

ASSÉDIO VIRTUAL EM JOGOS ELETRÔNICOS

Valdir Ademar Guareschi Neto¹

Leonardo Rorato Campos¹

Hinayana Leão Motta Gomes²

¹ Acadêmicos de Psicologia, Faculdade de Psicologia, Universidade de Rio Verde. Contato: psi.valdirademargneto@hotmail.com.

² Professora Mestra em Psicologia, Faculdade de Psicologia, Universidade de Rio Verde.

Recebido em: 30/11/2019 – Aceito em: 31/12/2019

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo compreender os aspectos do assédio virtual na vida de uma mulher que consome jogos eletrônicos, utilizando do método de pesquisa qualitativa fenomenológica, em que foi feito um estudo bibliográfico para compreensão da temática e análise das entrevistas que resultaram em 18 unidades temáticas de sentido.

Palavras-chave: Assédio virtual. Jogos eletrônicos. Fenomenologia.

Abstract: The present work aims to understand the aspects of virtual harassment in the life of a woman who consumes electronic games, using the phenomenological qualitative research method, in which a bibliographic study was conducted to understanding of the theme and analyzing the interviews that resulted in 18 thematic units of meaning.

Keywords: Virtual harassment. Electronic games. Phenomenology.

1. INTRODUÇÃO

Este estudo possui como embasamento diretrizes fenomenológicas, ou seja, de acordo com Cardoso, Holanda (2010) terá sempre questões paradigmáticas que revelem a subjetividade no que se refere à relação do homem com o mundo. Pode-se dizer que a fenomenologia é uma ciência e um método que tem por objetivo a descrição dos fenômenos do sujeito. Essa é uma pesquisa de caráter qualitativo para Cardoso, Holanda (2010) pois o objetivo é ter conhecimento do fenômeno, a busca de significados da experiência vivida pelo participante da pesquisa, logo o fenômeno estudado é o assédio virtual em jogos online.

Infere-se que o assédio é entendido como a insistência, importunação e perseguição em relação a alguém, enquanto que o assédio virtual, também conhecido como Cyberbullying está associado a uma forma de violência interpessoal e intencional que envolve o uso de tecnologias de informação e comunicação para dar apoio a comportamentos deliberados, repetidos e hostis praticados por um indivíduo ou grupo com a intenção de prejudicar o outro.

Os tempos atuais são fortemente influenciados pelos veículos digitais, mais precisamente pela internet. Esse ambiente é tão importante quanto qualquer outro para nossa vida cotidiana pois um simples smartphone pode carregar informações muito importantes do próprio usuário, além de servir como jornal, televisão, videogame, fazer chamadas, etc.

A partir de 2011, houve uma crescente súbita dos esportes eletrônicos (jogos virtuais competitivos), e a partir de então, muitas pessoas desconhecidas se encontravam virtualmente em partidas, com apelidos personalizados e de forma anônima. Uma pessoa pode ser quem quiser nesse contexto.

Na vida real, com a busca incessante por mais direitos, as mulheres, além de espaço, conquistaram força ao redor do mundo e não são vistas como o sexo frágil, então os homens se colocam em seu lugar e não emitem atitudes desrespeitosas com tanta frequência, mas na internet, onde toda e qualquer ação pode ser feita no anonimato, a realidade é diferente pois observamos muitas atitudes machistas, opressoras e de cunho abusivo, principalmente em cima do público feminino.

A problemática do trabalho surgiu com a seguinte reflexão: Como o assédio virtual interfere na experiência de jogo de uma mulher que consome jogos eletrônicos diariamente? .O presente estudo objetivou estudar a experiência de **ser assediada em um jogo online**, tendo como objetivos específicos verificar os aspectos subjacentes do assédio virtual em esportes eletrônicos (e-sports); identificar as consequências na dinâmica de jogo ao ser assediada e descrever a experiência em ser assediada em jogos online.

1.1. Revisão Literária

Segundo Geiger (2007), o assédio é descrito como sendo a “insistência impertinente, perseguição, sugestão constantes em relação a alguém”

A violência de gênero é definida na Lei 11.340/2006 ou “Lei Maria da Penha” (BRASIL, 2006) como “violência sofrida pelo fato de ser mulher, sem distinção de raça, classe social, religião, idade ou qualquer outra condição, produto de um sistema social que subordina o sexo feminino”.

A violência de gênero tem sua base cultural enraizada na ideia arcaica de que a figura feminina está associada diretamente com conceitos de fragilidade e submissão, motivos ainda usados para justificar os atos de violência (Menti, 2017). Menti ainda

diz que hoje em dia, esse tipo de preconceito acontece em larga escala através das redes sociais como facebook e twitter.

“O anonimato e a sensação de ausência de perigo ou de impunidade favorecem a ocorrência de comportamentos agressivos no ambiente online” (FRAGOSO e HACKNER, 2014, pg 383). A partir dessa perspectiva, os gamers que praticam o assédio virtual não tem uma resposta suficientemente punitiva para tal pratica, logo, a probabilidade de uma nova ocorrência sempre aumenta, visto que o assédio em si é o que reforça a própria pratica.

Os jogos online representam uma grande parcela do universo gamer, pois a partir deles o contato em tempo real é possível e a competitividade é ainda maior, além de permitir interação direta entre jogadores. A criação desse tipo de interação permitiu que comportamentos inadequados ou “tóxicos” (como são conhecidos pela comunidade) surgissem. O foco principal dos jogadores tóxicos são crianças, mulheres e homossexuais (PEREIRA, SILVA, SOUZA e REZENDE 2017).

De acordo com comentários no site UOL, os jogadores tóxicos tendem a fazer comentários dessa natureza sempre, sendo homem ou mulher eles criticam, mas o ponto é o tipo de crítica. Enquanto um player masculino escuta coisas do tipo “você é horrível, procure outro jogo”, players femininos escutam ofensas de gênero como “mulher não serve pra jogo mesmo” ou até mesmo comentários sexuais.

Com o crescimento das novas tecnologias, foram se abrindo novas possibilidades para a indústria dos games, que começou a incluir diferentes tipos de público para a venda de seus jogos. Segundo ESA (2012), citado por Gasoto & Vaz, o público feminino representa 47% do público presente em jogos, sendo menor que o público masculino.

Em um estudo proposto por Arantes (2016), buscou-se entender o sexismo in game, ou seja, dentro do jogo, utilizando como meio o jogo League of Legends desenvolvido pela empresa RIOT games, onde afirma que, ao entrar no meio gamer com uma proposta de jogo imersivo, possibilitando interação em tempo real para os jogadores, a empresa serve como um mediador dessas relações, tendo responsabilidade para com o bem-estar de seus usuários. Nesse estudo foi enfatizado também o fato da atribuição de papéis de gêneros terem grande relevância no preconceito visto hoje em dia, tanto dentro como fora do universo virtual.

Uma observação relevante a ser feita para a empresa RIOT games é a forma como a comunidade a enxerga. Ainda de acordo com Arantes (2016), os jogadores percebem uma gigantesca objetificação das mulheres na criação dos Campeões

(personagens jogáveis desenvolvidos pela empresa), onde na maioria dos casos as mesmas possuem peitos e bunda exageradamente grandes e a mostra. Outro relato frequentemente feito pela comunidade do “LoL” é de que a empresa só se preocupa em vender “skins” (roupas alternativas que podem ser selecionadas para os Campeões) e deixam os problemas da comunidade em segundo plano.

O cenário tende a excluir as mulheres, fazendo com que algumas se camuflam atrás de “nicks” (apelido no jogo) masculinos, principalmente para não sofrerem assédio ou preconceito. “A intimidação de gênero, que historicamente acontece devido aos papéis sociais a ele afetos, saiu da esfera física, passando a atuar na esfera virtual. Muitas mulheres sofrem com essa violência, algumas diariamente, tendo problemas em suas carreiras profissionais” (MENTI, 2017).

Os materiais/registros envolvendo assédio ou qualquer outro tipo de violência de gênero existente não são o suficiente para caracterizar o fenômeno, mas, de acordo com Fragoso, Recuero e Caetano (2017), isso não significa que ele não exista. De acordo com os autores, essas faltas provem provavelmente de três motivos: as jogadoras não se dão conta de que estão em uma situação de abuso; as jogadoras percebem a situação, mas optam por não reportar ou publicar sobre; as publicações sobre o tema gerarem mais violência de gênero, levando os moderadores a tirarem do ar.

Fragoso (2017) acredita que estudar violência de gênero em jogos online é relativamente difícil pois as interações do jogo se passam em vários servidores e em tempo real, dificultando registro. Em uma de suas pesquisas, relatou que ficou por dois dias observando o ambiente de League of Legends e não presenciou nenhum tipo de violência, mas após isso, num período de algumas horas presenciou duas cenas de violência simbólica, sem que tivesse tempo de acionar as ferramentas de registro do jogo, mostrando que o sistema de denúncias atual nem sempre é o suficiente.

Para Michaud:

Há violência quando, numa situação de interação, um ou vários atores agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou várias pessoas em graus variáveis seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses, ou em suas participações simbólicas e culturais (1989, p.11).

O autor acima, apresenta uma diferença do conceito de violência que o senso comum traz, pois sinaliza para um tipo de violência simbólica, aquela que não deixa marcas no corpo, mas penetra a alma e a mente do sujeito. Bourdieu (1991)

compreende que a violência simbólica não incide apenas da linguagem, mas de como as relações de poder são naturalizadas e da imposição de uma certa ordem social.

No mundo dos games, uma conduta tóxica ocorre quando um jogador quebra regras de convivência humana, agindo de maneira ofensiva. Esse tipo de conduta, também conhecida como desinibição tóxica (SULER, 2004, citado por MESQUITA, 2019), é constantemente vista em jogos online. Um dos motivos desse tipo de conduta acontecer, é o anonimato que a internet trouxe, uma vez que é possível ser outra pessoa no mundo virtual e não ser responsabilizado por seus atos. (SULER, 2004, citado por MESQUITA, 2019). Como resultado desse comportamento tóxico, o humor do indivíduo é arruinado, levando-o a ter uma experiência negativa de jogo.

De acordo com Mesquita (2019), grande parte dos jogadores tóxicos utilizam das ofensas para evacuar o estresse acumulado durante a partida ou fora dela, prejudicando mais o próprio time do que o inimigo. No jogo League of Legends, comenta ainda Mesquita, um sistema para punição de tais jogadores era feito pela própria comunidade, chamado de Tribunal. Nele as pessoas recebiam as denúncias e decidiam por conta própria se aquele era um comportamento passivo de punição, mas esse sistema acabou em 2014 por motivos não explícitos.

Belsey (2004), citado por Schreiber & Antunes (2015), denomina de cyberbullying o uso de todo tipo de tecnologia -celular, e-mail, blogs, sites pessoais, com o objetivo de caluniar ou apoiar comportamentos que firam outras pessoas. Para Willard (2003), o cyberbullying se utiliza de discursos preconceituosos, hostis e assediosos difamando informações pessoais com comentários vulgares e ofensivos.

“Os jogadores tóxicos são nomeados desta maneira por agirem de uma forma nociva ao meio do qual participam, prejudicando outros jogadores, causando danos dentro dos jogos e até mesmo tendo um comportamento agressivo em relação a outros jogadores” (CARVALHO, TEIXEIRA e CARVALHO, 2015).

Para Arantes & Panke, (2016)

Assim como mulheres são vítimas de violência somente por serem mulheres fora do âmbito digital, a conectividade da rede e a interação virtual nos jogos eletrônicos acaba por amplificar e modificar esse comportamento social, condicionando novas formas de assédio e perseguição ao sexo feminino. (p.23). Segundo Grando, Gallina, Fortim (2013)

Por ocupar um espaço ao qual “não pertence”, a presença feminina costuma causar reações adversas nos jogadores, sendo as mais comuns à estranheza e a dúvida, uma vez que é comum a prática de “gender swapping” (troca de gênero) nos jogos online de multijogadores (MMOs e MOBAs), “mulheres e homens que

jogam utilizando avatares femininos são constantemente submetidos a investigações visando descobrir sua real identidade de gênero (p.153).

2. MÉTODO

A presente pesquisa teve como objetivo geral compreender os impactos do assédio virtual na vida de uma mulher que consome jogos eletrônicos, e dessa forma escolheu-se a pesquisa qualitativa com enfoque fenomenológico. O método fenomenológico ocorre em três etapas, sendo elas:

1. Descrição ingênua: Descrição pura do sujeito, diferente do saber científico, na descrição ingênua busca-se os significados da experiência vivida pelos sujeitos. Esta fase é composta por duas etapas que serão feitas com o participante.

a) Fase estimulativa: Segundo Gomes (2005) é a estimulação da fala ingênua do participante por meio da pergunta disparo.

b) Fase reflexiva: Segundo Gomes (2005) o pesquisador reescreve a experiência do participante em uma linguagem científica, construindo as unidades temáticas de sentido ou significado, que deverão ser submetidas à nova reflexão pelos participantes.

2. Redução Fenomenológica: Para Andrade, Holanda (2010) nessa fase é classificada cada uma das temáticas para a identificação do sentido variante e sentido invariante.

3. Interpretação Fenomenológica: De acordo com Gomes (2005) é a avaliação de quais significados podem estar subjacentes ao fenômeno estudado, ou seja, o mundo fenomênico determina a conduta.

1.2. Participante

A escolha do participante foi feita através de uma amostra intencional. Segundo Richardson (1985), a amostra é intencional quando a mesma se relaciona com o objetivo da pesquisa. O participante tem 30 anos de idade, residente da cidade de Maceió – AL, é mulher e já foi assediada em um jogo online. Sendo assim a amostra se relaciona com o propósito da pesquisa, e ela obedece ao seguinte critério de inclusão - Ser do sexo feminino, ter maior de 18 anos de idade , fazer o uso de jogos eletrônicos (e-Sports) , e já ter sido assediada virtualmente - e exclusão - Não ser do sexo feminino, ter menor de 18 anos de idade e não fazer o uso de jogos eletrônicos (e-Sports).

1.3. Ambiente, materiais e instrumentos.

Fora utilizado a entrevista livre com enfoque fenomenológico com pergunta disparo. Conforme Macêdo & Caldas (2011) a vantagem da pergunta disparo é que o sujeito consiga descrever sua experiência facilitando para o pesquisador alcançar a vivência do sujeito. Segundo Gomes (1997) através da entrevista, como um meio de comunicação, pode-se explorar o mundo interno do entrevistado. As entrevistas tiveram duração aproximadamente de 30 minutos, foram gravadas e transcritas posteriormente sendo assim a flexibilidade fenomenológica.

1.4. Procedimento

Depois da escolha do tema e a entrega do projeto de pesquisa, os acadêmicos entraram em contato com a participante escolhida para a pesquisa, por meio de uma amostra intencional, e fora explicado a mesma como será feita a pesquisa fenomenológica.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi lido para a participante e após a explicação do mesmo, foi feito a coleta das assinaturas para as entrevistas.

Foram realizadas três entrevistas. Os encontros foram devidamente marcados de acordo com a disponibilidade de horário do participante. As entrevistas foram online e realizadas em um ambiente seguro onde o sigilo foi mantido a todo tempo. As entrevistas foram de aproximadamente 20 a 30 minutos para cada encontro. Finalizadas as três entrevistas, foram feitas as análises fenomenológicas de cada uma e as orientações e correções foram feitas pela professora responsável da disciplina (Prof. Me. Hinayana Leão Motta).

Os aspectos éticos foram mantidos segundo a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) que assegura e respeita pesquisas envolvendo seres humanos e faz necessário seguir fundamentos éticos, científicos e profissionais pertinentes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As entrevistas foram analisadas a partir dos três passos fenomenológicos: descrição, redução e interpretação, foram feitas então as unidades temáticas de sentindo invariantes e variantes a seguir

Fase descritiva:

TABELA 1- unidades temáticas de sentido

Experiência Estudada	Unidades Temáticas de Sentidos
Assédio virtual em jogos eletrônicos	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivação da mulher gamer. • Omissão do gênero como forma de defesa. • Mecanismos de Defesa contra o assédio. • Preconceito contra a mulher nos jogos online. • Punição como forma de extinguir comportamentos indesejáveis. • Dúvida a cerca da efetividade das denúncias e punições. • Violência de gênero contra mulheres. • Sentimento de raiva. • Atribuição da responsabilidade total ao agressor. • Julgamento a cerca das diferenças de gênero. • Sentimento de normalidade perante a omissão do gênero. • Rotulação do gênero feminino no âmbito dos jogos. • Representatividade feminina. • Mudança no estado de humor • Apoio de terceiros à comportamentos tóxicos. • Irrelevância da orientação sexual no ambiente online. • Machismo. • Comportamentos tóxicos
Total	18

Foi possível a identificação de 18 unidades temáticas de sentido.

Fase redutiva:

TABELA 2 – Componentes variantes e invariantes das unidades temáticas de sentido originadas a partir das falas do participante.

Experiência estudada	Unidades Temáticas de sentido

Assédio virtual em jogos eletrônicos	Variantes	Invariantes
	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivação da mulher gamer. • Omissão do gênero como forma de se defender. • Punição como forma de extinguir comportamentos indesejáveis. • Dúvidas acerca da efetividade das denúncias e punições. • Atribuição da responsabilidade total ao agressor. • Sentimento de normalidade perante a omissão do gênero • Julgamento acerca das diferenças de gênero. • Representatividade de feminina. • Mudança no estado de humor • Apoio de terceiros à comportamentos tóxicos. • Irrelevância da orientação sexual no ambiente online • Machismo. • Comportamentos tóxicos. • Violência de gênero contra a mulher • Preconceito 	<ul style="list-style-type: none"> • Mecanismo de defesa. • Sentimento de raiva • Rotulação do gênero feminino no âmbito dos jogos

	contra a mulher no âmbito dos jogos online	
Total	15	3

As unidades temáticas de sentido foram classificadas sendo 15 variantes e três invariantes.

Fase interpretativa:

Unidades Temáticas de Sentido

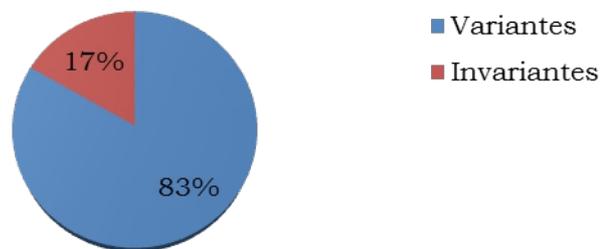


FIGURA 1- distribuição das unidades temáticas de sentidas em seus âmbitos invariantes e variantes.

Na figura composta por todos os elementos significativos verbalizados pelo participante, observa-se que 17% são de natureza invariante, ou seja, são constantes na vivencia do participante, pois todas as vezes que fora estimulado , o mencionava ; e 83%, são variantes, isto é, presentes na vivência do participante, mas não de forma tão significativa a ponto de ser mencionado mais de três vezes.

1.5. Análise e discussão dos resultados

Na pesquisa os significados invariantes são de suma importância pelo fato de descreverem um mundo fenomênico comum do sujeito , que podem estar subjacentes à conduta estudada, sendo assim analisa-las permite ter o conhecimento do fenômeno em sua essência, como um todo. A seguir, será descrita as unidades temáticas de sentido invariantes.

Unidade temática de sentido: Sentimento de raiva

Descrição fenomenológica

“...eu sinto raiva depois eu sinto pena e depois eu bloqueio mesmo porque eu não sou obrigada a estar passando por isso ”(E1)

“Depende do dia sabe... ,as vezes so vou “mutar” e banir no final, ficar puta e depois passar uma hora do meu dia remoendo como tem gente escrota nesse mundo, (E2)

“não importa quantos seguidores você tem, quanto dinheiro você tem ou a fama que você alcançou, ou o quão foda você seja no cenário, você continua sendo um babaca que ta assediando alguém que não quer aquilo..” (E3)

Redução fenomenológica

É notável que a vivência de ser assediada em um jogo online é desestimulante e traz consigo uma carga emocional muito grande , sendo a raiva um dos sentimento que se mostram ativamente presente.

Interpretação fenomenológica

De acordo com Lipp (2005), a raiva trata-se de um sentimento universal , ou seja, todos temos o potencial para senti-la em momentos de fúria , diante de determinadas situações que pareçam uma provocação, uma injustiça, um insulto ou uma maldade. Muitas pessoas se estressam e sentem raiva por fatos que para outras, poderiam ser consideradas insignificantes. Para elas a importância é tão grande que sofrem uma angústia verdadeira e intensa a ponto de sentirem um turbilhão de emoções.

O Estado de Raiva é definido por Spielberger (1992) , citado por Lipp (2005) como uma condição emocional variável, que apresenta sentimentos subjetivos de tensão, irritação, fúria ou cólera.

Unidade temática de sentido: Mecanismos de defesa contra o assédio

Descrição fenomenológica

“...quando eu to jogando tem um chat online que é de texto, eu quase nunca uso o termo feminino, nunca termino nada terminando em “A”, eu termino em “S”, em “X”, em “O”, mas nunca dando a entender que eu sou mulher.” (E1)

“...: Eu não tento responder na mesma moeda pois eu espero banir eles no final, e como eu já espero q eles tenham uma punição eu me privo de falar certas coisas que eu sinto vontade porque pode ser q eu caia junto...” (E2)

“...Bem, em primeiro lugar é você começar um jogo usando o artigo masculino no lugar do feminino simplesmente pra você jogar em paz, isso já é limitante...” (E3)

Redução fenomenológica

A partir das falas do participante acima relatadas, observa-se como o mesmo se utiliza de mecanismos de defesa para evitar e diminuir a probabilidade de se ter uma consequência aversiva, e um dos mecanismos que o mesmo se utiliza, é o comportamento de esquiva..

Interpretação fenomenológica

Para Moreira & Medeiros (2007), o comportamento de esquiva consiste na prevenção de um estímulo aversivo pela resposta, ou seja, emitir uma resposta a qual fará com que não aja contato com o estímulo aversivo.

Unidade temática de sentido: Rotulação do gênero feminino no âmbito dos jogos.

Descrição fenomenológica

“...“...é diferente de alguém dizer que você não joga bem por ser mulher ou dizer que você tem q ir lavar roupa...” (E1)

“...a gente tava lendo um ‘print’ do ‘lol’ mesmo de um cara falando ‘nossa você é mulher e joga tão bem assim?’ Tipo, poxa, e porque uma mulher não pode jogar tão bem assim?.” (E2)

“... parece que aquilo foi feito pra eles e só pra eles e qualquer coisa q não faça tem que ser repelida e não tem que ta ali, mulher tem que ta lavando roupa mesmo...” (E3)

Interpretação fenomenológica

Percebe-se nas falas do participante como a rotulação e os estereótipos de gênero são extremamente presentes no âmbito dos jogos online, e como isso frustra aqueles que são rotulados.

Interpretação fenomenológica

Para Rodrigues (1999), na base do preconceito estão as crenças sobre características pessoais que atribuímos a indivíduos ou grupos, chamadas

estereótipos. A palavra estereótipo deriva de duas palavras gregas : stereos e túpos , significando “rígido” e “traço”

Aronson e cols (1997) , citado por Rodrigues (1999), alerta que uma pessoa com a auto-estima abalada pode se convencer de que não merece uma educação de bom nível, trabalhos decentes, moradias idem, além de um perverso e difuso sentimento de inferioridade, que, se acompanhado por sentimentos de culpa, pode leva-la a uma situação de desamparo e sofrimento.

4. CONCLUSÃO

O presente estudo objetivou compreender a vivência de uma mulher que já passou por episódios de assédio em jogos online. Constatou-se que no ambiente em questão (o jogo *League of Legends*) a decorrência de comportamentos considerados tóxicos é alta, além de possuir uma comunidade extremamente agressiva e machista, transparece um sentimento de impunidade relativo a organização.

No que se refere ao objetivo específico, que havia como pretensão descrever a experiência de ser assediada em jogos virtuais (insistência, perseguição, sugestão constante e agressão moral), identificar as consequências na dinâmica de jogo e verificar os aspectos subjacentes do assedio virtual em esportes eletrônicos, os objetivos foram atendidos, demandando uma necessidade de novas pesquisas mais aprofundadas para compreender a motivação de tal ato, visto que a ocorrência do mesmo supera o esperado.

Neste estudo observou-se unidades de sentido invariantes de relevância para a compreensão do fenômeno estudado, sendo elas: Mecanismos de defesa, onde a participante necessita de um arsenal de técnicas para que não descubram seu gênero, limitando-a em sua experiência de jogo; Sentimento de raiva, pois ela se sentia desmotivada ao pensar em jogar, e sentia raiva por saber que seria perseguida mesmo não tendo feito nada; Rotulação do gênero feminino no âmbito dos jogos, onde os outros players ofendem as mulheres atribuindo-lhe papeis específicos, como por exemplo dizer que lugar de mulher é na cozinha, fazendo com que a participante jogue cada vez menos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, C, C., & HOLANDA, A. F. (2010). Apontamentos sobre pesquisa qualitativa e pesquisa empírico-fenomenológica. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, 27(2), 259-268.

- ARANTES, M. L. P, PANKE, L (2016). **Sexismo nos campos de justiça: posicionamento de marca interferindo na jogabilidade de league of Legends. League of Legends now boasts over 100 million monthly active players worldwide.**
. Disponível em <http://www.riftherald.com/2016/9/13/12865314/monthly-lol-players2016-active-worldwide>. Acesso em 25/10/2019.
- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 11.340 de 7 de agosto de 2006**. Brasília, 8 ago. 2006. Seção 1, p.1-4
- BELSEY, B., (2004). **What is cyberbullying?** - Web page - Bullying.org Canada Incorporated
Disponível em: [http://www.cyberbullying.ca/pdf/Cyberbullying Information.pdf](http://www.cyberbullying.ca/pdf/Cyberbullying%20Information.pdf). Acesso em 20 de outubro de 2019.
- CARVALHO, V; TEIXEIRA , C; CARVALHO, B.(2015) “Jogadores Tóxicos: Uma análise Comportamental dos jogadores brasileiros de LoL”. SBC – **Proceedings of SBGames**. Disponível:[http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/culturashort/147938 .pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/culturashort/147938.pdf)> Acesso em 22 de julho de 2019.
- ESA - Entertainment Software Association. Infographic. Disponível em:<http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf.> Acesso em 20/11/2015.
- GASOTO, A.; & VAZ, T. (2018). A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. **Encontro Internacional De Gestão, Desenvolvimento E Inovação (EIGEDIN)**, 2(1). Recuperado de <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116>.
- GRANDO, C. M. ; GALLINA, L. M. ; FORTIM, I.(2013) No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. In: XII SBGames, São Paulo.
- GEIGER, P. (2007). **Novíssimo Aulete – dicionário contemporâneo da língua portuguesa**. Lexikon.
- GOMES, W. B. (1997). A Entrevista Fenomenológica e o Estudo da Experiência Consciente. **Psicologia USP**, 8(2), 305-336.
- GOMES, H. L. M. (2005). **Significado das figura parentais feminina, do outro e com a própria sexualidade vivenciados por detentos condenados por estupro de crianças**. Universidade Católica de Goiás, Goiânia, GO.
- MENTI, D. C.; ARAÚJO, D. C. (2017). Violência de gênero contra mulheres no cenário dos e-sports. *Conexão - Comunicação e Cultura*, 73-88. doi:10.18226/21782687.
- MESQUITA , J. A. (2019). Uma análise sobre o comportamento tóxico em jogos on-line. **PPGC**, 11-15. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/189383>.
- MICHAUD, Y. (1989). **A Violência**. São Paulo: Atica
- MOREIRA, M. B.& MEDEIROS, C. A..(2007). **Princípios básicos de análise do comportamento**.
- PEREIRA, L. G., SILVA, M. N., SOUZA, V. P., e REZENDE, Y. C. (2017). Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, 1-30
- MACÊDO, S., E CALDAS, M. T. (2011). Uma análise crítica sobre técnicas de pesquisa fenomenológica utilizadas em Psicologia Clínica. **Revista do NUFEN**, 3(1), 3-16.
- RICHARDSON, R.J.(2016,Cols). **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo:Atlas.
- RODRIGUES, A. (1999). **Psicologia Social** (Vol. 21). Petrópolis: Vozes.
- SCHREIBER, F. C. C., e ANTUNES, M. C.. (2015). Cyberbullying: do virtual ao psicológico. **Boletim - Academia Paulista de Psicologia**, 35(88), 109-125. Recuperado em 27 de outubro de 2019, de

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415711X2015000100008&lng=pt&tlng=pt.](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415711X2015000100008&lng=pt&tlng=pt)

THIOLENT, M. (1996). **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez.

ZILES, U. (2007). Fenomenologia e teoria do conhecimento em Husserl. **Revista da Abordagem Gestáltica**, 13(2), 216-221. Recuperado em 01 de setembro de 2019, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672007000200005&lng=pt&tlng=pt.](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672007000200005&lng=pt&tlng=pt)

WILLARD, N. (2003). Off-campus, harmful online student speech. **Journal of School Violence**, 1(2), 65-93.