando-se uma análise descritiva dos fenômenos existentes de violência gerada contra a mulher.

Ainda nesta ordem, os objetivos da pesquisa basearam-se em pesquisas exploratórias na construção de hipóteses na solução da problemática existente, em pesquisas descritivas na tentativa de caracterizar e descrever o fenômeno da violência contra a mulher e por fim, em pesquisas explicativas na investida de identificar os motivos que geram esses fenômenos.

E em última análise, a pesquisa do presente artigo em face dos procedimentos técnicos, consubstanciou-se em pesquisas bibliográficas, como artigos científicos em revistas



jurídicas e livros, sejam brasileiros ou estrangeiros; e documentais através de materiais eletrônicos.

Muitos são os questionamentos e todos de cenários grandemente complexos, assim a presente autora não visa esgotar o assunto, apenas demonstrar que este tipo de violência existe que é uma realidade que afeta milhares de mulheres e que é preciso existir medidas para coibir esses atos tão repulsivos.

2 MULHERES COMO GRUPOS VULNERÁVEIS

Na presente seção, buscar-se-á qualificar a mulher como grupo vulnerável, precisamente no sentido de dar condição de igualdade em relação aos demais indivíduos da sociedade, assim como é feito em relação à pessoa afrodescendente, deficiente, etc. Não obstante, atribui a condição de vulnerabilidade da mulher *gamer*, não somente, sob um aspecto cultural, mas também em relação a vulnerabilidade da mulher jogadora em saber quais os mecanismos existentes para combater esses atos violentos em virtude do seu gênero.

Neste seguimento, será observada a necessidade de aplicação precisa do princípio constitucional da igualdade, como forma de garantia da dignidade da pessoa humana. Todavia, durante a análise, é preciso fazer-se observar a criminologia feminista, na qual busca compreender os estudos criminológicos sob a perspectiva da mulher, trazendo em contraponto ao pensamento criminológico comum.

Nesta ordem, podemos compreender por grupos vulneráveis, aqueles grupos compostos na sociedade com características vulneráveis perante uma coletividade, isto é, que apresentam identidades específicas que os desigalam de grupos majoritários. Nos dizeres de Séguin (2002, p. 12) os grupos vulneráveis “(...) podem se constituir num grande contingente numericamente falando, como as mulheres, crianças e idosos”. Logo, esses grupos não pressupõem que sejam apenas indivíduos vulneráveis uma minoria numérica, podendo ser uma maioria.

Há título de coerência à didática, é oportuno esclarecer que algumas pessoas tendem a considerarem grupo vulnerável e minoria como sinônimos, mas esta análise é equivocada, pois é o grupo vulnerável aquele que tem características específicas que o sujeito adquire em decorrência da idade, gênero, condição social, deficiência, etc., já a minoria está voltada para os aspectos étnicos, linguísticos e até mesmo religioso, assim tem-se embasado o princípio da



igualdade, na busca pelo tratamento diferenciado, desigual e discriminado para que se visualize uma relação isonômica social (Anjos Filho, In: SIQUEIRA, 2013, p.189).

Cabe, ainda, enaltecer a questão do princípio constitucional da igualdade, no qual serve para amparar indivíduos que não se encontram em maneira isonômica entre si, ou seja, pessoas que em virtude de situações econômicas, sociais, gênero, etnia, religião, incapacidade física ou mental, etc., acabam por não terem oportunidades e acesso igualitários em relação às outras. E é nesse sentido, que se faz a análise do princípio da igualdade previsto no Art. 5º da Constituição Federal Brasileira de 1988¹, no qual explana que todos são iguais perante a lei. Entretanto, isso não faz referência de que todos devam ser iguais em tudo, ou seja, deve-se ter uma interpretação diversa, uma interpretação que faz análises através de ideias morais, sociais e políticas (BOBBIO, 1996, p. 24-25).

Assim, podemos dar à possibilidade de tratamento isonômico, uma relação de discriminação positiva, na qual não se entende um tratamento literalmente discriminador, e sim um tratamento desigual com finalidade de igualdade, um direito à diferença, ou melhor, estamos a falar de uma discriminação positiva.

Sobre a existência de uma discriminação positiva ou negativa, interessante comentário fez o Doutor Eduardo Vera-Cruz Pinto², de que para o Direito, aquele no qual esteja desvinculado dos discursos políticos jurídicos, não há que se falar em classificações de discriminações, ou seja, a discriminação é apenas uma discriminação, não havendo a necessidade de considerações políticas e históricas, pois o direito nunca determina a igualdade em função de outras características. Assim sendo, as discriminações ocasionadas em um passado, não há ser consideradas como uma discriminação positiva hoje, para que haja uma igualdade, pois a sociedade não é uma personalidade jurídica, logo ela não deve se responsabilizar pelo erro do passado e sim apenas pelos erros que cometem.

A presente autora apoia a breve análise do referido professor, todavia, o presente discurso ainda é muito falho na realidade brasileira. No Brasil, o ensino do direito é fortemente proporcionado através de legislações, ou seja, o positivismo jurídico ainda é muito

¹ Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes [...].

² Professor catedrático da Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa, em uma de suas aulas ministradas aos 06 de Agosto de 2018, no Centro Universitário de Maringá (Unicesumar) em relação à disciplina Tutela dos Direitos de Personalidade na Jurisdição Internacional.



enraizado no ideal de justiça. Logo, o direito acaba sendo opinativo, baseando-se em discursos políticos, em que os casos concretos não são jurídicos e sim uma política em que aquele que possui um poder, acaba aplicando decisões ao próprio interesse e benefício.

Dando continuidade, após breve divagação, sendo esclarecida a realidade jurídica do Brasil, para que haja a existência de uma discriminação que não afete o princípio da isonomia, desenvolve Bandeira de Mello alguns critérios, em que o elemento de discriminação deve abranger categorias específicas, mas que essas categorias não devem ser definitivas, ou seja, podendo ocorrer mutações de comportamento e compressão social. Não obstante, a norma discriminadora deve ter correlação lógica entre o fato da discriminação e a forma de tratamento jurídico diversificado, por exemplo, ao idoso deve ter o tratamento especial e adequado às suas necessidades, nada além. E por fim, ao terceiro critério, o autor chama a atenção para que a norma discriminadora tenha correlação com as disposições constitucionais. Não obstante, existem ainda, outras teorias que trabalham a questão de aplicação de um critério discriminador, mas para a autora deste trabalho, se torna relevante apenas os critérios atribuídos pelo autor acima (2017, p. 23-24).

Neste norte, temos que a igualdade parte da diversidade, ou seja, de uma situação que contém elementos ou fatores iguais e outros diferentes. Isso significa que de fato as pessoas não são iguais e se encontram em situações e condições diferentes; e a identidade de toda pessoa vem dada por suas diferenças. Desta maneira, há que se visualizar a necessidade de que as diferenças sejam tuteladas, respeitadas e garantidas, não porque são diferenças, mas sim como aplicação do princípio da igualdade. Logo, se aceita essa assimetria, entre igualdade como princípio e diferença como fato, para se adquirir sentido ao princípio da igualdade como critério de valoração orientado a reconhecer e criticar a ineficácia das normas com respeito ao tratamento do fato das diferenças (AÑÓN, 2001, p. 23-24).

Discorridas as questões conceituais, no que consistiria essa vulnerabilidade da mulher? A vulnerabilidade da mulher consubstancia-se em diversas situações, seja em um tratamento desigual em uma relação de trabalho, em uma questão racial, sob o prisma do plano político, jurídico e social e até mesmo em situações de encarceramento, são várias as situações que podem ensejar a condição de vulnerabilidade da mulher.

Pelo artigo em tela, far-se-á a análise em específico da vulnerabilidade da mulher *gamer*. Mas o que é um *gamer*? Segundo o material do Pesquisa Game Brasil (PGB, 2018), o *gamer* “é aquele que usa os jogos digitais como sua principal plataforma de entretenimento,



utilizando suas imagens e sons para forjar a sua identidade, estando presente em todas as plataformas”.

Corroborando com exposto, segundo o PGB de 2018, no qual trouxe o perfil do *gamer* brasileiro, diante de uma pesquisa realizada em todos os estados, esta demonstrou que a crença de um perfil de jogador predominante de homens é algo ultrapassado, tendo em vista que os dados são categóricos em informar que 58,9% dos jogadores online são mulheres, não obstante na edição de 2015, fora possível observar a aproximação de jogadores homens e mulheres, sendo estas um percentual de 47,1% e daqueles de 52,9%. (CAMARGO E PESTALOZZI, 2015, p. 11).

É interessante a afirmativa de Lucas Pestalozzi, presidente da *Blend New Research*, de que esse crescimento do público feminino se dá ao fato de que a maioria da população brasileira é representada por mulheres, refletindo assim no jogos eletrônicos (PGB, 2018).

As consequências dessas discriminações que vêm se desenvolvendo são bastante alarmantes, principalmente no sentido de que muitas mulheres acabam por considerar esses fenômenos, como algo impunível. E falar da situação criminológica, é falar da criminologia feminista, modelo pelo qual podemos compreender os estudos criminológicos sob a perspectiva da mulher.

Conforme abordado por Soraia da Rosa Mendes em sua tese de doutorado, é a criminologia feminista “uma criminologia a partir da qual a análise do proibir, do julgar e do condenar tem como pressuposto um processo de custódia que articula tanto o que está dentro, quanto o que está fora do sistema de justiça criminal” (2012, p. 13). Logo, a doutora trabalha com a hipótese de que seja possível “reconhecer e trabalhar o processo de criminalização e vitimização das mulheres sob a perspectiva de gênero” (MENDES, 2012, p. 13).

Essa visão do sistema penal sob uma perspectiva feminina é suficientemente importante para demonstrar a crise em que se encontra o sistema penal e o próprio direito penal, no sentido de demonstrar que “o sistema não cumpre as promessas de segurança jurídica, de igualdade e humanidade” (CAMPOS, 1999, p. 14).

É neste viés que Vera Andrade “questiona a possibilidade do sistema penal ser um instrumento adequado para defesa dos direitos das mulheres” (IN: CAMPOS, 1999, p. 16). Para a autora, a luta da mulher na busca de uma tutela estatal é algo não produtivo, isto porque o Estado “se trata de um sub-sistema de controle social, seletivo e desigual (...) o



sistema penal duplica, em vez de proteger, a vitimação feminina; pois (...) a mulher torna-se vítima da violência institucional plurifacetada do sistema” (IN: CAMPOS, 1999, p. 113).

Posto isto, é a mulher um sujeito vulnerável desde o prisma social, político até judiciário. Podemos presenciar normas com vieses masculinizadores, em que a mulher vítima não consegue ter o devido acesso ao poder judiciário, bem como uma tipificação predominantemente voltada ao aspecto masculino, caracterizando assim, ao sistema penal, um sistema violador de direitos, incapaz de garantir direitos. Logo, a impunidade de muitas práticas repulsivas e discriminadoras em relação à mulher, merece amparo o pensamento feminista e a manifestação de movimentos feministas, pela busca da criminalização e punição destas condutas negativas.

3 MULHERES VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA NOS JOGOS ONLINE

Esclarecida a condição de vulnerabilidade da mulher, fixa-se a esta seção a análise da violência contra a mulher nos jogos online. E neste sentido, estamos a observar o espaço que a mulher vem ocupando nos videogames e jogos de computadores, que até alguns tempos eram predominantemente exercidos pelo sexo masculino. O tabu criado no sentido de que somente garotos seriam capazes de competir na esfera eletrônica caiu por terra, não obstante, é possível verificar a forte presença das mulheres na própria criação e desenvolvimento desses jogos.

Estaremos a dispor aqui a violência de gênero, na qual se embasa em relação desproporcional de poder, visto que se “situa no incentivo da sociedade para que os homens exerçam sua força de dominação e potência contra as mulheres, sendo estas dotadas de uma virilidade sensível” (OLIVEIRA, 2010).

O conceito de gênero, diferente do conceito de sexo, não demonstra explicitamente que existam desigualdades entre homens e mulheres, e essa concepção de pensamento é resultado da interpretação da hierarquia social decorrente de eventos do passado, que ainda é transmitida culturalmente através da repetição de ideais patriarcais inseridos na sociedade. (Menti e Araújo, 2017, p. 75).

Assim, há que se entender que o gênero é um elemento de indicador social sobre a posição que o homem e a mulher deva ter como conduta, ou então, como elemento caracterizador de diferenciação de tratamento através de identidades subjetivas (MENTI E



ARAÚJO, 2017, p. 76), isto é, o gênero é “uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado” (SCOTT, 1995, p. 84).

É oportuno, ainda, esclarecer que o tipo de violência aqui ocasionada neste cenário, não está relacionado aos tipos de violência doméstica e familiar, logo não está a se falar aqui de questões relativas ao tipo de violência gerado em um relacionamento amoroso, ou então do *revenge porn*³, e sim do assédio realizado sem um objetivo específico, sem uma vingança certa, ou seja, fala-se de violências cometidas de maneiras esporádicas, simplesmente pela condição de ser mulher.

Nesta continuidade, acerca da violência contra as mulheres neste cenário, os pesquisadores Jesse Fox e Wai Yen Tang da Universidade Estadual de Ohio, no artigo “*Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation*”, identificaram que a ocorrência de assédio contra a mulher está ligada à evolução dos jogos, tendo em vista que muitos consoles são equipados com conexões de internet e MMOs (jogos online *multiplayers*), permitindo assim que os usuários de diversos países joguem juntos e anonimamente. E a questão do anonimato tem importantes implicações para como o modo de comunicação é exercida, ensejando a facilitação dos assédios e outras formas de interação negativa (2014, p. 316).

Assim sendo, estamos a desenvolver o ato violento na esfera online, todavia, o que será esta esfera? Podemos compreendê-la como um ambiente em que se realizem os jogos por meio de conexão com a *internet* e segundo a previsão do art. 5º, inciso I da Lei 12.965/14, *internet* é “o sistema constituído do conjunto de protocolos lógicos, estruturado em escala mundial para uso público e irrestrito, com a finalidade de possibilitar a comunicação de dados entre terminais por meio de diferentes redes”.

Neste sentido, Daniela Rigon em entrevista ao site *CanalTech* (GNIPPER, 2016), esclarece que “na internet, parece que tudo piora por causa da questão do anonimato. As pessoas acham que o que estão falando não será levado a sério, mas pode causar graves consequências na vida de alguém”.

Ainda neste viés, pelos estudos realizados por Jesse Fox e Wai Yen Tang, constatou-se que nos conteúdos dos videogames as mulheres são representadas de maneira estereotipada que venha atrair os homens, ou seja, como uma dominatrix altamente sexualizada, logo os

³ Em tradução livre: Pornô de vingança.



jogos com personagens sexualizados leva os jogadores a normalizar o assédio sexual. Assim, o conteúdo de muitos videogames pode promover o assédio das mulheres (2014, p. 317)

No mesmo seguimento, durante o *PodCast* do site *AntiCast*, divulgado em 02 de Setembro de 2015, com o tema “O Machismo (e outras coisas) no Mundo Nerd”, no qual realizou uma entrevista com três mulheres, em específico com Jéssica, esta relatou que frequentava muito grupos *nerds* na rede social *Facebook* e não se sentia confortável em postar algo neles, em virtude de algumas piadas que ali ocorriam e através disto ela teve que criar um grupo específico, denominado de “Lado Esquerdo da Força”, para que tivesse um ambiente seguro, saudável e contrário a piadas machistas, homofóbicas, etc (ANTICAST, 2015, 7min31seg).

Não obstante, em um vídeo no site de *streaming YouTube*, teve-se o relato de Eva, uma tradutora, na qual questionada sobre como surgiu a ideia do evento “Mulheres e RPG: Relatos do 1º Encontro das Mulheres RPGistas”, informou que a ideia adveio de várias situações presenciadas de jogadores machistas através de canais, grupos e comunidades na *internet*. Aclarou que estava em um processo de isolamento, com cada vez menor participação nos jogos apesar de ser uma grande atuante na área do RPG e que muitas mulheres estavam também nestas condições. (2015, 0min26seg-2min47seg).

Nesta continuidade, Kelly (2015, 3min03seg) relatou que sentia que quando as meninas começavam a jogar se assustavam e acabam se afastando. Como pode observar, é um cenário integralmente oprimido e frágil, existem relatos, ainda, de Eva, que quando trouxe a ideia desse encontro com mulheres, esta recebeu *e-mails* com piadas de estupro, bem como *inbox* agressivas rotulando-a de segregadora, “feminazi” e comentários racistas.

Corroborando com exposto, na pesquisa desenvolvida por Jesse Fox e Wai Yen Tang, estes realizam um experimento de campo com duas voluntárias, na quais jogaram um jogo violento com a *internet* com outros jogadores anônimos, assim interagindo com os mesmo com o uso de vozes pré-gravadas masculinas e femininas. E fora possível constar que a voz feminina recebeu três vezes a quantidade de comentários ofensivos do que a voz masculina (2014, p. 318).



Em virtude destas ocorrências repercutidas no mundo todo, vem sendo desenvolvida a campanha intitulada de #mynamemygame⁴, na qual se fundamenta na ideia de como as mulheres *gamers* sofrem situações de violência pelo simples fato de serem elas.

A campanha de iniciativa da *ONG Wonder Women Tech*, fez a experiência com jogadores e *Youtubers* homens, no sentido de que eles jogassem com *nicknames*⁵ femininos. A presente experiência foi exposta no canal do *YouTube*⁶ e foi possível visualizar os grandes insultos produzidos pelos jogadores, achando que estavam jogando com mulheres. As situações se baseavam desde conotações sexuais e até mesmo na restrição de direitos, sob a alegação de que a mulher não tem direito algum sobre a manifestação de respeito. No mesmo aspecto, a pesquisa de Jesse Fox e Wai Yen Tang (2014, p. 319) testemunhou que “10% desses incidentes relataram observações sexistas que variavam do sexismo tradicional (por exemplo, voltar para a cozinha) ao assédio sexual (por exemplo, mostre-me seu seios)”.

Nesta continuidade, segundo a tese de Alisson McDaniel, o autor esclarece que apesar dos jogos online ser um ambiente no qual proporcione questões positivas, como por exemplo, o aumento da criatividade com a ajuda do ambiente virtual, porém, ainda, os jogadores experimentam situações de assédio (2016, p. 7).

Partindo dos fatos narrados e das pesquisas desenvolvidas, no Brasil, ainda há muito o que se pesquisar acerca do tema⁷, mulheres estão conquistando o seu espaço, (que na verdade nem deveria ser discutido) um espaço predominantemente masculinizado. E diante desta conquista, há que se analisar as formas de combater as agressões, bem como se existem processos adequados para lidar com esta situação e se são efetivos.

4 EXISTE PROTEÇÃO? QUAL O APARENTE MOTIVO DISCRIMINADOR? O JOGO “ONLINE” É FATOR GERADOR DE VIOLÊNCIA?

Apontadas e aclaradas as situações de violência neste cenário, caminhando para um apontamento conclusivo do mesmo, resta então responder aos questionamentos realizados no decorrer do artigo. E falar da proteção da mulher é falar do seu direito personalidade, sendo

⁴ Em tradução livre: #meunomemeujogo

⁵ Em tradução livre: Nome ou apelido.

⁶ GAMES, GKG. O fim do assédio online começa agora! #mynamemygame. (2min22seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=33quKdHlMiU>>. Acesso em: 31 mai. 2018.

⁷ Exige-se uma pesquisa mais detalhada e baseada em dados empíricos.



estes os direitos subjetivos protegidos pelo Estado, conforme disposições do art. 1º, inciso III e art. 5º da Constituição Federal.

Logo, tem-se que a pessoa tem em si seus valores, valores que perfazem a personalidade do indivíduo, algo privativo tão somente ao sujeito, por exemplo, direito a vida, a liberdade, a honra, dignidade, etc. E é neste sentido que Orlando Gomes esclarece que “a personalidade é a possibilidade de se encaixar em suportes fáticos, que, pela incidência de regras jurídicas, se tornem fatos jurídicos; portanto, a possibilidade de ser sujeito de direito” (1969, p. 133).

Aclara nesse sentido, Szaniawski (2005, p. 70) que a personalidade “se resume no conjunto de caracteres do próprio indivíduo; consiste na parte intrínseca da pessoa humana”.

Salienta-se que esses direitos, além de terem respaldo na legislação constitucional, há ainda que se referencial a previsão em título específico no Código Civil brasileiro, no qual exprime que “todo homem é capaz de direitos e obrigações na ordem civil, (...), todo indivíduo pertence à espécie humana, sem qualquer distinção de sexo, idade ou condição social” (FERMENTÃO, 2006, p. 265).

Desta maneira, são esses direitos, aqueles direitos intrincados nos indivíduos, baseados na dignidade da pessoa humana, com finalidades de repressão, cessação e punição em caso de violação. Assim, partindo da ideia de que esses fenômenos devam ser combatidos, existem disposições legislativas que contribuem para a punição do agente opressor. Logo, quando tratamos da tutela do direito da personalidade, podemos dividir as tutelas sob três esferas: a) constitucional; b) penal e c) civil.

Sob a esfera constitucional temos os direitos fundamentais, no quais abordam a defesa da dignidade da pessoa humana em relação ao poder público. Com relação à penal, visualizamos uma tutela repressiva, uma tutela de prevenção, contra os atentados de terceiros e por fim, de acordo com a esfera civil, esta também é elucidada como medida de prevenção da pessoa na relação privada, ou seja, contra a investida de particulares. Logicamente que o contexto abordado no trabalho em tela, designa-se a prevenção e cessação do ato.

Não obstante, podemos abordar ainda a legislação infraconstitucional, Lei nº 12.965/2014 (Lei do Marco Civil da Internet), na qual procura estabelecer princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da *internet* no Brasil.



Existe ainda, alguns guias práticos de segurança digital, por exemplo, o elaborado pelo Centro Feminista de Estudos e Assessoria (CFEMEA) e outro pelo ISO 1312, versão 1.0.0, que garante a autodefesa da mulher e de qualquer outro internauta.

Ainda se fazendo de grande importância, existem diversos instrumentos jurídicos internacionais de proteção dos direitos humanos da mulher, segundo consta no material de Direito Humanos dos Grupos Vulneráveis (BELTRÃO, *et al.*, 2014, p. 169-170), todavia, argumenta Vera Regina Pereira de Andrade que as questões de âmbito internacional, apesar de serem produzidas pelo feminismo, na busca de reformas penais criminalizantes, “tiveram resultados altamente frustrantes para as mulheres, se confrontados com suas expectativas originais” (IN: CAMPOS, 1999, p. 115).

Mas o que de fato ocorre é que muitas vezes as mulheres vítimas destas circunstâncias, não sabem quais medidas tomarem e se existem mecanismos efetivos para que coíba tais fenômenos, não obstante, o anonimato dos opressores trazem a ideia de que não há punição.

É oportuno considerar ainda, que atualmente existe um Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, de autoria do Senador Roberto Rocha, no qual dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica, definindo como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o *knockout systems*⁸, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade (SENADO, 2017).

Partindo deste projeto de lei, o DataSenado realizou uma pesquisa, publicada em 12 de Julho de 2018, questionado se a regulamentação do *e-sports* poderia contribuir ou não para a promoção de competições mais respeitadas, baseadas no jogo justo (*fair play*⁹) e a metade dos entrevistados defenderam que a regulamentação é contributiva (DATASENADO, 2018).

Por *e-sports* podemos compreender, segundo esclarecimentos apontados por Hamari e Sjöblom (2015, p. 3), como um esporte, no qual depende de um preparo físico do jogador, apesar de uma maioria interpretar de forma contrária acreditando em uma interação restritivamente mental.

Acredita, assim, a autora deste artigo, que o *e-sports* deva ser considerado sim um esporte e conseqüentemente, seus jogadores devam ser considerados atletas e diante das

⁸ São sistemas de torneios.

⁹ Em tradução livre: jogo justo.



adversidades que possam ocorrer durante uma competição, há que se prever uma legislação específica ao caso, precisamente em virtude das falhas e barreiras existentes em relação à mulher. Desta forma, a aprovação do referido projeto de lei brasileiro, poderá proporcionar uma segurança jurídica, ainda inexistente ao caso discutido, até mesmo sob uma esfera, talvez, do direito desportivo.

Todavia, enquanto não se tem uma previsão específica ao caso, tem-se algumas disposições na esfera legislativa na tentativa de coibir atitudes violentas contra qualquer ser humano, conforme mencionado acima, entretanto a efetividade destas disposições é algo totalmente questionável. Precisamente aos aspectos de acesso à justiça, as barreiras são grandes e não basta apenas derrubá-las, a sociedade tem que mudar sua forma de olhar o próximo, transformar seus pensamentos e tratamentos para questões mais humanizadas.

Discutir a violência de gênero na *internet* é tema que ainda enfrenta muitos preconceitos, conforme aclara Valente (*et al* 2016, p. 8-9):

Quando tratamos de questões como gênero e sexualidade e sua relação com as mídias digitais, essas proposições podem ser ainda radicalizadas. É que esses campos do saber vêm marcados de saída por discussões sobre corporalidade, subjetivação, o essencialíssimo e a (falsa, ou no mínimo controversa) dicotomia natureza x cultura. Na medida em que práticas e relações envolvendo gênero e sexualidade se desenvolvem pela Internet, que é um conjunto de comunicações incorpóreas (apesar de que, não nos esqueçamos, dependam de estruturas físicas), podemos nos encontrar carentes de categorias e ferramentas de análise. Em outras palavras, não é tarefa simples compreender, nos objetos a serem estudados, as correlações de mão dupla entre marcadores sociais como gênero, raça, sexualidade e geração e as mídias digitais.

No mesmo sentido, esclarece Alisson McDaniel que as mulheres *gamers* podem enfrentar maiores dificuldades em relação ao assédio neste setor, em virtude de um ambiente predominantemente masculinizado. Assim, os estereótipos de gêneros que existam fora do ambiente online podem reforçar estas condutas dentro do *games* (2016. p. 7).

O ideal de que os jogos eletrônico seja de predominância masculina, deve ser totalmente derrubado, pois a mulher é um sujeito de direito e dotada de personalidade assim como o homem. Logo, não há que se fazer diferenciações do que deve ser jogado por um homem ou uma mulher.

Logo, pelo aparente motivo discriminador de acordo com os estudos realizados por McDaniel, há aqueles que acreditam que há uma diferença de tratamento em virtude de questões biológicas e sociais, ou seja, dando a entender que os homens são mais agressivos por apresentar uma quantidade de testosterona alta. Por outro viés, há ainda quem entenda que



a existência dessa distinção de tratamento, não ocorra em virtude do sexo ou gênero, mas sim da individualidade de cada ser, dando a ideia de que cada um joga de uma forma específica e diferente, baseando-se na personalidade individual, nas características, objetivos, etc., não ensejando uma questão de gênero. Mas, para as mulheres que foram parte de sua pesquisa, representa que o simples fato delas serem mulheres, faz com que os jogadores fiquem hostis e flertem de forma excessiva, fazendo com que estas acabem abandonando o jogo e se mantenham em silêncio (2016, p. 19-21).

É fato precisamente assustador, considerar a mulher um indivíduo com capacidade inferior aos homens. E tal fenômeno é caracterizado ao simples fato de que alguns jogadores do sexo masculino, se utilizam de personagens femininos para obter algum proveito do jogo, pois muitos consideram as mulheres incapazes de conquistar algo.

Ainda na tentativa de resolver os questionamentos, poderia o jogo “online” ser considerado um fator gerador de violência? Nesse sentido, entende Salah H. Khaled Jr. (2018, p. 14) que não existe nenhuma evidência concreta e que essa suposta conexão entre videogame e violência é ocasionada através do discurso midiático, com a recepção de grupo políticos e de opressão, “trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais”. Assim, estamos a observar uma cultura que procura tampar a questão machista totalmente enraizada na sociedade, em virtude uma super dominância masculinizada acerca dos jogos eletrônicos, como se fosse um espaço proibido para mulheres.

Nesse sentido Kaitlyn Willians, no texto “*When Gaming Goes Bad: An Exploration of Videogame Harassment Towards Female Gamers*”, explica que os jogos online devem ser agradáveis e não um ambiente de violações, e que o assédio não deve ser aceito como um aspecto da cultura dos videogames. Não obstante, enfatiza que os criadores dos jogos deem tomar medidas para evitar esses comportamentos tão repulsivos, para criar assim, uma atmosfera na qual as mulheres não precisem jogar com medo do abuso online. Logo as jogadoras precisam parar de tolerar o assédio e os agressores precisam ser submetidos às consequências de suas condutas (2012, p. 70).

Em uma análise final, e não menos importante, há que se destacar, ainda, a importância dos movimentos feministas que vêm se desenvolvendo cada vez mais na busca de uma proteção e tratamento isonômico das mulheres, perante uma sociedade que se encontra culturalmente enraizada em vieses predominantemente machistas e preconceituosos. É claro



que o feminismo é visto por uma grande maioria algo muito ousado e abusivo, apesar de buscarem meramente as garantias de direitos fundamentais e humanos. Acredita-se que, ainda há muito que se desenvolver acerca deste fenômeno, é preciso demonstrar de forma clara a estas mulheres que existem previsões e mecanismo para combater e coibir tais atos, e mesmo diante de uma ausência de efetividade, não se deve desanimar, pois é das batalhas e da vozes que muitas mulheres adquiriam os direitos que possuem hoje.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo artigo em tela, buscou-se qualificar a mulher como grupo vulnerável, precisamente no sentido de dar condição de igualdade em relação aos demais indivíduos da sociedade, assim como é feito em relação à pessoa afrodescendente, deficiente, etc. Não obstante, atribuiu a condição de vulnerabilidade da mulher *gamer*, sob um aspecto cultural, mas também em relação a vulnerabilidade da mulher jogadora em saber quais os mecanismo existentes para combater esses atos violentos em virtude do seu gênero.

Neste seguimento, observou-se ainda a necessidade de aplicação precisa do princípio constitucional da igualdade, como forma de garantia da dignidade da pessoa humana. Todavia, durante a análise, é preciso fazer-se observar a criminologia feminista, na qual busca compreender os estudos criminológicos sob a perspectiva da mulher, trazendo em contraponto ao pensamento criminológico comum.

Logo, constatou-se que é a mulher um sujeito vulnerável desde o prisma social, político até judiciário, bem como uma relação de normas com vieses masculinizadores, em que a mulher *gamer* não consegue ter o devido acesso ao poder judiciário, bem como uma tipificação predominantemente voltada ao aspecto masculino, caracterizando assim, ao sistema penal, um sistema violador de direitos, incapaz de garantir direitos. Assim, a impunidade de muitas práticas repulsivas e discriminadoras em relação à mulher, merece amparo do pensamento feminista e a manifestação de movimentos feministas, pela busca da criminalização e punição destas condutas negativas.

Não obstante, o artigo em tela desenvolveu relatos acerca das violências sofridas por estas mulheres e delimitou o que seriam essas situações de violências ocasionadas em tempo real, durante a execução de um jogo, que muitas vezes podem ocorrer com habitualidade, causando diversos constrangimentos e até mesmo algumas patologias emocionais à própria



mulher, bem como o abandono da prática de jogo. Demonstrou-se, ainda, que a este fenômeno, fora possível observar o espaço que a mulher vem ocupando nos videogames e jogos de computadores, que até alguns tempos eram predominantemente exercidos pelo sexo masculino. O tabu criado no sentido de que somente garotos seriam capazes de competir na esfera eletrônica caiu por terra, principalmente devido ao fato de se verificar a forte presença das mulheres na própria criação e desenvolvimento desses jogos. Logo, dispôs o artigo, acerca da violência de gênero, o seu embasamento em relação ao desproporcional poder existente em virtude da questão gênero. Entendeu-se que o gênero é um elemento de indicador social sobre a posição que o homem e a mulher deva ter como conduta, ou então, como elemento caracterizador de diferenciação de tratamento através de identidades subjetivas.

Por fim, questionou-se quais são as formas de proteção dessas mulheres e se são efetivas? Por que ainda ocorrem essas discriminações em pleno século XXI, ou seja, qual o motivo discriminador? Seria os jogos “*online*” um fator gerador de violência?

O que pudemos concluir é que existem diversos mecanismos de proteção da mulher, seja em uma seara digital, legislativa e até mesmo internacional. Todavia, a efetividade destas disposições é algo que ainda há que se questionar, pois existem muitas falhas e barreiras existentes. Não obstante, destacou-se o primordial papel dos movimentos feministas na busca de uma proteção e tratamento isonômico das mulheres, perante uma sociedade culturalmente preconceituosa.

E assim, como desenvolvido por Kaitlyn Willians, os desenvolvedores destes jogos precisam desenvolver mecanismos suficientemente capazes de evitar esses comportamentos tão repulsivos e que ainda é observado como uma mera brincadeira de crianças, sendo que existem homens plenamente conscientes de suas atitudes e palavras.

Acredita-se que, ainda há muito que se desenvolver acerca deste fenômeno, é preciso demonstrar de forma clara a estas mulheres que existem previsões e mecanismo para combater e coibir tais atos, e mesmo diante de uma ausência de efetividade, não se deve desanimar, pois é das batalhas e da vozes que muitas mulheres adquiriam os direitos que possuem hoje.

REFERÊNCIAS:



ANJOS FILHO, Robério dos. Minorias e Grupos Vulneráveis: Uma proposta de distinção. In: SIQUEIRA, Dirceu Pereira. **A dimensão cultural do direito fundamental à alimentação**. 1. Ed. Birigui: Boreal, 2013.

AÑÓN, María José. **Igualdad, diferencias y desigualdades**. México: Fontamara S.A., 2001.

ANTICAST. **O machismo (e outras coisas) no mundo nerd**. 02 set. 2015. Disponível em: <<http://anticast.com.br/2015/09/anticast/anticast-198-o-machismo-e-outras-coisas-no-mundo-nerd/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

BELTRÃO, Jane Felipe. BRITO FILHO, Jose Claudio Monteiro de. GÓMEZ, Itziar. PAJARES, Emilio. PAREDES, Felipe. ZÚÑIGA, Yanira. **Direitos humanos e grupos vulneráveis**. Manual. DHES – Rede Direitos Humanos e Educação Superior [recurso eletrônico]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2014. Disponível em: <https://www.upf.edu/dhes-alfa/materials/DDGV_PORT_Manual_v4.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2018.

BOBBIO, Norberto. **Liberdade e igualdade**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

BRASIL. **Constituição federal de 1988**. Diário Oficial. Brasília. 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 28 mai. 2018.

_____. **Lei 12.965, de 23 de abril de 2014**. Diário Oficial. Brasília. 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 31 mai. 2018.

CAMARGO, Guilherme. PESTALOZZI, Lucas. **Pesquisa game brasil 2015**. Disponível em: <<file:///C:/Users/Nayana/Downloads/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf>>. Acesso em 08 set. 2018.

CAMPOS, Carmen Hein. **Criminologia e feminismo**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

CFEMEA. **Guia prática de estratégias e táticas para segurança digital feminista**. [recurso eletrônico] Brasília: Universidade Livre Feminista, 2017. Disponível em: <<http://feminismo.org.br/guia/guia-pratica-seguranca-cfemea.pdf>>. Acesso em: 31 mai. 2018.





DATASENADO. **Regulamentação de e-Sports**. 12 jul. 2018. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/publicacaodatasenado?id=maioria-de-internautas-defende-que-praticante-de-esporte-eletronico-seja-considerado-atleta>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

ESPECIAL – **Mulheres e RPG**: Relatos do 1º encontro de mulheres RPGistas. 16 mar. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DSbVQ5YpmmM>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

FERMENTÃO, Cleide Aparecida Gomes Rodrigues. **Os direitos da personalidade como direitos essenciais e a subjetividade do direito**. Revista Jurídica Unicesumar. Vol. 6. N. 1. p. 241-266, 2006.

FOX, Jesse. TANG, Wai Yen. **Sexism in online videogames**: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. Revista ScienceDirect. Computadores em Comportamento Humano. Vol. 33. abr. 2014, fls. 314-320. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213002525>>. Acesso em: 07 set. 2018.

GNIPPER, Patrícia. **Cyberbullying e violência contra mulheres nos games é tema de debate**. 27 jan. 2016. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/comportamento/cpbr9-cyberbullying-e-violencia-contra-mulheres-nos-games-e-tema-de-debate-56911/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

GOMES, Orlando. **Introdução ao direito civil**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

HAMARI, Juhö. SJÖBLOM, Max. **What is e-sports and why do people watch it?** (2017). Internet research, 27(2). DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085, Forthcoming. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182>. Acesso em: 16 ago. 2018.

ISO 1312. **Guia de autodefesa digital**: Versão 1.0.0. [recurso eletrônico] 10 mar. 2018. Disponível em: <https://autodefesa.fluxo.info/_static/autodefesa-digital.pdf>. Acesso em: 31 mai. 2018.



KHALED JR., Salah H. **Videogame e violência:** Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

MCDANIEL, M Allison. **Women in gaming:** A study of female players experiences in online fps games. (2016). Honors Theses. Paper 427. Disponível em: <https://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1429&context=honors_theses>. Acesso em 15 ago. 2018.

MELLO, Celso Antônio Bandeira de. **O conteúdo jurídico do princípio da igualdade.** São Paulo: Malheiros, 2017.

MENDES, Soraia da Rosa. **(Re)Pensando a criminologia:** Reflexões sobre um novo paradigma desde a epistemologia feminista. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, fls. 284, 2012. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/11867/1/2012_SoraiadaRosaMendes.pdf>. Acesso em: 08 set. 2018.

MENTI, Daniela Cristina. ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos e-sports.** Revista Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul. v. 16. n. 13. jan/jun. 2017, fls. 73-88. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/4948/3029>>. Acesso em: 09 set. 2018.

OLIVEIRA, Glaucia Fontes de. **Violência de gênero e a lei maria da penha.** Conteúdo Jurídico, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/?artigos&ver=2.29209>>. Acesso em: 09 set. 2018.

PGB – Pesquisa Game Brasil. **O que é um gamer?** Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/wp-content/uploads/2018/05/infografico-or-gamer.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2018.

PGB – Pesquisa Game Brasil. **Pelo terceiro ano consecutivo, as mulheres comandam os jogos eletrônicos.** Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/ig-pelo-terceiro-ano-consecutivo-as-mulheres-comandam-os-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 08 set. 2018.



SCOTT, Joan Wallach. **Gênero:** Uma categoria útil de análise histórica. Educação & Realidade. Porto Alegre, v. 20, n. 2, jul./dez., fls. 71-99, 1995.

SÉGUIN, Elida. **Minorias e grupos vulneráveis:** Uma abordagem jurídica. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

SENADO. **Projeto de lei do senado nº 383 de 2017.** Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

SZANIAWSKI, Elimar. **Direitos de personalidade e sua tutela.** 2. ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2005.

VALENTE, Mariana Giorgetti. NERIS, Natália. RUIZ, Juliana Pacceta. BULGARELLI, Lucas. **O corpo é o código:** Estratégias jurídicas de enfrentamento ao revenge porn no Brasil. São Paulo: InternetLab, 2016.

WILLIAMS, Kaitlyn. **When gaming goes bad:** An exploration of videogame harassment towards female gamers. (2012). Stanford University. Disponível em: <<https://undergrad.stanford.edu/planning/gallery/when-gaming-goes-bad-exploration-videogame-harassment-towards-female-gamers>>. Acesso em: 15 ago. 2018.