

MACHISMO, MISOGINIA E VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO JOGO VALORANT

Estudante(s): Enzo Rodrigues Sisterolli (enzors.sisterolli@gmail.com)

Orientador(es): Gabriela Martins Silva (gabrielampsico@ufu.br)

Escola: Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Uberlândia (Cap-UFU)

Resumo

Os jogos online são, atualmente, uma forma muito popular de lazer entre adolescentes. Além disso, são ambientes em que interações violentas são comuns, em especial, a violência de gênero. A literatura indica que, nesses jogos, ocorre a naturalização de violências verbais, escritas ou faladas que discriminam mulheres e reproduzem noções misóginas e machistas. Nesse sentido, essa pesquisa visa identificar e analisar as violências de gênero que ocorrem no jogo *online* Valorant, um jogo de imersão e tiro em primeira pessoa, que se dá a partir da competição entre jogadores – o que motiva interações violentas pelo *chat* de voz – e é muito disseminado entre o público feminino. Para a coleta de dados, serão gravadas, em áudio e vídeo, quatro partidas do jogo, viabilizando a análise posterior das interações ocorridas. Na análise, buscaremos identificar os tipos de violência manifestadas e suas motivações e características, o que, por sua vez, possibilitará compreender os efeitos psicológicos delas para adolescentes.

Palavras-chave: Violência de gênero, Jogos online, Adolescência. Valorant.

Introdução e justificativa

Os jogos online são, atualmente, uma forma muito popular de lazer entre adolescentes, em especial, dentre adolescentes do gênero masculino (Haidt, 2024).

Estes ambientes, tal como é característico dos ambientes online, podem apresentar conteúdos inadequados para a faixa etária de 12 a 17 anos, como: violência, consumo de substâncias tóxicas, autolesão e pornografia. Nesse sentido, as plataformas de jogos online recebem uma classificação indicativa à semelhança do que acontece com produções cinematográficas. Mas, apesar da classificação, não existe um controle de idade mínima para a criação de contas ou para acesso a esses jogos (Haidt, 2024).

A preocupação com o uso da internet por crianças e adolescentes ganhou relevância social mundialmente, a partir da denúncia feita por pesquisadoras/es sobre os efeitos negativos que o uso excessivo de telas tem para o desenvolvimento humano, além da inadequação dos conteúdos acessados (Baptista e Jerusalinsky, 2017; Haidt, 2024). Essa mobilização culminou, no Brasil, na aprovação da Lei 15.100/2025, que proíbe o uso de celulares nas escolas.

Especificamente com relação aos jogos online, os riscos envolvem hiper estimulação sensorial e prejuízos na atenção voluntária e na socialização, que podem influenciar na adoção de comportamentos compulsivos no futuro, tanto no consumo de substâncias, quanto no de pornografia e jogos de aposta (Haidt, 2024).

Soma-se a isso as interações violentas que são naturalizadas durante as partidas. É comum a reprodução de violências verbais, escritas ou faladas, que discriminam mulheres e reproduzem noções misóginas e machistas. Callou et al. (2021), em pesquisa feita com mulheres jogadoras de jogos online, identificou que a principal violência sofrida por elas é a psicológica, por meio de xingamentos e assédio sexual, motivadas, simplesmente, pela presença de mulheres nesse ambiente, considerado um ambiente de homens – apesar de as jogadoras serem mais de 50% do público de jogos *online*. Nesse sentido, as mulheres são insultadas diretamente quando presentes *online*, jogando; ou de forma simbólica, quando citadas para ofender outro jogador ou a partir da crítica a avatares ou *skins* femininos, utilizados para jogar. Tais interações podem gerar impactos negativos para o desenvolvimento de meninos e meninas que passam a conviver com a naturalização da violência de gênero e aprendem a reproduzi-la, o que está na base da sustentação da cultura do estupro, do feminicídio e outros crimes (Zanello, 2020).

Considerando a naturalização da violência de gênero nos jogos *online* e a frequente presença de adolescentes nesses ambientes, essa pesquisa é relevante pois visa contribuir para a compreensão desse cenário. O presente projeto possibilitará a compreensão de como o machismo, a misoginia e a violência de gênero estão presentes em jogos *online*, influenciando no desenvolvimento psicológico de adolescentes, jogadores e jogadoras. A partir disso, poderá contribuir com a prevenção da violência de gênero na medida em que gerará conteúdo para auxiliar responsáveis e educadoras/es na orientação de adolescentes sobre o uso de jogos *online*, além de sinalizar ações de regulação e políticas públicas voltadas para esses jogos.

Com isso, a presente pesquisa se alinha aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), das Nações Unidas no Brasil, especificamente ao item 5, Igualdade de Gênero, que prevê “Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas” (ONU, 2015).

Objetivos

Essa pesquisa visa identificar e analisar as violências de gênero que ocorrem no jogo Valorant.

Especificamente, buscaremos responder:

- 1- Quais violências de gênero ocorrem nesse jogo?
- 2- O que, no contexto do jogo, motiva essas violências?
- 3- As violências estão ligadas ao gênero de quem joga?
- 4- As violências estão ligadas ao personagem ou *skin* utilizada no jogo?
- 5- Quais os possíveis efeitos psicológicos dessas violências para adolescentes?

Metodologia

O Jogo Valorant foi escolhido pois é um jogo muito popular entre o público feminino, tendo sido um dos jogos mais assistidos por mulheres na plataforma *Twitch*¹ em 2021 e sendo responsável pela ascensão das mulheres nos esportes eletrônicos (França, 2022). Além disso, é um jogo conhecido por ter comportamentos agressivos entre seus jogadores, com ataques misóginos e assédio dirigidos às mulheres jogadoras que se destacam ou cometem erros, o que é facilitado pela comunicação por *chat* de voz possibilitada pelo jogo (Silva e Oliveira, 2025).

O jogo Valorant é do gênero FPS (First Person Shooter/Tiro em Primeira Pessoa), ou seja, durante o jogo, a principal atividade do jogador é atirar e isso acontece com a visualização do jogo de forma a simular o olhar real para a cena, isto é, é como se os olhos do jogador fossem a câmera do jogo. Além disso, é do subgênero PVP (Player versus Player/Jogador versus

¹ O *Twitch* é um serviço de *streaming* de vídeo ao vivo que se tornou popular para a transmissão de partidas de videogame e de competições de esportes eletrônicos.

Jogador), ou seja, é um jogo em que os jogadores jogam uns contra os outros (Morales, Rosa, Barth, 2023).

Para a realização desse estudo, o pesquisador analisará quatro partidas do jogo Valorant, gravadas para esta pesquisa, com diferentes personagens, variando entre masculinos e femininos, de modo a observar a influência deles nas violências de gênero. Essas partidas serão gravadas em áudio e vídeo com o aplicativo OBS Studio, um programa gratuito e de código aberto que permite a gravação da tela do jogador, com áudio.

Posteriormente, analisaremos as gravações, com foco nas interações verbais escritas e faladas, ocorridas durante as partidas para identificar quais violências de gênero ocorrem nesses jogos *online*, o que as motiva, se estão ligadas ao gênero de quem joga e se estão ligadas ao tipo de personagem utilizada no jogo. Com isso, e com base na literatura consultada, analisaremos os efeitos dessas violências no desenvolvimento psicológico de adolescentes.

O trabalho de Zanello (2020) será especialmente útil nessa fase da pesquisa. A autora analisou memes compartilhados em grupos de homens no *whatsapp*, identificando a objetificação sexual das mulheres, em especial de mulheres gordas e velhas. A análise e resultados dessa pesquisa nos auxiliará com repertório linguístico e crítico para identificação e nomeação das violências ocorridas nas partidas gravadas, bem como na interpretação dos seus possíveis efeitos para jogadores e jogadoras.

Considerações finais

Como esta pesquisa está em realização, ainda não temos conclusões para compartilhar. Mas, temos como expectativa a produção de um texto que possa contribuir com a reflexão crítica sobre os jogos *online* e com a promoção da equidade de gênero, especificamente, por meio da prevenção da violência de gênero.

Com as conclusões da pesquisa, buscaremos divulgá-la a fim de gerar conteúdo para auxiliar responsáveis e educadoras/es na orientação de adolescentes sobre o uso de jogos online, além de sinalizar ações de regulação e políticas públicas voltadas para esses jogos.

Referências

BAPTISTA, A.; JERUSALINSKY, J. **Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais**. Salvador: Ágalma, 2017.

CALLOU, R. C. M. et al. Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**, n. 3, v. 14, p. 543-554, 2021.

FRANÇA, A. C. B. Compreendendo a percepção das pessoas sobre as personagens femininas nos jogos online: Uma análise por Diferencial Semântico com foco no jogo *online* Valorant. Orientadora: Fabiane Rodrigues Fernandes. 2022. Monografia (Bacharel em Design) – Universidade Federal de São Luis, Maranhão, 2022. Disponível em:<http://rosario.ufma.br:8080/jspui/handle/123456789/5866>. Acesso em 18 de set 2025.

HAIDT, J. **A geração ansiosa: como a infância hiper conectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. Tradução: Lígia Azevedo. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

MORALES, D. F.; ROSA, S. C.; BARTH, M. Ambiente imersivo de consumo físico e virtual: discussões sobre o jogo Valorant. **Revista Vianna Sapiens**, n. 2, v. 14, p. 196-228, 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br>. Acesso em: 18 set. 2025.

SILVA, A. B. C.; OLIVEIRA, I. C. A. Jogando com o preconceito: A misoginia enfrentada por garotas gamers em partidas on-line. **Puçá: Revista de Comunicação e Cultura na Amazônia**, n. 1, v. 11, p. 214-242, 2025.

ZANELLO, V. Masculinidades, cumplicidade e misoginia na “Casa dos Homens”: um estudo sobre os grupos de *whatsapp* masculinos no Brasil. In. FERREIRA, L. (Org.) **Gênero em perspectiva**. Curitiba: Editora CRV, 2020, p. 79-102, 2020.