



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CAMPUS DE QUIXADÁ**  
**CURSO DE DESIGN DIGITAL**

**CAMILLA DE ALMEIDA ALVES**

**VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS: PROPOSTA DE  
SOLUÇÃO PARA REGISTRO DE CASOS DE ASSÉDIO**

**QUIXADÁ**  
**2018**

CAMILLA DE ALMEIDA ALVES

VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS: PROPOSTA DE  
SOLUÇÃO PARA REGISTRO DE CASOS DE ASSÉDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientador: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.

QUIXADÁ

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- A478v Alves, Camilla de Almeida.  
Violência simbólica de gênero nos jogos digitais: : proposta de solução para registro de casos de assédio / Camilla de Almeida Alves. – 2018.  
55 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2018.  
Orientação: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.
1. Violência simbólica de gênero- Mulheres. 2. Mulheres. 3. Jogos eletrônicos. 4. Denúncia(Direito penal). I. Título.
- 745.40285
- CDD
-

CAMILLA DE ALMEIDA ALVES

VIOLÊNCIA SIMBÓLICA DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS: PROPOSTA DE  
SOLUÇÃO PARA REGISTRO DE CASOS DE ASSÉDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará Campus Quixadá, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientador: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Victor Aguiar Evangelista de Farias  
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

À minha mãe.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, por tudo que já fez por mim, por todos os sacrifícios que fez para que eu chegasse até aqui e por ter feito eu me tornar a pessoa que sou hoje.

Ao meu pai, por todo amor e carinho e por ter me presenteado com um mega drive III quando eu tinha apenas 7 anos de idade, me fazendo perceber desde cedo que videogames também são brinquedos de menina.

À minha falecida avó, Maria da Paz de Almeida por ter sido a mulher mais incrível e forte que eu já conheci.

Ao meu namorado e melhor amigo, Danrley Teixeira por todo o companheirismo, apoio e paciência, por escutar minhas reclamações e por sempre acreditar em mim.

Ao meu orientador, Prof. Paulo Victor Barbosa de Sousa, por toda a paciência, pela excelente orientação e por ser um professor exemplar. Muito obrigada!

Aos professores Victor Aguiar Evangelista de Farias e Paulyne Matthwes Jucá pela disponibilidade em participar da banca e pelas grandes contribuições e sugestões no trabalho.

Ao Prof. João Vilnei de Oliveira Filho por toda confiança, amizade, e apoio que me forneceu durante a graduação, serei eternamente grata!

À servidora técnica e administrativa do Campus, Ryanne de Oliveira Paz, por toda ajuda e paciência que teve comigo durante a bolsa de comunicação.

Aos melhores amigos que a graduação me deu, Kimberly Oliveira que esteve sempre ao meu lado em todos os momentos que precisei, Brendon Girão por todo companheirismo e pelas piadas bestas que sempre me fizeram rir nos dias ruins, Deborah Gomes por todas as loucuras que já passamos juntas e até as brigas, e Macelo Costa que foi mais do que um bom amigo, foi um professor.

À panela quente, Lindberg Júnior, Raul Plassman, Ana Karine e Camila Leal, por permanecermos amigos durante esses quatro anos.

À minha gata chamada Tigrinha, por ser a coisa mais fofa e companheira da minha vida.

Por fim, gostaria de agradecer à toda a comunidade acadêmica do Campus da UFC em Quixadá.

“Nolite te bastardes carborundorum.”

(Margaret Atwood)

## RESUMO

A violência simbólica de gênero se faz presente na comunidade *gamer* através de discursos machistas, preconceituosos e estereótipos negativos perante as mulheres. Entretanto, apesar de serem ofendidas, muitas jogadoras não denunciam tais agressões. Com a finalidade de contribuir no combate da ausência de denúncias durante partidas de jogos digitais *on-line*, este trabalho tem como objetivo apresentar o GGReport, uma aplicação web integrada a um aplicativo desktop, que permite com facilidade e rapidez, o registro de casos dessa violência. A metodologia foi pautada na realização de uma pesquisa netnográfica, que teve como intuito interagir e observar o comportamento dos membros dessa comunidade, na realização de um grupo focal que revelou percepções de jogadoras em relação ao tema, no levantamento de requisitos e de tecnologias que foram utilizadas no desenvolvimento da aplicação.

**Palavras-chave:** Violência simbólica de gênero - Mulheres. Mulheres. Jogos eletrônicos. Denúncia (Direito penal).



## **ABSTRACT**

The symbolic violence of gender is present in the gamer community through sexist discourses, prejudices and negative stereotypes towards women. However, despite being offended, many players do not report such aggressions. In order to contribute to the remedy of the absence of complaints during games of online digital games, this work aims to present GGReport, a web application integrated with a desktop application, which allows, with ease and speed, the registration of cases of this violence. The methodology was based on the accomplishment of a netnographic research, whose purpose was to interact and observe the behavior of the members of this community, in the accomplishment of a focal group that revealed perceptions of players in relation to the theme, in the survey of requirements and technologies that were used in application development.

**Keywords:** Symbolic violence of gender - Women. Women. Electronic games. Denunciation (Criminal law).

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Algumas das formas de assédio identificadas pela autora.....	22
Figura 2	Mapa dos posts e comentários na página League of Jungle.....	24
Figura 3	Mapa normalizado dos posts e comentários na página League of Jungle.....	25
Figura 4	Exemplo de caso registrado na plataforma Heartmob.....	27
Figura 5	Comentários de <i>heartmobers</i> .....	27
Figura 6	Estrutura das funcionalidades.....	35
Figura 7	Modelagem do banco de dados.....	36
Figura 8	Marca da aplicação GGReport.....	40
Figura 9	Paleta de cores utilizada em toda a aplicação.....	40
Figura 10	Tipografias utilizadas em toda a aplicação.....	41
Figura 11	Primeira interface da landing page.....	42
Figura 12	Segunda interface da landing page.....	43
Figura 13	Terceira interface da landing page.....	43
Figura 14	Quarta interface da landing page.....	44
Figura 15	Quinta interface da landing page.....	44
Figura 16	Sexta e última interface da landing page.....	45
Figura 17	Login no aplicativo.....	45
Figura 18	Aplicativo desktop.....	46
Figura 19	Mockup da conta da usuária.....	47

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	16
<b>2.1</b>	<b>Violência simbólica de gênero</b> .....	16
<b>2.1.1</b>	<i>Jogos de tiro em primeira pessoa (FPS)</i> .....	18
<b>2.2</b>	<b>O feminino em jogo</b> .....	19
<b>2.3</b>	<b>Tipologias de assédio</b> .....	21
<b>3</b>	<b>TRABALHOS RELACIONADOS</b> .....	24
<b>3.1</b>	<b>Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook</b> .....	24
<b>3.2</b>	<b>Classification and its Consequences for On-line Harassment: Design Insights from HeartMob</b> .....	27
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	30
<b>4.1</b>	<b>Pesquisa netnográfica em jogos FPS</b> .....	30
<b>4.2</b>	<b>Grupo focal com mulheres que jogam jogos FPS</b> .....	30
<b>4.3</b>	<b>Levantamento de requisitos</b> .....	31
<b>4.4</b>	<b>Levantamento de tecnologias para o desenvolvimento da aplicação</b> .....	31
<b>4.4.1</b>	<i>Aplicação web</i> .....	31
<b>4.4.2</b>	<i>Application Programming Interface (API)</i> .....	31
<b>4.4.3</b>	<i>Aplicativo Desktop</i> .....	32
<b>5</b>	<b>EXPERIMENTOS E RESULTADOS</b> .....	33
<b>5.1</b>	<b>Pesquisa netnográfica em jogos FPS</b> .....	33
<b>5.2</b>	<b>Grupo focal com mulheres que jogam jogos FPS</b> .....	34
<b>5.3</b>	<b>Requisitos da aplicação</b> .....	35
<b>5.3.1</b>	<i>Requisitos Funcionais</i> .....	35
<b>5.3.2</b>	<i>Requisitos Não Funcionais</i> .....	36
<b>5.3.3</b>	<i>Restrições</i> .....	37
<b>5.4</b>	<b>Estrutura das funcionalidades da aplicação</b> .....	37
<b>5.5</b>	<b>Implementação da aplicação</b> .....	38
<b>5.5.1</b>	<i>Modelagem e criação do banco de dados</i> .....	38
<b>5.5.2</b>	<i>Application Programming Interface (API)</i> .....	38
<b>5.5.2.1</b>	<i>Endpoints de usuária</i> .....	39

5.5.2.2	<i>Endpoints de reports</i> .....	39
5.5.2.3	<i>Endpoints de comentários</i> .....	39
<b>5.5.3</b>	<b><i>Aplicação web</i></b> .....	40
5.5.3.1	<i>Login/Langing Page</i> .....	40
5.5.3.2	<i>Cadastro de usuárias</i> .....	40
5.5.3.3	<i>Feed de reports</i> .....	40
5.5.3.4	<i>Ranking</i> .....	40
<b>5.5.4</b>	<b><i>Aplicativo desktop</i></b> .....	41
<b>5.5.5</b>	<b><i>Hospedagem das aplicações</i></b> .....	41
<b>5.6</b>	<b>GGReport</b> .....	41
<b>5.6.1</b>	<b><i>Diretrizes visuais</i></b> .....	42
5.6.1.1	<i>Marca</i> .....	42
5.6.1.2	<i>Paleta de cores</i> .....	42
5.6.1.3	<i>Tipografias</i> .....	43
5.6.1.4	<i>Landing Page</i> .....	44
5.6.1.5	<i>Mockup do login no aplicativo desktop</i> .....	47
5.6.1.6	<i>Mockup do aplicativo desktop</i> .....	48
5.6.1.7	<i>Interface da conta na aplicação web</i> .....	48
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	50
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	51
	<b>APÊNDICE A – PERGUNTAS DO GRUPO FOCAL</b> .....	53

## 1 INTRODUÇÃO

Através das tecnologias digitais, temos acesso a várias plataformas que nos permitem uma comunicação rápida e efetiva. Entretanto, alguns serviços são frequentemente utilizados como um meio de propagação de diversas formas de violência, mesmo quando supostamente associados a entretenimento, como no caso dos jogos digitais.

O conceito de violência simbólica é definido por Zizek (2008) como aquela que está associada à linguagem, ao discurso e aos sentidos construídos pela sociedade. No âmbito dos jogos digitais, essa violência está presente através de discursos machistas, preconceituosos e estereótipos negativos perante as mulheres, sejam elas jogadoras ou desenvolvedoras.

Segundo Kurtz (2017) a violência simbólica de gênero nos games é evidente principalmente na esfera da linguagem e das construções do que se espera de cada gênero. A sociedade criou e definiu valores atribuídos à diferenciação de gênero, como por exemplo, a cor azul está relacionada a elementos destinados para o masculino e a cor rosa para o feminino.

Bristot et al (2017) aponta que, por mais que ambos os sexos tenham interesse em entretenimentos como computadores e games, ambos ainda são culturalmente considerados atividades destinadas ao sexo masculino. Porém, as mulheres estão aos poucos conquistando seu espaço e reconhecimento, seja no mercado de trabalho ou na indústria de games. A quinta edição da Pesquisa Game Brasil<sup>1</sup> mostrou que, pelo terceiro ano consecutivo, as mulheres são o público predominante entre os jogadores, representando 58,9% do público consumidor de jogos digitais no Brasil.

Fragoso et al (2017) apontam que, em grupos e páginas do *Facebook* dedicadas a games, especialmente as voltadas para denúncias de violência de gênero, há ocorrências de agressões às mulheres durante os jogos. Entretanto, apesar das jogadoras perceberem que estão sofrendo agressões, muitas preferem não denunciá-las. As autoras ressaltam que a ausência de registros de violência de gênero entre jogadores brasileiros dificulta os estudos sobre o tema e abre caminho para a negação de sua existência por interpretações interessadas.

Com o intuito de identificar casos de violência simbólica de gênero em jogos digitais, este trabalho teve como ponto de partida, a observação de três jogos *on-line* de tiro

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 02 de maio de 2018.

em primeira pessoa (FPS): *Fortnite*, *Counter-Strike: Global Offensive* e *Left 4 Dead 2*. É comum a presença de assédio sexual e ofensas dirigidas às mulheres durante as partidas *on-line* nesse tipo de jogo. As ofensivas na maioria das vezes tem ligação com o gênero, e não com as habilidades das jogadoras (KURTZ 2017).

Blackwell et al (2017) levantam estudos sobre as atuais abordagens contra assédios on-line, como técnicas de aprendizagem de máquina para processamento de linguagem natural, e como as funcionalidades de denúncias são utilizadas e implementadas nas ferramentas on-line. Eles perceberam que a generalização de uma abordagem pode não ser a melhor forma de se protocolar uma denúncia envolvendo assédio, sendo necessário toda uma abordagem e comunicação entre a ferramenta e a vítima.

Levando em consideração a ausência de registros de violência de gênero nos jogos digitais apontados por Fragoso et al (2017), este trabalho tem como objetivo desenvolver uma aplicação *web* integrada a um aplicativo desktop, que permite o registro rápido e fácil de casos de assédio sofridos por mulheres durante partidas de jogos *on-line*, especificamente em jogos FPS. O trabalho tem a finalidade de contribuir no combate da ausência de denúncias dessa violência, além de, possibilitar outras usuárias a darem suporte às vítimas por meio desta aplicação.

Os objetivos específicos consistem em: revelar percepções de mulheres jogadoras de jogos FPS em relação ao tema através de um grupo focal; observar, interagir e compreender o comportamento de membros da comunidade *gamer* em jogos FPS; analisar os requisitos da aplicação; e levantar tecnologias que foram utilizadas no desenvolvimento do trabalho.

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma: o capítulo 2 descreve os três principais conceitos abordados para realização deste trabalho; o capítulo 3 apresenta os trabalhos relacionados ao tema; o capítulo 4 descreve os procedimentos metodológicos utilizados para execução deste trabalho; o capítulo 5 detalha o desenvolvimento dos passos apresentados na seção anterior; o capítulo 6 discute e apresenta os resultados do trabalho; por fim, o capítulo 7 apresenta as conclusões e pontos a serem considerados em trabalhos futuros.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados os principais conceitos que fundamentam este trabalho. A seção 2.1 aborda sobre violência simbólica de gênero, seguida pela subseção 2.1.1 que fala sobre jogos de FPS, a seção 2.2 apresenta estudos e discussões sobre a mulher no âmbito dos games, e por fim, a seção 2.3 apresenta algumas das formas de assédio existentes.

### 2.1 Violência simbólica de gênero

Na esfera social, a definição do que é masculino ou feminino para alguns indivíduos está relacionado somente a diferenças biológicas. Estas definições são construídas histórica, cultural e socialmente, sendo estabelecidas para distinguir desde aparência física a comportamentos de outros indivíduos.

Conforme Del Valle (1989) por conta da capacidade humana de manipular símbolos, os sistemas simbólicos são tanto condição quanto consequência da sociedade. A produção, interpretação, significação e leitura da realidade se faz de maneira unilateral e excludente – a partir do ponto de vista masculino.

Dessa forma, é importante salientar que o gênero é uma significação cultural, reforçada pelas mais diversas instâncias, e a não-conformidade com o que é esperado para o gênero determinado resulta em pressões sociais e violência. Embora possa incidir tanto em homens quanto em mulheres, a violência de gênero é frequentemente atribuída àquela praticada por homens a mulheres. (Kurtz, 2017, p. 94).

Zizek (2008) caracteriza o conceito de violência a partir da formulação de dois tipos de violência: a subjetiva e a objetiva. A violência objetiva é definida como a mais visível e direta, sendo exercida por um agente facilmente identificável, como em atos terroristas e agressões físicas, que nos intimidam e apavoram. Já a violência subjetiva é dividida em duas vertentes: a simbólica e a sistêmica.

A violência simbólica é associada à linguagem e ao discurso, criando um ambiente de violência invisível por estar sustentada em uma normalidade construída pela sociedade; ela se manifesta em atitudes machistas, racistas, homofóbicas e entre outras que se tornam naturalizadas e imperceptíveis. A sistêmica, está associada aos sistemas políticos e econômicos e seus efeitos negativos estão ligados à injustiça e as desigualdades sociais.

Fragoso et al (2017) apresentam alguns exemplos de violência de gênero, desde discursos de ódio às mulheres na internet e nos jogos, até casos mais sérios e de grande repercussão. Um dos casos que obteve grande repercussão, e que levou ao aumento de discussões sobre assédio e games, foi o de Zoe Quinn, uma americana desenvolvedora de jogos *indie*. Um jogo desenvolvido por ela chamado *Depression Quest*, recebeu aprovação unânime da imprensa internacional, mesmo sendo um jogo simples e independente.

Entretanto, um ex namorado de Quinn a acusou falsamente de envolver-se com um membro da crítica especializada e, com isso, garantir que o jogo ganhasse grande visibilidade e uma boa avaliação. As acusações feitas contra a desenvolvedora levaram à criação do movimento e da *hashtag* Gamergate, que colocou em debate a ética e a corrupção no jornalismo e na comunidade de fãs de jogos.

A *hashtag* repercutiu pelas redes sociais até o momento em que não se falava mais sobre a postura ética da imprensa, mas de argumentos misóginos para ofender as mulheres. O movimento GamerGate recebeu grande destaque negativo na mídia, incluindo no Brasil, onde chegou a ser referido em portais de jogos como IGN Brasil<sup>2</sup> como "um grupo que critica mulheres da indústria dos videogames quando elas são militantes feministas".

Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam e também resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina tanto na indústria dos videogames quanto nos jogos em si, algo que contraria os índices de jogadoras no mundo. (Kurtz 2017, p. 92).

Kurtz (2017) apresenta os resultados dos trabalhos de Fortim e Grando (2013) e Brehm (2013), onde buscam, por meio de entrevistas, investigar a percepção das mulheres que se identificam como tal no jogo World of Warcraft (WoW). Na pesquisa de Fortim e Grando (2013) foi constatado que, apesar de não serem frequentes as manifestações de agressividade contra as jogadoras, 43% das entrevistadas relataram que suas falhas no jogo são frequentemente atribuídas ao seu gênero, e que não sentem que são tratadas como iguais em relação aos homens. Já na pesquisa de Brehm (2013), 63% das entrevistadas

---

<sup>2</sup> Disponível em: <http://br.ign.com/nintendo/20458/news/funcionaria-da-nintendo-e-demitida-apos-ataques-do-gamergate/>. Acesso em: 14 de maio de 2018.



reportaram que já sofreram algum tipo de sexismo durante o jogo, e 43% consideram que isso é um problema na comunidade de WoW.

Levando em consideração os resultados da pesquisa com as jogadoras de WoW, a violência simbólica de gênero está presente neste meio pelo fato de que as jogadoras não se sentem como iguais em relação aos homens e que ainda há forte preconceito perante às mulheres nesse meio.

Kuznekoff e Rose (2012) realizaram uma pesquisa com o objetivo de determinar como as reações dos jogadores às vozes masculinas diferem das reações às vozes femininas. Os autores realizaram um estudo observacional com um design experimental para jogar e gravar partidas multiplayer no jogo de FPS Halo 3, para o console de videogame Xbox 360.

Os resultados da pesquisa indicaram que, em média, a voz feminina recebeu três vezes mais comentários negativos do que a voz masculina ou nenhuma voz. Além disso, a voz feminina recebeu mais consultas e mais mensagens de outros jogadores do que a voz masculina ou sem voz. Quando as mulheres recebem comentários positivos, são pedidos de namoro ou elogios referentes à voz (KUZNEKOFF e ROSE, 2012).

Um elogio às vozes das jogadoras pode parecer um simples comentário positivo durante uma partida de jogo, porém, como aparentemente não há discursos de violência explícita, essas expressões estão ligadas a uma normalidade atribuída a violência simbólica, ocorrendo nas entrelinhas e com segundas intenções.

### ***2.1.1 Jogos de tiro em primeira pessoa (FPS)***

O termo "First Person Shooter", também conhecido por "FPS", se refere aos jogos de tiro em primeira pessoa. Para que um jogo se caracterize por esse termo, o jogador deve controlar um personagem e observar o cenário à sua frente pela sua perspectiva.

Também é necessário carregar uma arma, que geralmente o personagem carrega com a mão direita, que é utilizada para acertar os inimigos que aparecem em sua direção. Esses tipos de jogos geralmente envolvem dezenas de encontros com inimigos armados, que devem ser derrotados para dar continuidade à partida.

De acordo com Fragoso et al (2017, p 7)

A interatividade dos games eleva a violência simbólica a um novo patamar, pois o impacto da agência no efeito de realidade é mais forte que o do realismo

gráfico. Esse fator é intensificado nos jogos *on-line*, nos quais as interações acontecem entre jogadores.

Levando em consideração a frequente interatividade nos jogos *on-line* ressaltada pela autora, três jogos de FPS *on-line* foram selecionados para serem observados no presente trabalho, nos quais serão apresentados no capítulo dos procedimentos metodológicos.

## 2.2 O feminino em jogo

Bristot et al (2017) discutem sobre a luta das mulheres por espaço, respeito e igualdade no âmbito social, e mostram que no universo dos jogos digitais isso não é diferente, a busca por reconhecimento como um público em potencial e a representação dentro dos games são objetivos a serem conquistados e reconhecidos.

As autoras apresentam quais fatores levam à falta de representatividade e reconhecimento da mulher nos jogos digitais, como o estabelecimento das diferenças de gênero, levando a existência de uma segmentação de mercado por parte da indústria. Podemos perceber essa fragmentação nos valores criados pela sociedade atribuídos à diferenciação de gênero, como por exemplo, a cor azul está relacionada a elementos destinados para o masculino e a cor rosa para o feminino.

O fator público-alvo é um exemplo que acaba influenciando na forma como a mulher é representada nos games. Os estereótipos negativos impregnados a imagem da mulher comprovam como os games são produzidos para esse público excluindo a mulher como jogadora (BRISTOT et al 2017).

Esses estereótipos negativos refletem a falta de representatividade, propiciando a existência de discursos machistas e preconceituosos nesse meio, dessa forma, distanciando constantemente as mulheres dos games, bem como fazendo com que elas não sejam reconhecidas como gamers.

[...] é importante haver mais personagens mulheres como forma de mostrar que os games não são exclusivos para público masculino e como uma forma de acabar com os preconceitos existentes com a figura da mulher e a mulher como gamer. (Bristot et al 2017, p. 8).

Uma blogueira chamada Anita Sarkeesian ficou famosa ao apresentar uma série de vídeos em seu canal no *Youtube*<sup>3</sup>, onde discute a hipersexualização e a falta de protagonismo das mulheres nos jogos. Sarkeesian foi convidada a dar uma palestra na Universidade Estadual de Utah, mas precisou cancelar depois que um internauta ameaçou tornar o auditório palco de um massacre, caso a palestra acontecesse. Isso mostra que, além do recorrente problema da falta de representatividade das mulheres, seja nos jogos ou em outras áreas, ainda é difícil possuir direito à fala na busca por esses espaços.

Em diversos países durante as décadas de 1970 e 1980, as mulheres eram maioria na área da tecnologia. No Brasil, cerca de 70% dos alunos do curso de Ciências da Computação, no IME, eram mulheres; hoje, apenas 15%. Apesar das mulheres já terem sido maioria nessa área, computadores e videogames passaram a ser culturalmente considerados como atividade pertencente ao sexo masculino, em especial os games. Por mais que ambos os gêneros tenham interesse em games, o mesmo ainda é taxado como um “brinquedo” para meninos. (FORTIM 2008).

Este ano, a quinta edição da Pesquisa Game Brasil produzida pela agência de tecnologia interativa Sioux Group<sup>4</sup> e realizada pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)<sup>5</sup> em parceria com o instituto Blend New Research<sup>6</sup> e o Go Gamers<sup>7</sup>, cujo objetivo é traçar o perfil geral do *gamer* brasileiro, mostrou que pelo terceiro ano consecutivo, as mulheres são o público predominante entre os jogadores, representando 58,9% do público consumidor de jogos digitais no Brasil.

A pesquisa também revelou que 75,5% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, independente da plataforma, porém, apenas 26,4% daqueles que costumam jogar jogos eletrônicos, consideram-se como *gamer*. Essa diferença fica ainda mais visível quando observamos as jogadoras: dentre elas, que são a maioria, apenas 20,1% se consideram gamers. Quanto aos homens, 35,4% dos jogadores se dizem ser, de fato, gamers.

Estes resultados da pesquisa mostram que as mulheres estão aos poucos conquistando seu espaço e reconhecimento no âmbito dos games, porém, ainda é preciso repensar em como a figura da mulher é representada de forma sexualizada nas personagens femininas, onde conseqüentemente, acabam reforçando que existem somente determinados

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA/>  
Acesso em: 24 de maio de 2018.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.siuoxgroup.com.br/>. Acesso em 19 de maio de 2018.

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www2.espm.br/>. Acesso em 19 de maio de 2018.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.blendnewresearch.com.br/>. Acesso em 19 de maio de 2018.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.gogamers.com.br/>. Acesso em 19 de maio de 2018.

estereótipos a serem seguidos, não dando lugar para a representação da diversidade existente, bem como fazendo com que elas não se sintam parte desse universo.

### **2.3 Tipologias de assédio**

Pancheri (2017) em sua pesquisa de pós-graduação identifica diversas formas de assédio, em especial os que acontecem em ambientes de trabalho, sendo definido como assédio moral, onde existe a exposição de um indivíduo a situações constrangedoras e frequentes em seu local de trabalho.

Embora até mesmo o conceito básico de assédio, que consiste em uma perseguição insistente e inconveniente que tem como alvo uma pessoa ou um grupo específico, esteja ficando cada vez mais conhecidos através de destaques na mídia, ainda podem passar despercebidos tanto pelas vítimas, quanto pela justiça e até pelo próprio praticante.

Apesar do conceito básico de assédio possuir sempre a mesma ideia, Pancheri (2017) afirma que, dependendo das pessoas e do ambiente envolvido, o conceito pode possuir contornos e detalhes com nomes diferentes.

Estabelecendo um verdadeiro vocabulário sobre tipos de assédio, Pancheri (2017) foi muito além da definição do assédio moral para mapear diferentes formas de perseguição. Os termos em inglês como *grooming*, *scratching* e *stalking* são também investigados durante seu trabalho. A figura a seguir apresenta algumas das formas de assédio identificadas por Pancheri (2017).

Figura 1 – Algumas das formas de assédio identificadas pela autora.



Fonte: Jornal da USP<sup>8</sup>

Levando para o ambiente virtual, o assédio *on-line* refere-se a um amplo espectro de comportamentos abusivos através de plataformas de tecnologia, tendo como alvo usuária(a)s ou grupos de usuária(a)s específicos, incluindo, mas não se limitando aos termos, *flaming* (uso de linguagem, xingamentos ou insultos); *doxing* (divulgação pública de informações pessoais identificáveis, tais como endereço residencial ou número de telefone); *impersonation* (uso do nome ou imagem de outra pessoa sem o seu consentimento); e *public shaming* (uso de sites de mídia social para humilhar um indivíduo publicamente).

<sup>8</sup> Disponível em: <http://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/do-sexual-ao-bullying-estudo-mapeia-diferentes-tipos-de-assedio/>. Acesso em: 26 de abril de 2018.

O assédio e outras formas de abuso continuam sendo um problema frequente no meio virtual. Blackwell et al (2017) apresentam uma pesquisa conduzida em 2017, onde revelou que 66% dos usuários adultos da *Internet*, já viram alguém ser assediado *on-line*. Embora esses comportamentos sejam instanciados utilizando a tecnologia (tais como sites de mídia social, mensagens de texto ou e-mails), os alvos de assédio *on-line* frequentemente relatam haver interrupções em suas vidas *off-line*, incluindo problemas emocionais e físicos, mudanças no uso da tecnologia e aumento das preocupações com segurança e privacidade.

Este trabalho aborda o tipo de assédio vivenciado no meio virtual, tendo como foco especificamente, comportamentos inadequados existentes em comunidades gamers perante à mulheres jogadoras de jogos FPS.

### 3 TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo serão apresentados dois trabalhos relacionados que foram utilizados como base para a realização do presente trabalho.

#### 3.1 Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook

Fragoso et al (2017) abordam em seu trabalho o conceito de violência simbólica, hoje presente em diversos segmentos da internet. O trabalho consta em apresentar resultados de um estudo para identificar registros de ocorrências de violência contra a mulher em páginas do *Facebook* dedicadas a games, especialmente as voltadas para denúncias de violência de gênero.

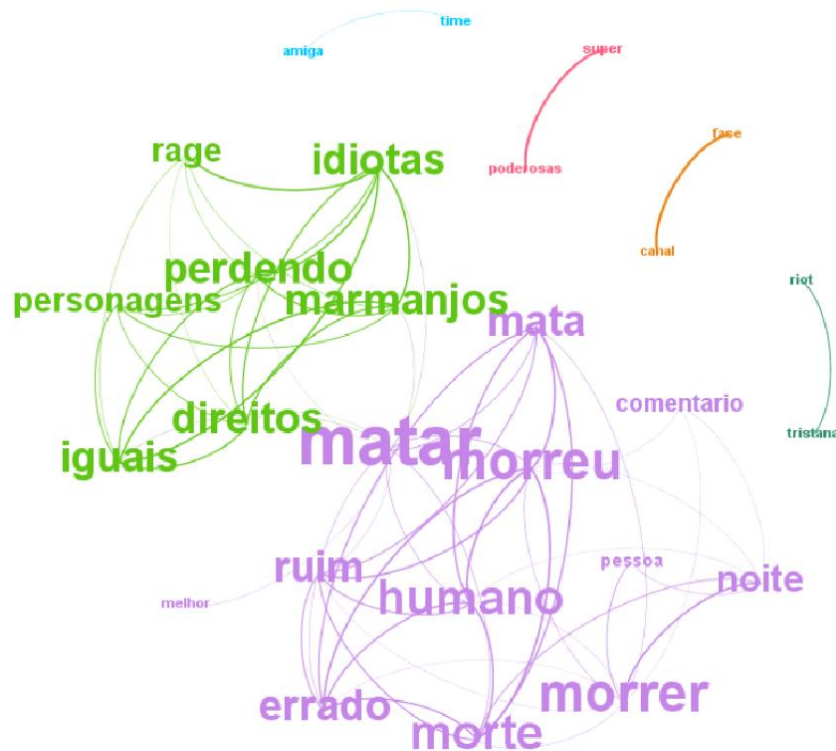
Para analisar os discursos encontrados nessas páginas, as autoras utilizaram um conjunto de métodos e técnicas quantitativas e qualitativas: uma abordagem mista composta de análise de contingência, em que os termos são classificados em conceitos de acordo com o sentido construído, buscando fazer vários níveis de classificações até chegar em categorias abrangentes, sendo classificados termos mais utilizados pelos atores (substantivos e adjetivos), para observar a interconexão entre os conceitos e analisar as relações entre eles.

Para compreender a estrutura dessas associações, as autoras utilizaram métricas de análise de redes que também permitiram a construção de representações visuais dessas relações através de grafos. As figuras 2 e 3 a seguir mostram os mapas geral e normalizado dos posts e comentários na página League of Jungle em 2015 que continham as palavras-chave.





Figura 3 – Mapa normalizado dos posts e comentários na página League of Jungle



Fonte: Fragoso et al (2017)

A análise do estudo indicou que: a) as questões de gênero são objetos de atenção; b) há diferenças no vocabulário utilizado para referenciar jogadores e jogadoras; c) a ocorrência de agressões às mulheres durante os jogos. Os resultados dessa análise são compatíveis com estes cenários: a) as jogadoras podem não se dar conta das situações de violência de gênero; b) algumas jogadoras percebem as agressões, mas não publicam ou denunciam; c) as publicações acontecem, mas são apagadas pelos moderadores por motivos diversos.

A partir desses resultados, as autoras destacam que é quase impossível provar empiricamente as ocorrências de violência simbólica de gênero nos games, devido ao fato da ausência de denúncias.

[...], entende-se que as jogadoras brasileiras são alvo de violência de gênero, mas as evidências não podem ser encontradas, seja porque elas não se dão conta das agressões que sofrem, a exemplo do que notamos nos resultados de Fortim e Grando (2014), ou porque não registram os casos de agressão ou, ainda, porque seus registros acabam sendo ocultados. Na ausência desses rastros, torna-se impossível provar empiricamente a ocorrência e a importância da violência contra a mulher nos

games. Para um olhar mais superficial, as evidências podem sugerir que essa violência não existe. Fragoso, Recuero e Caetano (2017, p. 16).

Através dos resultados obtidos pelas autoras, percebemos a viabilidade de uma ferramenta capaz de registrar casos de violência simbólica de gênero nos jogos digitais *on-line*, objetivando contribuir no combate da ausência dessas denúncias, além de, fornecer registros para investigação e pesquisa a indivíduos interessados no tema.

### **3.2 Classification and its Consequences for On-line Harassment: Design Insights from HeartMob**

Blackwell et al (2017) apresentam e discutem sobre o *HeartMob*<sup>9</sup>, uma plataforma *on-line* desenvolvida por e para pessoas que são afetadas pelas formas mais severas de assédio *on-line*. O estudo utiliza as boas práticas e métricas da área de Interação Humano-Computador e que tem como objetivo abordar casos de misoginia, racismo, homofobia, transfobia, discriminação religiosa e entre outros tipos de preconceitos também existentes no meio virtual.

O assédio *on-line* pode ser particularmente devastador para populações marginalizadas, incluindo mulheres negras e lésbicas, gays, bissexuais e transgêneros (LGBT), limitando sua capacidade de participar de forma segura e equitativa em espaços *on-line*. Blackwell et al (2017, p. 2).

O *HeartMob* fornece suporte em tempo real aos indivíduos que sofrem assédio em qualquer um dos tipos de preconceitos citados anteriormente, capacitando os espectadores, chamados *heartmobers* a agir, dando suporte às vítimas.

A ferramenta permite que os usuárias registrem os casos de forma detalhada, descrevendo como, onde, qual tipo de assédio sofrido, um *print* de tela do ocorrido, entre outras informações. Depois de documentado, o usuária tem a opção de manter o relatório privado e catalogá-lo, ou torná-lo público, assim possibilitando que os *heartmobers* visualizem e forneçam suporte. A figura 4 apresenta um exemplo de caso registrado na plataforma, e a figura 5 apresenta comentários feitos em um dos casos registrados.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://iheartmob.org/>. Acesso em: 09 de abril de 2018.

Figura 4 – Exemplo de caso registrado na plataforma Heartmob

## Harassment: Estranged uncle harrassing me after my dad died



**Platform:** gmail  
**Motives:** misogyny  
**Tactics:** threats of violence, verbal harassment  
**Submitter:** Amanda Mucek

### Description:

Estranged uncle calling me with derogatory terms. He emails me and leaves me messages telling me my father thought I was a sex slave (etc. etc.) This is disgusting and not true. He also tol

### Examples:

Link:

bunlu123@aol.com 2:05 PM (1 hour ago) ☆ ↶ ⋮  
 to me -  
 WE ALL LAFING ,MIKE IS FUCKING YOU AND WHAT DO YOU GET?NOTHING, YOU PAY HALVE OF THE RENT AND OTHER THINGS, YOUR FATHER WAS RIGHT ,YOU JUST FUCKING BAG

Fonte: Heartmob.

Figura 5 – Comentários de *heartmobers*

**Support Board** 5 people

Ugh, that is so terrible Jill. Sending you lots of love. xoxoxo.  
 Sent 1 hour ago - Emily Ericson- **Thank**

Stupid trolls! They are the worst! I'll help you document this crap.  
 Sent 2 days ago - Thomas Boateng- **Thank**

Fonte: Heartmob.

As vítimas de assédio também recebem recursos como: planejamento de segurança, informações sobre como diferenciar uma ameaça vazia, de uma ameaça real, leis de assédio *on-line*, detalhes sobre como denunciar seu assédio às autoridades e encaminhamento para outras organizações que oferecem serviços jurídicos.

O *HeartMob* é um exemplo de solução semelhante a proposta abordada neste trabalho, pois trata-se de uma ferramenta *on-line* que registra casos de assédio e que fornece suporte às vítimas dessa violência através de comentários de terceiros, porém, para minorias em geral, diferentemente do foco deste trabalho que tem mulheres jogadoras de jogos digitais como público-alvo.

Além de ser capaz de registrar casos de assédio nos jogos digitais de maneira prática, as usuárias do GGReport também podem oferecer suporte às vítimas por meio de comentários. Por motivos de segurança, ao criar uma conta na aplicação, automaticamente é gerado um avatar que irá substituir uma foto real da usuária, permitindo que as jogadoras realizem as denúncias anonimamente.

## 4 METODOLOGIA

Neste capítulo serão apresentados os procedimentos que foram seguidos para a realização deste trabalho:

1. Pesquisa netnográfica em jogos FPS;
2. Grupo focal com mulheres que jogam jogos FPS;
3. Levantamento de requisitos
4. Levantamento de tecnologias para o desenvolvimento da aplicação.

Os detalhes sobre cada uma das etapas serão descritos ao longo do capítulo.

### 4.1 Pesquisa netnográfica em jogos FPS

Nesta etapa do trabalho foi realizada uma pesquisa netnográfica que, segundo Kozinets (2014) é a pesquisa observacional participante baseada em trabalho de campo *on-line*. Ela usa comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural.

Portanto, foi necessário usar a netnografia para observar jogadoras e jogadores em três jogos FPS, buscando interagir com membros dessa comunidade e compreendê-los da forma que estão representados no contexto cultural *on-line* em que estão presentes. Os três jogos de FPS selecionados para a realização da pesquisa netnográfica foram: Fortnite<sup>10</sup>, Counter-Strike: Global Offensive<sup>11</sup> e Left 4 Dead 2<sup>12</sup>. A análise da observação dos jogos será discutida na seção de experimentos e resultados.

### 4.2 Grupo focal com mulheres que jogam jogos FPS

Para promover uma discussão acerca do tema proposto neste trabalho, foi realizado uma entrevista em formato de grupo focal, que pode ser caracterizado como uma técnica de pesquisa qualitativa e descritiva, ocorrendo por meio da interação entre o(a) moderador(a) da entrevista e o(a)s participantes, que geralmente possuem experiências prévias sobre o assunto abordado.

Uma das limitações comuns a serem consideradas ao escolher esta técnica de pesquisa, foi a dificuldade em reunir as participantes, visto que, foi marcado um dia, local e horário para a realização da entrevista. Porém, por motivos diversos, muitas participantes

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/>. Acesso em: 13 de abril de 2018.

<sup>11</sup> Disponível em: <http://blog.counter-strike.net/>. Acesso em: 13 de abril de 2018.

<sup>12</sup> Disponível em: <http://www.l4d.com/blog/>. Acesso em: 13 de abril de 2018.

não conseguiram se fazer presentes na data estabelecida, sendo necessário remarcar um novo encontro.

O grupo focal contou com a participação de três mulheres jogadoras de FPS, com duração máxima de cinquenta minutos. Foi elaborado um roteiro com sete perguntas, servindo como orientação e auxílio para memorização de questões importantes a serem discutidas.

Entre as vantagens e desvantagens da utilização do grupo focal para a obtenção de informações, a entrevista revelou novas percepções sobre a proposta deste trabalho que serão apresentadas na seção dos resultados preliminares.

### **4.3 Levantamento de requisitos**

Nessa etapa do trabalho, foram levantados os requisitos da aplicação que foram definidos a partir das discussões e observações realizadas no grupo focal e na pesquisa netnográfica, levando em consideração as necessidades das usuárias. Os requisitos definidos serão apresentados na seção de desenvolvimento da aplicação.

### **4.4 Levantamento de tecnologias para o desenvolvimento da aplicação**

Esta seção apresenta as ferramentas que foram utilizadas e que facilitaram o desenvolvimento da aplicação web, do aplicativo desktop e da API.

#### **4.4.1 Aplicação web**

O *framework* Angular versão 2<sup>13</sup> foi selecionado para o desenvolvimento desta etapa do trabalho, sendo uma plataforma de aplicações web desenvolvida pela Google e de código-fonte aberto e front-end baseado em *TypeScript*.

#### **4.4.2 Application Programming Interface (API)**

Para o desenvolvimento da API, foi utilizado como interpretador de código JavaScript, o Node.js<sup>14</sup> hospedado na plataforma Heroku<sup>15</sup> como serviço (PaaS) que permite criar, executar e operar aplicativos inteiramente na nuvem.

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://angular.io/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://nodejs.org/en/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.heroku.com/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

O MongoDB<sup>16</sup> será utilizado para operar o banco de dados, sendo classificado como um programa de banco de dados NoSQL, o MongoDB usa documentos semelhantes a JSON com esquemas e será hospedado no mLab<sup>17</sup>.

#### **4.4.3 Aplicativo Desktop**

O aplicativo *desktop* foi desenvolvido utilizando o Electron<sup>18</sup>, um framework de código aberto criado por Cheng Zhao, e agora desenvolvido pelo GitHub, que permite desenvolver aplicações para desktop usando componentes front end e back end originalmente criados para aplicações web: Node.js para o back end e Chromium para o front end.

Para manipular todas as tecnologias definidas para o desenvolvimento da aplicação, será utilizado o Visual Studio Code<sup>19</sup> como ambiente de desenvolvimento (IDE).

---

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.mongodb.com/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://mlab.com/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://electronjs.org/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 08 de maio de 2018.

## 5 EXPERIMENTOS E RESULTADOS

### 5.1 Pesquisa netnográfica em jogos FPS

Na realização da pesquisa netnográfica, que teve como objetivo observar o comportamento e interagir com membros da comunidade gamer durante partidas *on-line* de três jogos FPS: Fortnite, Counter-Strike: Global Offensive e Left 4 Dead 2, foram levantadas informações em tempo real, de forma informal e por chat de voz, a partir de três questões predefinidas direcionadas às jogadoras: a) Já sofreu algum tipo de violência de gênero por outros jogadores?; b) Se sim, costuma reagir às ofensas que recebe?; c) Já denunciou um jogador por ter cometido algum tipo de violência?

Antes do início das entrevistas, foi esclarecida a justificativa e os objetivos da pesquisa e as partidas foram gravadas por áudio e vídeo com o intuito de facilitar os registros para documentação.

Entre os três jogos selecionados para observação, o Counter-Strike: Global Offensive foi o jogo que mais obteve ocorrências de violência simbólica de gênero, de 7 jogadoras entrevistadas, todas afirmaram já terem sofrido assédio sexual ou recebido comentários machistas por parte de jogadores homens durante as partidas. Porém, nenhuma delas relatou já ter denunciado algum jogador por ter cometido tais violências, e que não costumam reagir aos comentários, seja por chat de voz ou por texto.

É necessário destacar que, como as entrevistas foram feitas por chat de voz durante as partidas *on-line*, todos os jogadores poderiam ouvir as perguntas e respostas que foram feitas. Em determinadas partidas, alguns jogadores tentavam impedir que as jogadoras respondessem as perguntas, atrapalhando de propósito a entrevista ao pronunciarem palavras extremamente ofensivas.

Foi notória a ausência de fotos das próprias jogadoras em seus perfis, muitas usavam imagens de personagens da cultura *geek*, e ao serem questionadas pelo motivo de usarem tais imagens, algumas relataram que acreditam que essa alternativa não chama muita atenção dos demais jogadores, assim, evitam de serem assediadas. Outro ponto que merece ser ressaltado, foi o uso de *nicknames* masculinos ou ambíguos utilizados por jogadoras que só eram identificadas quando precisavam falar algo por chat de voz.

Discursos de violência simbólica de gênero foram identificados durante a pesquisa, entre eles destaca-se, “na moral, isso não é uma menina, só pode ser um moleque pra jogar bem desse jeito!”, este comentário surgiu após uma mulher ter ficado em primeiro lugar em uma partida de Counter-Strike. Em uma outra partida, outra jogadora também havia



ganhado, e pôde ser ouvido de um jogador o seguinte comentário, “é mulher, ganhou por que é sortuda!”. Discursos como estes mostram que para alguns jogadores, o mais importante naquele meio é somente o gênero e não como se joga.

## 5.2 Grupo focal com mulheres que jogam jogos FPS

A escolha pela técnica do grupo focal foi fundamental para revelar as percepções de três mulheres jogadoras de jogos FPS através de discussões em relação ao tema. Foram levantadas questões com o intuito de mostrar a forma em que elas estão inseridas no âmbito dos games, como se sentem, como são tratadas, quais são suas dificuldades ao lidarem com jogadores homens, além de, levantar opiniões que contribuem para a execução da proposta de solução deste trabalho.

As mulheres jogadoras que participaram do grupo focal, apresentaram seus relatos ao jogarem jogos dos gêneros: FPS, MMO, RPG e MOBA, afirmando que jogam com *nicknames* femininos apenas quando estão jogando com amigo(a)s, quando não, usam *nicknames* ambíguos para que sua identidade não seja revelada, evitando possíveis ofensas apenas por serem mulheres.

Ao serem questionadas se já sofreram algum tipo de violência de gênero durante as partidas on-line, elas revelaram que já ouviram xingamentos diversas vezes sem motivo, “lavar louça é o que mais mandam a gente fazer”, ou mandam jogar na posição de suporte quando percebem que há uma mulher na equipe, “ser suporte durante a partida também é importante, mas eles não permitem que fiquemos à frente do time”. Elas apontaram que o preconceito por serem mulheres é algo tão recorrente durante as partidas, que inconscientemente, acabam de alguma forma, projetando o mesmo preconceito ao se depararem com outras mulheres durante as partidas. Oliveira (2014), ressalta sobre esse reforço involuntário de estereótipos de gênero pelas próprias jogadoras.

Quando questionadas se respondem aos jogadores quando sofrem alguma forma de assédio, duas relataram que não reagem, e uma relatou que responde, e às vezes até revida as ofensas, mas que já ouviu xingamentos tão desagradáveis que chegou ao ponto de chorar durante uma partida, e que isso muitas vezes a faz pensar que o que falam sobre ela e modo que joga, é real.

Ao ser perguntado o que mais ouvem de outros jogadores, todas apontaram que além das ofensas, os jogadores tentam constantemente ensiná-las como se joga, "eu sei o que estou fazendo, não preciso que outro jogador me ensine". Quando perguntado se já receberam comentários de cunho sexual ou cantadas na caixa de mensagens, apenas uma

jogadora relatou que já recebeu mensagens do tipo, "se eu te colocar no meu time, você vai me dar seu telefone?".

Quando perguntado se já denunciaram algum jogador, todas revelaram que sim, mas para que o sistema possa bani-lo, é preciso ter uma certa quantidade de denúncias, "preciso lembrar de denunciar determinado jogador ao final da partida, pois somente no final é que aparece a opção de denunciar alguém".

Ao final da entrevista, quando apresentado a proposta de solução deste trabalho, destacando a problemática da ausência dessas denúncias, uma das jogadoras sugeriu que, "precisa ser uma solução mais rápida e fácil de ser acessada durante a partida".

Estes últimos relatos em específico sobre a jogadora ter que lembrar de banir um jogador ao final da partida e que precisaria ser uma solução de rápido acesso, contribuiu para a idealização do aplicativo para desktop que poderá ser instalado e acionado durante o jogo, enviando informações básicas do ocorrido para a aplicação web.

### 5.3 Requisitos da aplicação

Serão apresentados a seguir os requisitos funcionais, os não funcionais e as restrições levantadas para o desenvolvimento da aplicação.

#### 5.3.1 Requisitos Funcionais

- **Cadastro:** A aplicação *web* deve oferecer a opção de cadastro com os campos: gamertag, email, senha, confirmar senha juntamente com um botão para criar a conta.
- **Login na aplicação web:** A aplicação *web* deve oferecer a opção de login com os campos: email ou gamertag e senha, além do botão de entrar.
- **Baixar o aplicativo desktop:** A aplicação *web* deve oferecer a opção de baixar o aplicativo *desktop* para a usuária conseguir utilizá-lo em seu sistema operacional.
- **Login no aplicativo desktop:** A usuária também deve realizar login no aplicativo desktop para que sua conta seja associada com a da aplicação web.
- **Reportar:** O aplicativo *desktop* deve permitir que a usuária realize um report durante as partidas em tempo real, preenchendo os campos: nome do jogo e descrição do ocorrido. Em seguida, o aplicativo deve oferecer um botão de enviar o report.

- **Capturar tela:** O aplicativo *desktop* deve oferecer a opção de capturar a tela do jogo.
- **Visualizar reports:** A aplicação *web* deve oferecer a visualização dos reports que foram realizados através do aplicativo *desktop*, como também os reports de outras usuárias em seu feed.
- **Visualizar ranking:** A aplicação *web* deve oferecer a visualização do ranking de jogos mais reportados através do aplicativo *desktop*.
- **Dar like em um report:** A aplicação *web* deve oferecer a opção de dar like em um report como uma forma de outras usuárias darem suporte através dos likes.
- **Fazer um comentário:** A aplicação *web* deve permitir que a usuária comente e responda comentários de outras usuárias em seu report.
- **Compartilhar report ou ranking nas redes sociais:** A aplicação *web* deve oferecer um botão de compartilhamento para a usuária compartilhar o report ou o ranking de jogos mais reportados nas redes sociais.
- **Editar dados do perfil:** A aplicação *web* deve oferecer a opção de editar os dados da usuária que foram inseridos no cadastro, como alterar *gamertag* ou avatar.
- **Alterar senha:** A aplicação *web* deve ter a opção de alterar a senha da usuária quando solicitada.
- **Excluir conta:** A aplicação *web* deve ter a opção de excluir a conta da usuária após uma confirmação.
- **Sair da aplicação:** A aplicação *web* deve oferecer o botão de sair para a usuária clicar quando desejar sair da conta.

### 5.3.2 Requisitos Não Funcionais

- **Segurança:** A aplicação deve oferecer segurança quanto aos dados cadastrais das usuárias.
- **Usabilidade:** A aplicação deve possuir uma interface que seja amigável, que seja de fácil uso, possua uma boa comunicabilidade e que atenda às necessidades das usuárias.

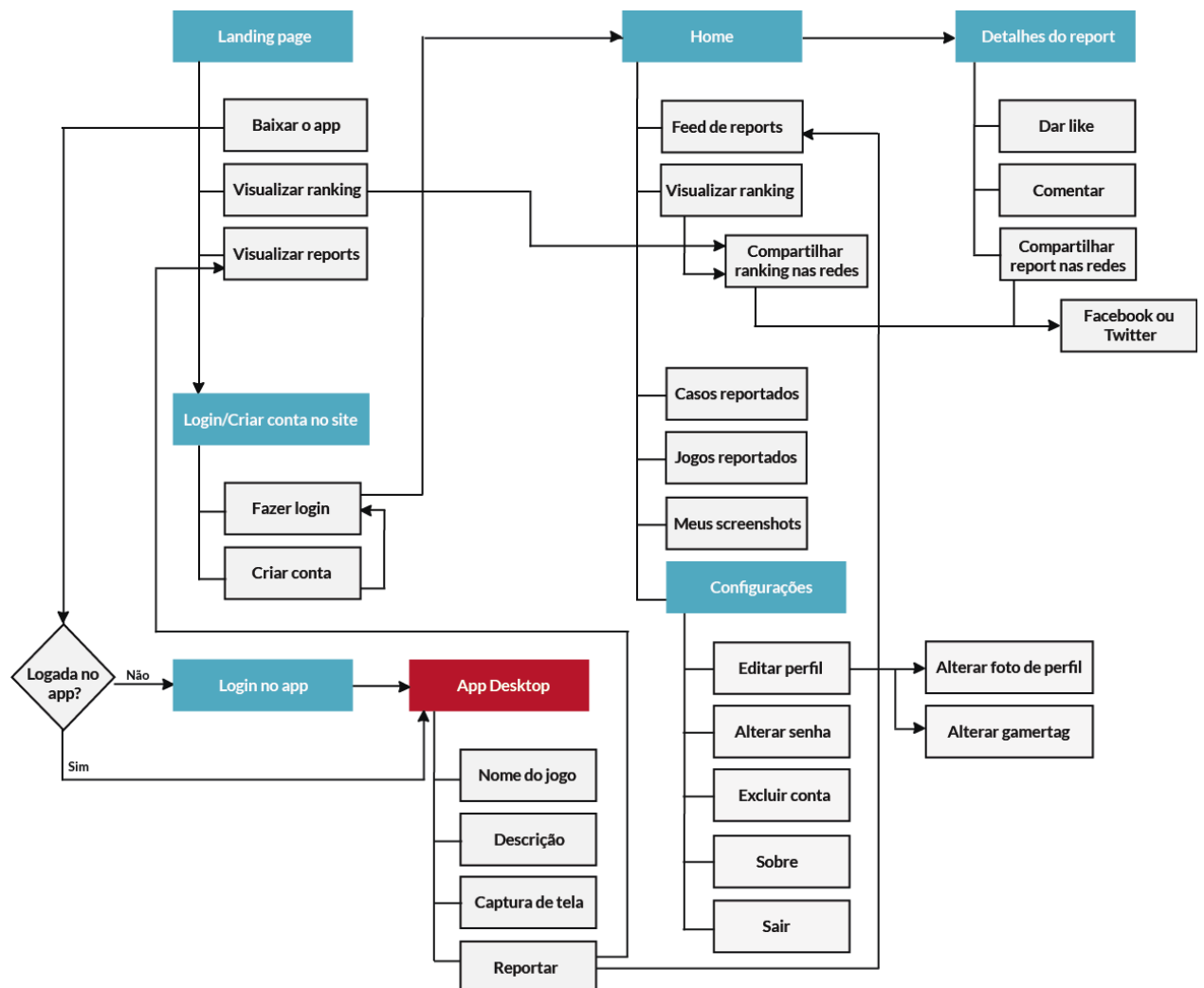
### 5.3.3 Restrições

A aplicação requer um sistema operacional *Windows* para ser acessada, além de uma conexão com a internet para os reports realizados no aplicativo serem enviados para a aplicação web.

### 5.4 Estrutura das funcionalidades da aplicação

Esta seção apresenta a estrutura das funcionalidades da aplicação *web* e do aplicativo *desktop* e como funciona a integração entre ambos.

Figura 6 – Estrutura das funcionalidades



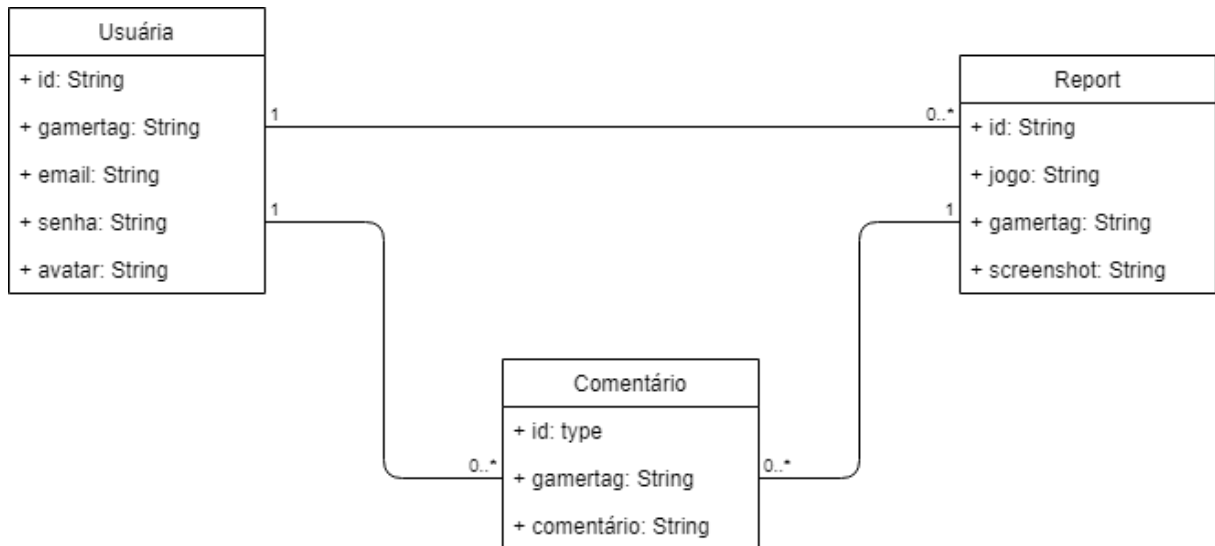
Fonte: elaborada pela autora.

## 5.5 Implementação da aplicação

### 5.5.1 Modelagem e criação do banco de dados

Nesta etapa, foi realizada a modelagem e criação do banco de dados com as três entidades apresentadas a seguir:

Figura 7 – Modelagem do banco de dados



Fonte: elaborada pela autora.

Os relacionamentos das classes são todos de associação, onde, uma usuária pode realizar vários reports, e um report só pode ser associado à uma usuária. Analogamente, uma usuária pode fazer vários comentários, e um comentário só pode ter uma usuária atribuída a ele. Quanto a um report, este pode ter vários comentários, porém, um comentário só pode ser associado à um report.

### 5.5.2 *Application Programming Interface (API)*

Nesta etapa foi realizada a implementação da API. Primeiramente, foi realizada a integração com o banco de dados e seus modelos, em seguida a criação de controladores com as funções utilizadas para os cadastros e recuperação de dados, que em seguida foram utilizados para endpoints. Os endpoints apresentados a seguir foram implementados de acordo com sua funcionalidade e entidade a ser relacionada.

#### 5.5.2.1 Endpoints de usuária

POST para /api/usuárias: endpoint para cadastro de usuárias, recebe um objeto no formato JSON e retorna a usuária cadastrada.

POST para /api/usuárias/signin: endpoint para autenticação de usuárias, recebe as credenciais de uma usuária (email ou gamertag e senha) e retorna um token se as credenciais estiverem corretas.

PUT para /api/usuárias: endpoint para atualização de dados de uma usuária, recebe uma usuária com os dados alterados e um id de identificação da usuária, e retorna a usuária alterada.

DELETE para /api/usuárias: endpoint para remoção de uma usuária, recebe o id da usuária a ser deletada e retorna se a exclusão foi bem sucedida ou não.

#### 5.5.2.2 Endpoints de reports

GET para /api/reports: endpoint para listagem de todos os reports, retorna todos os reports cadastrados no banco.

POST para /api/reports: endpoint para cadastro de reports, recebe um report com seus atributos, retorna o report cadastrado.

PUT para /api/reports: endpoint para atualização de report, recebe um report já cadastrado com seus dados atualizados e retorna o report alterado.

DELETE para /api/reports: endpoint para remoção de um report, recebe o id do report a ser deletado e retorna se a exclusão foi bem sucedida ou não.

#### 5.5.2.3 Endpoints de comentários

POST para /api/comentarios: endpoint para cadastro de comentários, recebe um comentário com seus atributos, atribui ao report e retorna se a inserção do comentário foi bem sucedida ou não.

DELETE para /api/comentarios: endpoint para remoção de comentários, recebe o id de identificação de um comentário e o remove de um report, o endpoint retorna se a remoção do comentário foi bem sucedida ou não.

### **5.5.3 Aplicação web**

A aplicação web foi desenvolvida orientada a componentes, com o intermédio de services para se conectar com a API. A estrutura de componentes se dividiu de acordo com as principais visões da usuária, sendo elas: login e landing page, cadastro de usuárias, feed de reports e ranking. Os componentes estão organizados e implementados da seguinte forma apresentada a seguir.

#### **5.5.3.1 Login/Langing Page**

Consiste na página de landing page, com integração para realizar o cadastro e o login, utiliza-se do service de acesso aos endpoints da usuária para autenticação e cadastro da mesma.

#### **5.5.3.2 Cadastro de usuárias**

Consiste no componente de cadastro da usuária, é integrado com a landing page e renderizado quando a usuária seleciona a opção de cadastro, também utiliza-se do service de acesso aos endpoints da usuária para cadastro da mesma.

#### **5.5.3.3 Feed de reports**

Consiste no componente onde todos os reports são renderizados, além disso, este é o componente utilizado como tela principal da aplicação, onde são apresentadas as informações da usuária, os reports realizados e o ranking de jogos mais reportados. Os reports são renderizados neste componente em ordem do mais recente ao mais antigo, todos os atributos do report são mostrados neste componente. O componente utiliza o service de acesso aos endpoints de reports.

#### **5.5.3.4 Ranking**

O componente de ranking é renderizado junto ao feed de reports, realizando uma ordenação e contagem do número de reports quanto às suas ocorrências em determinados jogos. Por este motivo, o ranking usa jogos com mais reports como seus itens classificados. Este componente também utiliza o service de acesso aos endpoints de reports.

#### **5.5.4 Aplicativo desktop**

O aplicativo desktop foi subdividido em dois grandes módulos, o módulo de autenticação e o módulo de registro de report. O módulo de autenticação consiste em uma janela da aplicação com um formulário para login, que ao ser concluído faz uma requisição HTTP para o endpoint da API, caso o login seja bem sucedido, a aplicação é minimizada.

O segundo módulo consiste na janela de registro de reports. Este módulo é composto de um formulário com os atributos de um report no formato textual juntamente com um botão, que realiza uma captura de tela e salva nos arquivos do sistema operacional.

O outro botão presente neste módulo, é o botão “Reportar”, ao pressioná-lo, as seguintes ações são tomadas: primeiramente a imagem é enviada pelo endpoint de upload de imagens para o servidor, só então após o retorno de que a imagem foi devidamente enviada, o report é enviado com as demais informações e devidamente salvo no banco de dados. O aplicativo é acionado e apresentado na tela através das teclas: Ctrl + Alt K.

#### **5.5.5 Hospedagem das aplicações**

Após a finalização da aplicação, a API e a aplicação *web* foram hospedadas no Heroku, utilizando o plano gratuito oferecido pela plataforma. Já o bando de dados foi hospedado separadamente na plataforma mLab.

### **5.6 GGReport**

Como resultado da etapa de implementação do presente trabalho, levando em consideração as observações realizadas na etapa da pesquisa netnográfica e das discussões levantadas no grupo focal, onde as jogadoras puderam revelar suas percepções e necessidades em relação a problemática abordada neste trabalho, apresentamos o GGReport, uma aplicação capaz de realizar denúncias de casos de assédio sofridos por mulheres nos jogos de FPS *on-line*, de forma rápida, fácil e em tempo real.

A aplicação é dividida em 3 módulos: um aplicativo desktop, uma aplicação web e uma API. As seções a seguir apresentam a concepção visual das interfaces desenvolvidas, além da marca, paleta de cores e tipografias.



### 5.5.1 Diretrizes visuais

#### 5.5.1.1 Marca

As letras “GG” remetem à “*Girl Gamer*” pelo fato das jogadoras mulheres serem o público alvo deste trabalho, e ao mesmo tempo, também assimila à expressão “GG!”, sigla em inglês para “*Good Game!*”, utilizada entre os jogadores após as partidas como uma maneira educada e rápida de agradecer pela partida, seja depois de uma vitória ou uma derrota. A marca ainda acompanha um ponto de exclamação distorcido para a direita, dando a idéia de uma seta que indica a usuária a efetuar as denúncias durante as partidas.

Figura 8 – Marca da aplicação GGReport

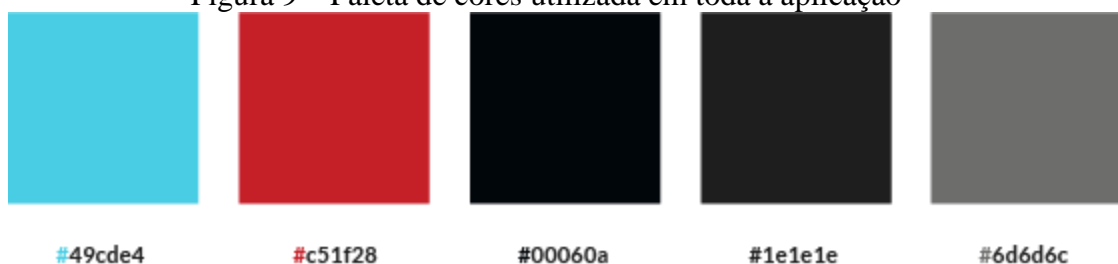


Fonte: elaborada pela autora.

#### 5.5.1.2 Paleta de cores

As cores principais vermelho e ciano escolhidas representam, graficamente, uma oposição que contrasta com os tons de preto utilizados no background.

Figura 9 – Paleta de cores utilizada em toda a aplicação

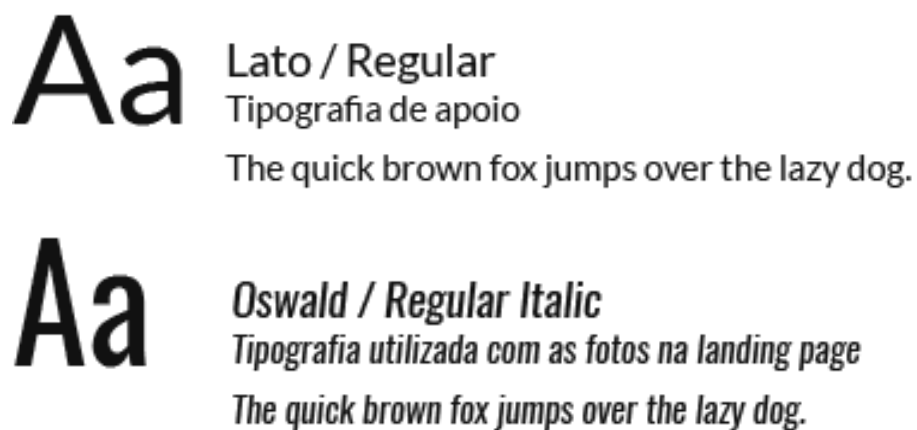


Fonte: elaborada pela autora.

### 5.5.1.3 Tipografias

Por ser uma tipografia simples, possuir uma estrutura forte e proporcionar estabilidade e seriedade, a Lato foi selecionada para ser utilizada na aplicação em suas variações: regular e bold. Já a tipografia Oswald em sua variação regular italic, foi selecionada para compor as fotos da Landing Page, dando destaque às frases apresentadas.

Figura 10 – Tipografias utilizadas em toda a aplicação



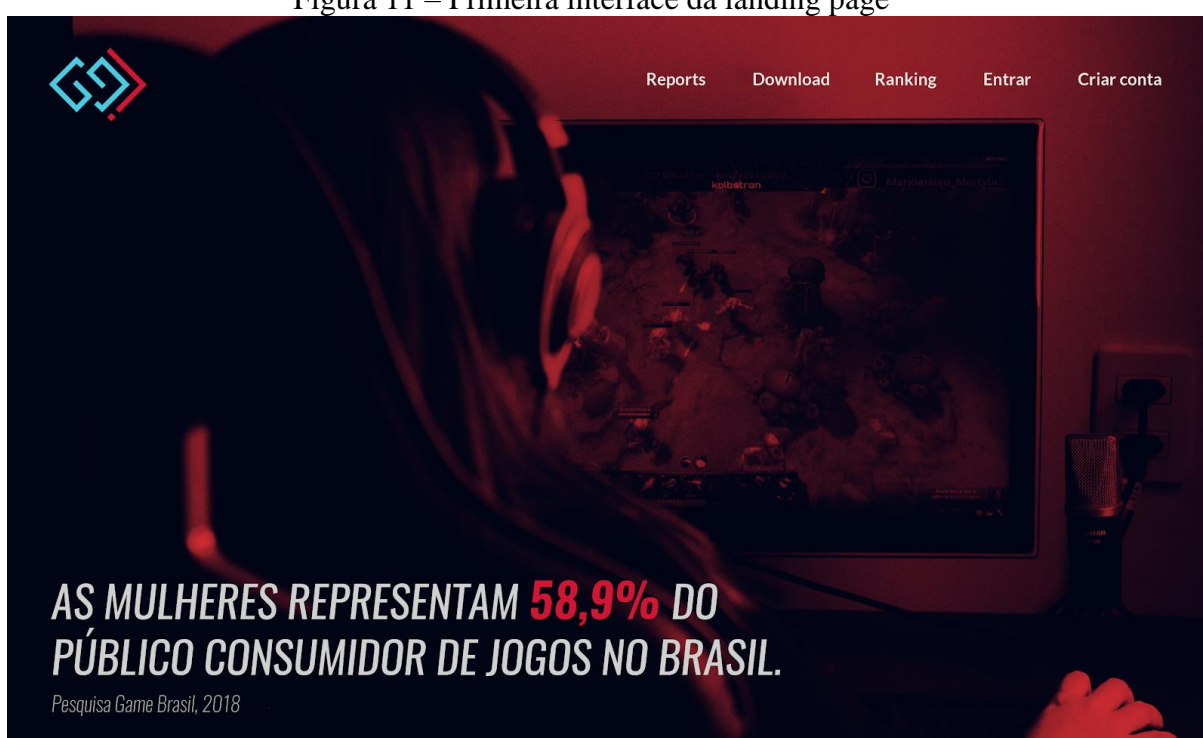
Fonte: elaborada pela autora.

#### 5.5.1.4 Landing Page

A *Landing Page* é composta por fotos autorais que representam uma jogadora que está jogando *on-line*. Para manter a identidade visual da aplicação, há um filtro vermelho nas fotos que remete a cor vermelha descrita anteriormente.

A página apresenta seis fotos em sequência que, na medida que a usuária rola a página, a problemática do trabalho é apresentada até chegar na proposta de solução para registro de denúncias durante as partidas. A marca do GGReport é posicionada no canto superior esquerdo e alinhada aos links: reports, download, ranking, entrar e criar conta.

Figura 11 – Primeira interface da landing page



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 12 – Segunda interface da landing page



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 13 – Terceira interface da landing page



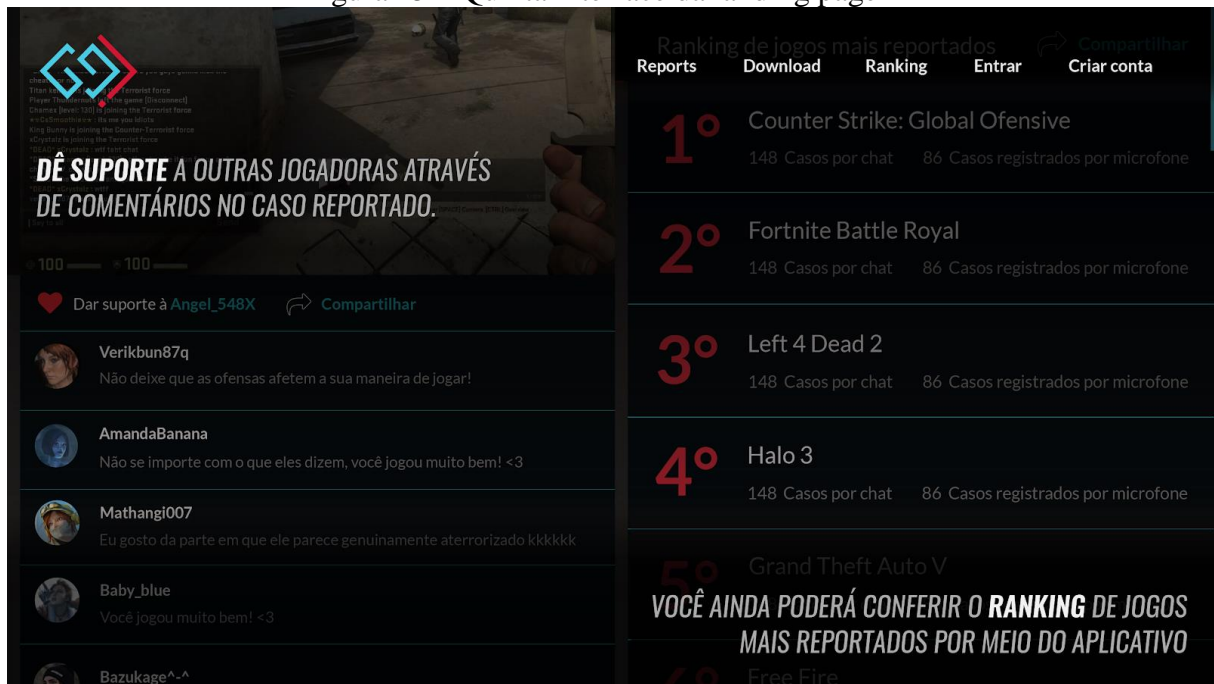
Fonte: elaborada pela autora.

Figura 14 – Quarta interface da landing page



Fonte: elaborada pela autora.

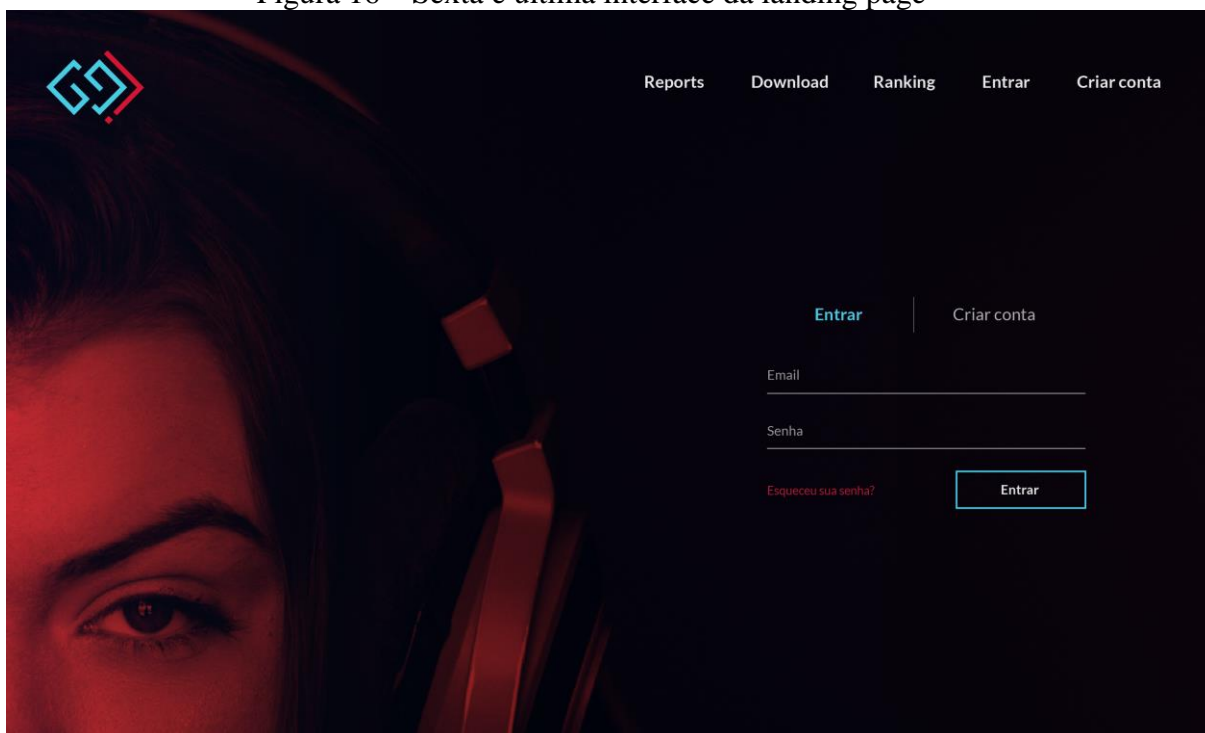
Figura 15 – Quinta interface da landing page



Fonte: elaborada pela autora.



Figura 16 – Sexta e última interface da landing page

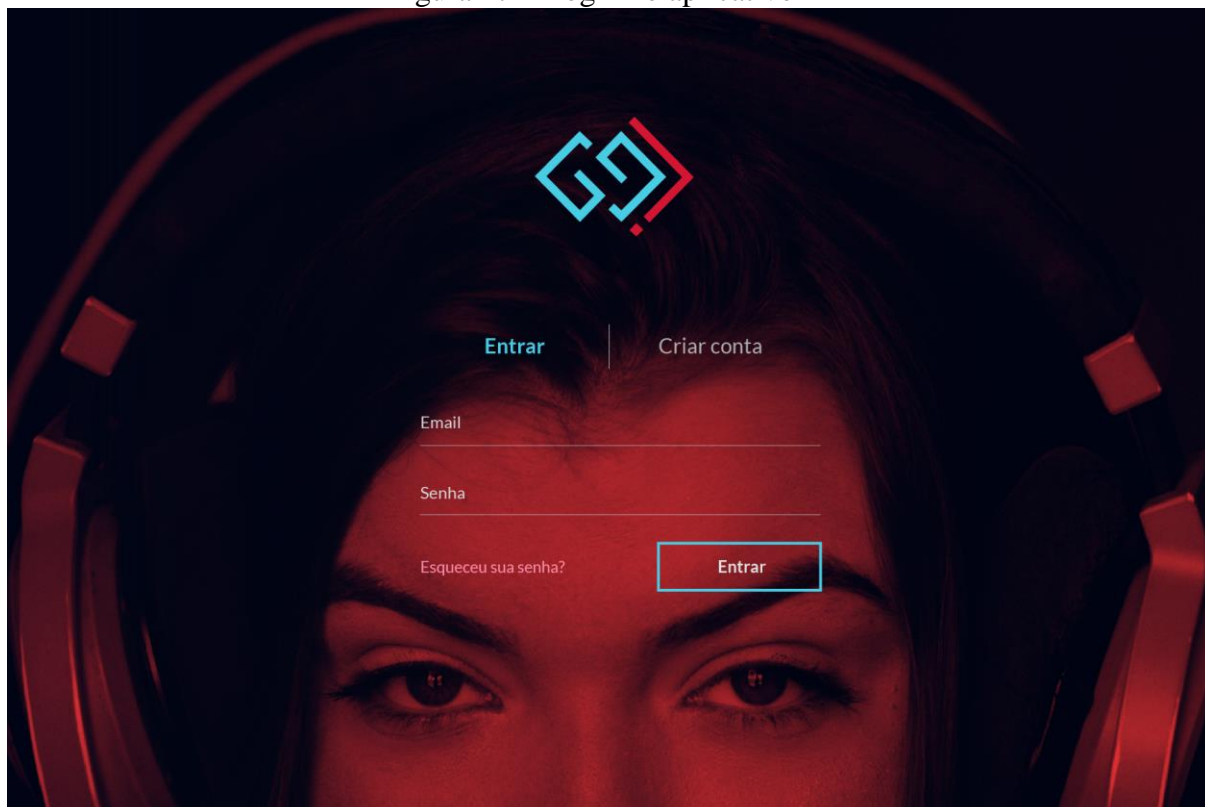


Fonte: elaborada pela autora.

#### 5.5.1.4 Mockup do login no aplicativo desktop

Após a usuária baixar o aplicativo, a tela abaixo é apresentada para integrar, através do login, a conta da usuária criada na aplicação *web* ao aplicativo.

Figura 17 – Login no aplicativo

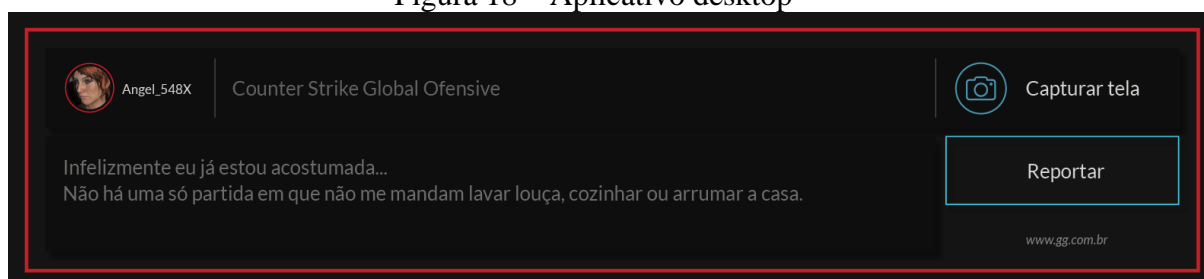


Fonte: elaborada pela autora.

#### 5.5.1.4 Mockup do aplicativo desktop

O aplicativo apresenta o avatar junto com a gamertag da usuária, com um campo de texto para inserir o jogo e outro para inserir a descrição do ocorrido durante a partida. Através do botão posicionado ao lado direito, a usuária poderá capturar a tela do jogo, e por fim, clicar no botão de reportar para que o report seja enviado para a aplicação *web*.

Figura 18 – Aplicativo desktop



Fonte: elaborada pela autora.

#### 5.5.1.6 Interface da conta na aplicação web

Após efetuar login na aplicação *web*, é apresentada a interface a seguir, com o uma barra lateral esquerda composta por informações da conta como *gamertag* e *e-mail* cadastrado, além de links relacionados aos reports realizados pela usuária.

No centro da interface os reports de outras usuárias são apresentados em formato de *feed*. Um report no feed é composto por: avatar da usuária, em qual jogo ela sofreu assédio, sua gamertag, a descrição do ocorrido e a captura de tela obtida, além dos botões de dar like e compartilhar o report nas redes sociais.

O ranking de jogos mais reportados está localizado à direita da interface, apresentando a quantidade de casos reportados em cada jogo e também com a opção de compartilhar o ranking nas redes sociais.

É necessário ressaltar que, interfaces como: casos reportados, jogos reportados, meus screenshots, configurações e sobre, ainda não foram implementadas nessa primeira versão da aplicação.

Figura 19 – Mockup da conta da usuária

**KND\_Winxy21**  
luisa\_soares@email.com

16 Casos reportados

Jogos reportados

Meus screenshots

---

**Sofri assédio no Counter Strike**  
Angel\_548X

Infelizmente eu já estou acostumada...  
Não há uma só partida em que não me mandam lavar louça, cozinhar ou arrumar a casa.

T Start

\$4050

100 — 100

Dar suporte à Angel\_548X

Compartilhar

---

**Sofri assédio no Halo 3**  
Crystal^A^

Fui ofendida por dois jogadores durante a partida. Foi horrível!!! :(

---

**Ranking de jogos mais reportados** [Compartilhar](#)

- 1º Counter Strike: Global Offensive**  
148 Casos reportados
- 2º Fortnite Battle Royal**  
135 Casos reportados
- 3º Left 4 Dead 2**  
121 Casos reportados
- 4º Halo 3**  
117 Casos reportados
- 5º Grand Theft Auto V**  
105 Casos reportados
- 6º Free Fire**  
93 Casos reportados
- 7º Battleground PUBG**  
84 Casos reportados
- 8º Call of Duty: Modern Warfare 2**  
79 Casos reportados
- 9º Call of Duty 3**  
61 Casos reportados

Fonte: elaborada pela autora.



## 6 CONCLUSÃO

Este trabalho buscou apresentar e diagnosticar discursos de violência simbólica contra mulheres nos jogos digitais *on-line*, com o objetivo de propor uma aplicação que registre casos dessa violência.

Foram realizadas observações durante uma pesquisa netnográfica e discussões foram levantadas em um grupo focal, a fim de identificar ofensas dirigidas às jogadoras, sendo possível constatar que essas ofensas fazem parte dessa violência discursiva mais evidente, além de agressões que são camufladas através de elogios às jogadoras ou atenções exageradas.

Levando em consideração que o campo de estudos relacionados a esse problema é relativamente novo e com potencial de continuidade, o presente trabalho contribui para fornecer registros de casos dessa violência para investigação e pesquisa a indivíduos interessados no tema, visto que, é quase impossível provar empiricamente as ocorrências de violência simbólica de gênero nos jogos, devido a ausência de denúncias.

Em virtude da ausência dessas denúncias, percebemos a viabilidade de desenvolver uma ferramenta como o GGReport, capaz de registrar casos de violência durante as partidas de jogos *on-line* de forma rápida e fácil, e integrada a uma aplicação *web* que disponibiliza a visualização desses registros.

A aplicação *web* ainda conta com um ranking de jogos mais reportados pelas jogadoras, implementado com o intuito de chamar atenção das desenvolvedoras desses jogos, para que busquem alternativas que contribuam no combate do problema.

Como resultado do trabalho, pode-se concluir que os objetivos específicos definidos inicialmente foram alcançados após a fase de implementação da aplicação.

Por fim, como trabalhos futuros sugere-se principalmente uma avaliação da aplicação com potenciais usuárias, objetivando sugestões de melhorias, além da implementação da captura de áudio e vídeo no aplicativo desktop, na implementação da tela de configurações da conta da usuária e na responsividade da aplicação, para que se adapte a diferentes dispositivos.

## REFERÊNCIAS

- BLACKWELL, Lindsay et al. **Classification and Its Consequences for Online Harassment**: Design Insights from HeartMob. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact, v. 1, 2017. Disponível em: [https://yardi.people.si.umich.edu/pubs/Schoenebeck\\_Classification17.pdf](https://yardi.people.si.umich.edu/pubs/Schoenebeck_Classification17.pdf). Acesso em 03 abr. 2018.
- BREHM, Audrey L. **Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft**. In: *Frontiers in Psychology: Bethesda*, v. 4, 2013. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3849516/>. Acesso em: 05 maio 2018.
- BRISTOT, Paula Casagrande; FRIGO, Eliane Pozzebon Luciana Bolan. **A Representatividade das Mulheres nos Games**. XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2th - 4th, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 14 maio 2018.
- DE CARVALHO CAMPOS, Roberto Augusto; PANCHERI, Ivanira. **A criminalização do assédio moral no trabalho**. UNIVERSITAS, n. 21, 2017. Disponível em: <http://revistauniversitas.inf.br/index.php/UNIVERSITAS/article/download/305/204>. Acesso em: 13 maio 2018.
- DEL VALLE, Teresa. **El momento actual en la antropología de la mujer: modelos y paradigmas**. El sexo se hereda, se cambia y el género se construye. In: *Actas de las VII Jornadas de Investigación Interdisciplinaria*. Madrid: Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad Autónoma de Madrid, 1989. Disponível em: [http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/anexos/AnaisXIVENA/conteudo/pdf/trab\\_completo\\_202.pdf](http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/anexos/AnaisXIVENA/conteudo/pdf/trab_completo_202.pdf). Acesso em: 14 abr. 2018.
- FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games: uma revisão do tema**. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SB-Games*, 7. p.31-38, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Ivelise\\_Fortim/publication/280004180\\_Psicologia\\_e\\_Games\\_uma\\_experiencia\\_de\\_ensino\\_realizada\\_no\\_Curso\\_Superior\\_de\\_Tecnologia\\_em\\_Jogos\\_digitais\\_da\\_PUC-SP/links/55a30f6e08aec9ca1e6505f1/Psicologia-e-Games-uma-experiencia-de-ensino-realizada-no-Curso-Superior-de-Tecnologia-em-Jogos-digitais-da-PUC-SP.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ivelise_Fortim/publication/280004180_Psicologia_e_Games_uma_experiencia_de_ensino_realizada_no_Curso_Superior_de_Tecnologia_em_Jogos_digitais_da_PUC-SP/links/55a30f6e08aec9ca1e6505f1/Psicologia-e-Games-uma-experiencia-de-ensino-realizada-no-Curso-Superior-de-Tecnologia-em-Jogos-digitais-da-PUC-SP.pdf). Acesso em: 20 maio 2018.
- FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. **Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs**. In: **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**: Atlanta, 2013. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/attention-whore-perception-of-female-players-who-identify-themselves-as-women-in-the-communities-of-mmos/>. Acesso em: 27 maio 2018.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; CAETANO, M. **Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook**. *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*, v. 11, n. 1, 2017, p. 1-21. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/660>. Acesso em: 27 maio 2018.

**Funcionária da Nintendo é demitida após ataques do Gamergate.** Disponível em: <https://pesquisagamebrasil.com.br/omelete-mulheres-sao-maioria-entre-jogadores-brasileiros-pelo-segundo-ano-consecutivo/>. Acesso em: 24 maio 2018

GOMES, Romeu. **A dimensão simbólica da violência de gênero:** uma discussão introdutória. *Athenea digital*, n. 14, p. 237-243, 2008. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/28233882\\_A\\_Dimensao\\_Simbolica\\_da\\_Violencia\\_de\\_Genero\\_uma\\_discussao\\_introdutoria](https://www.researchgate.net/publication/28233882_A_Dimensao_Simbolica_da_Violencia_de_Genero_uma_discussao_introdutoria). Acesso em: 23 abr. 2018.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia:** realizando pesquisa etnográfica online. Penso Editora, 2014. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=edi\\_AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=KOZINETS,+Robert+V.+Netnografia:+realizando+pesquisa+etnogr%C3%A1fica+online.+Penso+Editora,+2014.&ots=2GGA1hhgPf&sig=ZeXtQcG4oz8FXVzCk00bTqE6XB8#v=onepage&q=KOZINETS%2C%20Robert%20V.%20Netnografia%3A%20realizando%20pesquisa%20etnogr%C3%A1fica%20online.%20Penso%20Editora%2C%202014.&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=edi_AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=KOZINETS,+Robert+V.+Netnografia:+realizando+pesquisa+etnogr%C3%A1fica+online.+Penso+Editora,+2014.&ots=2GGA1hhgPf&sig=ZeXtQcG4oz8FXVzCk00bTqE6XB8#v=onepage&q=KOZINETS%2C%20Robert%20V.%20Netnografia%3A%20realizando%20pesquisa%20etnogr%C3%A1fica%20online.%20Penso%20Editora%2C%202014.&f=false). Acesso em: 29 maio 2018.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames:** uma revisão bibliográfica. *Metamorfose*, v. 2, n. 1, 2017. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 08 abr. 2018.

KUZKENOFF, Jeffrey, H.; ROSE, Lindsey, M. **Communication in multiplayer gaming:** Examining player responses to gender cues. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 15, n° 4, 2012. p. 541-556. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444812458271>. Acesso em: 19 abr. 2018.

**Mulheres são maioria entre jogadores brasileiros pelo segundo ano consecutivo.** Disponível em: <https://pesquisagamebrasil.com.br/omelete-mulheres-sao-maioria-entre-jogadores-brasileiros-pelo-segundo-ano-consecutivo/>. Acesso em: 29 mar. 2018

OLIVEIRA, R. O. **Garotas que jogam videogame:** expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no Facebook. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale dos Sinos. São Leopoldo. 2014. Disponível em <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cab01698a&AN=unis.417041&lang=pt-br&site=eds-live&authtype=uid>. Acesso em: 14 maio de 2018.

**PESQUISA GAME BRASIL.** Disponível em: <http://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 27 mar. 2018.

**Por que as mulheres “desapareceram” dos cursos de computação?** Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/por-que-as-mulheres-desapareceram-dos-cursos-de-computacao/>. Acesso em: 11 jun. 2018.

ROMANUS, Juliana S. **Gênero em jogo:** um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos. 2012. 62 p. TCC (Graduação) Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial–DADIN–da Universidade Tecnológica Federal do Paraná–UTFPR, 2012. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2994>. Acesso em: 28 abr. 2018.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violence: Six Sideways Reflections**. New York: Picador, 2008. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/IEKVSS/>. Acesso em: 16 abr. 2018.

## **APÊNDICE A – PERGUNTAS DO GRUPO FOCAL**

1. Quais jogos em FPS vocês costumam jogar?
2. Vocês jogam com um nick masculino ou feminino? Se masculino, por quê?
3. Já sofreram algum tipo de assédio durante as partidas?
4. Ao sofrer assédio por parte de outros jogadores, vocês costumam reagir/respondê-los?
5. Por serem mulheres, o que os homens mais falam sobre vocês durante as partidas?
6. Já receberam comentários de cunho sexual/cantadas na caixa de mensagens?
7. Já denunciaram algum jogador na Steam ou no próprio jogo? Se não, por quê?