

---

**“TODO MUNDO FAZ ISSO, POR QUE EU NÃO FAÇO?”:  
DISCUTINDO DISCURSO DE ÓDIO SOBRE IDENTIDADES DE  
GÊNERO EM JOGOS ONLINE COM ESTUDANTES DE ENSINO  
MÉDIO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE FORTALEZA**

**“EVERYONE DOES IT, WHY WOULDN'T I?": DISCUSSING HATE  
SPEECH ABOUT GENDER IDENTITIES ON ONLINE GAMES WITH  
HIGH SCHOOL STUDENTS FROM A PUBLIC SCHOOL IN FORTALEZA**

---

**ABNER OLIVEIRA LOPES DA SILVA**  
Universidade Federal do Ceará

**LUCIANA LOBO MIRANDA**  
Universidade Federal do Ceará

110

---

**Resumo:** O presente relato de experiência é oriundo de uma pesquisa, conduzida com jovens estudantes de uma escola pública de Fortaleza, acerca da presença do discurso de ódio nos jogos *online*. Utilizando-se das perspectivas teórico-metodológicas da Pesquisa-Intervenção e do PesquisadorCOM, objetiva-se construir coletivamente concepções acerca das formas pelas quais opera e se perpetua o discurso de ódio dentro do formato do jogo *online*. A participação dos jovens se deu em duas etapas, sendo a primeira um curso de extensão de 30 horas sobre riscos *online*, em que foi denotada a prevalência do tema do discurso de ódio em jogos *online*. A segunda etapa consistiu em um grupo de discussão que permitiu aprofundamentos sobre a temática. Houve a participação de 5 estudantes e 5 pesquisadores. Ficou perceptível a presença e manutenção de uma hegemonia e dominação dos corpos masculinos no espaço dos jogos, figurando a violência de gênero como uma forma frequente de veiculação do discurso de ódio. Partindo tanto de uma perspectiva pós-estruturalista sobre os conceitos de gênero e discurso de ódio, ancoradas em Judith Butler, quanto de estudos sobre a prevalência do discurso de ódio nos jogos eletrônicos, foi possível perceber que os jogos *online*, assim como os jogos eletrônicos são idealizados a partir de ideais de gênero estreitos que advogam pelo masculino como único pertencente ao espaço de jogo, orientando-se pela lógica do lucro a fim de sustentar ideários comunitários excludentes sobre o feminino, colocando-o em posição de subalternidade e não pertencimento ao espaço do jogo.

**Palavras-chave:** jogos *online*; pesquisa-intervenção; discurso de ódio; juventudes; internet.

**Abstract:** This experience report comes from research, conducted with young students from a public school in Fortaleza, about the presence of hate speech in online games. Using the theoretical-methodological perspectives of Research-Intervention and PesquisadorCOM, the objective is to collectively build concepts about the ways in which hate speech operates and is perpetuated within

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

the online game format. The teenagers participated in two stages, the first being a 30-hour extension course on online risks where the prevalence of the topic of hate speech in online games was

highlighted. The second stage consisted of a discussion group that allowed deeper insights into the topic. There was the participation of 5 students and 5 researchers. The presence and maintenance of hegemony and domination of male bodies in the gaming space was noticeable, with gender-based violence appearing as a frequent form of dissemination of hate speech. Utilizing a post-structuralist perspective on the concepts of gender and hate speech, anchored in Judith Butler, and from studies on the prevalence of hate speech in electronic games, it was possible to realize that online games, as well as electronic games are idealized based on narrow gender ideals that advocate for the male players as the only ones belonging to the gaming space, guided by the logic of profit in order to sustain exclusionary community ideas about the female players, placing them in a position of subalternity and non-belonging to the space of the game.

**Keywords:** online games; intervention research; hate speech; youths; internet.

## 1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência trata de uma pesquisa de campo realizada com estudantes de uma escola pública de Fortaleza e orientada a partir das perspectivas teórico-metodológicas da Pesquisa-Intervenção (PI) (Aguiar e Rocha, 2007) e do PesquisarCOM (Moraes, 2014). Partindo das experiências desses estudantes com os jogos *online*, analisamos a relação destes com a veiculação do discurso de ódio nesse tipo de mídia enquanto ferramenta discursiva de opressão e violência, sobretudo de gênero. Objetivamos, assim, compreender por quais formas opera o discurso de ódio dentro das situações de jogo que acabam por corroborar a manutenção de uma hegemonia e dominação dos corpos masculinos no espaço dos jogos eletrônicos (Styhre *et al.*, 2018). O relato será guiado a partir das falas ocorridas durante o trabalho de pesquisa COM estudantes – oriundas de um curso de extensão sobre riscos *online* e de um grupo de discussão acerca do discurso de ódio em jogos *online* –, uma vez que dizem diretamente da construção coletiva feita em campo, bem como evidenciam necessariamente os enunciados das próprias juventudes acerca do limite do indizível no espaço virtual.

A escolha específica de tratar sobre jogos *online* diante da amplitude do espaço virtual integrado na atualidade se justifica, primeiramente, a partir da relevância dessa atividade para as juventudes brasileiras, uma vez que, segundo a TIC Kids *Online* de 2024

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

(NIC.BR, 2024), 78% do público entre nove e dezessete anos afirmou ter se utilizado de jogos *online* como forma de entretenimento, superando a porcentagem geral de 76% de uso das redes sociais pelo mesmo público. Dessa forma, cabe atentar não só para as discursividades presentes no desenvolvimento dessa atividade como também para as possíveis consequências sociais que elas incidem sobre as jovens brasileiras.

Para além disso, mais do que versar sobre a juventude brasileira e as suas atividades, buscamos construir um saber focado no sujeito juvenil, tendo em vista a perspectiva de Castro (2019) acerca da importância da autopercepção e denominação das juventudes no que diz respeito à construção de saber acerca da população jovem no contexto brasileiro. Assim, entendemos também que, em virtude do contexto no qual a pesquisa desenvolveu-se, é adequado tratarmos das juventudes de forma plural, uma vez que os modos de ser jovem dentro de um contexto de escola pública no nordeste brasileiro estão necessariamente atravessados por questões identitárias interseccionais diversas e singulares.

Nesse contexto de pluralidade, Lima Filho (2016) tematiza o importante conceito de culturas juvenis enquanto formas pelas quais a juventude é vivenciada pelos indivíduos, partindo tanto de questões identitárias, quanto de hábitos de consumo que configurem, de algum modo, essa vivência juvenil. Sendo os jogos digitais um produto de consumo já há algum tempo consolidado, tal perspectiva se faz cara para a justificativa da relevância da pesquisa conduzida. Atrêlam-se, dessa forma, a atividade de jogar, a ideia da identidade *gamer*, à constituição e à vivência de uma identidade juvenil que também é permeada por uma lógica de consumo.

Nesse sentido, um breve resgate histórico permite afirmar que o lugar do jogo digital e da identidade *gamer* é, já há algum tempo, atravessado por questões sociopolíticas de gênero. Lien (2013) ressalta como as temáticas e os públicos para os quais os jogos eram produzidos foram progressiva e mercadologicamente arquitetados de modo a constituir os jogos eletrônicos como um produto prioritariamente masculino.

Ao atentarmos para as propagandas de consoles de sucesso entre as décadas de 1990 e 2000, como *Game Boy*, *Jaguar* e *PlayStation*, fica evidente a representação de cunho machista referente ao ambiente de jogo. Garotos são representados como os únicos interessados e possíveis beneficiados pelo consumo e envolvimento em jogos

eletrônicos. Por outro lado, a representação do corpo feminino faz-se presente apenas em posição de espectadora ou recompensa da atividade de jogo. Mulheres atraentes do mundo virtual, como a personagem Lara Croft, são colocadas como alternativa às mulheres complicadas e chatas do mundo real, segundo o lema da propaganda de 1998 para a primeira versão do console PlayStation, que se encerrava com a frase “Live in your world. Play in ours<sup>1</sup>”.

A partir disso, entendemos que os jogos eletrônicos são mídias de consumo que – conjuntamente com a noção de cultura *gamer* – são construídos histórica e comercialmente de modo a impactarem socialmente na construção de percepções de gênero dentro e fora de jogo (Mussa, 2019; Falcão, Macedo e Kurtz, 2021).

Em adição a isso, através de pesquisas recentes, é possível perceber que há um problema atual e relevante acerca da representação misógina em jogos *online* tanto em questão de design e construção de narrativas (Song, Rhee e Kim, 2021; Gao, Min e Shih, 2017), quanto em questão de consequências sociais e de conduta para os jogadores (Fox *et al.*, 2014; Şengün *et al.*, 2022). O paradigma estabelecido atua a partir de imperativos de gênero que inferiorizam o corpo, as capacidades e as possibilidades femininas partindo de uma discussão que começa no corpo, mas vai além dele, na medida em que entendemos ser impossível trabalhar questões de gênero sem necessariamente nos referirmos aos aspectos políticos e culturais que as atravessam (Butler, 2018). Dessa forma, é seguro dizer que o espaço do jogo *online* é tradicionalmente produzido a partir de uma lógica patriarcal dominante acerca dos lugares a serem ocupados pelos corpos, pautando-se em uma perspectiva binarista de gênero, estreitando as possibilidades de representação dentro desse ambiente.

Tal constituição acerca das questões de gênero neste espaço necessariamente impacta sobre a permanência e a prevalência do discurso de ódio enquanto forma de conduta atuante no ambiente dos jogos *online*, tornando também o campo virtual um espaço de (re)produção das relações *offline*. Judith Butler (2021) traz a importante noção de que o discurso de ódio existe para além de sua função linguística, sendo uma política performativa que extrapola o conceito de verbalidade. Isso porque Butler considera que a linguagem é também ação na medida em que a própria ação é descrita

---

<sup>1</sup> Viva no seu mundo. Jogue no nosso – Tradução dos autores.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

pela linguagem. Dessa forma, é possível afirmar que, no momento em que o feminino é inferiorizado na própria constituição do jogo digital, se introduz, na linguagem, uma performatividade odiosa.

Ademais, pesquisas como as de Braga *et al.* (2024) e de Silva e Ifa (2023) demonstram que jovens não só se sentem desamparados ao terem que lidar com discurso de ódio durante partidas *online*, como também são mais suscetíveis a serem cooptados por essa discursividade através da convivência dentro de jogo e do estabelecimento de comunidades *online*. Dessa forma, o discurso de ódio aparece como uma discursividade que se direciona especificamente a grupos identitários e que se fundamenta neste fator para, por meio de palavras, infligir dor similar à física. Não obstante, esse discurso mostra-se como importante ferramenta de agenciamento social no que diz respeito a discussões acerca do meio *gamer*, no qual o caso *GamerGate*<sup>2</sup> serve como exemplo basilar (Silva e Ifa, 2023).

Nesse contexto, a escola surge como instituição possível para um trabalho com juventudes, uma vez que não só é um espaço potente para discutir atravessamentos e usos das mídias contemporâneas (Miranda, Cysne e Souza Filho, 2016), como também pode ser um espaço de discussão coletiva com jovens que ali habitam acerca das questões sociais e identitárias que atravessam o cotidiano escolar e a vida em sociedade (Soares, Miranda, Barros, 2024). Nesse sentido, estamos em consonância com Paula Sibilía (2012) ao afirmar que, diante de uma desestruturação de sua função tradicional mediante as novas formas emergentes de comunicação, a escola deve lançar-se à discussão de temas que extrapolam a instrução escolar tradicional.

## 2 METODOLOGIA

Os procedimentos de pesquisa foram conduzidos valendo-se tanto da perspectiva teórico metodológica da PI (Aguiar; Rocha, 2007), quanto do PesquisarCOM

---

<sup>2</sup> Movimento virtual em que majoritariamente homens autodenominados *gamers* perseguiram e promoveram diversas formas de violência contra, sobretudo, mulheres que buscavam construir uma perspectiva crítica investigativa acerca da indústria de jogos. O movimento teve início após uma mulher desenvolvedora de jogos ser acusada falsamente de adultério pelo ex-namorado ao promover seu jogo recém-lançado. Este acontecimento deixou evidente como o ambiente *gamer* é atravessado por uma hegemonia masculina heterossexual branca e cisgênero, que rejeita problematizações sobre essas normas e suas consequências nocivas para corpos dentro e fora do espaço do jogo.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

(Moraes, 2014). Dessa forma, o processo do pesquisar inicia-se já a partir dos modos de inserção dentro do campo a ser pesquisado, bem como dos modos de intervenção realizados no campo, sendo ambos processos passíveis de análise e necessariamente entrelaçados com os resultados de pesquisa.

Ao trabalhar com juventudes dentro de um ambiente escolar valendo-se da institucionalidade tanto do ambiente escolar quanto do ambiente acadêmico, é contraditório não atentar para a influência das relações de saber-poder implicadas no próprio processo de pesquisa e para o modo como elas podem afetar os desdobramentos e os resultados destes. Portanto, ao invés de negar tal lugar ou de, deliberadamente, ignorar suas consequências, partimos do entendimento que o estar no campo é agir sobre ele e que o construir resultados se dá no interagir do pesquisador com o que é pesquisado (Barros *et al.*, 2024; Soares, Miranda e Barros. 2024). Buscamos, dessa forma, estabelecer relações menos hierarquizadas entre pesquisadores e participantes nas quais ambas as partes compuseram um grupo de pesquisa.

Ao, também, nos utilizarmos da lógica do pesquisarCOM (Moraes, 2014), propusemo-nos a constituir enunciados, problemáticas e formas de enfrentamento a partir da interação com as juventudes que compuseram a pesquisa enquanto agentes ativos de um pesquisar. Percebemos constantemente que, no decorrer da pesquisa, pesquisadores e pesquisados são tomados pelas instituições envolvidas independentemente de suas vontades. Pesquisar, dessa forma, é também nos encontrarmos objetivados enquanto sujeitos que também fazem parte dessa pesquisa (Lourau, 2004).

A experiência a ser relatada, as análises a serem apresentadas, bem como a construção de dispositivos que mediam as ocorrências são resultados de uma construção coletiva e interativa entre o grupo de pesquisa vindouro da universidade e o público jovem escolar. Os resultados, embora singulares e indissociavelmente atrelados às especificidades presentes naquele espaço escolar em interação com o grupo de pesquisa, dizem também sobre como as juventudes entendem a problemática do discurso de ódio em jogos *online* e seus atravessamentos em relação às questões de gênero inerentes a este ambiente. A interação entre as formulações teóricas e experiências práticas de ambos os espaços contribui para pontuar aproximações e

distanciamentos entre o saber teórico consolidado e o microcosmo presente no qual o campo se mostra.

## 2.1 PROCEDIMENTOS DE PESQUISA: CURSO DE EXTENSÃO E GRUPO DE DISCUSSÃO

As falas dos estudantes que conduziram a discussão desse relato se deram ao longo de duas etapas consecutivas<sup>3</sup>, sendo a primeira um curso de extensão de nome “Riscos *Online*: Reflexões e Ações para o Uso Crítico da Internet entre Jovens de uma Escola Pública de Fortaleza”, no qual foram tratadas temáticas diversas acerca de problemáticas vivenciadas na internet. A etapa seguinte se constituiu com base em um grupo de discussão temático acerca de discurso de ódio em jogos *online*, cuja criação justificou-se pela prevalência desse tema ao longo dos encontros do curso de extensão.

O curso de extensão trabalhou problemáticas consideradas relevantes em ambiente *online* pelos jovens de uma escola pública em Fortaleza, a partir da perspectiva de riscos e oportunidades presentes neste espaço (Livingstone, 2012). O tema geral foi dividido em eixos de interesse manifestados pelos alunos da escola onde o trabalho foi realizado, sendo os eixos: Saúde mental nas redes; Exposição e aliciação de crianças e adolescentes; Segurança *online* sobre fraudes e golpes; Violência e exposição a conteúdo sensível nas redes. Realizado ao longo de três semanas, entre 24/05 e 14/06 de 2023, o curso contou com dois encontros semanais, totalizando uma carga horária de 30 horas entre atividades remotas e presenciais para 24 estudantes do Ensino Médio devidamente certificados. O grupo foi composto por segundanistas entre 16 e 17 anos, sendo majoritariamente feminino e tendo 8 participantes homens, bem como 2 participantes que não percebiam seu gênero dentro de uma lógica binarista.

A tematização de agressão verbal e discursos de cunho racista, misógeno ou homofóbico nos jogos eletrônicos *online*, embora não fizesse parte propriamente de

---

<sup>3</sup> Ambas as etapas foram desenvolvidas como parte do projeto “É da Nossa Escola que Falamos”, que articula pesquisa e extensão em escolas públicas de Fortaleza. O projeto encontra-se vinculado ao Laboratório em Psicologia, Sociedade e Subjetividade (LAPSUS), da Universidade Federal do Ceará. O curso de extensão teve o conteúdo programático montado a partir de uma aplicação, para toda a escola, de um formulário acerca de riscos e oportunidades *online*, mapeando, assim, as temáticas vistas como relevantes pelo corpo discente, sendo a inscrição realizada via formulário *online* aberto para toda a escola. Já o grupo de discussão configurou-se como um desdobramento desse curso, nele os participantes foram convidados a aprofundar as discussões acerca dos jogos *online*. O curso de extensão fez parte de uma pesquisa de doutorado em andamento, acompanhado de perto pelo primeiro autor, como parte de sua pesquisa PIBIC-CNPq. O grupo de discussão compôs as análises do trabalho de conclusão do mesmo autor no curso de Psicologia da UFC. A segunda autora do presente artigo é orientadora das referidas pesquisas.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de Fortaleza | Silva, Miranda  
**Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024



nenhum dos eixos previamente estabelecidos, esteve presente em quatro dos seis encontros ocorridos. Os relatos vinham sobretudo de participantes compartilhando experiências próprias enquanto jogadores nos mais diversos espaços de jogo, mantendo-se a similaridade ao formato *online* e interativo das partidas disputadas, nas quais a agressão era presenciada. Diante do evidente desejo estudantil de falar mais sobre e aprofundar-se no tema – bem como da afetação pessoal sentida por integrantes do grupo de pesquisa, enquanto sujeitos que sempre habitaram esse espaço virtual, principalmente a esfera *gamer* –, os participantes do curso de extensão foram contactados a fim de mapear seu interesse em compor um grupo de discussão extra sobre discurso de ódio em jogos eletrônicos *online*. Dessa forma, o grupo contou com a participação de quatro estudantes e cinco pesquisadores, totalizando nove participantes. O grupo de discussão foi realizado em dois encontros ao longo de duas semanas – nos dias 25 de outubro e 1 de novembro de 2023 –, totalizando uma carga horária de quatro horas.

Durante os dois encontros realizados com o grupo de estudantes, tratamos coletivamente da presença e das formas de operação do discurso de ódio em jogos *online*, bem como das formas de enfrentamento a tal discurso já em uso pelos participantes do grupo.

Durante o primeiro encontro, após uma apresentação dos participantes em que cada um falava de suas experiências com jogos *online*, houve um questionamento e uma construção coletiva sobre o que configura discurso de ódio no jogo *online* para o grupo de discussão. Foi utilizada uma restituição do momento do curso de extensão, retomou-se o deparar-se do grupo com falas proferidas no decorrer do referida formação acerca de problemáticas envolvendo jogos *online* e o entrar em acordo sobre essa fala versar ou não sobre discurso de ódio. Dessa forma, além de produzir dados através das atividades COM estudantes, foi possível trazer os resultados de volta a fim de que o grupo e a instituição pudessem também usufruir da própria pesquisa em curso, o que é um dos pontos fundamentais na condução de uma Pesquisa-Intervenção, como explicitado por Ribeiro *et al.* (2016).

Já no segundo encontro, o foco foi tratar das formas possíveis de enfrentamento do discurso de ódio nos jogos eletrônicos, sendo a atividade final do grupo tentar

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024



imaginar um jogo *online* capaz de, simultaneamente, promover um ambiente de interação saudável entre jogadores – minimizando, assim, a ocorrência do discurso de ódio – e cumprir ainda a função primária de descontração de um jogo eletrônico. Resgatamos, assim, a perspectiva de construção coletiva de resultados de pesquisa proveniente do PesquisarCOM (Moraes, 2014), promovendo não apenas um momento de enunciação própria pelos/pelas jovens, mas também um momento potente de construção a partir do pesquisar para os sujeitos envolvidos.

A partir de gravações de áudio e transcrições manuais posteriores, falas do curso de extensão e do grupo de discussão foram destacadas e analisadas, a fim de categorizar os fatores considerados relevantes acerca da problemática do discurso de ódio no jogo *online* e as suas implicações para questões de gênero neste espaço. Alguns trechos serão citados diretamente, sempre resguardando o anonimato dos falantes, como um recurso tanto para guiar o relato quanto para sumarizar os pontos principais levantados ao longo do grupo de discussão.

## 2.2 OS PARTICIPANTES DO GRUPO: GÊNERO E INTERESSE

Dentre os sujeitos que proferiram os enunciados presentes neste relato, constam três tipos de perfis principais: estudantes que participaram dos dois momentos (4); estudantes que participaram apenas do curso de extensão, mas não participaram do grupo de discussão (1); e integrantes do grupo de pesquisa (5). As falas analisadas e trazidas ao longo do texto foram também ligadas de acordo com seus autores, a fim de mapear a partir de qual lugar ela partiu, este entendido como uma construção a partir da posição social do sujeito e da sua vivência com os jogos *online*. A relação entre sujeito falante, identidade, posição dentro do grupo de discussão e experiência enquanto jogador foi sistematizada na seguinte tabela a fim de facilitar o entendimento e a visualização dos possíveis agenciamentos existentes. Cabe ressaltar que como um indivíduo manifestou interesse na temática durante o curso, mas não compareceu ao grupo de discussão, não foi possível precisar quais jogos fizeram parte de sua experiência como jogador, estando ausente o preenchimento da coluna “Experiência como jogador” para este falante. Em consonância com o *ethos* da Pesquisa-Intervenção,

os participantes do grupo de pesquisa também estão presentes na tabela uma vez que a discussão os atravessa enquanto sujeitos e que seus apontamentos necessariamente compõem o curso do grupo de discussão, fazendo, portanto, parte dos resultados a serem discutidos neste relato.

**Tabela 1.** Sujeitos falantes e suas características

Pseudônimo	Gênero/Raça	Estudante ou Pesquisador	Experiência com jogos <i>online</i>	Idade (anos)
J.	Não binário/Branca	Estudante	LoL <sup>4</sup> , <i>Fortnite</i> <sup>5</sup> , <i>Roblox</i> <sup>6</sup>	16
K.	Agênero/Parda	Estudante	<i>Mobile Legends</i> <sup>7</sup> , <i>Free Fire</i> <sup>8</sup> , <i>Minecraft</i> , <i>Roblox</i>	16
S.	Masculino/Pardo	Estudante	<i>Free Fire</i>	16
L	Feminino/Parda	Estudante	<i>Free Fire</i>	16
A.	Masculino/Branco	Estudante	-	16
I.	Masculino/Branco	Pesquisador	LoL, <i>Ragnarok</i> <sup>9</sup> , <i>CS</i> <sup>10</sup>	24
B.	Feminino/Branca	Pesquisadora	Sem experiência	23
AP.	Masculino/Branco	Pesquisador	LoL, <i>Valorant</i> <sup>11</sup>	22

119

<sup>4</sup> Acrônimo para *League of Legends*, famoso jogo MOBA competitivo para computador no qual se deve colaborar com a equipe para destruir a base adversária.

<sup>5</sup> Jogo de modelo *Battle Royale*, oferecido em mais de uma plataforma de jogo, cujo objetivo é acumular recursos e armas para ser o último sobrevivente de um grande grupo.

<sup>6</sup> Jogo de múltiplas plataformas que funciona de várias formas, em que, sendo oferecidos múltiplos mapas com diferentes funcionalidades, os jogadores devem cumprir diferentes objetivos.

<sup>7</sup> Jogo MOBA para celular, cujos aspectos de jogabilidade são similares à *League of Legends*.

<sup>8</sup> Jogo de modelo *Battle Royale* exclusivo para celular, popularizou-se pela acessibilidade e jogabilidade.

<sup>9</sup> Jogo MMORPG para computador focado em evoluir, ao máximo possível, com armas e magias, o nível do personagem a partir de uma interação tanto entre jogadores quanto entre jogador e máquina.

<sup>10</sup> Acrônimo para *Counter Strike*, famoso jogo FPS para computador no qual os dois times enfrentam-se em uma disputa tática com armas a fim de eliminar o outro time ou detonar/desarmar uma bomba.

<sup>11</sup> Jogo FPS para computador moderno e similar a *Counter Strike*. Oferecido pela mesma empresa criadora de *League of Legends*.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

JP.	Feminino/Negra	Pesquisadora	Sem experiência	23
LP.	Masculino/Branco	Pesquisador	Sem experiência	22

Enquanto o curso de extensão teve predominância de mulheres cis, seguidos de homens cis – sendo o grupo masculino um dos mais mobilizados sobre o assunto do jogo *online* –, neste segundo momento, entre os/as/es estudantes que se prontificaram a estar no grupo de discussão aprofundando as relações entre discurso de ódio e *games*, foi perceptível uma falta de presença masculina não condizente com a mobilização supracitada, contando apenas com um homem estudante no grupo de discussão. No grupo de pesquisadores, contudo, observamos um grupo majoritariamente masculino – aqui, é importante chamar atenção para o fato de que, embora a maioria do grupo de pesquisa não possuísse experiência em jogos *online*, entendemos que o olhar atento e crítico proveniente do lugar ocupado enquanto pesquisador também seria bem-vindo à discussão.

A partir das experiências prévias com jogos *online* relatadas, também é possível destacar que a maioria do grupo de discussão, tanto entre pesquisadores quanto entre estudantes, se utiliza principalmente de computadores e celulares como plataformas de acesso. Tal dado está em consonância com a pesquisa da TIC Kids *Online* 2024 (NIC.BR, 2024) que demonstra a predominância do uso de celulares, seguido por computadores, pelo público infantojuvenil como dispositivo de acesso. Contudo, a diversidade das plataformas não apareceu no grupo como pertinente ou impactante para a discussão acerca do discurso de ódio e, portanto, não será aprofundada neste texto.

### 3. DISCUSSÃO: O DISCURSO COMO PONTO DE PARTIDA

Ao longo do processo de pesquisa, nosso interesse foi despertado a partir da aparição recorrente de falas remetentes a situações desconfortáveis em jogos *online*, geralmente associadas a violações de direitos e agressões verbais. As falas chamaram atenção por tratarem de situações de comunicação violenta, como exemplificado por J.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda  
**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

– “Meio que tem gente que é viciada no jogo e começa a ser realmente violento. Eu não queria dizer esse estereótipo de violento, mas o jogo realmente instiga a violência.” –, e da influência comunitária para a constituição desses comportamentos mais violentos, como retratado por K. – “É tão comum as pessoas ficarem se xingando, falando mal um do outro, que antigamente, quando eu via isso, até eu às vezes acabava por xingar outras pessoas porque eu pensava ‘ah tudo normal, todo mundo faz isso, por que eu não faço?’” – fala essa que dá título ao relato por sumarizar a importância da influência comunitária na manutenção de práticas de ódio dentro do jogo *online*, como relatam Costa *et al.* (2020).

A grande evasão da população masculina, que optou por ausentar-se da discussão – apesar da grande maioria de homens no grupo ter declaradamente uma experiência considerável em jogos *online* – aponta para um possível desinteresse desse público em discutir essa temática, o que retoma a ideia de um paradigma masculinista circundando os jogos e os agenciamentos presentes por esse formato de mídia. Song, Rhee e Kim (2021) demonstram como a experiência de jogo é construída não só para, como a partir do olhar masculino, frequentemente representando o feminino a partir do espectro “donzela indefesa a heroína sexy”<sup>12</sup> (Casagrande Bristot, Pozzebon e Frigo, 2017, p. 865). Dessa forma, podemos considerar que a masculinidade, possível e frequentemente, não se lança em discussões acerca do espaço do jogo em virtude do conforto intrínseco proporcionado pela perspectiva de gênero inerente à construção do formato midiático que vemos representada também no formato do jogo *online*.

Entre os relatos mais diretos sobre contato com discurso de ódio, ficou notável a prevalência de violências de gênero, como mostram falas como as de A. – “Eu estava jogando e usando um personagem feminino, aí simplesmente ficaram me matando a partida toda e falando ‘haha tinha que ser mulher’, ‘vai lavar louça’, me xingando...”. Cabe ressaltar que A. se identifica como um homem cis, o que demonstra a centralidade ocupada pelo corpo no que diz respeito às ocorrências do discurso de ódio (Butler, 2021). A escolha de um avatar feminino, ainda que não corresponda necessariamente à identidade de gênero do jogador, aparece como justificativa para a agressão sofrida e

<sup>12</sup> Embora existam representações femininas em jogos digitais que fujam a este padrão, atentamos aqui sobretudo para a presença e permanência deste em personagens jogáveis e relevantes principalmente em jogos *online*, enquanto modalidade de jogo em foco na pesquisa conduzida.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

exclusão do espaço de jogo. Fica evidente, dessa forma, como está conjugada uma questão de pertencimento de hierarquização de corpos e gêneros dentro desse espaço, o que conversa com a perspectiva de Butler (2021) sobre como a linguagem é capaz de posicionar os sujeitos socialmente através de sua agência, ainda que essa posição seja de subalternidade.

### 3.1 COMPETITIVIDADE E DESSENSIBILIZAÇÃO: PROMOTORES DO DISCURSO DE ÓDIO

O aspecto competitivo sempre fez parte dos jogos eletrônicos. Exemplo disso, *Tennis for Two*, que simulava uma partida de tênis, foi um dos primeiros jogos eletrônicos do mundo a já contar com um formato PvP, sigla que significa *player versus player* – do inglês, jogador contra jogador. Não por acaso, a presença de ranques e competições é parte integrante e até mesmo dominante nos jogos *online* mais populares que predominam no mercado. Seja em jogos em equipe, nos quais são requeridas táticas complexas e coordenação impecável nos níveis mais altos, seja em jogos individuais, em que cada jogador dá o melhor de si contra o outro, o desejo de sair vitorioso e ter um desempenho melhor que o do adversário está presente e opera sobre o próprio dispositivo do jogo em questão, orientando os discursos e posicionamentos dos jogadores diante de situações de conflito.

No Brasil os jogos MMO – *Massive Multiplayer Online* – e competitivos são os que atraem mais jogadores, como mostra a Pesquisa Gamer Brasil de 2024 (Sioux Group, Go Gamers), sendo os mais rentáveis e requisitados, mas, simultaneamente, os que mais perpetuam – seja por meio de mecânicas de jogo, seja por meio de agenciamentos comunitários – os discursos mais violentos entre jogadores e grupos sociais (Braga *et al.* 2024). Em comento a isso, trabalhos como o de Liu *et al.* (2023) demonstram que a própria construção desse tipo de jogo pode ser – e frequentemente é – atravessada por imperativos de gênero que oferecem diversas representações possíveis de masculinidade enquanto simultaneamente estreitam possibilidades para quaisquer outras representações possíveis de gênero dentro do espaço de jogo.

Dentro de um ambiente tão marcado pela competitividade e pelas constantes representações misóginas de gênero, os ânimos exaltados podem – e frequentemente

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda  
**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

o fazem – levar a condutas agressivas com outros participantes do mesmo espaço. Contudo, é importante atentar a quem pertence essa raiva bem como a quem ela é destinada. Şengün *et al.* (2022), ao investigar o efeito Proteus<sup>13</sup> em *League of Legends*, notaram que jogadores se comportavam mais agressivamente ao selecionarem personagens masculinos. Em complemento a essa perspectiva, pode-se elencar o trabalho de Falcão, Macedo e Kurtz (2021), que discutem sobre a presença da masculinidade tóxica no jogo de cartas *Magic: The Gathering*, que conta com uma versão *online* amplamente jogada em todo o mundo.

Fica evidente, assim, que, embora a competitividade seja parte quase que integrante de jogos *online* de sucesso, a toxicidade e agressividade nesse ambiente aparecem atreladas ao gênero – e, portanto, ao corpo, ainda que este esteja parcialmente inacessível no espaço virtual. O masculino ocupa, assim, um papel de agressor que se justifica a partir de uma construção comunitária acerca da identidade do nerd e do *gamer* (Falcão, Macedo e Kurtz, 2021) e que conversa também com o ideal da alta performance tratado dentro de grupo.

A alta performance como justificativa para agressividade fica evidente ao atentarmos para a seguinte dualidade presente acerca de uma mesma fala. No primeiro momento do curso de extensão, K., a fim de problematizar a presença de toxicidade e agressividade no jogo *online*, diz: “A pessoa fala com uma arrogância, dizendo que está carregando o time nas costas e vocês não fazem nada”. Contudo, no momento posterior do grupo de discussão, embora tal conduta seja vista como desagradável, ela não foi configurada pelo grupo como necessária de moderação, sendo considerada um discurso aceito e manejável dentro do ambiente. A alta performance entra em cena no momento da justificativa de tal categorização, e K. também diz agora sobre sua própria fala: “às vezes a pessoa tá mesmo carregando o time nas costas...”. Isso denota que existem circunstâncias sobre as quais tais condutas, tidas como desagradáveis, são justificáveis, estando elas sobretudo mediadas pela habilidade e pelo sucesso individual de cada jogador – que, por sua vez, estão social e estruturalmente associadas à identidade masculina. Fica evidenciada uma renegociação do limite do indizível a partir do

<sup>13</sup> Efeito onde um jogador se comporta de modo diferente em virtude do personagem escolhido dentro de jogo, mimetizando traços de personalidade para aproximar-se do performado pelo personagem.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

ambiente competitivo, sendo, portanto, um ambiente de descontração, ainda que, ao mesmo tempo, marcado pelo desrespeito que demarca corporalidades e pertencimentos ao espaço do jogo.

Movimentos como o de K. demonstram que as possibilidades de linguagem e conduta são decididas de maneira coletiva a partir de quais experiências os jogadores consideram aceitáveis ou não, sendo a percepção do jogador que faz a denúncia de um agressor posteriormente endossada ou rejeitada pela instituição moderadora do jogo no momento da aplicação ou não de uma punição ao jogador infrator. Contudo, se os jogadores entendem que condutas agressivas podem ser justificáveis em determinados contextos e que as empresas assumem a existência de possíveis “provocações esportivas”, sem, entretanto, delimitar precisamente o limite entre provocação competitiva e agressão, fica confusa a diferença entre quais condutas – violentas ou não – são aceitáveis e quais são passíveis de punição.

Tal funcionamento apresenta-se em consonância com Butler (2021) ao definir que a comunidade falante tem autonomia maior que qualquer regulação institucional acerca da linguagem, vista a capacidade de reinvenção da linguagem. Sendo assim, inserir-se em um grupo é ambientar-se progressivamente com os acordos – tanto explícitos quanto tácitos – comunicativos estabelecidos. Butler aponta para a força dessa autonomia enquanto potencializadora de formas de enfrentamento diante de uma performatividade fundamentada tanto a partir dos sujeitos agressores, quanto a partir das instituições de poder e moderação, que também estão sujeitas a curvarem-se perante uma hegemonia política que advoga contra corpos demarcados.

Evidenciamos, assim, o espaço do jogo *online* como um lugar estabelecido a partir de atravessamentos identitários de caráter interseccional<sup>14</sup> (Machado, Albuquerque e Alves, 2019) que se constitui de modo a perpetuar uma hegemonia masculinista cis e branca, mas que, também, tem seu caráter opressor demarcado através de outras questões identitárias que residem no corpo e na realidade material – como idade, território, classe social, deficiências, entre outros. Contudo, sendo as

---

<sup>14</sup> Apesar de as questões interseccionais não serem o foco do presente relato, é inegável a importância de pautar um debate de questões interseccionais dentro do espaço do jogo, atentando-se para as especificidades trazidas a partir de um debate de raça, classe, territorialidade, dentre outros marcadores citados posteriormente.



questões de gênero as mais ressaltadas pelos jovens, optamos por manter a proposta de destacar as percepções das juventudes presentes, aprofundando a discussão acerca do que estas consideraram como de suma importância.

Diante disso, ressaltamos que o jogo *online* pode e deve ser palco de disputa e combatividade ao discurso de ódio que nele reside. Costa *et al.* (2020) e Costa e Silva (2021) apontam para a importância de adotar uma postura combativa acerca dessa problemática, principalmente como modo de cultivar coletivamente com juventudes possíveis enfrentamentos à hegemonia presente e atuante sobre o espaço do jogo *online* e à presunção sobre quais corpos pertencem à identidade *gamer*.

Por fim, ressaltamos que a imprecisão presente dentro do grupo no momento de tentar delimitar precisamente a diferença entre xingamento, agressividade e discurso de ódio demonstra que uma corrente dessensibilização nos jogadores individualmente há de ser considerada. Uma vez que os agenciamentos presentes no grupo tornaram perceptível como a estadia em um ambiente de agressividade constante estabelece um acordo comunicativo tácito em que a agressividade pode ser justificada sob determinadas condições. Isso cria condições para a construção de uma comunidade *gamer* dessensibilizada que não só justifica a agressão, como também dita direta e indiretamente quais corpos podem agredir e quais corpos devem ser agredidos.

### 3.3 CONSTRUÇÃO DE COMUNIDADE: A QUEM PERTENCE O ESPAÇO DO GAME?

Ao pensarmos sobre a existência de um direito à ofensa dentro do jogo *online*, deparamo-nos – a partir dos relatos de falas apresentados neste trabalho – com argumentos a favor da habilidade e do desempenho individual do jogador como principal responsável pela definição do que pode ser feito e dito sem incorrer na profunda desaprovação dos pares dentro de jogo. Verificamos também a inerente dimensão do corpo nessa relação, ainda que sejam necessárias algumas especificações e adaptações ao tratarmos de um espaço virtual.

Gao, Min e Shih (2017) demonstram como a diferença de gênero afeta os comportamentos dentro do jogar de jogadores masculinos e jogadoras femininas, sendo aqueles mais propensos a serem mais agressivos, combativos, e a superestimarem sua

própria habilidade e capacidade dentro do jogo. Relacionando tal dado com a narrativa presente nos jogadores de que a alta habilidade pode justificar o comportamento agressivo para com o outro no jogo *online*, percebe-se a possibilidade de homens, cuja habilidade tende a ser superestimada, sentirem-se progressivamente autorizados a serem agressivos em relação aos demais jogadores dentro de jogo, potencializando uma dessensibilização em um ambiente marcado pela agressividade, naturalizando condutas tóxicas. Estabelece-se, assim, um ambiente comunitário permeado por um ideário machista, capaz de justificar agressões misóginas, desde que seus jogadores concordem explícita ou tacitamente com a agressão dispensada a esse público.

Ainda que, na maioria das partidas *online*, não seja possível precisar nem quem fala nem quem ouve, estereótipos e imperativos que atravessam a dimensão do corpo permeiam a comunicação, trazendo à tona, de forma intensa, impressões de um falante sobre o outro. Dessa forma, estereótipos de raça e gênero emergem no momento da agressão, alinhando-se com a propagação de um discurso de ódio discriminatório e violento, operando a fim de deslocar o ouvinte da posição de igualdade entre dois falantes em uma situação comunicativa (Butler, 2021).

Tendo em vista as tensões de gênero presentes no espaço já supracitadas, entendemos como o corpo, ainda que apenas representado ou imaginado, evoca relações de poder, agressão e abuso que se fundamentam em imperativos de gênero já estabelecidos socialmente. Judith Butler, ao discorrer sobre a questão da representação de gênero afirma: “se o gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado, não se pode dizer que ele decorra de um sexo desta ou daquela maneira” (Butler, 2018, p. 21). Tal percepção é aqui resgatada com o objetivo de contrastá-la com ocorrências citadas no ambiente do jogo *online*, no qual a frequente representação misógina justifica uma hegemonia masculina e impulsiona atos violentos e odiosos pautados na estereotipação de uma corporalidade sexuada.

O caráter impulsionador da referida construção em situações de jogo fica evidente ao nos voltarmos para situações como a relatada por L.: “o *Free Fire*, diferente do LoL, tem *chat* de voz, né, e eu já fui assediada uma vez, você entendia pela voz que era um menino, e ele começou a me assediar, e meu amigo ficou pedindo para a gente sair da partida, e o cara falando, falando muita merda, muita merda [...]”.

A comunicação misógina foi estabelecida e mantida partindo apenas de uma inferência sobre a identidade da vítima, a comunicação simultânea por voz oferece necessariamente um ancoramento à corporeidade dentro do espaço do jogo, ainda que não seja uma garantia plena acerca do corpo falante. Entretanto, a suposição do corpo a ser agredido, bem como o conteúdo da fala demarcam categoricamente não só uma presença de corporeidade no ambiente do jogo *online*, como também um imaginário pré-estabelecido acerca das funções de tais corpos. A função do feminino não é a de jogar nem a de desempenhar bem o papel de jogadora, a mulher, enquanto representação do feminino nesse espaço, figura frequentemente como vítima, sendo necessária apenas alguma pista para que o gênero feminino possa ser identificado e para que, assim, seu direito ao espaço de jogo seja negado.

É importante também denotarmos não apenas que a construção desse imaginário aponta para o corpo da vítima enquanto justificativa de agressão e abuso, mas também que o discurso de ódio, em sua ocorrência, opera de modo a atravessar tempo e espaço de modo a colocar a segurança do corpo da vítima em dúvida independentemente do contexto (Butler, 2021). Assim, mais do que violências dirigidas apenas ao corpo virtual presente, o corpo físico fora das telas é também ameaçado. Isso fica visível ao seguirmos o relato de L. sobre o assédio sofrido durante uma partida de *Free Fire*: “eu fiquei sem reação, o cara falando umas coisas assim... ‘ai eu vou te não sei o quê, tira a roupa aí’, e eu não sabia o que fazer”. Percebe-se aqui, especificamente, a ameaça ao corpo de L., mesclando a violência dentro do ambiente virtual àquela fora dele, partindo da corporalidade dos envolvidos. É visível uma hierarquização de corpos efetivada linguisticamente acerca do pertencimento ao espaço do jogo.

Há também de se pensar como a construção da comunidade dentro de jogo impacta na existência da comunidade em ambientes *online* ainda relacionados ao jogo. Nesse sentido, trabalhos como o de Silva (2021) e o de Rodrigues *et al.* (2021) demonstram que a dimensão do jogo eletrônico atualmente extrapola o ato de jogar, principalmente ao tratarmos da modalidade do jogo *online*. Uma vez que a interação com o outro é aspecto fundamental desse tipo de jogo, é natural que o espaço dele se expanda para além daquele em que ocorre o jogar propriamente dito. Assim, outros ambientes virtuais e reais passam a fazer parte do jogo, como redes sociais, convenções

*geek*, entre outros. Dessa forma, os discursos operantes dentro do jogo também extrapolam esse âmbito, permitindo um agenciamento maior de certos movimentos e a massificação de determinadas condutas iniciadas dentro do ambiente de jogo, homogeneizando a experiência e os discursos do jogador, bem como suas concepções acerca do dizível e indizível.

Essa padronização da comunicação a partir da construção comunitária de um léxico específico do jogador que opera por uma linguagem essencialmente violenta aparece dentro do grupo de discussão como uma ocorrência corriqueira e recreativa, chegando até mesmo a ser praticada anteriormente por participantes do grupo, como mostra a fala de I.: “eu, por exemplo, jogava *Ragnarok*, eu adorava, e foi o primeiro jogo *online* que tinha xingamento com pessoas que eu não tava vendo, e eu comecei a xingar também, por que não?”. A vivência interativa e comunitária parece ser capaz, segundo o relatado no grupo, de ditar a regra de comunicação e inserção naquele espaço, o que fica claro na fala de B., que não tem experiência prévia com jogos *online*: “com os relatos aqui, parece que não xingar não é uma opção”.

Mais uma vez, a propagação do discurso de ódio no meio aparece como efeito colateral de uma plataforma pautada na violência performada especificamente pela e em prol da população masculina contra os corpos e as representações do feminino. Costa *et al.* (2020) discutem os possíveis motivos da manutenção do discurso de ódio na indústria de jogos, bem como consideram os caminhos possíveis para combatê-lo, focalizando sobretudo os jogos *online*. A discussão levanta pontos importantes sobre como jogos são feitos para agradar os consumidores e serem rentáveis geradores de lucros para os desenvolvedores, não sendo uma prioridade empresarial a preservação da ética e moralidade dos jogadores dentro da comunidade, ainda que a moderação de conteúdo seja responsabilidade social das empresas. Tal panorama cria uma situação complexa, pois, estando a construção comunitária voltada para discursos agressivos performados por masculinidades que frequentemente incorrem em discursos de ódio, atuar para cercear tais discursos correntes em parte da comunidade seria atuar contra o próprio interesse de mercado da empresa, o que torna a atividade puramente institucional passível de desconfiança acerca de seu comprometimento com o cultivo de uma cultura comunitária combativa ao discurso de ódio.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a realização deste relato de pesquisa, foi possível perceber alguns dos modos pelos quais se constituem as práticas discursivas de jovens nos jogos *online* atuais, bem como suas percepções acerca do ambiente que simultaneamente experienciam e constroem ao longo das atividades de jogo. Ao atentar para as falas do grupo constituído por essas juventudes, visando circunscrever quais discursos seriam categorizados como odiosos, foi possível evidenciar como estes e estas jovens percebem o espaço do jogo *online* como predominantemente hostil aos corpos que fogem da normatividade masculina, heterossexual branca e cisgênero.

A construção realizada COM as juventudes em pauta apontou para a prevalência do discurso de ódio dentro do ambiente dos jogos *online*, uma vez que as jovens – enquanto agentes também construtoras desses espaços – relataram não só terem tido contato com discursos considerados odiosos, mas eventualmente também participado de condutas que, no momento de discussão, foram consideradas inadequadas e indesejáveis. Entende-se, também, que as formas correntes de comunicação e discursividade cultivadas nesses espaços são perpassadas por um processo de massificação e dessensibilização acerca das condutas e dos discursos correntes, sendo estes atrelados à forma como os jogos eletrônicos são atualmente construídos e veiculados de modo a perpetuar uma hegemonia masculina já estabelecida. Entram em evidência perspectivas históricas e sociais que atravessam o estabelecimento do mercado de jogos digitais e dos jogos *online* enquanto forma de mídia voltada para o consumo e para a fantasia masculina sobre si e sobre os demais corpos.

Neste relato, o corpo feminino aparece constantemente nas falas destacadas como colocado em funções que direta ou indiretamente perpetuam uma lógica de subalternização e violência. Contudo, para trabalhos futuros, esperamos nos aprofundar em outros marcadores que partam do corpo e que se relacionem ao gênero, aqui trabalhado em maior evidência. Nesse ponto, evidencia-se também um interesse político-econômico para uma manutenção da forma de construção e moderação dos

jogos que favorece a supracitada hegemonia, na qual o lucro e a conveniência são priorizados em detrimento da participação segura para todos os corpos nesse espaço.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, K. F. D.; ROCHA, M. L. D. Micropolítica e o exercício da pesquisa-intervenção: referenciais e dispositivos em análise. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 27, n. 4, p. 648–663, 2007. DOI: [10.1590/S1414-98932007000400007](https://doi.org/10.1590/S1414-98932007000400007). Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/ggt9ktnF6X7mVWYgJQck8DC/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 27 out. 2024.

BARROS, A. *et al.* Entre a dureza das institucionalidades e um “chão” para (re)criar ações em Psicologia e Educação na pandemia por COVID-19. **Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências - RIEC**, v. 7, n. 1, p. 40–61, 2024. DOI: 10.1000/riec.v7i1.340. Disponível em: <https://riec.univs.edu.br/index.php/riec/article/view/340>. Acesso em: 27 out. 2024.

BRAGA, V. *et al.* COMPORTAMENTO TÓXICOS OU VIOLENTOS NOS VIDEOGAMES: experiências e estratégias utilizadas por adolescentes. *In: 33° ENCONTRO ANUAL COMPÓS*, 2024, Niterói. **Anais eletrônicos [...]**. Campinas, Galoá, 2024. Disponível em: [COMPORTAMENTO TÓXICOS OU VIOLENTOS NOS VIDEOGAMES: experiências e estratégias utilizadas por adolescentes | Galoá Proceedings](#) Acesso em: 15 Ago. 2024.

BUTLER, J. **Discurso de ódio: Uma política do performativo**. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

BUTLER, J. **Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão Da Identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CASAGRANDE BRISTOT, P.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. A. Representatividade das Mulheres nos Games. *In: SBGames 2017*, Curitiba, 2017. **Anais [...]**. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 27 out. 2024

CASTRO, L. Onde estão os (sujeitos) jovens nas teorias da juventude? *In: COLAÇO, V.; IDILVA, G.; MIRANDA, L.; BARROS, J. (Orgs.). Juventudes em Movimento: Experiências, Redes e Afetos*. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2019. p. 69-88.

COSTA, S. *et al.* Discurso de Ódio nos Videojogos e nas Comunidades de Jogos *Online* — Estado da Arte. **Revista Comunicando**, v. 9, n. 1, p. 261–278, 29 dez. 2020. DOI: 10.58050/comunicando.v9i1.3. Disponível em: <https://revistas.sopcom.pt/index.php/comunicando/article/view/3> Acesso em: 27 out. 2024.

COSTA, S.; SILVA, B. CIDADE E JOGO: prototipagem de um jogo pervasivo para combater o discurso de ódio *online*. **Revista Húmus**, v. 11, n. 31, 21 abr. 2021. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/revistahumus/article/view/16536>. Acesso em: 27 out. 2024.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251–277, 31 ago. 2021. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/174671>. Acesso em: 27 out. 2024.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda  
**Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará**, v. 15, n.2. Especial, 2024

FOX, J. *et al.* Sexualized Avatars Lead to Women’s Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths. **Psychology of Women Quarterly**, v. 39, n. 3, p. 349–362, 2 out. 2014. DOI:10.1177/036168431455357.

GAO, G.; MIN, A.; SHIH, P. C. Gendered design bias: Gender differences of in-game character choice and playing style in League of Legends. *In*: 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction - OZCHI '17, Brisbane, 2017. **Anais [...]**. DOI: [10.1145/3152771.3152804](https://doi.org/10.1145/3152771.3152804) Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3152771.3152804>. Acesso em: 27 out. 2024.

LIEN, T. No Girls Allowed. **Polygon**, 2 dez. 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>. Acesso em: 27 out. 2024.

LIMA FILHO, I. P. Culturas Juvenis e Agrupamentos na Escola: entre adesões e conflitos. **Revista de Ciências Sociais**, v. 45, n. 1, p. 103–118, 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/revcienso/article/view/2421/1874>. Acesso em: 07 de nov. 2024.

LIU, B. *et al.* **Uncovering Gender Stereotypes in Video Game Character Designs: A Multi-Modal Analysis of Honor of Kings**. [s.l.: s.n.]. 2023. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/2311.14226.pdf>. Acesso em: 27 out. 2024.

LIVINGSTONE, S. Tomando oportunidades arriscadas na criação de conteúdo jovem: O uso pelos adolescentes de sites de redes sociais para intimidade, privacidade e expressão própria. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 9, n. 25, p. 91–118, 2012. DOI: 10.18568/cmc.v9i25.313. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/313>. Acesso em: 26 out. 2024.

LOURAU, R. Implicação e sobreimplicação. *In*: ALTOÉ, S. (Org.). **René Lourau: Analista institucional em tempo integral**. Rio de Janeiro: Hucitec, 2004.

MACHADO, D. D.; ALBUQUERQUE, R. M. de; ALVES, A. G. Problemáticas envolvendo raça, gênero e orientação sexual no desenvolvimento de jogos: relato de experiência com o jogo Trevo. **Conexão - Comunicação e Cultura**, [S. l.], v. 17, n. 34, 2019. Disponível em: <https://sou.uces.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/6735>. Acesso em: 29 out. 2024.

MIRANDA, L. L.; CYSNE, J.; SOUZA FILHO, J. Juventude e Mídia: discutindo, criando e pesquisando. *In*: RIOS, L.; VIEIRA, L.; QUEIROZ, T. (Orgs.). **Metodologias participativas e organização psicossocial: promoção de saúde e enfrentamento da violência**. Recife: Editora UFPE, 2016. p. 209–231.

MORAES, M. Do “PesquisarCOM” ou de Tecer e Destecer Fronteiras. *In*: BERNARDES, A. G.; TAVARES, G. M.; MORAES, M. (Orgs.). **Cartas para pensar: Políticas de pesquisa em Psicologia**. Vitória: EDUFES, 2014. p. 131–138.

MUSSA, I. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 57–71, 2019. DOI: [10.12957/logos.2019.45679](https://doi.org/10.12957/logos.2019.45679). Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/45679>. Acesso em: 27 out. 2024.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.BR) [s.l.]. 2024. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano**

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda  
**Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024



2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>. Acesso em: 27 out. 2024.

PALLARES, C. **Percepciones masculinas sobre el auspicio de marcas en transmisiones de mujeres streamers de videojuegos**. Orientação: Eduardo Enrique Yalán Dongo. 2023. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação e Publicidade) – Programa Acadêmico de Comunicação e Publicidade, Faculdade de Comunicação, Universidade Peruana de Ciências Aplicadas, Lima, 2023. Disponível em: <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/673524>. Acesso em: 29 out. 2024.

RIBEIRO, D. M. *et al.* Pesquisando com professores: a centralidade do diário de campo e da restituição em uma pesquisa-intervenção. **Revista de Psicologia**, v. 7, n. 1, p. 81–93, 2016. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/view/3675>. Acesso em 27 out. 2024.

RODRIGUES, L D. F.; *et al.* Desenvolvimento de um conjunto de dados com comentários extraídos da plataforma Twitch sobre o jogo League of Legends. In: BRAZILIAN WORKSHOP ON SOCIAL NETWORK ANALYSIS AND MINING (BRASNAM), 10., 2021, Evento *Online*. **Anais [...]**. Porto Alegre, 2021. DOI: 10.5753/brasnam.2021.16128. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/brasnam/article/view/16128>. Acesso em: 27 out. 2024.

ŞENGÜN, S. *et al.* Do players communicate differently depending on the champion played? Exploring the Proteus effect in League of Legends. **Technological Forecasting and Social Change**, n. 177, abr. 2022. DOI: 10.1016/j.techfore.2022.121556. Disponível em: <https://ideas.repec.org/a/eee/tefoso/v177y2022ics0040162522000889.html>. Acesso em: 27 out. 2024.

SIBILIA, P. **Redes ou paredes: A escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, R.; IFA, S. Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos *online* por adolescentes de Alagoas. **SOLETRAS**, n. 43, 23 jun. 2022. DOI: [doi.org/10.12957/soletras.2022.63256](https://doi.org/10.12957/soletras.2022.63256). Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/soletras/article/view/63256>. Acesso em: 27 out. 2024.

SILVA, S. REINICIANDO O JOGO: uma revisita ao conceito de remediação sob a perspectiva dos jogos digitais. In: 30° ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2021, São Paulo. **Anais eletrônicos [...]** Campinas, 2021. Disponível em: [REINICIANDO O JOGO: uma revisita ao conceito de remediação sob a perspectiva dos jogos digitais | Galoá Proceedings](https://repositorio.unesp.br/handle/11362/45444). Acesso em: 27 out. 2024

SIOUX GROUP; GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 2024**. [s.l.]. 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 27 out. 2024.

SOARES, M.; MIRANDA, L. L.; BARROS, J. P. “A gente combinamos de escre(viver)”: analisadores-escrevintes com estudantes de uma escola pública de Fortaleza/CE. **Revista Tempo Espaço Linguagem (TEL)**, v. 15, n. 1, p. 350–383, 1 jan. 2024. DOI: [10.5935/2177-6644.20240016](https://doi.org/10.5935/2177-6644.20240016). Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/tel/article/view/23131>. Acesso em: 27 out. 2024.

SONG, Doo Heon; RHEE, Hae Kyung ; KIM, Jeong Hoon. Gender inequality among champions and players’ reception of gender disproportion of utility support champions in league of legends. **International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)**, v. 11, n. 3, p.

“Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidades de gênero em jogos online com estudantes de ensino médio em uma escola pública de fortaleza | Silva, Miranda

**Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, v. 15, n.2. Especial, 2024

2647–2652, 2021. DOI: [10.11591/ijece.v11i3.pp2647-2652](https://doi.org/10.11591/ijece.v11i3.pp2647-2652). Disponível em: <https://ijece.iaescore.com/index.php/IJECE/article/view/23912>. Acesso em: 27 out. 2024.

STYHRE, A. *et al.* Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. **Culture and Organization**, v. 24, n. 3, p. 244–261, 2016. DOI: [10.1080/14759551.2015.1131689](https://doi.org/10.1080/14759551.2015.1131689).

---

#### SOBRE O(A) AUTOR(A)

##### Abner Oliveira Lopes da Silva

Graduado em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará, onde foi bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), financiado pelo CNPq.

**Currículo Lattes:** – <https://lattes.cnpq.br/5063529917862531>

**Orcid:** – <https://orcid.org/0009-0005-8154-1988>

**E-mail:** [abneroliveira011@gmail.com](mailto:abneroliveira011@gmail.com)

##### Luciana Lobo Miranda

Doutora em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RIO). Professora Titular do Departamento de Psicologia e Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará. Pesquisadora CNPq de nível 2.

**Currículo Lattes:** – <https://lattes.cnpq.br/4519037978963137>

**Orcid:** – <https://orcid.org/0000-0002-7838-8098>

**E-mail:** – [luciana.miranda@ufc.br](mailto:luciana.miranda@ufc.br)

#### COMO CITAR ESTE ARTIGO

DA SILVA, Abner Oliveira Lopes; MIRANDA, Luciana Lobo. “Todo mundo faz isso, por que eu não faço?”: discutindo discurso de ódio sobre identidade de gênero em jogos *online* com estudantes de Ensino Médio em uma escola pública de Fortaleza. **Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, v. 13, p. 110-133, 2024.

RECEBIDO EM: 30/10/2024

ACEITO EM: 30/10/2024

PUBLICADO EM: 24/11/2024



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional