

**VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO
ESPAÇO GAMER:
PERSPECTIVAS JURÍDICAS
SOBRE
RESPONSABILIDADE,
PLATAFORMA E PROTEÇÃO
DA MULHER NO
CIBERESPAÇO**

**GENDER VIOLENCE IN THE GAMER SPACE: LEGAL PERSPECTIVES ON
RESPONSIBILITY, PLATFORM AND WOMEN'S PROTECTION IN
CYBERSPACE**

Ciências Sociais Aplicadas • 03/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/782872506](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/782872506)

Laisa Roberta Corrêa Salgado¹

Sérgio Felipe de Melo Silva²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar os desafios jurídicos decorrentes da violência de gênero em ambientes de jogos online multijogador, com foco na responsabilização civil e penal dos agressores e das plataformas digitais no contexto do ordenamento jurídico brasileiro. O estudo parte da compreensão de que o espaço gamer reproduz desigualdades estruturais de gênero, evidenciadas por práticas como assédio, perseguição e exposição indevida de dados pessoais. Adota-se abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, com base em revisão bibliográfica e análise de dispositivos legais, especialmente o Código Penal, a Lei nº 11.340/2006 (Lei Maria da Penha), a Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet) e a Lei nº 13.185/2015 (Programa de Combate à Intimidação Sistemática), bem como na interpretação da jurisprudência do Supremo Tribunal Federal, especialmente nos Recursos Extraordinários nº 1.037.396 (Tema 987) e nº 1.057.258 (Tema 533), relacionados à responsabilização de provedores de aplicação. No desenvolvimento, examina-se a natureza jurídica das plataformas digitais, a aplicabilidade dos dispositivos legais mencionados, bem como as lacunas normativas e os entraves práticos à efetiva responsabilização. Conclui-se que, embora o ordenamento jurídico brasileiro disponha de instrumentos aptos a enquadrar tais condutas, persistem desafios significativos relacionados à omissão das plataformas, à dificuldade probatória, à transnacionalidade das interações e à ausência de regulamentação específica sobre discurso de ódio de gênero, o que compromete a efetividade da tutela jurídica e evidencia a necessidade de aprimoramento normativo e institucional.

Palavras-chave: Violência de Gênero; Responsabilização Jurídica; Marco Civil da Internet; Jogos Online Multijogador; Direito Penal Digital.

ABSTRACT

This article aims to analyze the legal challenges arising from gender-based violence in online multiplayer gaming environments, with a focus on the civil and criminal liability of perpetrators and digital platforms within the context of the Brazilian legal system. The study is grounded in the understanding that the gaming space reproduces structural gender inequalities, evidenced by practices such as harassment, stalking, and the unauthorized exposure of personal data. A qualitative approach is adopted, of an exploratory and descriptive nature, based on bibliographic review and analysis of legal provisions, particularly the Brazilian Penal Code, Law No. 11,340/2006 (Maria da Penha Law), Law No. 12,965/2014 (Brazilian Civil Rights Framework for the Internet), and Law No. 13,185/2015 (Program to Combat Systematic Bullying), as well as on the interpretation of the jurisprudence of the Federal Supreme Court, especially Extraordinary Appeals No. 1,037,396 (Theme 987) and No. 1,057,258 (Theme 533), related to the liability of application providers. In its development, the article examines the legal nature of digital platforms, the applicability of the aforementioned legal provisions, as well as normative gaps and practical obstacles to effective accountability. It concludes that, although the Brazilian legal system provides instruments capable of addressing such conduct, significant challenges remain, particularly regarding platform omission, evidentiary difficulties, the transnational nature of interactions, and the lack of specific regulation on gender-based hate speech, which undermines the effectiveness of legal protection and highlights the need for normative and institutional improvements.

Keywords: Gender based Violence; Legal Responsibility; Brazilian Civil Rights Framework for the Internet; Online Multiplayer Games; Digital Criminal Law.

1. INTRODUÇÃO

A violência de gênero no ambiente digital representa uma realidade em constante expansão e cada vez mais complexa, acompanhando a evolução e popularização das plataformas virtuais de interação. No contexto dos jogos online multijogador, tal problemática assume contornos particularmente preocupantes, pois ocorre em espaços caracterizados por comunicação instantânea, anonimato e ausência de controle efetivo. Esses fatores contribuem para a intensificação de comportamentos violentos e discriminatórios contra as mulheres, que enfrentam não apenas barreiras sociais e culturais, mas também ameaças concretas à sua segurança e dignidade no meio virtual.

Nesse cenário, diversas manifestações de violência digital podem ser identificadas, conforme destaca Catharine A. MacKinnon, a internet se tornou um novo espaço de controle sobre o corpo e a voz das mulheres, traduzindo no meio digital a opressão histórica que sempre buscou limitar sua atuação no espaço público. O assédio e as ameaças online surgem como práticas recorrentes, consistindo em mensagens, comentários ou postagens com conteúdo misógino, sexista ou intimidatório. A autora demonstra em sua obra, *Butterfly Politics*, como o fato de ser mulher provoca uma mudança imediata em qualquer situação em que se insira:

Ser protegida não é o mesmo que ter direitos. [...] No minuto em que uma mulher entra em um lugar e possui um corpo, ela se torna uma provocação ambulante para estupro e assédio sexual e uma forma de pornografia. Somos consideradas disponíveis para sermos tomadas como seres sexuais.
(MacKinnon, 2017, p. 19)

Essa reflexão evidencia que a violência de gênero não constitui um fenômeno isolado, mas sim uma manifestação contemporânea da desigualdade estrutural entre homens e mulheres. No contexto digital e, mais especificamente, no ambiente gamer, essa compreensão é fundamental para analisar a perpetuação de assédios, hostilidades e comportamentos discriminatórios contra mulheres, muitas vezes naturalizados ou ignorados pelas plataformas de interação online.

No ordenamento jurídico brasileiro, há diversos mecanismos de proteção que visam assegurar a responsabilização dos agressores e garantir direitos fundamentais às vítimas. O Código Penal tipifica condutas como a divulgação não autorizada de imagens íntimas (art. 218-C), o stalking e a perseguição digital (art. 147-A), a ameaça (art. 147), a violência psicológica contra a mulher (art. 147-B) e os crimes contra a honra (arts. 138 a 140), estes últimos com agravantes para casos cometidos em redes sociais e motivados por razões de gênero (art. 141, §§ 2º e 3º).

Além das medidas penais, instrumentos de caráter protetivo e preventivo também integram o conjunto de respostas jurídicas. A Lei

Maria da Penha (Lei 11.340/06) possibilita a adoção de medidas protetivas de urgência em situações de violência de gênero que ocorram, inclusive, no ambiente digital, assegurando maior amparo às vítimas. No âmbito da responsabilização civil das plataformas digitais, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) representou um marco inicial ao afastar a percepção do ambiente virtual como uma “terra sem lei”, estabelecendo direitos e deveres tanto para usuários quanto para plataformas online. Contudo, o forte peso dado à liberdade de expressão e o receio de censura prévia acabaram produzindo lacunas na proteção de vítimas, especialmente mulheres que sofrem violência em espaços digitais.

Nesse cenário, uma mudança relevante ocorreu em junho de 2025, quando o Supremo Tribunal Federal (STF) reinterpreto o artigo 19 do Marco Civil, ampliando significativamente as hipóteses de responsabilidade das plataformas. A partir dessa decisão, provedores podem ser responsabilizados diretamente por conteúdos ilícitos ou ofensivos publicados por terceiros, mesmo sem ordem judicial, desde que previamente notificados e omissos na remoção do material. Trata-se de avanço expressivo na tutela dos direitos das vítimas, sobretudo em situações envolvendo conteúdos gravíssimos, como discurso de ódio e pornografia.

Nesse contexto, o presente trabalho se propõe a analisar de que forma o ordenamento jurídico brasileiro pode ser aplicado para responsabilizar os agressores e as plataformas digitais diante da violência de gênero ocorrida em ambientes de jogos online multijogador, e quais são os principais desafios para a efetiva aplicação dessas normas. Parte-se da hipótese de que o sistema jurídico brasileiro dispõe de instrumentos normativos aptos a fundamentar a responsabilização civil, penal e administrativa dos

envolvidos, porém sua efetividade encontra obstáculos relacionados à complexidade do ambiente digital, à natureza transnacional das plataformas, às dificuldades probatórias e à ausência de mecanismos específicos voltados à proteção da mulher no espaço virtual.

Nessa perspectiva, o objetivo geral deste trabalho consiste em analisar os desafios jurídicos decorrentes da violência de gênero em ambientes de jogos online multijogador, investigando as possibilidades de responsabilização dos agressores e das plataformas digitais à luz do ordenamento jurídico brasileiro, bem como examinando a adequação e as limitações das normas existentes quanto à sua aplicação no contexto virtual. Como objetivos específicos, pretende-se examinar a natureza jurídica das plataformas de jogos online e suas possíveis responsabilidades civis diante de atos de assédio, discriminação ou exposição de dados pessoais de usuárias, analisar as lacunas e os entraves práticos na aplicabilidade da legislação brasileira às situações de violência de gênero ocorridas no espaço gamer, e propor reflexões e caminhos jurídicos voltados à prevenção, denúncia e reparação dessas práticas em comunidades e plataformas de jogos online.

A priori, a escolha do tema justifica-se pela relevância contínua e crescente dos ambientes de jogos online multijogador, outrora vistos como simples formas de entretenimento, tornaram-se espaços complexos de convivência, trocas culturais e até mesmo de formação identitária. Entretanto, tais espaços também perpetuaram a reprodução de práticas discriminatórias e abusivas contra mulheres, configurando uma extensão da violência de gênero para o contexto digital.

Do ponto de vista social, o estudo mostra-se de extrema pertinência, uma vez que a violência de gênero no espaço gamer produz impactos concretos e profundos sobre a dignidade, a integridade psicológica e a participação das mulheres na cultura digital. Historicamente, o ambiente *gamer* tem sido marcado por uma predominância masculina, o que contribui para a perpetuação de situações de assédio, hostilidade e exclusão, reforçando estereótipos e limitando o acesso pleno e seguro das mulheres a esses espaços. Assim, o presente estudo busca colaborar para o debate público sobre a proteção da mulher no ciberespaço, contribuindo para maior garantia de segurança e equidade.

Sob a perspectiva acadêmica, o presente estudo pretende preencher a lacuna da literatura jurídica no âmbito do ambiente *gamer* ultrapassando as óticas da sociologia e da comunicação, oferecendo uma reflexão jurídica aprofundada sobre o tema, com foco nas possibilidades de responsabilização e nos limites de aplicação do direito no que tange aos casos de violência de gênero em plataformas de jogos digitais.

Além disso, a escolha do tema também encontra fundamento em uma motivação pessoal da pesquisadora, que, como participante ativa de comunidades virtuais e jogadora de jogos online, pôde vivenciar e observar situações de hostilidade, discriminação e silenciamento direcionadas a mulheres. Essa experiência direta evidenciou o quanto a violência de gênero está enraizada na cultura gamer e revelou a ausência de mecanismos eficazes de responsabilização e prevenção. A partir dessa vivência, emergiu o desejo de transformar uma realidade cotidiana em objeto de reflexão crítica, propondo um diálogo entre experiência e teoria. Essa trajetória aliada à formação em Direito, impulsiona a busca por

compreender de que forma o ordenamento jurídico pode atuar como instrumento de transformação social e de promoção de igualdade de gênero no espaço virtual.

Para alcançar tais objetivos, adotou-se uma pesquisa de natureza sociológico-jurídica, com abordagem qualitativa, caráter descritivo e finalidade exploratória, desenvolvida mediante revisão bibliográfica e documental. O estudo foi conduzido por meio da análise crítica da literatura nacional e estrangeira relacionada à violência de gênero, ao direito digital, à responsabilidade civil das plataformas e à proteção jurídica das mulheres no ambiente virtual, abrangendo livros, artigos científicos, dissertações e teses pertinentes ao tema. No plano documental, foram examinadas a legislação brasileira aplicável, especialmente o Código Penal, a Lei Maria da Penha, o Marco Civil da Internet e demais diplomas normativos relacionados à tutela dos direitos fundamentais no ciberespaço, bem como a jurisprudência dos tribunais superiores. Destaca-se, nesse contexto, a análise dos Recursos Extraordinários nº 1.037.396 (Tema 987 da repercussão geral), sob relatoria do Ministro Dias Toffoli, e nº 1.057.258 (Tema 533), relatado pelo Ministro Luiz Fux, cujos julgamentos redefiniram parâmetros relevantes para a responsabilização civil dos provedores de aplicação. Complementarmente, foram utilizados dados estatísticos produzidos por pesquisas especializadas sobre o perfil das mulheres no universo gamer e sobre a incidência de práticas discriminatórias nesses ambientes, a fim de contextualizar empiricamente o fenômeno investigado e subsidiar a análise jurídica proposta.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A Violência de Gênero nas Plataformas de Jogos Online

A partir da segunda década do século XXI, a indústria dos jogos eletrônicos passou a desempenhar um papel central na economia criativa global, consolidando-se como um dos principais segmentos do entretenimento contemporâneo. O crescimento acelerado desse setor não se limita aos aspectos econômicos, refletindo-se diretamente nas formas de sociabilidade, comunicação e produção cultural atuais, ao influenciar comportamentos, valores e modos de interação característicos da vida social contemporânea. Conforme indicam estudos recentes, o mercado mundial de jogos eletrônicos passou a movimentar valores superiores a 300 bilhões de dólares anuais (Ossamu, 2021), o que demonstra não apenas sua expressiva relevância econômica, mas também sua capacidade de influenciar a construção de identidades, discursos e formas de interação social em escala global. No contexto brasileiro, tal fenômeno assume contornos ainda mais relevantes, uma vez que o país se insere entre os maiores mercados consumidores de jogos digitais do mundo, com uma arrecadação estimada em cerca de 2,7 bilhões de dólares, o que o posiciona entre os dez principais mercados globais do setor (NEWZOO, 2024).

De acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2025, 53,2% dos jogadores no Brasil são mulheres, o que evidencia o crescimento contínuo da participação feminina nos jogos digitais. Essa transformação no perfil dos jogadores influencia as interações, levando alguns homens a adotar comportamentos hostis, intensificados pela sensação de impunidade e de anonimato presentes nos ambientes virtuais (Kurtz; Ribeiro, 2021).

Esse crescimento, contudo, não se traduz automaticamente em ambientes inclusivos ou igualitários. Ao contrário, as plataformas de jogos online multijogador têm se revelado espaços marcados por

assimetrias de poder, nos quais práticas de exclusão, hostilidade e violência simbólica se manifestam de forma recorrente, especialmente contra mulheres.(Menti;Araújo, 2023) Tais dinâmicas evidenciam que o ciberespaço gamer não representa um território neutro ou emancipatório, mas sim reproduz e, em determinados contextos, intensifica estruturas históricas de desigualdade de gênero presentes na sociedade offline.

A violência de gênero nesses ambientes se expressa primordialmente por meio da violência simbólica, conceito desenvolvido por Pierre Bourdieu (1998, p. 41) para designar formas sutis e naturalizadas de dominação que operam a partir da internalização de hierarquias e de discursos legitimadores da desigualdade. Trata-se de uma violência que não depende exclusivamente da força física, mas atua por meio da linguagem, da cultura e das representações sociais, produzindo efeitos concretos sobre a subjetividade das vítimas. No ambiente gamer, essa violência se materializa em práticas como discursos de ódio, assédio verbal e sexual, perseguições sistemáticas, exposição indevida da intimidade e tentativas reiteradas de silenciamento das mulheres que ocupam esses espaços.“As mulheres são punidas pelo fato de existirem e ocuparem um lugar que historicamente foi definido enquanto propriedade masculina.” (Ferreira; Araújo, 2024, p. 222)

Nesse contexto, o próprio significado social atribuído ao termo “gamer” revela-se atravessado por construções de gênero que reforçam a marginalização das mulheres. A identidade gamer, historicamente associada ao homem (Goulart; Nardi, 2017), estabelece fronteiras simbólicas que dificultam o reconhecimento das mulheres como participantes legítimas desses espaços. Tal

dinâmica provoca reações de resistência sempre que essa identidade é tensionada ou redefinida.

Neste meio tradicionalmente machista, o significado isolado de ser um gamer é ser um homem que joga videogames. O abjeto, nesse caso, seria a figura da mulher que busca se identificar como tal. A partir do momento em que se deseja modificar o significado inscrito à palavra gamer, possibilitando a entrada feminina, há grande resistência. (Kurtz, 2017, p. 97).

A violência de gênero no ambiente gamer, portanto, não pode ser compreendida apenas como resultado de interações individuais problemáticas, mas deve ser analisada como um fenômeno estrutural, enraizado em padrões culturais e simbólicos que legitimam a exclusão e a desqualificação das mulheres em espaços tradicionalmente masculinizados. Essa violência produz impactos significativos no bem-estar psicológico, emocional e social das vítimas, levando, muitas vezes, ao abandono dessas plataformas ou à adoção de estratégias de invisibilização, como o uso de identidades neutras ou o silêncio diante de agressões. (Fox;Tang, 2016).

2.2. Aplicabilidade dos Dispositivos Legais no Ambiente Gamer Digital

A crescente incidência de práticas de violência de gênero em ambientes digitais, especialmente em plataformas de jogos online multijogador, impõe ao Direito o desafio de reinterpretar e aplicar normas originalmente concebidas para contextos presenciais ou

interações digitais menos complexas. Do ponto de vista jurídico, as práticas de assédio, perseguição, exposição indevida e discursos misóginos recorrentes no ambiente gamer configuram formas de violência reconhecidas pelo ordenamento jurídico brasileiro. A Lei nº 11.340/2006, conhecida como Lei Maria da Penha, define, em seu artigo 5º, a violência contra a mulher como “qualquer ação ou omissão baseada no gênero que lhe cause morte, lesão, sofrimento físico, sexual ou psicológico e dano moral ou patrimonial” (BRASIL, 2006). Embora originalmente concebida para incidir sobre relações domésticas, familiares ou íntimas de afeto, a amplitude conceitual do dispositivo permite compreender a violência de gênero como um fenômeno que ultrapassa o espaço físico, alcançando também ambientes virtuais, inclusive aqueles mediados por tecnologias digitais complexas, como os jogos online.

A abordagem contemporânea da violência de gênero reconhece que espaços digitais, como redes sociais e plataformas de jogos online, podem se tornar locais de reprodução e intensificação de práticas violentas contra mulheres, exigindo respostas jurídicas compatíveis com a gravidade e especificidade dessas condutas. Em resposta, a legislação brasileira incorporou instrumentos para o enfrentamento da violência virtual. A Lei nº 13.185/2015, ao instituir o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying), reconheceu expressamente a violência virtual como modalidade punível, caracterizando-a, em seu artigo 3º, inciso VIII, como a prática de depreciação, divulgação de intimidade, adulteração de imagens ou dados pessoais com o objetivo de causar sofrimento ou constrangimento psicológico e social (BRASIL, 2015). Essas condutas são recorrentes no ambiente gamer, manifestando-se por meio do envio de mensagens ofensivas, do compartilhamento não

autorizado de informações pessoais e da exposição pública de mulheres jogadoras como forma de retaliação ou de silenciamento.

A Lei nº 13.642/2018, conhecida como Lei Lola, representa um avanço significativo ao atribuir à Polícia Federal a competência para investigar crimes praticados por meio da internet que difundam conteúdo misógino. Essa norma reconhece institucionalmente que a violência de gênero no ambiente digital possui características próprias e exige atuação especializada do aparato estatal, especialmente diante da complexidade técnica e da transnacionalidade das plataformas digitais (BRASIL, 2018).

A literatura científica indica que a violência de gênero em jogos online constitui um fenômeno estrutural, com impactos diretos na saúde mental e no bem-estar das mulheres. O estudo de Callou et al. (2021) demonstra que o cyberbullying e outras formas de violência de gênero são recorrentes em comunidades de jogos online, gerando sentimentos de medo, insegurança e exclusão, além de favorecer o abandono desses ambientes pelas vítimas. Os autores destacam que a ausência de respostas institucionais eficazes por parte das plataformas contribui para a naturalização dessas práticas e para a perpetuação de um ambiente hostil às mulheres.

No âmbito regulatório, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) estabelece diretrizes fundamentais para o uso da internet no Brasil, embora não tenha foco específico na violência de gênero. A norma consagra princípios relevantes para a análise da violência digital, como a proteção da privacidade, dos dados pessoais e da liberdade de expressão, além de estabelecer regras de responsabilização dos provedores de aplicação. Esses dispositivos são especialmente relevantes em casos de disseminação não consensual de imagens

íntimas, perseguição virtual e exposição de dados pessoais, práticas comuns em contextos de violência de gênero no ambiente gamer. Segundo Bastos (2024), a proteção conferida pelo Marco Civil à privacidade e aos dados dos usuários constitui um instrumento jurídico essencial para conter abusos no ciberespaço, embora sua aplicação enfrente obstáculos práticos significativos.

A interpretação do regime de responsabilidade previsto no artigo 19 do Marco Civil da Internet passou por significativa inflexão jurisprudencial em 2025, quando o Supremo Tribunal Federal, ao julgar os Recursos Extraordinários nº 1.037.396 (Tema 987 da repercussão geral), sob relatoria do ministro Dias Toffoli, e nº 1.057.258 (Tema 533), relatado pelo ministro Luiz Fux, estabeleceu novos parâmetros para a responsabilização civil dos provedores de conteúdo. A Corte determinou que as plataformas digitais podem ser responsabilizadas civilmente caso não atuem de forma imediata para remover conteúdos que configurem crimes graves, inclusive crimes contra mulheres, mesmo na ausência de ordem judicial prévia, desde que haja ciência inequívoca da ilicitude do conteúdo. Esse entendimento altera substancialmente a interpretação tradicional do artigo 19 do Marco Civil, ampliando o dever de cuidado das plataformas e reforçando a proteção das vítimas de violência digital.

Essa mudança jurisprudencial impacta diretamente o ambiente gamer, pois empresas como Steam, Microsoft, Riot Games e plataformas de comunicação associadas, como o Discord, passam a estar sujeitas a um regime de responsabilização mais rigoroso diante de omissões na moderação de conteúdos envolvendo assédio, injúria, difamação, ameaças e outras formas de violência de gênero. A decisão do STF reconhece que a inércia das plataformas

diante de conteúdos manifestamente ilícitos contribui para a perpetuação da violência e viola o dever de proteção dos direitos fundamentais dos usuários.(STF, RE 1.057.258, Rel. Min. Luiz Fux, 2025).

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1. Responsabilização no Ambiente Gamer

Embora o ordenamento jurídico brasileiro ainda careça de normas específicas voltadas à regulação dos espaços gamer digitais, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) oferece disposições gerais capazes de fundamentar a classificação jurídica dessas plataformas e a delimitação de seus deveres legais. O artigo 5º, inciso VII, do Marco Civil da Internet define provedor de aplicação como a pessoa física ou jurídica que fornece um “conjunto de funcionalidades que podem ser acessadas por meio de um terminal conectado à internet” (BRASIL, 2014). A partir dessa definição ampla, o artigo 15 da referida lei estabelece que os provedores de aplicação estão sujeitos a deveres específicos de guarda de registros de acesso, reforçando a compreensão de que tais agentes ocupam posição central na dinâmica das interações digitais. Como observa Lana (2019, p. 19), essa conceituação abrange tanto pessoas físicas quanto jurídicas, o que inclui, de forma inequívoca, grandes empresas desenvolvedoras e gestoras de jogos online, como Riot Games, Blizzard, Microsoft e plataformas de comunicação associadas, como o Discord.

A doutrina especializada em direito digital tem se debruçado sobre a classificação dos provedores como intermediários entre o usuário e a internet, ressaltando a importância dessa diferenciação para fins de

responsabilização jurídica. Silva e Santos (2012, p. 81–82) esclarecem que o provedor de serviços pode ser tanto pessoa natural quanto jurídica, desde que ofereça serviços necessários ao funcionamento da internet ou disponibilizados por meio dela. No caso das plataformas de jogos online, essa intermediação não se limita ao fornecimento de infraestrutura técnica, mas envolve a criação de ambientes virtuais complexos, com regras próprias de convivência, sistemas de comunicação integrados, mecanismos de moderação e modelos econômicos baseados no engajamento contínuo dos usuários.

Essa constatação afasta a ideia de neutralidade dessas plataformas e impõe a reflexão sobre seus deveres de cuidado. A falsa percepção da internet como espaço de liberdade irrestrita, desvinculada de consequências jurídicas, é criticada de forma contundente por Schreiber (2015), ao alertar que a ausência de demarcações geográficas e de controles estatais imediatos contribui para a disseminação de discursos de ódio e novas formas de opressão. Segundo o autor, em ambientes marcados por desigualdade estrutural de poder, a liberdade de expressão tende a operar de maneira assimétrica, favorecendo aqueles que detêm maior força econômica, técnica ou simbólica. “Em qualquer ambiente em que haja desigualdade de forças, a liberdade de expressão do mais forte tende a subjugar a liberdade de expressão do mais fraco.” (Schreiber, 2015, p. 282).

No contexto das plataformas de jogos online, essa assimetria se manifesta de forma clara quando mulheres são sistematicamente silenciadas, hostilizadas ou coagidas a abandonar esses espaços, enquanto as empresas responsáveis pelo ambiente virtual mantêm-

se, muitas vezes, inertes ou adotam medidas insuficientes para conter tais práticas.

No âmbito da responsabilidade civil, a doutrina do direito digital tem recorrido com frequência à teoria do risco, que fundamenta a responsabilização objetiva dos provedores. Nessa perspectiva, a comprovação de culpa deixa de ser elemento essencial para a imputação da responsabilidade, bastando a demonstração do dano e do nexo causal. Peck (2016) destaca que o potencial lesivo da internet e a produção de danos indiretos superam, em escala e intensidade, os danos diretos tradicionalmente observados em relações presenciais. A autora problematiza o regime de responsabilidade adotado pelo Marco Civil da Internet, especialmente à luz do artigo 18, que afasta a responsabilidade dos provedores por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros, salvo exceções legais.

Peck (2016, p. 515) questiona se os provedores deveriam ser responsabilizados por conteúdos dos quais não tinham conhecimento prévio e conclui que a proteção conferida pelo Marco Civil tende a privilegiar os interesses econômicos das plataformas em detrimento da tutela efetiva dos direitos dos usuários, gerando uma situação de desamparo jurídico das vítimas. Tal cenário revela-se particularmente sensível nos casos de violência de gênero, em que a demora ou a omissão na remoção de conteúdos ofensivos pode agravar significativamente os danos sofridos.

No mesmo sentido, a doutrina civilista reconhece que toda lesão a direitos da personalidade, como honra, imagem, intimidade e dignidade, ainda que destituída de caráter patrimonial, é passível de indenização por danos morais quando gera prejuízo à vítima

(Salomão; Tartuce, 2018). Essa compreensão é especialmente relevante no ambiente gamer, onde ofensas, ameaças, humilhações públicas e exposições indevidas produzem impactos psicológicos profundos, ainda que não resultem, de imediato, em danos materiais mensuráveis.

A responsabilização das plataformas torna-se ainda mais complexa diante da ausência de regulamentação específica sobre discurso de ódio e hate speech de gênero no Brasil. Oliveira, Mendes e Sakr (2021) apontam que o ordenamento jurídico brasileiro carece de uma conceituação clara e normativa do discurso de ódio, o que dificulta tanto a responsabilização agravada dos autores das ofensas quanto a imputação de responsabilidade mais severa aos provedores que permitem a disseminação desse conteúdo. Essa lacuna normativa contribui para a insegurança jurídica e reforça a sensação de impunidade, desestimulando as vítimas a formalizar denúncias.

A recente inclusão dos crimes de bullying e cyberbullying no Código Penal, por meio da Lei nº 14.811/2024, representa um avanço importante no reconhecimento da gravidade dessas condutas no ambiente digital. Todavia, a solução legislativa revela-se insuficiente para abarcar as especificidades da violência de gênero em plataformas de jogos online, uma vez que não enfrenta diretamente as estruturas de misoginia e exclusão que caracterizam esses espaços (BRASIL, 2024).

Na literatura internacional, Nanclares, Romero-Seseña e Pereda (2025) apontam, que ainda são escassos os mecanismos preventivos eficazes no enfrentamento do sexismo e da violência de gênero em jogos online. O estudo destaca a necessidade urgente de

investimentos em educação sexual-afetiva desde as primeiras etapas da formação educacional, bem como o papel estratégico das instituições de ensino na prevenção primária dessas violências. Nanclares, Romero-Seseña e Pereda (2025) também enfatizam a responsabilidade das empresas de jogos na implementação de sistemas de denúncia mais robustos e códigos de conduta efetivamente aplicáveis.

No plano penal, embora o estupro virtual não seja tipificado de forma autônoma no ordenamento jurídico brasileiro, sua repressão encontra amparo no artigo 213 do Código Penal, especialmente na hipótese de constrangimento da vítima, mediante violência ou grave ameaça, à prática ou à permissão de ato libidinoso. Nesses casos, a utilização de meios digitais não afasta a incidência da norma penal, uma vez que permanece íntegro o bem jurídico tutelado, a liberdade sexual. A jurisprudência tem reconhecido, portanto, a possibilidade de enquadramento dessas condutas quando praticadas em ambientes virtuais, incluindo jogos online multijogador massivos (MMORPGs) e plataformas de comunicação amplamente utilizadas pela comunidade gamer, como o Discord, desde que presentes os elementos típicos exigidos pela legislação. Nesse sentido, o juiz federal Henrique Herkenhoff afirma que a tipicidade penal decorre da capacidade da conduta de lesionar o bem jurídico tutelado, qual seja, a liberdade sexual e a integridade física e psicológica da vítima (Herkenhoff, 2021, p. 7).

Importa destacar que a legislação brasileira considera a idade real da vítima, e não sua idade virtual ou avatarizada, para fins de responsabilização penal (Lima et al., 2023). Assim, nos casos em que a vítima seja menor de idade, o agressor poderá responder pelo crime de estupro de vulnerável, nos termos do artigo 217-A do

Código Penal, independentemente do meio virtual utilizado para a prática do crime.

3.2. Desafios Regulatórios

A consolidação dos ambientes digitais como espaços centrais de interação social trouxe à tona novos desafios regulatórios, especialmente no que se refere à violência de gênero praticada em plataformas de jogos online. Embora o avanço tecnológico tenha possibilitado formas inéditas de sociabilidade e entretenimento, também ampliou significativamente o alcance e a intensidade de práticas ilícitas já conhecidas pelo Direito Penal. Conforme observam Padilha e Goulart (2025), a tecnologia da informação não criou, em essência, novos bens jurídicos a serem protegidos, mas passou a funcionar como meio privilegiado para a execução de delitos tradicionais, agora potencializados pela escala, pelo anonimato e pela velocidade das interações digitais. Essa lógica se aplica de forma evidente aos crimes de ódio e às diversas manifestações de violência de gênero que se reproduzem no espaço gamer.

Apesar do ordenamento jurídico brasileiro dispor de instrumentos normativos capazes de enquadrar muitas dessas condutas, persiste um descompasso significativo entre a previsão legal e a efetividade da tutela jurídica. Um dos principais entraves reside na omissão das plataformas de jogos online diante das denúncias apresentadas por usuárias. Ferreira e Silva (2022) destacam que o tratamento negligente das denúncias reforça uma cultura de silêncio e impunidade, permitindo a continuidade de agressões verbais, práticas racistas, sexistas e outras formas de abuso. Tal omissão não apenas compromete a experiência de jogo, mas também causa

danos psicológicos significativos, afastando mulheres e outros grupos historicamente marginalizados desses espaços.

Esse cenário é agravado pela dependência excessiva de sistemas automatizados de moderação, amplamente utilizados pelas empresas do setor. Embora tais ferramentas sejam apresentadas como soluções eficientes para o controle de conteúdos ilícitos, elas demonstram limitações substanciais na compreensão do contexto, da intencionalidade e da gravidade das condutas denunciadas. Como resultado, verifica-se tanto a perpetuação de comportamentos abusivos quanto a adoção de sanções inadequadas, como a remoção injustificada de usuários ou a banalização de denúncias legítimas. A lógica algorítmica, ao priorizar padrões quantitativos e palavras-chave, mostra-se incapaz de apreender a complexidade das violências simbólicas e psicológicas que marcam a experiência feminina nos jogos online.

A crítica à omissão das plataformas não se restringe à academia. Órgãos reguladores e entidades representativas da própria indústria de jogos têm apontado os impactos negativos dessa postura sobre a diversidade e a inclusão no meio digital. A Associação Internacional de Jogos Online (IGDA, 2023) ressalta que a ausência de respostas adequadas por parte das empresas compromete a construção de ambientes seguros e acolhedores, afetando diretamente a permanência de mulheres e minorias nesses espaços. Ainda assim, observa-se que muitas plataformas continuam a priorizar interesses econômicos, como a retenção de usuários e a maximização do lucro, em detrimento da proteção efetiva dos direitos fundamentais de seus jogadores.

No âmbito da persecução penal, os desafios tornam-se ainda mais evidentes. Embora diversas condutas praticadas contra jogadoras se enquadrem em tipos penais previstos na legislação brasileira, como crimes contra a honra, ameaça, constrangimento ilegal e até crimes sexuais, não há registros consistentes de investigações criminais ou de ações penais envolvendo violência de gênero ocorrida especificamente em ambientes de jogos online (Radünz, 2025). Essa ausência de atuação estatal contribui para a naturalização dessas violências e reforça a percepção de que o espaço gamer permanece à margem da incidência do Direito Penal.

Mesmo nos casos em que se cogita a responsabilização criminal, surgem entraves estruturais relacionados aos princípios basilares do direito penal. O princípio constitucional da responsabilidade penal individual impõe que cada agente responda por seus atos na medida de sua culpabilidade, o que pressupõe a identificação do autor da conduta ilícita (Nucci, 2024). Nos ambientes online, contudo, o anonimato dificulta a individualização do agressor, especialmente quando as plataformas não colaboram de forma célere e eficaz na identificação de usuários denunciados. Cho e Kwon (2015) destacam que o anonimato digital reduz a percepção de risco e favorece a prática de condutas abusivas, criando um ambiente propício à impunidade.

Ademais, estudos sobre o chamado efeito de desinibição online ajudam a compreender por que ambientes virtuais, como plataformas de jogos online, favorecem a prática de comportamentos abusivos. Zhou e Peterson (2024) observam que as características do anonimato aumentam a probabilidade de assédio sexual e de outras formas de violência online, uma vez que o risco

percebido de consequências é significativamente menor (tradução nossa).

A produção de provas no ambiente digital constitui outro desafio relevante para a responsabilização. Conforme explica Rocha (2021, p. 12), a obtenção de evidências em interações virtuais é dificultada pela natureza privada e efêmera das comunicações, o que reforça a importância de denúncias tempestivas para a preservação de registros e metadados. Essa dificuldade probatória é agravada por fatores psicossociais, como a tendência de muitas mulheres a não reconhecerem determinadas experiências de assédio ou violência sexual como crimes, fenômeno amplamente documentado na literatura. Wilson e Miller (2016) demonstram que a maioria das mulheres que vivenciaram situações juridicamente enquadráveis, como estupro, não rotula suas experiências dessa forma, o que contribui para a subnotificação e a invisibilização dessas violências.

A esse conjunto de dificuldades soma-se a natureza transnacional das plataformas de jogos online. Trata-se de ambientes que operam em escala global, com servidores distribuídos em diversos países e comunidades compostas por usuários de múltiplas nacionalidades. Radünz (2025) observa que jogos amplamente populares no Brasil, como World of Warcraft, concentram a maior parte de seus servidores nos Estados Unidos, enquanto outros, como Final Fantasy XIV, sequer possuem servidores localizados em território nacional. Essa configuração implica que muitas interações, inclusive ofensas e práticas de violência de gênero, ocorram sob jurisdições estrangeiras e em línguas diversas, o que complica a aplicação da legislação brasileira.

Nesses casos, a incidência da lei penal brasileira dependerá do preenchimento das condições previstas nos §§ 2º e 3º do artigo 7º do Código Penal, que tratam da extraterritorialidade da lei penal:

Art. 7º Ficam sujeitos à lei brasileira, embora cometidos no estrangeiro:

(...)

§ 2º - Nos casos do inciso II, a aplicação da lei brasileira depende do concurso das seguintes condições:

- a) entrar o agente no território nacional;*
- b) ser o fato punível também no país em que foi praticado;*
- c) estar o crime incluído entre aqueles pelos quais a lei brasileira autoriza a extradição;*
- d) não ter sido o agente absolvido no estrangeiro ou não ter aí cumprido a pena;*
- e) não ter sido o agente perdoado no estrangeiro ou, por outro motivo, não estar extinta a punibilidade, segundo a lei mais favorável.*

§ 3º - A lei brasileira aplica-se também ao crime cometido por estrangeiro contra brasileiro fora do Brasil, se, reunidas as condições previstas no parágrafo anterior:

- a) não foi pedida ou foi negada a extradição;*
- b) houve requisição do Ministro da Justiça; (BRASIL, 1940)*

Diante desse panorama, os desafios regulatórios relacionados à violência de gênero nas plataformas de jogos online evidenciam a

insuficiência de uma abordagem exclusivamente repressiva ou centrada na responsabilização individual do agressor. A conjugação de lacunas normativas, omissões das plataformas, dificuldades probatórias, barreiras jurisdicionais e entraves próprios do direito penal clássico impõe a necessidade de repensar os modelos regulatórios atualmente adotados. Torna-se imprescindível avançar para soluções que articulem deveres mais claros de diligência das empresas, mecanismos eficazes de moderação e cooperação institucional, além do fortalecimento de políticas públicas voltadas à prevenção, à proteção das vítimas e à construção de ambientes digitais mais seguros e inclusivos.

4. CONCLUSÃO

A análise desenvolvida ao longo do presente estudo evidencia que a violência de gênero no ambiente gamer não constitui fenômeno isolado ou meramente circunstancial, mas expressão contemporânea de estruturas históricas de desigualdade que se projetam e se intensificam no ciberespaço. As plataformas de jogos online multijogador, longe de serem espaços neutros, configuram-se como ambientes em que práticas de assédio, discriminação e silenciamento de mulheres se manifestam de forma recorrente, produzindo impactos concretos sobre sua dignidade, segurança e permanência nesses espaços.

Do ponto de vista jurídico, constatou-se que o ordenamento brasileiro dispõe de instrumentos normativos aptos a enquadrar diversas das condutas analisadas, especialmente por meio do Código Penal, da Lei Maria da Penha, do Marco Civil da Internet e da legislação consumerista. Contudo, a efetividade dessas normas revela-se limitada diante de entraves estruturais, como a dificuldade

de identificação dos agressores, a complexidade probatória, a transnacionalidade das plataformas e, sobretudo, a atuação ainda insuficiente dos provedores de aplicação no enfrentamento dessas práticas.

Verifica-se, ainda, que a ausência de regulamentação específica para determinadas manifestações de violência digital, aliada à heterogeneidade das práticas adotadas pelas plataformas no tratamento de denúncias, contribui para a manutenção de um cenário de insegurança jurídica e de baixa efetividade na proteção das usuárias. Tal contexto evidencia a importância de interpretações sistemáticas do ordenamento vigente, bem como do fortalecimento de diretrizes institucionais que orientem a atuação coordenada entre o Estado, as empresas de tecnologia e os mecanismos de proteção às vítimas.

Nesse sentido, conclui-se que o enfrentamento da violência de gênero no ambiente gamer demanda não apenas a aplicação das normas já existentes, mas também o aperfeiçoamento contínuo das estratégias regulatórias e institucionais, de modo a assegurar maior efetividade na responsabilização dos agentes envolvidos e na tutela dos direitos fundamentais. A construção de um ambiente digital mais seguro e inclusivo depende, portanto, da articulação entre instrumentos jurídicos adequados, práticas responsáveis por parte das plataformas e políticas públicas que promovam a prevenção e o enfrentamento dessa forma de violência no ciberespaço.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS (IGDA). **Developer satisfaction survey 2023**: diversity, inclusion and

safety in online games. [S. l.]: IGDA, 2023.

BASTOS, Caroline Ayala de Carvalho. **Vulnerabilidade de gênero na internet: o machismo no ambiente digital.** [S. l.: s. n.], 2024. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/19987/2/CAROLINE_AYALA_CARVALHO_BASTOS.pdf. Acesso em: 15 dez. 2025.

BASTOS, Guilherme Augusto Souza. **Proteção de dados pessoais e responsabilização civil das plataformas digitais.** Revista de Direito Digital e Proteção de Dados, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 45–67, 2024.

BIAZZI, Amanda Thuns. **Mulheres gamers: identificação e pertencimento nos jogos eletrônicos.** Humanidades e Tecnologia (FINOM), v. 47, n. 1, p. 123–144, 2024. Disponível em: https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/4471. Acesso em: 18 dez. 2025.

BICALHO PINTO, Renata de Almeida; DE PAULA, Ana Paula Paes. **Violência simbólica e subjetividade: uma leitura a partir da Teoria Crítica Adorniana.** Revista Subjetividades, v. 22, n. 2, p. e7884, 2022. DOI: 10.5020/23590777.rs.v22i2.e7884. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rmes/article/view/7884>. Acesso em: 18 dez. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina.** Tradução de Maria Helena Kühner. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 18 dez. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940.** Código Penal. Disponível em: www.planalto.gov.br. Acesso em: 18 dez. 2025.

BRASIL. Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006. **Lei Maria da Penha.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2006.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Marco Civil da Internet.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2014.

BRASIL. Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015. Institui o **Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying).** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2015.

BRASIL. **Lei nº 13.642, de 3 de abril de 2018.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2018.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 3.628/2020.** Aumenta as penas do crime de estupro de vulnerável e tipifica a conduta de estupro virtual de vulnerável. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1909909&filename=PL+3628/2020. Acesso em: 10 dez. 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Recurso Extraordinário nº 1.037.396 (Tema 987 da Repercussão Geral). Rel. Min. Dias Toffoli. Julgado em junho de 2025. Diário da Justiça Eletrônico, Brasília, DF, 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Recurso Extraordinário nº 1.057.258 (Tema 533 da Repercussão Geral).** Rel. Min. Luiz Fux. Julgado em junho de 2025. Diário da Justiça Eletrônico, Brasília, DF, 2025.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo et al. **Cyberbullying e violência de gênero em jogos online.** Saúde e Pesquisa, v. 14, n. 3, p. 543–554, 2021. DOI: 10.17765/2176-9206.2021v14n3e7920. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920>. Acesso em: 10 dez. 2025.

CHO, Daegon; KWON, K. Hazel. **The impacts of identity verification and disclosure of social cues on flaming in online user comments.** Computers in Human Behavior, v. 51, p. 363–372, 2015. DOI: 10.1016/j.chb.2015.04.046.

DE LIMA, Érita Andressa; CALHEIROS LÔBO, Sandro Henrique; NAVES MAIA, Evelyne; DE ALMEIDA SILVA, Fabiano Lucio; DIONÍSIO DE FREITAS, Maria Juliana. **A VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER NO AMBIENTE VIRTUAL: NECESSIDADES DE INOVAÇÕES JURÍDICAS COMO MECANISMO DE COMBATE.** Revista Eletrônica Direito e Conhecimento, [S. l.], v. 7, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/dec/article/view/1702>. Acesso em: 18 dez. 2025.

DINIZ, Gabriela Rodrigues; FERREIRA, Júlio César Valente; REGIS, Rafael Dirques David. **Otome Games:** mapeamento e análise exploratórios do perfil dos jogadores brasileiros. In: TRILHA DE INDÚSTRIA – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022 . p. 1197-1206. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226162.

FERREIRA, Roni Costa; ARAÚJO, Rejane Alves de. **Entre o troféu e o desprezo:** a violência de gênero facilitada pela tecnologia contra a

mulher no âmbito dos jogos digitais. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 45, n. 2, p. 219–230, 2024. DOI: 10.5433/1679-0383.2024v45n2p219.

FOX, Jesse; TANG, Wai Yen. **Sexism in online video games:** the role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. Computers in Human Behavior, v. 33, p. 314–320, 2014.

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. **Violência contra as mulheres nos games.** Fronteiras – Estudos Midiáticos, v. 23, n. 2, p. 245–258, 2021.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. **Gamergate:** cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Porto Alegre: UFRGS, 2017.

HERKENHOFF, Henrique. **Considerações sobre o estupro no metaverso.** Revista Brasileira de Direito Digital, v. 5, n. 2, p. 5–10, 2021.

KURTZ, G. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames:** uma revisão bibliográfica. Metamorfose, v. 2, n. 1, p. 91–109, 2017.

KUZKENOFF, Jeffrey H.; ROSE, Lindsey M. **Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues.** New Media & Society, v. 15, n. 4, p. 541–556, 2012.

LANA, Alice de Perdigão. **Mulheres Expostas:** revenge porn, gênero e o Marco Civil da Internet. Disponível em: <https://gedai.com.br/wp-content/uploads/2019/03/revenge-porn-marco-civil-da-internet.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MACKINNON, Catharine **A. Butterfly Politics**. Cambridge: Harvard University Press, 2018.

MEINERO, Fernanda Sartor; DALZOTTO, Júlia Valandro. **A responsabilidade civil dos provedores de internet nos casos de pornografia de vingança**. Revista de Direito, v. 13, n. 1, p. 1–30, 2021.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports**. Conexão – Comunicação e Cultura, v. 16, n. 31, 2017.

NANCLARES, Esther; ROMERO-SESEÑA, Pablo; PEREDA, Noemí. **Unsafe play: understanding sexual victimization in digital gaming communities**. European Journal on Criminal Policy and Research, 2025.

NEWZOO. **Newzoo's global games market report 2023**. Amsterdam: Newzoo, 8 fev. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 10 dez. 2025.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Curso de Direito Penal: parte geral**. 8. ed. São Paulo: Forense, 2024.

OLIVEIRA, Cristina Godoy Bernardo; DOS SANTOS MENDES, Guilherme Adolfo; SAKR, Rafael Lima. **Discurso de ódio: significado e regulação jurídica**. Revista Paradigma, v. 30, n. 1, p. 2-30, 2021

OSSAMU, Carlos. **Mercado de jogos eletrônicos movimentada US\$ 300 bi ao ano**. Inforchannel, São Paulo, 3 maio 2021.

PADILHA, Bruno Barcelos Franco; GOULART, Líbia Kicela. **Violência digital de gênero:** a ascensão dos crimes cibernéticos contra as mulheres. RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber, v. 1, n. 1, 2025.

PECK, Patrícia. **Direito Digital.** 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

PESQUISA GAME BRASIL – PGB. São Paulo: Sioux; Blend; ESPM, 2025. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 18 dez. 2025.

RADÜNZ, Sofia Burdzaki. **Jogos online e violência de gênero:** desafios jurídicos na proteção das mulheres no espaço virtual. Florianópolis: UFSC, 2025.

ROCHA, Thiago. **Estupro no metaverso:** desafios na obtenção de provas. Revista Brasileira de Direito Virtual, v. 3, n. 1, p. 10–15, 2021.

SALOMÃO, Luis Felipe; TARTUCE, Flávio. **Direito civil:** diálogos entre a doutrina e a jurisprudência. São Paulo: Atlas, 2018.

SCHREIBER, Anderson. **Marco Civil da Internet:** Avanço ou Retrocesso? A responsabilidade civil por danos derivado do conteúdo gerado por terceiro. In: LUCCA, Newton de; SIMÃO FILHO, Adalberto; LIMA, Cíntia Rosa Pereira. Direito e Internet III: Marco Civil da Internet, Lei nº 12.965/2014, Tomo II. São Paulo: Quartier Latin, 2015, p. 277-305.

SILVA, Regina Beatriz Tavares da; SANTOS, Manoel J. Pereira dos. **Responsabilidade civil:** responsabilidade civil na internet e nos demais meios de comunicação. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

SULER, John. **The online disinhibition effect.** CyberPsychology & Behavior, v. 7, n. 3, p. 321–326, 2004.

TUAH, Khadijah Mohamad; SHAMSUL, Ahmed; HASBI, Rozrina. **Understanding female gamers' experiences in online video games communities.** Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication, v. 41, n. 1, p. 485–502, 2025.

WILSON, Laura C.; MILLER, Katherine E. **Meta-analysis of the prevalence of unacknowledged rape.** Trauma, Violence & Abuse, v. 17, n. 2, p. 149–159, 2015.

ZHOU, Yiyao; PETERSON, Zoë D. **Women's experiences of sexual harassment in online gaming.** Violence Against Women, v. 31, n. 8, 2024.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha trajetória de vida, pelas oportunidades concedidas e pela força necessária para superar os desafios encontrados ao longo deste caminho.

À minha família, pelo apoio incondicional, pela confiança depositada em mim e por nunca deixar de acreditar nos meus sonhos. Agradeço por cada incentivo, por cada gesto de carinho e por me ensinarem a enxergar possibilidades além das dificuldades.

À minha irmã, por ser fonte constante de inspiração e por me lembrar, nos momentos mais difíceis, da importância da perseverança. Obrigada por caminhar ao meu lado e por tornar os desafios mais leves com sua presença e apoio.

Ao meu namorado, Matt. Por enxugar cada lágrima e pelo apoio incondicional que sempre demonstrou por mim. Sua presença, incentivo e confiança foram fundamentais para que eu pudesse seguir em frente e concluir esta etapa.

Ao meu professor orientador, Sérgio Melo, pela orientação dedicada, pela paciência, pela disponibilidade e pelos valiosos ensinamentos compartilhados ao longo desta pesquisa. Sua contribuição foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho e para minha formação acadêmica.

Por fim, registro minha gratidão a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para esta conquista. Este trabalho é também resultado do apoio, da confiança e do carinho daqueles que fizeram parte desta trajetória.

¹ Discente do Curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão
Campus São Luís. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Co-autor Advogado. Especialista em Direito Constitucional pela
Universidade Cândido Mendes. Mestrando em Direito pelo IDP.
Pesquisador *Campus* São Luís. E-mail: [acesse o artigo original para
visualizar o e-mail](#)