

VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM JOGOS ONLINE

Sáskya Jorgeanne Barros Bezerra

Felice Teles Lira dos Santos Moreira,

Jameson Moreira Belém,

Regiane Clarice Macedo Callou,

Grayce Alencar Albuquerque

A violência contra a mulher é definida como qualquer ato baseado no gênero, podendo levar à morte, agravo ou sofrimento à mulher, tanto na esfera pública como na privada. Quando se fala em violência contra a mulher, sabe-se que este agravo pode se manifestar em diversos meios, dentre eles, àqueles vinculados aos recursos tecnológicos. Especificamente aos games, sua cultura carrega um viés digital machista desde a sua criação na indústria de entretenimento. Objetivou-se identificar os tipos de violência que ocorrem em jogos online. Trata-se de um estudo transversal, descritivo e de abordagem qualitativa, realizada de julho a outubro de 2018, com mulheres que jogam algum tipo de jogo online e que sofreram/sofrem violência em jogos virtuais. A técnica de recrutamento das participantes da pesquisa foi definida como bola de neve. Utilizou-se uma entrevista semiestruturada para coleta, que foi finalizada por saturação. Os dados foram analisados à luz da literatura pertinente. A referida pesquisa, foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Regional do Cariri (CEP/URCA), com parecer 2.821.626. Durante a pesquisa, participaram 13 mulheres, a maioria das participantes possuía orientação sexual heterossexual (n=09), eram estudantes (n=10), com idade entre 18 e 23 anos (n=12), paritariamente da cor branca e parda (n=12), solteiras (n=13), sem filhos (n=13), agnósticas (n=06), sem renda (n=06) e residiam com os pais (n=10). Quanto aos tipos de violência que ocorrem em jogos online foram classificados em dois tipos: a violência psicológica e a violência sexual/ abuso sexual. A violência psicológica é a mais relatada durante os discursos (n=20), já a violência sexual/abuso é citada oito vezes. De acordo com as jogadoras, a violência psicológica em ambiente online surge de forma rotineira, a partir dos estereótipos de gênero e xingamentos, questionando-se a posição em que jogam. Já a violência sexual/abuso é perpetuada através da objetificação do corpo feminino nos jogos e dos constantes assédios através de flertes inconvenientes e pedidos para que estas exponham partes corpóreas, principalmente àquelas vinculadas à atributos sexuais, como os seios. Assim, muitas vezes a jogadora acaba silenciando o jogo para evitar ocasiões inconvenientes. Observa-se que o gênero feminino ainda sofre bastante preconceito em ambientes de jogos virtuais e grande parte acontece pela inserção de uma cultura machista, onde o sexo oposto é predominante neste universo.

Palavras-chave: Violência, mulher, Jogos.