

VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM JOGOS ONLINE: RESULTADOS PRELIMINARES.

**Sáskya Jorgeanne Barros Bezerra¹, Richard Mairon Silva Sousa²,
Francisca Tamiris Pereira de Souza³, Grayce Alencar Albuquerque⁴**

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 investigar a percepção de jogadoras quanto a ocorrência da violência contra a mulher 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 dos sujeitos da pesquisa foi definida como bola de neve, onde um contato inicial indicou mais dois ou três contatos. Utilizou-se uma entrevista semiestruturada para coleta, que foi finalizada por saturação. Os dados foram analisados à luz da literatura pertinente. A pesquisa tem parecer ético (2.821.626). Durante a pesquisa, participaram 13 mulheres, a maioria com 20 a 35 anos, solteiras e estudantes 92,3% (n=12). Quanto ao que sabem sobre violência, as participantes apontam que este agravo impacta em sentimento de inferioridade e apontam que a violência psicológica, a que mais ocorre em jogos, ocorre sobretudo quando há influência da cultura machista, em ser dominante ao gênero oposto. Questionadas quanto aos motivos que influenciam na ocorrência desse tipo de violência, a maioria acredita que a cultura machista influencia desde cedo os ambientes online, sendo elas constantemente questionadas quanto a ocupação do seu espaço em jogos digitais, sofrendo insultos por ocuparem esse espaço de jogadores masculinos. 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 online.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: saskyalu@hotmail.com

² Universidade Regional do Cariri, email: richardcrato@hotmail.com

³ Universidade Regional do Cariri, email: tamirispereira2@hotmail.com

⁴ Universidade Regional do Cariri, email: geycyenf.ga@gmail.com