

# **VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO MUNDO GAMER E A (IM)POSSIBILIDADE DA RESPONSABILIDADE CIVIL DAS EMPRESAS DE JOGOS ELETRÔNICOS**

VALERIA VILLALBA SOARES DE OLIVEIRA<sup>1</sup>;  
MARCELA SIMÕES SILVA<sup>2</sup>:

<sup>1</sup> Universidade Católica de Pelotas – [valeriavillalbasoares@gmail.com](mailto:valeriavillalbasoares@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Católica de Pelotas - [marcela.silva@ucpel.edu.br](mailto:marcela.silva@ucpel.edu.br)

## **1. INTRODUÇÃO**

Na sociedade contemporânea, marcada pela globalização e pelo avanço tecnológico, os jogos eletrônicos se consolidaram como um fenômeno cultural e social de grande relevância. Apesar de atraírem públicos diversos, a indústria dos *games* historicamente privilegiou o gênero masculino, tanto na produção quanto no consumo, reforçando estereótipos de gênero e colocando as mulheres em papéis secundários, sempre subordinadas ao personagem principal: um homem.

Contudo, a crescente participação feminina no universo *gamer* não ocorre sem obstáculos: jogadoras enfrentam diariamente situações de hostilidade e violência de gênero, potencializadas pela omissão das empresas responsáveis, que falham em fiscalizar e punir comportamentos abusivos. Esse cenário de impunidade perpetua a exclusão e o medo, revelando a necessidade de questionar a responsabilidade civil das plataformas que criam e administram os jogos *online* diante da violência contra a mulher.

Diante disso, o presente estudo tem como objetivo central investigar a (im)possibilidade de responsabilização civil, não apenas dos agressores, mas também das empresas criadoras e gestoras de jogos, à luz do Código Civil brasileiro. A pesquisa se justifica pela urgência em discutir mecanismos eficazes de proteção às mulheres *gamers*, promovendo alternativas que assegurem um ambiente digital mais seguro e inclusivo, em consonância com a defesa dos direitos humanos.

## **2. ATIVIDADES REALIZADAS**

O projeto foi estruturado para partir de um problema concreto, a violência de gênero no ambiente *gamer*, e testar a hipótese de que, além dos agressores individuais, as empresas criadoras e moderadoras de jogos *online* podem (e devem) ser responsabilizadas civilmente quando se omitem na prevenção e repressão dessas condutas. Para isso, foi adotado o método hipotético-dedutivo, articulando revisão bibliográfica e legislativa com um teste empírico que confronta a hipótese com a realidade vivida por jogadoras.

As atividades incluíram um mapeamento do cenário dos *games* e da competitividade tóxica, evidenciando como práticas misóginas se naturalizam, através das contribuições de Simone de Beauvoir (1949) que em sua obra “O Segundo Sexo” demonstrou que o machismo é estrutural e enraizado na sociedade, uma análise jurídico-dogmática dos fundamentos da responsabilidade civil (com destaque aos arts. 186 e 927 do Código Civil) aplicados ao contexto digital e com o exame de marcos normativos recentes, como o Marco Civil da Internet (BRASIL, 2014) Marco Legal dos Games (BRASIL, 2024), para mostrar avanços e lacunas no enfrentamento da discriminação de gênero.

Esse percurso teórico serviu de base para sustentar a tese sobre a omissão das plataformas e a necessidade de medidas efetivas de prevenção, denúncia e sanções a fim de combater a violência contra a mulher nos jogos *online*.

Foi realizada uma pesquisa de campo, que teve como público-alvo jogadoras profissionais que se identificam com o gênero feminino e competem no cenário inclusivo de *esports*, especialmente nos jogos *Valorant* e *Counter-Strike*. O instrumento foi um questionário com nove perguntas, precedido de termo de consentimento que garantiu anonimato e uso acadêmico dos dados. Ao todo, 24 jogadoras (16–35 anos; maioria entre 21–25) responderam.

Os resultados demonstram o desenvolvimento da ação e validam a hipótese suscitada: 100% das entrevistadas reconheceram a presença de violência de gênero nos jogos e relataram já ter sido ofendidas ou atacadas por serem mulheres. Entre os efeitos práticos, 54,2% já pensaram em abandonar partidas e 41,7% cogitaram parar de jogar e, por fim, todas apontaram ter vivenciado ao menos três tipos de violência (insultos misóginos, assédio sexual, silenciamento etc.).

Ademais, frisa-se que os mecanismos de denúncia mostraram baixa efetividade (relatos de ausência de punição ou eficácia apenas ocasional), e houve unanimidade ao afirmar que uma responsabilização mais efetiva das plataformas aumentaria a sensação de segurança para jogar.

Em síntese, o trabalho foi realizado combinando uma base teórica sólida com evidências empíricas de jogadoras profissionais, o que permite concluir que a violência não é episódica, mas estrutural, e que a omissão das plataformas contribui para sua manutenção. Ao aplicar os institutos clássicos da responsabilidade civil ao espaço virtual, a pesquisa oferece um caminho jurídico e político para o enfrentamento do problema, não apenas como debate técnico, mas como demanda ética e social por ambientes de jogo mais seguros, inclusivos e compatíveis com a proteção de direitos humanos.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desenvolvida permitiu compreender que a violência de gênero no mundo *gamer* não é um fenômeno isolado, mas estrutural, resultado direto da perpetuação de estereótipos de gênero e da naturalização do machismo no espaço virtual. A hostilidade enfrentada pelas mulheres que ousam ocupar um território historicamente masculino se traduz em agressões verbais, assédio, exclusão e silenciamento, afetando não apenas sua experiência de lazer, mas também sua dignidade e direito de pertencer a esse meio.

Verificou-se que, embora os agressores individuais sejam responsáveis diretos pelas condutas ofensivas, a omissão das empresas criadoras e administradoras de jogos *online* constitui fator determinante para a manutenção desse ciclo de violência. A ausência de mecanismos eficazes de denúncia, de fiscalização e de punição demonstra negligência e rompe com o dever de cuidado que tais plataformas devem assegurar a seus usuários. Assim, aplicar os institutos clássicos da responsabilidade civil a esse contexto virtual revela-se não só possível, mas necessário.

Os dados empíricos confirmaram essa realidade: 100% das jogadoras entrevistadas relataram já ter sofrido violência de gênero nos jogos *online*, reforçando que se trata de uma experiência recorrente e não episódica. Além disso, a ineficácia dos canais de denúncia e a ausência de sanções efetivas

validam a hipótese de que a responsabilização civil das empresas é medida urgente para prevenir danos e garantir ambientes mais seguros.

Ainda que se reconheça o avanço de iniciativas legislativas, como o Marco Civil da Internet, e o Marco Legal dos Games, que traz previsões protetivas voltadas a crianças e adolescentes, o enfrentamento da violência de gênero no universo *gamer* requer respostas mais amplas. Não basta responsabilizar apenas os jogadores ofensores: é imperioso que as empresas assumam sua parcela de responsabilidade jurídica, social e ética na construção de um espaço inclusivo.

Conclui-se, portanto, que a responsabilização civil das plataformas não deve ser vista apenas como punição, mas como instrumento pedagógico e transformador, capaz de induzir mudanças estruturais no setor. Mais do que reconhecer a legitimidade da mulher no ambiente *gamer*, trata-se de garantir um direito humano fundamental: o de existir, participar e competir em igualdade de condições. O recente título mundial conquistado pelo time feminino da FÚRIA em *Counter-Strike 2* é símbolo de resistência e representatividade, reforçando que o jogo também é das mulheres e que a luta por respeito e pertencimento segue como pauta inadiável.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO (AGU). AGU pede ao STF que adote de imediato medidas contra desinformação e violência digital. **Portal Gov.br**, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/agu/pt-br/comunicacao/noticias/agu-pede-ao-stf-que-adote-de-imediato-medidas-contradesinformacao-e-violencia-digital>. Acesso em: 29 mai 2025.

APARECIDA, Taís. O jogo é delas! Maioria gamer no Brasil, mulheres conquistam espaço no meio. **TechTudo**, 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2024/03/o-jogo-e-delas-maioria-gamer-no-brasil-mulheres-conquistam-espaco-no-meio-edjogos.ghml>. Acesso em: 08 mar 2024.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo: fatos e mitos**, vol. 1 (1949). Tradução Sérgio Milliet. — 3ª edição — Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Lisboa: Difusão Editorial, 1989.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 4.377, de 13 de setembro de 2002**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF: 2002. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/2002/d4377.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2002/d4377.htm). Acesso em: 27 mai 2025.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Diário Oficial da União, Brasília: 2014. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 24 mai 2025.

\_\_\_\_\_. **Brasil sem Misoginia**. Brasília, DF: Ministério das Mulheres, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mulheres/pt-br/central-de-conteudos/>

campanhas/2023/brasil-sem-misoginia/acesse-os-materiais/folderdigital-brasilsem-misoginia.pdf. Acesso em: 13 mar 2025.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF: 2024. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm). Acesso em: 29 maio 2025.

PIMENTEL, Silvia. (2006). Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher - Cedaw 1979 – Apresentação. In H. Frossard (2006). **Instrumentos Internacionais de Direitos das Mulheres**. Brasília: Secretaria Especial de Políticas para as Mulheres.