

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – UNDB
CURSO DE DIREITO

YASMIM CASTELO BRANCO SANTOS ALMEIDA

CRIMES VIRTUAIS CONTRA MULHERES EM JOGOS ONLINE: uma abordagem
criminológica sobre a violência de gênero

São Luís

2025

YASMIM CASTELO BRANCO SANTOS ALMEIDA

**CRIMES VIRTUAIS CONTRA MULHERES EM JOGOS ONLINE: uma abordagem
criminológica sobre a violência de gênero**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em
Direito do Centro Universitário Unidade de Ensino
Superior Dom Bosco como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharela em Direito.

Orientador: Prof. Me. Werdeson Mário Cavalcante
Olimpio

São Luís

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Almeida, Yasmim Castelo Branco Santos

Crimes virtuais contra mulheres em jogos online: uma abordagem criminológica sobre a violência de gênero. / Yasmim Castelo Branco Santos Almeida. __ São Luís, 2025.

64 f.

Orientador: Prof. Me. Werdeson Mário Cavalcante Olimpio.
Monografia (Graduação em Direito) - Curso de Direito – Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB, 2025.

1. Crimes virtuais. 2. Violência de gênero. 3. Criminologia.
4. Jogos online. I. Título.

CDU 343.232:004.738.5-055.2

YASMIM CASTELO BRANCO SANTOS ALMEIDA

**CRIMES VIRTUAIS CONTRA MULHERES EM JOGOS ONLINE: uma abordagem
criminológica sobre a violência de gênero**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em
Direito do Centro Universitário Unidade de Ensino
Superior Dom Bosco como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel(a) em Direito.

Aprovada em: 01/12/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Werdeson Mário Cavalcante Olimpio (Orientador)

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Ass. Jur. Me. Reginaldo da Rocha Santos Sales

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof. Me. Thiago Gomes Viana

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Aos meus pais, Alderico e Socorro, as pessoas
mais especiais da minha vida.

AGRADECIMENTOS

De início, agradeço a Deus por me guiar e amparar ao longo de toda a minha trajetória acadêmica. Sua presença foi fundamental para que eu pudesse enfrentar os desafios, encontrar força nos momentos difíceis e seguir firme na busca pelos meus objetivos.

Agradeço também aos funcionários da Sociedade de Estudos Espíritas Fraternidade, que me auxiliaram e me guiaram durante este período. O apoio, a dedicação e os ensinamentos de cada um foram muito importantes para que eu pudesse manter equilíbrio, clareza e motivação em minha caminhada acadêmica e pessoal.

Aos meus pais, Alderico e Socorro, expresse minha mais sincera gratidão pelo amor incondicional, pelo apoio constante e pelo incentivo aos meus estudos. Vocês sempre estiveram ao meu lado, acreditando em mim mesmo quando eu mesma duvidava, e foram essenciais para que eu mantivesse o foco e a determinação necessárias para concluir este trabalho.

Agradeço também à minha psicóloga, Marcela, cujo acompanhamento foi decisivo para que eu mantivesse o equilíbrio emocional durante este período intenso. Sua orientação, paciência e escuta cuidadosa me ajudaram a seguir firme, mesmo diante das dificuldades, permitindo que eu permanecesse motivada e comprometida com a conclusão do TCC.

Ao meu professor orientador, Werdeson Mário Cavalcante Olímpio, registro minha profunda gratidão pelo comprometimento, pela paciência e pelo apoio constante. Seus conselhos, sua dedicação e seu incentivo foram essenciais para que minhas ideias se estruturassem e se transformassem em um trabalho consistente e significativo.

Por fim, a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste TCC, seja com gestos de apoio, palavras de incentivo ou compartilhando experiências, deixo meu reconhecimento e agradecimento. Cada contribuição foi valiosa e tornou possível a conclusão desta etapa tão importante da minha trajetória acadêmica.

“Minha luta diária é para ser reconhecida como
sujeito, impor minha existência numa
sociedade que insiste em negá-la”.

Djamila Ribeiro.

RESUMO

Ao mesmo tempo em que se consolidaram como relevantes espaços de interação social, os jogos online passaram a revelar a presença de práticas discriminatórias e condutas violentas que afetam principalmente as mulheres, refletindo a expansão da violência de gênero para o ambiente virtual e resultando na ocorrência de crimes virtuais. Nessa conjuntura, a Criminologia assume papel essencial ao possibilitar a compreensão científica do delito, do delinquente, da vítima, do controle social e dos demais aspectos que permeiam essas dinâmicas. Diante disso, questionou-se em que medida, no Brasil, os crimes virtuais cometidos contra mulheres no ambiente dos jogos online configuram expressões de violência de gênero à luz de uma interlocução com a Escola de Chicago e das criminologias feministas. O objetivo geral consistiu em analisar os crimes virtuais cometidos contra mulheres no ambiente dos jogos online, a partir de uma interlocução entre as criminologias feministas e a Escola de Chicago, com enfoque nas manifestações de violência de gênero no contexto brasileiro. Para tanto, buscou-se compreender o contexto histórico e social da violência simbólica e estrutural perpetrada contra mulheres no Brasil, delimitar as principais contribuições teóricas da Escola de Chicago e das criminologias feministas e relacionar as contribuições da Escola de Chicago e das criminologias feministas aos crimes virtuais misóginos praticados no ambiente dos jogos online. Em termos metodológicos, adotou-se o método dedutivo, com natureza exploratória e descritiva, e a técnica de pesquisa bibliográfica. A leitura proposta pela Escola de Chicago verificou que fatores como o crescimento desordenado, a baixa coesão social e a limitada capacidade de controle sobre condutas desviantes criam condições propícias para ocorrência de crimes virtuais nos jogos online, a exemplo da ameaça e do “*cyberbullying*”. Ademais, sob o viés das criminologias feministas, foi possível concluir que essas práticas refletem a manutenção de uma cultura patriarcal que sustenta a desigualdade de gênero, convertendo o mundo digital em uma extensão das estruturas de dominação existentes no mundo real.

Palavras-chave: Crimes Virtuais. Violência de Gênero. Criminologia. Jogos Online.

ABSTRACT

While online games have consolidated themselves as significant spaces for social interaction, they have also revealed the presence of discriminatory practices and violent behaviors that primarily affect women, reflecting the expansion of gender-based violence into the virtual environment and resulting in the occurrence of cybercrimes. In this context, Criminology plays an essential role by enabling the scientific understanding of crime, the offender, the victim, social control, and other elements that permeate these dynamics. Accordingly, this study questioned to what extent, in Brazil, virtual crimes committed against women within online games constitute expressions of gender-based violence in light of an interlocution between the Chicago School and feminist criminologies. The general objective was to analyze virtual crimes committed against women in online gaming environments through a dialogue between feminist criminologies and the Chicago School, focusing on manifestations of gender-based violence within the Brazilian context. To this end, the research sought to understand the historical and social context of symbolic and structural violence perpetrated against women in Brazil, outline the main theoretical contributions of the Chicago School and feminist criminologies, and relate these contributions to the misogynistic virtual crimes practiced in online gaming environments. Methodologically, the study adopted the deductive method, with an exploratory and descriptive nature, and employed bibliographic research techniques. The analysis proposed by the Chicago School found that factors such as disorganized growth, low social cohesion, and limited capacity for controlling deviant behaviors create favorable conditions for the occurrence of virtual crimes in online games, such as threats and cyberbullying. Furthermore, from the perspective of feminist criminologies, it was concluded that these practices reflect the persistence of a patriarchal culture that sustains gender inequality, transforming the digital world into an extension of the structures of domination present in the real world.

Keywords: Cybercrimes; Gender-based violence; Criminology; Online games.

LISTA DE SIGLAS

ART	Artigo
ONU	Organização das Nações Unidas
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
STF	Supremo Tribunal Federal

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	VIOLÊNCIAS CONTRA MULHERES NO BRASIL: ESTRUTURAS, SIMBOLISMOS E CONTEXTOS.....	13
2.1	Gênero e violência no Brasil	13
2.2	Violência simbólica e estrutural contra mulheres.....	17
2.3	Reflexões sobre gênero e violência no mundo digital.....	20
3	CONTRIBUIÇÕES DA ESCOLA DE CHICAGO E DAS CRIMINOLOGIAS FEMINISTAS	25
3.1	A Escola de Chicago e sua contribuição para o estudo da criminalidade.....	25
3.2	As criminologias feministas e suas principais abordagens teóricas	29
3.3	Interloquções possíveis entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas	33
4	CRIMES VIRTUAIS MISÓGINOS EM JOGOS ONLINE COMO EXPRESSÃO DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO.....	37
4.1	O ambiente dos jogos online e suas dinâmicas.....	37
4.2	A ocorrência de crimes virtuais contra mulheres nos jogos online e seus impactos	41
4.3	Perspectivas criminológicas sobre a violência de gênero nos jogos online	45
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
	REFERÊNCIAS.....	54

1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico e a expansão do acesso à internet nas últimas décadas transformaram profundamente as formas de interação humana, alterando dinâmicas sociais, culturais e comunicacionais. Nesse cenário, os jogos online consolidaram-se como um dos principais espaços de sociabilidade digital, reunindo milhões de pessoas em torno de práticas coletivas marcadas por cooperação, estratégia e competitividade. O fenômeno, que transcende a dimensão do entretenimento, tornou-se parte significativa da cultura contemporânea e do cotidiano de diversas gerações. Contudo, a mesma estrutura que possibilitou integração e lazer também se converteu em ambiente propício à reprodução de condutas hostis, discriminatórias e excludentes, revelando contradições profundas na experiência digital contemporânea.

Entre as formas mais preocupantes de comportamento nocivo nesses espaços, destaca-se a violência direcionada às mulheres. Ainda que representem parcela expressiva da comunidade “*gamer*”, elas continuam sendo alvo de ataques verbais, assédio, silenciamento e deslegitimação de suas habilidades, enfrentando práticas que refletem e perpetuam desigualdades históricas de gênero. Assim, os jogos online, embora configurados como ambientes de entretenimento e expressão, tornam-se também instrumentos de reafirmação simbólica da dominação masculina, convertendo o lazer em um espaço de disputa e resistência.

Nesse contexto, a Criminologia surge como campo essencial para a análise das violências que se manifestam no ambiente virtual, especialmente por permitir compreender o crime em sua dimensão social e estrutural. A interlocução entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas, portanto, apresenta-se como um referencial teórico capaz de explicar como os comportamentos misóginos no espaço digital refletem dinâmicas de desorganização social e de reprodução do patriarcado.

Diante dessas reflexões, surge o questionamento orientador deste estudo: em que medida, no Brasil, os crimes virtuais cometidos contra mulheres no ambiente dos jogos online configuram expressões de violência de gênero à luz de uma interlocução com a Escola de Chicago e das criminologias feministas?

Parte-se da hipótese de que os crimes virtuais cometidos contra mulheres em jogos online configuram manifestações contemporâneas da violência de gênero, reproduzindo, em meio digital, as estruturas de dominação e exclusão que sustentam o patriarcado na sociedade brasileira. À luz da Escola de Chicago, compreende-se que os jogos online funcionam como um espaço, cujas normas informais e dinâmicas próprias favorecem a desorganização social e, conseqüentemente, a ocorrência de comportamentos hostis e antissociais. Sob a perspectiva das

criminologias feministas, tais práticas expressam a persistência da cultura patriarcal, que legitima e naturaliza a violência contra as mulheres, inclusive nas novas esferas de interação mediadas pela tecnologia. Assim, entende-se que o espaço virtual amplia e ressignifica padrões históricos de dominação e desigualdade, reafirmando a necessidade de respostas jurídicas e sociais coerentes com os princípios da igualdade e da justiça de gênero.

Ademais, este trabalho tem como objetivo geral analisar os crimes virtuais cometidos contra mulheres no ambiente dos jogos online, a partir de uma interlocução entre as criminologias feministas e a Escola de Chicago, com enfoque nas manifestações de violência de gênero no contexto brasileiro.

No que diz respeito aos objetivos específicos, cada um deles dará origem a um capítulo do trabalho. O primeiro capítulo buscará compreender o contexto histórico e social da violência simbólica e estrutural perpetrada contra mulheres no Brasil, a fim de evidenciar as bases culturais e institucionais que sustentam a desigualdade de gênero ao longo do tempo.

Em seguida, o segundo capítulo se dedicará a delimitar as principais contribuições teóricas da Escola de Chicago e das criminologias feministas, destacando suas abordagens e relevância para o estudo da criminalidade e das dinâmicas sociais que a envolvem. A partir dessa interlocução teórica, será possível estabelecer fundamentos sólidos para a análise proposta. Por fim, o terceiro capítulo irá relacionar as contribuições da Escola de Chicago e das criminologias feministas aos crimes virtuais misóginos praticados no ambiente dos jogos online, buscando compreender de que modo essas teorias auxiliam na interpretação das manifestações de violência de gênero no contexto digital contemporâneo.

Acerca da metodologia, foi adotado o método dedutivo, partindo de premissas gerais acerca da violência de gênero e dos aspectos criminológicos que a permeiam, para, em seguida, averiguar suas manifestações específicas no espaço dos jogos online. Trata-se de uma investigação de natureza exploratória e descritiva, que busca identificar, caracterizar e compreender os principais elementos envolvidos no fenômeno estudado. Como técnica de pesquisa, será utilizada a pesquisa bibliográfica, com base em doutrinas, artigos científicos e produções acadêmicas relevantes ao tema, de modo a fornecer embasamento teórico consistente e contribuir para uma análise crítica da problemática proposta.

No campo jurídico, o presente estudo mostra-se fundamental diante da escassez de pesquisas que abordem a violência de gênero em ambientes virtuais sob uma perspectiva criminológica. Embora o ordenamento jurídico brasileiro disponha de instrumentos de proteção à mulher, constata-se que a atuação do Direito Penal ainda é limitada frente às novas formas de violência mediadas pela tecnologia. Assim, o trabalho justifica-se pela importância de fortalecer

o debate jurídico-criminológico sobre os crimes virtuais misóginos e refletir criticamente sobre a efetividade das respostas estatais diante das violências que emergem no ciberespaço.

No âmbito social, a relevância da pesquisa decorre da necessidade de compreender as múltiplas formas pelas quais a desigualdade de gênero se manifesta nas relações digitais. As práticas de assédio e deslegitimação das jogadoras evidenciam a permanência de uma cultura que insiste em limitar o lugar da mulher, mesmo em contextos de lazer. Refletir sobre essa realidade é essencial para fomentar discussões que promovam respeito, equidade e conscientização acerca da violência simbólica e estrutural que persiste no universo virtual.

Por fim, no plano pessoal, a escolha do tema foi motivada pela vivência da própria pesquisadora, que enfrentou episódios de agressões, ofensas e hostilidade em jogos online como “*League of Legends*”, “*Overwatch*” e “*Valorant*”, motivados unicamente por sua identidade de gênero. Essa experiência direta de violência despertou o interesse em compreender as causas e os mecanismos que naturalizam a misoginia nesses espaços, transformando uma vivência individual em um compromisso acadêmico e social.

2 VIOLÊNCIAS CONTRA MULHERES NO BRASIL: ESTRUTURAS, SIMBOLISMOS E CONTEXTOS

A violência de gênero constitui um fenômeno social que transcende a esfera da agressão física, manifestando-se em diferentes dimensões da vida coletiva. Enquanto problema estrutural, acompanha a história das sociedades e assume formas diversas conforme os contextos culturais, econômicos e políticos. Entre suas expressões mais persistentes estão a violência simbólica e a estrutural, caracterizadas pela sutileza com que se naturalizam e se tornam, muitas vezes, invisíveis no cotidiano.

O presente capítulo tem como objetivo específico compreender o contexto histórico e social da violência simbólica e estrutural perpetrada contra mulheres no Brasil, situando o fenômeno em uma perspectiva crítica que revele seus fundamentos e permanências. Para tanto, o texto organiza-se em três eixos: o primeiro aborda a construção histórica da desigualdade de gênero; o segundo fundamenta-se nas contribuições de Pierre Bourdieu e Johan Galtung para compreender a reprodução das formas de dominação; e o terceiro examina as novas dinâmicas de agressão que emergem no ambiente virtual.

Dessa forma, buscou-se articular dimensões históricas, estruturais e contemporâneas da violência de gênero, evidenciando sua complexidade e persistência. Pretendeu-se, ainda, oferecer subsídios teóricos e críticos para compreender como tais violências se manifestam e limitam a emancipação feminina, reafirmando a importância de uma abordagem interdisciplinar no enfrentamento desse problema social.

2.1 Gênero e violência no Brasil

Entender a questão da violência requer, inicialmente, a definição do conceito de gênero, uma vez que é por meio dele que se tornam visíveis as complexas relações de poder estabelecidas entre homens e mulheres, bem como os mecanismos que orientam a construção e a delimitação dos papéis sociais.

Segundo Butler (2018), o gênero não corresponde a uma essência natural vinculada ao corpo biológico. A filósofa desenvolve a teoria de que o gênero possui um caráter performativo, podendo ser entendido como uma identidade tenuemente constituída ao longo do tempo mediante uma repetição estilizada de atos. Todavia, essa repetição não se dá de forma automática, ou seja, é regulada pelas normas que regem a sociedade, as quais são aprendidas e incorporadas durante o processo de formação do sujeito.

Em suas discussões sobre o gênero e o feminino, Beauvoir (1967, p. 9), por sua vez, ao afirmar que “ninguém nasce mulher: torna-se mulher”, evidencia que a sociedade, orientada pelo senso comum, impõe às meninas e mulheres determinadas exigências de comportamento e formas de socialização, de modo a assegurar a manutenção da lógica de dominação masculina. Nesse aspecto, ressalta-se o peso da tradição e da herança cultural na conformação da condição feminina, demonstrando como as práticas e representações do passado permanecem atuantes e continuam a moldar o lugar da mulher no presente (Silva, 2010).

A partir dessas concepções, considera-se que a violência de gênero, isto é, a violência dirigida contra uma mulher por ser mulher (CNJ, 2019), atua como uma resposta punitiva às transgressões desses padrões normativos. Mulheres que desafiam os papéis culturalmente impostos, seja ao buscar autonomia, denunciar abusos ou ocupar espaços de poder, tendem a ser alvo de meios de repressão que visam reafirmar essa estrutura de poder patriarcal. Assim, a violência não pode ser analisada como uma problemática desvinculada do cenário histórico, haja vista que ela representa um instrumento de controle e disciplinamento das condutas que fogem ao modelo dominante construído.

Ao longo da história brasileira, as mulheres sempre ocuparam uma posição marcada pela vulnerabilidade social, especialmente em face de um modelo patriarcal profundamente enraizado desde o período colonial. Nesse contexto, a figura masculina foi concebida como o centro da autoridade moral, política e econômica, sendo reconhecida como racional, forte e naturalmente vocacionada à liderança. Coube ao homem o domínio dos espaços públicos e das decisões familiares, papel legitimado por discursos religiosos e culturais que lhe atribuíram o monopólio da força, da razão e da autonomia.

Em contrapartida, perante a tendência machista e heteronormativa, a função da mulher foi gradualmente reduzida à obediência, ao cuidado e ao silêncio. A figura feminina passou a ser moldada com base em atributos como fragilidade, emocionalidade e dependência, características construídas e utilizadas para justificar sua exclusão dos espaços de poder. Como resultado, suas atribuições permaneceram confinadas ao espaço doméstico, concentrando-se na reprodução, na educação dos filhos e na manutenção do lar, sob a expectativa incessante de submissão ao homem (Baseggio; Silva, 2015).

Ademais, a Igreja Católica, uma das instituições mais influentes na formação do imaginário colonial, teve papel decisivo na legitimação dessa hierarquia. Por meio de interpretações moralistas da figura de Eva e do pecado original, a mulher foi associada ao erro e ao desvio, sendo vista como um ser que deveria estar sob constante controle e disciplina. A

sexualidade feminina era alvo de intensa repressão, e a autoridade masculina era tratada como um princípio divino e inquestionável (Araújo, 2004).

Somado a isso, o sistema escravocrata contribuiu para o agravamento das práticas violentas contra mulheres negras e indígenas, que foram duplamente marginalizadas por sua raça e por seu gênero. Além das agressões físicas e da exploração do trabalho, eram recorrentes os abusos sexuais, que também vitimavam crianças e adolescentes. Para Davis (2016), o estupro, nessa conjuntura, não representava somente uma prática de violência, mas também uma expressão do poder exercido pelos homens sobre os corpos das escravizadas. Nesse sentido, percebe-se que a ideia de uma suposta harmonia racial no Brasil é, em grande parte, fruto de uma trajetória marcada por relações forçadas, de modo que a sexualidade foi utilizada como um instrumento de coerção e opressão.

Somente com o passar do tempo, passaram-se a adotar medidas voltadas à reformulação do ordenamento jurídico brasileiro, especialmente no contexto da redemocratização do país, a fim de mudar essa realidade marcada por desigualdades. A promulgação da Constituição Federal de 1988 representou um marco fundamental ao estabelecer, em seu artigo 5º, inciso I, a igualdade entre homens e mulheres em direitos e obrigações (Brasil, 1988). Todavia, não se pode ignorar o caráter tardio dessa normatização, que somente ocorreu após uma longa trajetória de exclusão das mulheres da plena cidadania, refletindo a resistência histórica do Estado brasileiro em reconhecer, de modo efetivo, os direitos das mulheres em sua totalidade.

Posteriormente, em 2006, a Lei Maria da Penha (Lei nº 11.340/06) foi promulgada, consolidando-se como um dos principais instrumentos legais no combate à violência doméstica e familiar contra a mulher. Essa lei prevê medidas protetivas de urgência, mecanismos de responsabilização do agressor e políticas de prevenção da violência, sendo referência internacional na proteção de mulheres em situação de vulnerabilidade. Apesar do avanço legislativo, sua plena efetividade ainda esbarra em diversos entraves práticos, como a subnotificação das ocorrências, a deficiência na formação dos agentes públicos e a persistência de uma ordem social que, não raramente, relativiza, invisibiliza ou banaliza as violências de gênero (Araújo *et. al*, 2025).

À luz desse contexto, dados recentes demonstram que práticas abusivas contra mulheres permanecem profundamente enraizadas no cotidiano brasileiro, sendo reiteradamente reproduzidas, de forma alarmante, no âmbito das relações afetivas. Segundo Silva (2025), 37,5% das mulheres brasileiras relataram ter sofrido ao menos um tipo de violência física,

sexual ou psicológica cometida por um parceiro íntimo nos últimos 12 meses, o maior índice registrado desde o início da série histórica em 2017.

As formas de violência destacadas na referida pesquisa (física, sexual ou psicológica) correspondem a categorias expressamente previstas no artigo 7º da Lei nº 11.340/06, que também contempla, em seu escopo normativo, as violências patrimonial e moral (Brasil, 2006). Tendo isso em vista, para que se desenvolva uma análise aprofundada acerca da violência de gênero, com o intuito de compreender suas distintas formas de manifestação, mostra-se essencial examinar cada uma dessas espécies.

Conforme o Instituto Maria da Penha (2023), a violência física refere-se a qualquer conduta que atente contra a integridade corporal ou a saúde da mulher, incluindo atos como espancamento, estrangulamento, sufocamento e tortura. Por sua vez, a violência psicológica diz respeito a comportamentos que causem dano emocional, abalem a autoestima, perturbem o pleno desenvolvimento da mulher ou que, de algum modo, objetivem controlar suas ações, crenças, sentimentos ou decisões.

Ademais, a violência sexual é caracterizada por toda forma de coerção à prática de ato sexual não consentido, mediante intimidação, ameaça, coação ou uso da força. Já a violência patrimonial abrange ações como retenção, destruição, subtração ou apropriação de objetos, documentos, ferramentas de trabalho, bens e valores pertencentes à vítima, comprometendo sua autonomia financeira. Por fim, a violência moral contempla condutas que configurem calúnia, difamação ou injúria, como falsas acusações, exposição da intimidade, ataques à honra ou desqualificação da mulher com base em sua aparência, conduta ou modo de vestir.

Para além do que está disposto na Lei Maria da Penha, tem-se apontado para o surgimento e agravamento de uma nova modalidade de violência: a violência cibernética ou virtual, caracterizada por agressões praticadas em ambientes digitais, inclusive nas plataformas de jogos online, como será analisado adiante. Essa forma de violência abrange uma ampla gama de práticas abusivas, como o assédio virtual e o “*cyberbullying*”, definido como a intimidação sistemática realizada por meio de tecnologias digitais (PJERJ, 2023).

Trata-se de um fenômeno que vem ganhando cada vez mais visibilidade, especialmente em razão do avanço tecnológico e da crescente democratização do acesso à internet. Mais de 90% das mulheres na América Latina já presenciaram algum tipo de violência cometida contra outras mulheres em ambientes virtuais (ONU News, 2023), estatística que reforça a relevância e a urgência de aprofundar os debates sobre essa nova dinâmica de agressão. Todas as categorias supramencionadas ilustram a complexidade da violência de gênero, sendo que, embora distintas em sua materialidade e nos meios pelas quais ocorrem,

partilham uma mesma lógica de dominação, controle e silenciamento da figura feminina, presente nas mais variadas esferas do cotidiano.

Em suma, essa violência revela-se como uma expressão concreta de um sistema que, ao longo dos séculos, construiu e normalizou a inferiorização das mulheres sob diferentes formas. Suas raízes coloniais, marcadas pelo domínio masculino e pela hierarquização de papéis, ecoam até os dias atuais, manifestando-se tanto nas agressões físicas quanto nas novas formas de violência digital. Sob a perspectiva de Butler (2018) e Beauvoir (1967), esta é uma questão que vai além de um ato isolado, configurando-se como um processo contínuo de punição e controle que busca reforçar performances de gênero rigidamente normatizadas. O desafio, portanto, está em desconstruir os alicerces que sustentam a violência de gênero, questionando as dinâmicas de autoridade que a mantêm redefinindo os valores que a legitimam.

2.2 Violência simbólica e estrutural contra mulheres

Diante da análise realizada, verifica-se que as relações de poder entre homens e mulheres se sustentam através de mecanismos que vão além das agressões físicas. A dominação masculina permanece enraizada em práticas naturalizadas e discursos incorporados ao imaginário coletivo que, muitas vezes, passam despercebidos justamente por se apresentarem como parte da ordem social estabelecida. É nesse horizonte que se insere a discussão sobre a violência simbólica, conceito desenvolvido por Bourdieu (2002), sendo crucial para a reflexão acerca dos elementos que influenciam e mantêm a desigualdade em uma sociedade.

Ao averiguar esse conceito, supõe-se, por vezes, uma interpretação equivocada que atribui a Bourdieu a intenção de minimizar a violência física e o sofrimento vivenciado pelas mulheres, ou ainda de atenuar a responsabilidade dos homens pelos atos violentos praticados. Todavia, o sociólogo adverte que essa é uma leitura reducionista do termo ‘simbólico’, esclarecendo que essa violência não se apresenta em completa oposição à violência física, podendo, inclusive, se articular com ela ou desdobrar-se nela (Bourdieu, 2002).

Feita essa ressalva, a violência simbólica, de forma geral, é aquela exercida mediante a imposição das normas criadas pelos grupos dominantes, ou seja, os homens, sobre os coletivos dominados, as mulheres (Vogel, 2023). Trata-se de uma relação de dominação implícita, haja vista que os sujeitos dominados não reconhecem o caráter coercitivo do poder que os submete. Conforme o autor:

A violência simbólica se institui por intermédio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominante (e, portanto, à dominação) quando ele não dispõe,

para pensá-la e para se pensar, ou melhor, para pensar sua relação com ele, mais que de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo mais que a forma incorporada da relação de dominação, fazem esta relação ser vista como natural (Bourdieu, 2002, p. 47).

Ademais, essa forma de violência é caracterizada por sua sutileza, insensibilidade e invisibilidade às vítimas, na medida em que os indivíduos tendem a aceitar sua posição social como legítima, sem reconhecer que ela decorre de um processo de opressão. Nesse sentido, Bourdieu (2002) esclarece que tal fenômeno está relacionado à incorporação, sob a forma de esquemas inconscientes de percepção e de apreciação, das estruturas históricas que compõem a ordem masculina, de modo que as mulheres seguem imersas em visões de mundo marcadas pelo autoritarismo e pela lógica machista.

Esses esquemas, por atuarem abaixo do nível da consciência ou dos controles da vontade, permanecem em grande parte inacessíveis ao próprio autoconhecimento, influenciando diretamente os modos de pensar e agir dos sujeitos. Ao desenvolver esse pensamento, o sociólogo buscou promover uma reflexão crítica sobre os sistemas de preferências relativamente automáticos que se formam a partir da posição social ocupada desde o nascimento, repercutindo nos estilos de vida, nas práticas cotidianas e nas escolhas individuais (Vogel, 2023).

Com isso, o ideal androcêntrico condiciona a forma como se compreendem a masculinidade e a feminilidade, ao mesmo tempo em que delimita os papéis socialmente atribuídos a cada gênero. A maneira como as mulheres são ensinadas a se portar, seja na forma de se vestir, caminhar, falar ou ocupar os espaços públicos, expressa a inscrição da dominação no corpo em si. Essa lógica engendra comportamentos marcados por contenção, retração e autolimitação, revelando que o corpo feminino se converte, igualmente, em um suporte simbólico das desigualdades de gênero. Gestos comedidos, posturas retraídas e restrições nos movimentos são exemplos de manifestações dessa forma sutil de dominação (Bourdieu, 2002).

Outro aspecto relevante da violência simbólica diz respeito à sua reprodução nos diversos espaços e subespaços sociais, como a família, a escola, o mercado de trabalho, as instituições burocráticas e, de modo especial, o campo da mídia televisiva. Para Bourdieu (1997), a televisão exerce um poder significativo na definição do que será transmitido ao público e no controle do tempo destinado a cada informação, configurando-se como um verdadeiro monopólio de fato na formação da opinião coletiva.

Esse meio opera como veículo de difusão de estereótipos, nos quais as mulheres são frequentemente associadas à ideia de ‘sexo frágil’ e limitadas à papéis convencionados,

como as de ‘apresentadora’ ou ‘animadora’. Por outro lado, quando participam de debates públicos e buscam afirmar-se discursivamente, enfrentam constantes dificuldades para acessar a palavra e manter a atenção dos interlocutores (Bourdieu, 2002). Com o tempo, tais representações são incorporadas aos esquemas cognitivos coletivos, dificultando o surgimento de uma percepção crítica da realidade social.

Nota-se que a sutileza da violência simbólica está em operar sob a aparência de consenso. As mulheres são levadas a buscar elementos que, ainda que naturalizados como preferências individuais, contribuem para a manutenção de sua posição de subordinação, como parceiros mais velhos ou com maior status econômico. Em adição, o ato de amar ou admirar figuras masculinas associadas à autoridade e à proteção pode ser percebido como produto das normas criadas pelos grupos dominantes, as quais orientam o desejo, a escolha e o reconhecimento (Bourdieu, 2002).

Por isso, compreender a violência simbólica é fundamental para o estudo da violência de gênero. Ao contrário das formas explícitas de agressão, ela não se impõe pela força, mas pela aceitação inconsciente de um sistema desigual, moldando o pensamento, a linguagem e os afetos, criando a ilusão de que as diferenças entre os gêneros são naturais e justas. Aqui, a ideia de violência construída por Bourdieu (2002) também passa a ser vista como parte de uma lógica estrutural mais ampla, que ultrapassa os comportamentos individuais e se enraíza nas engrenagens sociais que organizam e mantêm as hierarquias.

No que concerne à violência estrutural, Galtung (1969) a descreve como uma forma de violência que não é exercida por um agente concreto com a intenção deliberada de causar sofrimento, mas que decorre das próprias estruturas sociais. Assim, se um marido agride fisicamente sua esposa, tem-se um episódio de violência pessoal, porém, quando um milhão de maridos mantêm suas mulheres em situação de ignorância, configura-se um caso de violência estrutural. Ademais, essa modalidade de violência pode revelar-se pela falta de proteção e garantia de normas fundamentais, refletindo-se, por exemplo, na dificuldade histórica enfrentada pelas mulheres para acessar direitos básicos, em virtude da morosidade do Estado brasileiro em assegurar a igualdade de gênero (Roque, 2012).

Além de aprofundar a marginalização dos grupos atingidos, a persistência desse tipo de violência inviabiliza a construção de uma paz positiva, concebida por Galtung (1969) como a ausência de violência estrutural. Para o autor, a paz positiva implica a superação de todas as formas de desigualdade e injustiça social, possibilitando, conseqüentemente, a distribuição igualitária de poder e recursos dentro de uma sociedade.

Portanto, enquanto não houver esforços voltados à transformação dos conflitos por meios não violentos e criativos, capazes de eliminar essa dimensão estrutural da violência, a população feminina continuará a enfrentar inúmeros prejuízos, refletidos no agravamento das disparidades socioeconômicas, na limitação de oportunidades e na preservação de condições que impedem o pleno exercício de seus direitos.

Conforme exposto, o ponto central da violência estrutural, na concepção galtungiana, reside em seu processo de naturalização, uma vez que se manifesta de maneira tão silenciosa e constante que tende a ser percebida como algo banal, dificultando sua identificação e resultando em uma série de impactos negativos para as parcelas da população em posição de subordinação. Observa-se, nesse contexto, uma notável proximidade com a noção bourdiana de violência simbólica, levando em conta que ambas podem ser exercidas e vivenciadas sem que sejam necessariamente reconhecidas como formas de violência.

Enfim, a abordagem conjunta da violência simbólica e estrutural demonstra como esses conceitos se entrelaçam na questão da perpetuação da desigualdade de gênero, operando simultaneamente na formação de sentidos e nas engrenagens institucionais que regulam a vida social. Essa articulação consolida padrões que legitimam a subordinação feminina e reforçam hierarquias historicamente estabelecidas, evidenciando que a violência de gênero não se limita a ações explícitas, mas se expressa também em mecanismos velados e persistentes. Tais mecanismos moldam, de maneira quase imperceptível, a vivência das mulheres em diferentes esferas, tornando imprescindível reconhecê-los para avaliar a dimensão real dos obstáculos à equidade de gênero na atualidade.

2.3 Reflexões sobre gênero e violência no mundo digital

É inquestionável que a violência de gênero continua presente no tecido social brasileiro, adaptando-se e ressignificando-se frente às novas modalidades de interação presentes na contemporaneidade. Nesse contexto, mostra-se necessário compreender que os seres humanos estão inseridos na era do mundo digital, caracterizado como um ambiente multifuncional no qual se processam, transmitem e distribuem dados por meio de diferentes artefatos digitais, sejam eles físicos, como computadores e dispositivos móveis, ou virtuais, como a internet e as nuvens de dados (Brasil, 2018).

Como brevemente assinalado, esse mundo promoveu transformações sem precedentes nas dinâmicas comunicacionais, sobretudo através da internet, que passou a facilitar a interação e o compartilhamento de informações de maneira ágil e acessível. Entre os

diversos avanços propiciados, destaca-se a possibilidade de troca instantânea de mensagens entre indivíduos geograficamente distantes, algo que era inimaginável até poucas décadas atrás. É possível notar que essa revolução tecnológica não apenas encurtou distâncias, mas também remodelou profundamente as relações sociais, consolidando o ciberespaço como parte indissociável da vida cotidiana.

Em 2024, segundo dados do Módulo de Tecnologia da Informação e Comunicação da PNAD Contínua, o acesso à internet no Brasil alcançou 93,6% dos domicílios particulares permanentes, cobrindo desde grandes centros urbanos até áreas rurais (Loschi, 2025). Complementarmente, a pesquisa Consumer Pulse constatou que os brasileiros dedicam, em média, mais de nove horas diárias à navegação online, posicionando o país acima da média global no que se refere ao tempo de conexão (CNN Brasil, 2025).

Diante desse cenário de hiperconectividade, sobretudo no Brasil, o meio virtual passou a se configurar como um local autônomo, dotado de mecanismos próprios, onde a questão da violência contra a mulher assume contornos específicos. Se, por um lado, o mundo digital possibilitou a construção de novas redes de comunicação e de mobilização social, por outro, consolidou-se também como terreno fértil para a reprodução de condutas discriminatórias e para a disseminação de discursos de ódio direcionados à população feminina.

Afinal, esse ambiente dispõe de elementos que alimentam a percepção de impunidade por parte dos agressores e favorecem a ocorrência de comportamentos hostis, como a possibilidade de criar perfis anônimos e a ausência ou ineficácia dos mecanismos de denúncia dos usuários. Soma-se a isso ao fato de que a internet possui a capacidade de acelerar a divulgação de informações e ampliar seu alcance, o que agrava significativamente práticas como a divulgação não consentida de imagens íntimas, pois embora esse problema já existisse, o ciberespaço lhe conferiu uma escala inédita e potencialmente irreversível (Valente, 2023).

Ademais, a lógica de funcionamento do ambiente online possibilita a constante realização de ataques em massa, isto é, ações coordenadas por diversos usuários contra alvos específicos, sendo capazes de atingir, em um curto intervalo de tempo, milhares de pessoas simultaneamente. Essas ofensivas, frequentemente dirigidas contra mulheres, envolvem xingamentos, desqualificações e mensagens humilhantes que visam silenciar e intimidar suas vítimas, reforçando estigmas de gênero e contribuindo para a manutenção da violência no mundo online (Amaral; Simões, 2021).

Outra problemática recorrente, porém ainda pouco explorada no meio acadêmico, diz respeito à atuação de grupos masculinos organizados em fóruns da internet, conhecidos como 'chans'. Tratam-se de comunidades que se destacam pela propagação sistemática de

discursos de ódio contra mulheres, as quais são reduzidas à condição de objetos sexuais e representadas por meio de expressões pejorativas e desumanizantes.

Segundo Pauluze (2023), os participantes desses fóruns costumam apresentar dificuldades marcantes no campo socioafetivo, além de sentimentos de frustração, rejeição e ressentimento em relação às mulheres, fatores que estimulam a reprodução de narrativas violentas e de incitação à misoginia. Nesse sentido, muitos usuários se identificam com o movimento conhecido como ‘RedPill’, que opera como uma espécie de catalisador ideológico. O termo, inspirado na metáfora do filme Matrix, é utilizado para descrever a suposta ‘tomada de consciência’ de que os seres humanos vivem em uma sociedade dominada por valores patriarcais, supostamente sustentados pelo feminismo e direcionados à opressão dos homens (Morais; Chaveiro, 2024).

Em resumo, todos esses aspectos indicam que a esfera virtual está longe de constituir um espaço democrático e igualitário, tendo em vista que reflete e, inclusive, amplifica as dinâmicas de poder e as desigualdades vivenciadas no mundo material. As expressões de violência já comuns no dia a dia tornam-se, nesse contexto, mais recorrentes, ostensivas e complexas de serem controladas, comprometendo diretamente a segurança, a liberdade, o bem-estar e a dignidade da mulher enquanto sujeito social e detentor de direitos fundamentais.

Considerando a insuficiência das regulações vigentes em diversas áreas da internet, notadamente nas redes sociais e, de forma ainda mais acentuada, nos ambientes dos jogos online, a atuação dos movimentos feministas tem se revelado essencial para a visibilização da violência cibernética contra as mulheres, bem como para a cobrança de respostas institucionais mais efetivas por parte das autoridades competentes.

Por meio da mobilização em plataformas digitais, da constituição de coletivos virtuais e do engajamento em campanhas de conscientização, esses movimentos têm cumprido o papel de impulsionar o debate público acerca do assunto, contribuindo de forma significativa para a construção de uma cultura digital mais consciente e inclusiva. Além de denunciar a persistência de condutas discriminatórias no ambiente digital, tais estratégias revelam resistência e resiliência das mulheres diante de um cenário marcado por desafios antigos que se apresentam sob novas roupagens. Conforme Amaral (2024, p. 49):

As mulheres podem usar as suas vozes online para desafiar narrativas misóginas, responder a trolls e reivindicar a sua legítima presença em espaços digitais. Através de blogues, vídeos, podcasts e mídia, é possível desconstruir estereótipos, promover a igualdade de gênero e fortalecer a comunidade de mulheres online. A resistência à misoginia online é, neste sentido, tanto um esforço coletivo como individual,

traduzindo-se numa luta contínua para transformar o ambiente digital num espaço seguro e inclusivo para todas as pessoas.

No âmbito internacional, destaca-se o movimento “#MeToo”, cuja origem remonta à atuação da ativista Tarana Burke, embora tenha ganhado ampla projeção em 2017, ao ser impulsionado por denúncias de abuso sexual no meio cinematográfico estadunidense (BBC NEWS BRASIL, 2024). A mobilização nas redes sociais alcançou escala global, provocando repercussões duradouras ao trazer à tona a extensão e a normalização dessas violências em diversas esferas. Com o tempo, a hashtag também passou a ser utilizada por mulheres para relatar experiências de violência no ciberespaço, consolidando-se como uma ferramenta significativa na desconstrução de paradigmas patriarcais difundidos na internet.

Já no Brasil, é notável a atuação da ONG Think Olga, cuja missão é sensibilizar a sociedade para as questões de gênero e suas intersecções, promovendo a educação e a capacitação de indivíduos que se identifiquem como agentes de transformação social na vida das mulheres. Em 2015, a organização lançou a campanha “Manda Prints”, voltada à conscientização sobre o assédio online, com o objetivo de empoderar esse público e orientá-lo sobre como identificar, reagir e denunciar violências no meio digital. Já em 2018, foi desenvolvida a iniciativa “Conexões que Salvam”, com a proposta de ampliar o acesso a informações sobre segurança online e proteção digital para mulheres em situação de vulnerabilidade (Think Olga, 2024).

Atualmente, apesar dos avanços promovidos por movimentos feministas, o ódio contra as mulheres permanece como um desafio contínuo no universo online, tal como se sabe que a violência de gênero ainda é presente na esfera offline. Ambas as esferas, física e virtual, se conectam e se retroalimentam, reforçando estigmas e desigualdades estruturais.

Nesse contexto, é importante salientar que a crescente atuação de mulheres alinhadas a ideologias antifeministas tem reforçado a perpetuação dessa dinâmica, estando frequentemente vinculadas à extrema-direita e ao conservadorismo. Essas agentes promovem valores tradicionais de gênero, criticam o feminismo como excessivo e colaboram com campanhas que atacam defensoras dos direitos das mulheres. Ademais, elas reforçam a misoginia online ao conferir uma aparência de legitimidade feminina a discursos reacionários e hegemônicos, contribuindo para a desinformação e para o enfraquecimento do apoio às pautas de igualdade (Amaral, 2024).

Levando em consideração a realidade contemporânea, torna-se fundamental promover mudanças que alcancem o ordenamento jurídico vigente, fortalecendo e aprimorando suas bases. Embora a Lei Maria da Penha, após 19 anos de sua promulgação, tenha representado

um avanço significativo no enfrentamento da violência doméstica e familiar contra a mulher, ainda é necessário que suas diretrizes evoluam para abarcar de forma mais efetiva as múltiplas formas de violência, incluindo aquelas que ocorrem no mundo digital.

Em adição, diante do crescimento exponencial e dos impactos profundos da violência cibernética na vida das mulheres na contemporaneidade, mostra-se urgente o desenvolvimento de dispositivos legais específicos que possam prevenir, punir e reparar essas novas modalidades, em face da diversidade de práticas misóginas que se manifestam de maneira simbólica e estrutural no meio virtual, reafirmando a desigualdade de gênero.

3 CONTRIBUIÇÕES DA ESCOLA DE CHICAGO E DAS CRIMINOLOGIAS FEMINISTAS

A Criminologia constitui um campo de estudo voltado à compreensão do crime em suas múltiplas dimensões, englobando o comportamento do infrator, a experiência da vítima e os mecanismos de controle social. Ao longo de sua evolução, desenvolveu distintas abordagens teóricas, algumas mesmo conflitantes entre si, que buscam explicar a criminalidade a partir de contextos históricos, sociais e institucionais. Nesse horizonte, destacam-se as contribuições da Escola de Chicago e das criminologias feministas, que fornecem subsídios essenciais para uma análise crítica das desigualdades e das relações de poder na sociedade contemporânea.

Este capítulo objetiva delimitar as principais contribuições dessas duas correntes, ressaltando seus fundamentos e inovações. Inicialmente, examina-se a influência da Escola de Chicago na análise sociológica da criminalidade e na formulação de políticas de prevenção. Em seguida, discute-se o desenvolvimento das criminologias feministas e suas críticas ao androcentrismo da disciplina, destacando sua importância para uma análise crítica do sistema penal, capaz de revelar desigualdades estruturais e de gênero.

Ao término deste percurso, procurou-se evidenciar as interlocuções entre essas correntes criminológicas, articulando as contribuições da Escola de Chicago e das criminologias feministas e demonstrando como ambas permanecem relevantes para a interpretação da criminalidade em suas múltiplas dimensões.

3.1 A Escola de Chicago e sua contribuição para o estudo da criminalidade

Nucci (2021, p. 17) ensina que a Criminologia se trata da ciência relacionada ao “estudo das causas do crime e das razões que levam alguém a delinquir, enfocando essas causas e razões por meio de métodos empíricos e pela observação dos fenômenos sociais, onde se insere a avaliação da vítima”, de modo que sejam apresentadas críticas ao modelo punitivo existente e sejam formuladas sugestões para o aperfeiçoamento da Política Criminal do Estado.

Embora tanto o Direito Penal quanto a Criminologia se ocupem do estudo do crime, cada um desses campos adota perspectivas distintas sobre o fenômeno criminal. O Direito Penal, enquanto ciência normativa, compreende o crime como uma conduta anormal à qual corresponde a aplicação de uma punição. A Criminologia, em outra abordagem, analisa o crime como um problema social, um verdadeiro fenômeno comunitário, viabilizando uma compreensão detalhada dos contextos que moldam o comportamento delitivo. Nessa direção,

seu objeto de estudo desdobra-se em quatro vertentes fundamentais: o delito, o delinquente, a vítima e o controle social (Filho; Gimenes, 2025).

A Criminologia também mantém estreita relação com a Política Criminal, que atua como mediadora entre as análises teóricas e a implementação prática das normas. De acordo com Gonzaga (2025), a Política Criminal seleciona, entre as diversas soluções sugeridas pela Criminologia, aquelas consideradas viáveis em determinado momento histórico, conferindo-lhes status legal e efeito *erga omnes*. Dessa forma, a criminalização de uma conduta depende do crivo legislativo, após criteriosa avaliação das proposições criminológicas, refletindo a opção normativa julgada mais adequada para lidar com a realidade social em questão.

Historicamente, a partir do século XVIII, surgiram as primeiras Escolas Criminológicas, isto é, correntes de pensamento estruturadas de maneira sistemática, segundo determinados princípios fundamentais. A Escola Clássica, assim denominada pelos positivistas em tom pejorativo, sustentava que a responsabilidade criminal do delinquente leva em conta sua responsabilidade moral e se apoia no livre-arbítrio, característica inerente ao ser humano, sendo fortemente influenciada pelos ideais do Iluminismo (Filho; Gimenes, 2025).

Com o advento da Escola Positivista, a Criminologia conquistou autonomia de ciência, em razão da incorporação do método empírico. Entre seus principais autores destacam-se Ferri, Garófalo e Lombroso, este último que, utilizando o método empírico em suas pesquisas, defendeu o determinismo biológico no campo criminal, examinando as características fisionômicas e correlacionando-as com dados estatísticos de criminalidade (Filho; Gimenes, 2025).

Em contraposição às Escolas Clássica e Positivista, em 1890, foi criado o Departamento de Sociologia da Universidade de Chicago, visando aportar novas contribuições ao estudo dos complexos e cada vez mais plurais grupos sociais que emergiam na época. Afinal, Chicago, mais do que qualquer outra cidade americana, destacava-se pelo seu crescimento desordenado, que não decorreu apenas do aumento da população, mas também da chegada de migrantes do Sul dos Estados Unidos e de imigrantes estrangeiros em busca de trabalho, incluindo alemães, italianos, escandinavos, tchecos, lituanos, judeus, entre outros (Shecaira, 2020).

Em função desse crescimento, emergiram diversos problemas sociais e econômicos de grande magnitude, criando um ambiente propício à proliferação da criminalidade, especialmente pela ausência de mecanismos efetivos de controle social e cultural. Nesse contexto, com o propósito de explicar e aprofundar a compreensão do aumento da criminalidade observado nas grandes cidades norte-americanas, a Escola de Chicago desenvolveu a teoria da

ecologia criminal, a qual possui dois conceitos básicos: a definição de desorganização social e a identificação de distintas áreas de delinquência (Shecaira, 2020).

A desorganização social significa a “ruptura da influência das regras de comportamento entre os membros de um grupo, ou seja, à ruptura dos mecanismos tradicionais de controle social” (Almeida, 2013, p. 12). Ademais, para Shecaira (2020), trata-se de uma experiência vivenciada pelo recém-chegado à cidade, caracterizada pela rejeição de hábitos e concepções morais, acompanhada do conflito interior e do sentimento de perda pessoal.

Na perspectiva apresentada pela ecologia criminal, o controle social informal, exercido pela instância da sociedade civil (família, escola, profissão, opinião pública, grupos de pressão), torna-se fragilizado diante dessa perda dos vínculos interpessoais, deixando de cumprir efetivamente sua função de impedir os atos antissociais (Filho; Gimenes, 2025). Em razão disso, é possível afirmar que a dissolução das uniões locais e o enfraquecimento das restrições e inibições do grupo primário, sob a influência do meio urbano, são fatores determinantes para o aumento da criminalidade nas grandes cidades.

A respeito das áreas de delinquência, obedientes a uma “tendência gradiente”, Shecaira (2020, p. 191-192) esclarece que o desenvolvimento de uma cidade ocorre da seguinte maneira:

Uma cidade desenvolve-se [...] segundo círculos concêntricos, por meio de um conjunto de zonas ou anéis a partir de uma área central. No mais central desses anéis estava o Loop, zona comercial com os seus grandes bancos, armazéns, lojas de departamento, a administração da cidade, fábricas, estações ferroviárias etc. A segunda zona, chamada zona de transição, situa-se exatamente entre zonas residenciais (3ª zona) e a anterior (1ª zona) que concentra o comércio e a indústria. Como zona intersticial, está sujeita à invasão do crescimento da zona anterior e, por isso, é objeto de degradação constante. Está também sujeita à mobilidade da população, sempre disposta a abandonar a proximidade com a zona degradada pelo barulho, agitação, mau cheiro das indústrias etc. Por ser uma zona de moradia menos compatível com as exigências humanas, passa a concentrar as pessoas com menor poder aquisitivo que acabam por se sujeitar ao contato com os bordéis, pensões baratas, moradias coletivas com grande concentração de pessoas.

Em adição, a 4ª zona concentra pessoas de classe média, em moradias distribuídas na forma de grandes blocos habitacionais, enquanto 5ª zona compõe-se da mais alta camada social (Filho; Gimenes, 2025). No geral, os estudos conduzidos indicavam que diferentes problemas — sociais, psicológicos, de saúde pública e, principalmente, criminais — estavam relacionados com a distribuição populacional nessas áreas, sendo a 2ª zona aquela com maior incidência de crimes. Contudo, o objetivo não era demonstrar que a delinquência decorre unicamente da localização geográfica, mas sim evidenciar que ela tende a se concentrar em determinados tipos de áreas, inexistindo qualquer determinismo ecológico (Almeida, 2013).

Registra-se também que a Escola de Chicago utilizava inquéritos sociais (“*social surveys*”) na investigação dos fenômenos criminais observáveis. Essas pesquisas demandavam a realização de interrogatórios diretos, os quais eram feitos por uma equipe especializada junto a um determinado número de indivíduos. Em paralelo aos inquéritos sociais, realizavam-se análises biográficas de casos individuais, que possibilitaram a identificação de padrões de carreira delitiva (Filho; Gimenes, 2025).

Nesse sentido, cabe elencar as principais propostas de controle da criminalidade formuladas por Clifford Shaw e Henry McKay, expoentes da Escola de Chicago, cuja influência foi essencial para o desenvolvimento da ecologia criminal. Como primeira grande teoria científica da Sociologia do Crime, seu enfoque pressupõe uma macrointervenção da comunidade, partindo do pressuposto de que não há redução da criminalidade sem transformações efetivas nas condições sociais e econômicas das crianças. Assim, ambos defendiam a implementação de programas amplos de tratamento e prevenção, que articulassem recursos humanos e mobilização comunitária em torno das forças construtivas da sociedade (Shecaira, 2020).

Todo o planejamento deveria ser estruturado por áreas delimitadas, com a criação de comitês formados por instituições representativas, como igrejas, associações laborais, sindicatos e grupos empresariais. Propunha-se ainda o engajamento de trabalhadores locais e até de desempregados, bem como a participação ativa das famílias por meio de comitês de apoio de pais e mães. Por fim, também foram sugeridos programas comunitários voltados a atividades recreativas, culturais e formativas, além de melhorias habitacionais e sanitárias em bairros mais pobres, de modo a fortalecer os laços comunitários e reduzir a vulnerabilidade social (Shecaira, 2020).

Ante o exposto, observa-se que, no âmbito da Escola de Chicago, a cidade passa a ser vista como uma unidade ecológica, na qual se investigam de forma minuciosa as mudanças que afetam a dinâmica urbana e os processos de socialização. Com isso, superou-se a concepção da Escola Clássica, que vinculava o crime à representação do mal no caráter do criminoso, bem como a perspectiva positivista, que o explicava a partir de determinismos biológicos, especialmente nas formulações de Lombroso (Almeida, 2013). A Escola de Chicago, ao contrário, representou significativo avanço para a Criminologia, notadamente por sua postura antirracista e por inaugurar uma Sociologia Criminal mais adequada às realidades sociais contemporâneas (Zaffaroni, 2013).

Sua maior contribuição, todavia, manifestou-se no campo metodológico e da Política Criminal (Filho; Gimenes, 2025). Por meio de seus métodos de investigação empírica,

tornou-se possível conhecer a cidade antes de estabelecer políticas criminais direcionadas à intervenção estatal. Além disso, tais métodos possibilitaram integrar a comunidade ao processo, promovendo sua participação ativa, em conjunto com o Estado, no enfrentamento dos problemas diagnosticados. Já no plano da Política Criminal, a prioridade passa a ser a mobilização das instituições locais, de modo a mitigar a desorganização social, fortalecer a solidariedade comunitária e controlar condutas desviantes (Almeida, 2013).

Por último, um dos efeitos mais significativos desse modelo foi o destaque atribuído à prevenção, reduzindo a ação centrada no controle repressivo-penal do crime. Sob à luz da Escola de Chicago, a prevenção passou a ser concebida como elemento essencial das políticas públicas, haja vista que a criminalização representa apenas uma das formas possíveis de enfrentamento das condutas antissociais (Almeida, 2013).

3.2 As criminologias feministas e suas principais abordagens teóricas

Antes de proceder à análise das criminologias feministas, é necessário compreender suas correntes teóricas antecedentes. Na década de 1970, verificou-se uma mudança paradigmática: passou-se da explicação da criminalidade centrada nas causas (paradigma etiológico) para a investigação dos mecanismos sociais e institucionais que constroem a realidade do desvio (Campos, 2020). Esse marco é denominado por Mendes (2024) como o primeiro salto qualitativo da Criminologia, marcando a passagem para a Criminologia Radical, a Nova Criminologia e a Criminologia Crítica, abordagens que analisam o sistema de justiça criminal sob a perspectiva do capitalismo e das classes sociais.

Campos (2020) explica que a Criminologia Crítica se desenvolveu na esteira da Nova Criminologia e da Criminologia Radical, sendo que ambas foram objeto de contestação pelas feministas. A Nova Criminologia inglesa destacou-se por incorporar o pensamento marxista na aplicação do método do materialismo histórico, analisando as funções do Estado, das leis e das instituições legais na manutenção de um sistema capitalista, estudando o desvio no contexto da luta de classes sociais. Já a Criminologia Radical norte-americana propôs uma redefinição do objeto da Criminologia e do papel do criminólogo, sendo um de seus pilares centrais a rejeição da definição jurídico-legal do crime. Para essa corrente, aceitar a concepção legal do crime equivaleria a subordinar a Criminologia aos interesses daqueles que detêm o poder de determinar legalmente o que deve ser considerado ilícito.

Apesar das amplas contribuições oferecidas por essas abordagens, a grande questão é que, diante deste foco “no surgimento do capitalismo e nas mudanças por este efetuadas,

descuidou-se da gênese da opressão das mulheres” (Campos, 2020, p. 220). Desse modo, as criminólogas buscaram evidenciar o fato de que a sociedade, além de capitalista, também é patriarcal, algo que a Criminologia crítica havia ignorado até então.

Assim, durante a década de 1980, ocorreu o segundo salto qualitativo da Criminologia através do desenvolvimento feminista da Criminologia Crítica (Mendes, 2024), em reação ao sexismo presente no sistema penal e em oposição às múltiplas formas de violência sofridas pelas mulheres (Filho; Gimenes, 2025). Nesse estágio inicial, delinearam-se algumas pautas essenciais, como a demonstração do caráter androcêntrico da disciplina, a denúncia da perspectiva masculina dominante no estudo do crime, centrada nos interesses, valores e atividades dos homens, e a visibilização das mulheres que cometem delitos (Campos, 2020).

Sob esse novo cenário, foram promovidas diferentes teorias quanto às formas de atuação do sistema de justiça criminal sobre a mulher, razão pela qual se optou por utilizar o termo “criminologias feministas”, no plural. No entanto, anos mais tarde, a socióloga Carol Smart (1994 *apud* Campos, 2020) advertiu que a produção feminista ainda não havia conseguido alterar de forma concreta a Criminologia, limitando-se, até então, a revitalizar o seu projeto. Nessa mesma direção, Maureen Cain (1990 *apud* Campos, 2020, p. 266), criminologista e professora, pontuou que as estratégias para transformar a Criminologia deveriam envolver “reflexividade, desconstrução e reconstrução com um nítido foco nas mulheres, particularmente nos estudos apenas de mulheres”.

No plano do Brasil, um estudo que logrou especial destaque nesse viés, consagrando uma verdadeira inclusão da mulher no discurso criminológico, foi a contribuição teórica e empírica de Vera Regina Pereira de Andrade (2007 *apud* Mendes, 2024) sobre o funcionamento do sistema de Justiça Penal em casos de violência sexual. Andrade sustenta a tese de que esse sistema é ineficaz na proteção das mulheres, tendo em vista que não previne novas violências, não considera os interesses diversos das vítimas, não contribui para a compreensão da própria violência sexual e nem para a transformação das relações de gênero.

Em sentido complementar, Campos e Carvalho (2011) enfatizam que o sistema penal, ao ser marcado pelo androcentrismo, produz o que se denomina dupla violência contra a mulher. Primeiro, invisibiliza ou subvaloriza as violências de gênero, como homicídios, lesões corporais, ameaças, injúrias, estupros, sequestros e cárceres privados. Segundo, quando a mulher é agente ativa do delito, a Criminologia Feminista evidencia um conjunto de metarregras que agravam a punição exclusivamente em razão da condição de gênero.

Andrade (1997), ao falar em dupla vitimização feminina, destaca que a mulher também se torna vítima da violência institucional plurifacetada desse sistema, o qual, em tese,

deveria lhe assegurar proteção. Em verdade, o sistema de justiça penal acaba por refletir e reforçar duas dimensões de opressão: a violência estrutural das relações sociais capitalistas, representada pela desigualdade de classes, e a violência das relações patriarcais, traduzidas na desigualdade de gênero.

Além desse aspecto, considera-se que o sistema penal divide as próprias mulheres entre si, funcionando como uma estratégia excludente que afeta a unidade do movimento feminista. O controle social, seletivo e desigual do sistema penal seleciona autores e vítimas de acordo com sua reputação pessoal, sendo que, no caso das mulheres, estabelece-se uma linha divisória entre aquelas consideradas “honestas”, que podem ser reconhecidas como vítimas, e as “desonestas”. Estas últimas são marginalizadas por não se adequarem ao critério de seletividade da moralidade sexual, estabelecido pelo patriarcalismo. Em contextos extremos, o sistema penal reforça a falsa narrativa de que mulheres poderiam inclusive falsificar crimes como estupro para reivindicar direitos que não lhes cabem (Andrade, 1997).

Consequentemente, o sistema de Justiça Penal não pode ser considerado um fator de coesão entre as mulheres, mas sim como um mecanismo de dispersão, reproduzindo desigualdades e preconceitos sociais (Andrade, 1997). Em síntese, esse sistema atua, então, como um mecanismo público integrativo “do controle informal feminino, reforçando o controle patriarcal (a estrutura e o simbolismo de gênero), ao criminalizar a mulher em algumas situações específicas e, soberanamente, ao reconduzi-la ao lugar da vítima, ou seja, mantendo a coisa em seu lugar passivo” (Andrade, 2007, p. 66).

Paralelamente, as criminologias feministas oferecem outra contribuição fundamental ao desconstruir o pensamento de que atitudes violentas contra mulheres ocorrem tão somente em locais isolados, longe das pessoas, motivadas por uma libido incontrolável de um indivíduo perverso e irracional (Weigert; Carvalho, 2019).

Ao ampliar o foco de investigação sobre os espaços de violência, reforça-se que as relações de poder e dominação atravessam múltiplas esferas da vida social, alcançando também novas instâncias e dimensões, inclusive aquelas surgidas com as transformações contemporâneas, antes pouco consideradas nas análises criminais tradicionais. Aqui, percebe-se que as orientações teóricas das criminologias feministas permanecem extremamente relevantes, estabelecendo um alicerce enriquecedor para a análise das modalidades de violência de gênero da atualidade.

Sobre a questão do enfrentamento da criminalidade, Andrade (1997) posiciona-se, em seus escritos, no sentido da ineficácia do poder punitivo no Brasil enquanto instrumento de efetivação da cidadania. Ademais, tanto Carmen Hein de Campos como Soaria Mendes

defendem que, caso se operacionalize uma captura e transformação de um direito penal mínimo com base nos direitos fundamentais das mulheres, será possível delinear novas possibilidades de justiça, nas quais as mulheres tenham acesso à proteção do Estado, sejam reconhecidas como cidadãs, reivindiquem suas garantias e promovam novas frentes de resistência social, considerando a justiça criminal como instrumento das políticas feministas de direitos (Martins; Gauer, 2020).

Importa salientar que parte da Criminologia Feminista ainda deposita confiança em determinadas estruturas punitivas, apostando no aperfeiçoamento da legislação criminal (Pazó; Júnior, 2016). Nesse contexto, para essa parcela, o poder punitivo é concebido como instrumento estratégico, a serviço da construção de um Estado democrático, especialmente no tocante às demandas relativas às denúncias de violência doméstica e sexual, exigindo também uma atuação especializada no acolhimento e processamento dessas ocorrências (Martins; Gauer, 2020).

Ressalta-se, por fim, que embora a relação entre a Criminologia Crítica e as criminologias feministas apresente, em diversos aspectos, tensões significativas, observa-se que a perspectiva contra-ortodoxa constitui um denominador mínimo comum na desconstrução da racionalidade positivista, responsável pela legitimação das violências de classe, gênero e raça. A possibilidade de uma aproximação entre as criminologias feministas e a Criminologia Crítica fundamenta-se, portanto, na conjunção de esforços e no entrelaçamento de argumentos antipositivistas (Weigert; Carvalho, 2019).

Conforme atestado pela academia internacional, o feminismo configura-se como um dos movimentos políticos e teóricos mais influentes das últimas décadas, contribuindo de maneira decisiva para o avanço da humanidade (Campos; Carvalho, 2011). Originado no final do século XIX, por um grupo de mulheres inglesas inconformadas com a opressão a que eram submetidas, o movimento feminista expandiu-se progressivamente por diversos territórios ao longo dos anos, reivindicando maior igualdade de direitos entre homens e mulheres. Em virtude de sua atuação, o feminismo possibilitou o acesso das mulheres a espaços que lhes eram restritos, garantindo conquistas como o direito ao voto e, posteriormente, a participação política plena, por exemplo (Fantin; D'Agostini; Marco, 2018).

Entretanto, por um longo período de tempo, a Criminologia negligenciou, quase em sua integralidade, os estudos conduzidos sob o olhar feminino. É necessário recordar que, antes do surgimento de um pensamento autônomo criado pelas mulheres, houve um longo percurso marcado por discriminação e fragilização, de modo que lhes era atribuída a condição de objeto de direitos, em vez de reconhecê-las corretamente como sujeitos de direitos (Gonzaga, 2025).

Nesse sentido, o reconhecimento da Criminologia Feminista traz um enfoque renovador e possibilita compreender os distintos contextos de vitimização e criminalização das mulheres. Adotar a perspectiva feminista implica um giro epistemológico, que demanda partir da realidade concreta vivida pelas mulheres, sejam vítimas, réus ou condenadas, tanto no interior quanto no exterior do sistema de justiça (Mendes, 2024). Além disso, seus efeitos vêm repercutindo diretamente na realidade social, já que a proteção às mulheres tem sido gradualmente consolidada à medida que a Política Criminal passa a considerar as pautas dos movimentos feministas, promovendo a responsabilização legal de condutas que violam a dignidade e os direitos intrínsecos à condição feminina (Gonzaga, 2025)

Diante do exposto, a Criminologia Feminista explorada neste trabalho configura-se como um referencial teórico capaz de revelar as estruturas e práticas institucionais de opressão sobre as mulheres, colocando em relevo suas experiências concretas no âmbito do sistema penal e da sociedade patriarcal. Ao problematizar o caráter predominantemente masculino da Criminologia tradicional, sublinha as desigualdades de gênero historicamente naturalizadas e oferece subsídios analíticos para investigar as múltiplas dimensões da violência de gênero, orientando práticas e políticas voltadas à promoção efetiva da equidade e do empoderamento desta parcela da população.

3.3 Interloquções possíveis entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas

A Escola de Chicago destacou-se por seu pioneirismo ao analisar a criminalidade sob a ótica sociológica, estudando o crime como um fenômeno social profundamente influenciado pela arquitetura da cidade e pelas relações comunitárias. Por meio de conceitos como desorganização social e áreas de delinquência, seus estudiosos identificaram como a fragmentação dos vínculos sociais e a mobilidade populacional em determinadas zonas das cidades relacionavam-se com a ocorrência de comportamentos desviantes (Shecaira, 2020).

A referida Escola Criminológica, em suas lições acerca da teoria ecológica do crime, também inaugurou experiências metodológicas variadas, incluindo os inquéritos sociais e as análises biográficas, que permitiram mapear padrões de criminalidade e orientar intervenções comunitárias estruturadas. Desse modo, ao fortalecer a solidariedade social e priorizar a prevenção em detrimento do controle repressivo, foram desenvolvidas estratégias multidisciplinares e abrangentes de controle da criminalidade, com foco em planos de reordenação e equipamento urbano (Nucci, 2021).

Em suma, seu legado se traduz na compreensão da cidade como um organismo vivo, buscando elucidar a ocorrência de determinados tipos de delitos a partir de relações espaciais e promovendo uma abordagem preventiva da criminalidade, trazendo uma ruptura dos paradigmas teóricos vigentes até aquele momento (Guimarães, 2024).

Por sua vez, as criminologias feministas, ao deslocarem o núcleo da análise criminológica para as vivências das mulheres, evidenciaram a omissão estrutural do Estado na proteção dessa população, aspecto que havia sido deixado em segundo plano pelos criminólogos. No contexto brasileiro, autoras como Andrade (2007) e Campos (2020) dialogam ao apontar que o sistema de Justiça Penal reproduz a violência ao obscurecer as múltiplas formas de opressão vivenciadas pelas mulheres, ao mesmo tempo em que intensifica a punição daquelas que cometem crimes. Esse mesmo sistema, responsável por perpetuar exclusões e desigualdades, atua de modo seletivo ao estabelecer distinções com base na moralidade sexual, diferenciando as mulheres que podem ser reconhecidas como vítimas daquelas que são socialmente marginalizadas (Andrade, 1997).

Em adição, tal vertente teórica fornece perspectivas críticas sobre os inúmeros ambientes em que o abuso se manifesta, demonstrando que a violência de gênero não se restringe a lugares ermos, como habitualmente se presume, podendo ocorrer nas mais diversas situações e contextos (Weigert; Carvalho, 2019).

Por último, a temática da Política Criminal permanece distante de qualquer consenso no âmbito da Criminologia Feminista. Uma parcela das criminólogas sustenta que, a fim de compensar os graves equívocos históricos na desvalorização das mulheres, seria necessário recorrer ao poder punitivo, por meio, por exemplo, da tipificação de condutas que violem seus direitos (Gonzaga, 2025). Em contraposição, Campos e Carvalho (2011) defendem que é imprescindível formular uma resposta ao punitivismo, a qual não deve restringir-se a uma reforma legislativa abrangente, mas envolver, igualmente, uma transformação cultural dos atores jurídicos, capaz de modificar práticas institucionais enraizadas.

Nesse ponto, torna-se pertinente indagar em que medida os pontos estudados pela Escola de Chicago podem ser revisitados sob a ótica das criminologias feministas. Se a ecologia criminal identificava zonas de transição marcadas pela maior incidência de crimes e pela vulnerabilidade social (Shecaira, 2020), não se pode ignorar que tais espaços também se estruturavam a partir de divisões de gênero. As mulheres, especialmente as emigrantes e imigrantes, eram submetidas a condições de abuso (UIC, 2017) que não figuravam de modo explícito nas análises da Escola de Chicago, mas que podem ser reinterpretadas a partir das contribuições feministas. Dessa maneira, a divisão sexual do espaço urbano evidencia que a

vulnerabilidade não se distribui de maneira uniforme entre homens e mulheres, recaindo de modo mais intenso sobre a população feminina.

Ao aprofundarmos o recorte da vitimização feminina, constata-se que, sobretudo nos espaços correspondentes à 2ª zona descrita, as mulheres figuram como vítimas majoritárias de crimes como feminicídio, estupro, assédio sexual, importunação sexual e “*stalking*”, delitos que, no contexto brasileiro, têm apresentado aumento significativo em suas ocorrências (ANDES, 2025). Tais elementos dialogam diretamente com o entendimento de que a violência contra a mulher não se limita ao âmbito doméstico ou a locais isolados, mas manifesta-se de forma difusa e abrangente.

Da mesma forma, torna-se pertinente analisar a questão da autoria feminina, conforme apontam as criminologias feministas. A participação das mulheres como autoras de delitos concentra-se, em grande medida, em crimes como tráfico de drogas, roubo e furto, desconstruindo concepções ainda marcadas por estereótipos que retratam a mulher como frágil, incapaz de praticar crimes, ou orientada unicamente pelo seu estado emocional (Freitas, 2016). Nesta mesma perspectiva:

Diversos estudos sobre a criminalidade feminina ainda trazem grande carga de preconceito herdada dos clássicos e parecem cegar à evolução do papel da mulher na sociedade atual, colocando-a como um ser fraco e exclusivamente motivado por estados fisiológicos ou fatores passionais, além de afirmar que seus crimes normalmente estão relacionados ao gênero, como infanticídio, aborto, homicídios passionais, exposição ou abandono de recém-nascido para ocultar desonra, ou, ainda, crimes estritamente em liame com os delitos dos companheiros; acentuam que a mulher em regra delinque em espaços privados; é um grande equívoco pensar, atualmente, desta forma (Freitas, 2016, p. 42).

Esse panorama dialoga com o olhar geográfico da Escola de Chicago na medida em que evidencia que as condições sociais e espaciais dos territórios urbanos modulam tanto as oportunidades quanto os riscos de vitimização e criminalização das mulheres, reafirmando que o espaço urbano não se apresenta como neutro sob a questão a de gênero.

Além disso, a interlocução entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas pode ser observada especificamente no âmbito metodológico. As duas linhas, cada qual a seu tempo, buscaram romper com explicações meramente abstratas e formalistas do fenômeno criminal, valorizando a realidade concreta dos sujeitos e a observação empírica. A Escola de Chicago inaugurou esse caminho com seus estudos etnográficos e sociológicos sobre a cidade (Filho; Gimenes, 2025), enquanto as criminólogas feministas avançaram ao problematizar que essa mesma realidade empírica havia sido descrita majoritariamente sob o ponto de vista

masculino, ignorando as narrativas e as formas específicas de vitimização das mulheres (Campos, 2020).

No tocante à Política Criminal, identifica-se mais um ponto de convergência entre ambas as abordagens. Assim como a Escola de Chicago prioriza a implementação de estratégias preventivas, voltadas à mitigação da criminalidade por meio de intervenções comunitárias e urbanas, determinadas vertentes da Criminologia Feminista criticam a atuação do poder punitivo e defendem a construção de políticas proativas de proteção às mulheres, orientadas para a redução das vulnerabilidades estruturais antes da ocorrência de delitos. Nesse contexto, torna-se viável articular intervenções que integrem a teoria ecológica às questões de gênero, promovendo respostas mais inclusivas, eficazes e fundamentadas em evidências empíricas (Martins; Gauer, 2020).

Conclui-se que a interlocução entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas emerge, principalmente, da possibilidade de articular o enfoque ecológico da primeira com a crítica à invisibilização das mulheres formulada pelas segundas. Enquanto a Escola de Chicago contribuiu para a compreensão de como a desorganização social influencia a criminalidade em determinadas áreas, a Criminologia Feminista demonstra que tais processos não são homogêneos, sendo atravessados por relações de gênero que determinam diferentes formas de exposição à violência e ao controle social. A conjugação dessas perspectivas amplia expressamente a análise do fenômeno criminal, permitindo uma investigação mais aprofundada em múltiplos contextos, notadamente no ambiente dos jogos online, onde a violência de gênero se manifesta de forma singular.

4 CRIMES VIRTUAIS MISÓGINOS EM JOGOS ONLINE COMO EXPRESSÃO DA VIOLÊNCIA DE GÊNERO

A violência direcionada às mulheres nos jogos online constitui um fenômeno social que evidencia a persistência das desigualdades de gênero nas interações digitais. As práticas de assédio, exclusão e discriminação observadas nesses espaços demonstram como o avanço tecnológico convive com a permanência de comportamentos estruturados por valores patriarcais e por relações de poder desiguais.

O capítulo em questão examina as características e dinâmicas próprias do universo “*gamer*”, explorando como as formas de interação, competitividade e anonimato podem favorecer condutas hostis. Em seguida, analisa os principais tipos de crimes virtuais cometidos contra mulheres nesses espaços, seus impactos psicológicos e sociais, bem como os desafios enfrentados pelas vítimas diante da insuficiência de mecanismos de proteção e responsabilização.

Por fim, são discutidas as contribuições teóricas da Escola de Chicago e das criminologias feministas na compreensão dessas práticas, evidenciando como o comportamento misógino no meio digital está vinculado a processos de desorganização social e à persistência da cultura patriarcal. Assim, o capítulo propõe uma reflexão crítica sobre a violência de gênero no universo dos jogos online, articulando dimensões sociais e criminológicas que permitem compreender a profundidade e a complexidade desse fenômeno.

4.1 O ambiente dos jogos online e suas dinâmicas

O surgimento dos jogos eletrônicos está intimamente ligado ao avanço das tecnologias de computação e entretenimento do século XX. Em 1958, o físico Willy Higinbotham, do Laboratório Nacional de Brookhaven, criou um jogo interativo semelhante ao tênis exibido em um osciloscópio, sendo considerado o primeiro registro de um jogo eletrônico. Poucos anos depois, em 1961, Steve Russell e outros estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts desenvolveram “*Spacewar!*”, o primeiro jogo de computador interativo, projetado para rodar em um PDP-1 (processador de dados programável-1). Essa criação marcou o início da cultura “*gamer*”, unindo programação e entretenimento em um formato digital que fascinava pela interatividade e inovação (Kent, 2001).

Nos anos seguintes, a ideia de transformar esses experimentos em produtos comerciais ganhou força. O engenheiro Nolan Bushnell, inspirado por “*Spacewar!*”, projetou

em 1971 o “*Computer Space*”, o primeiro arcade eletrônico produzido em escala, seguido em 1972 por “*Pong*”, desenvolvido pela Atari, que se tornaria um fenômeno mundial. A partir daí, os jogos eletrônicos deixaram os laboratórios e alcançaram o público, impulsionando o nascimento de uma nova indústria de entretenimento digital que combinava tecnologia, criatividade e competição (Kent, 2001).

Nesse contexto, os jogos eletrônicos, ou “*games*”, podem ser descritos como atividades interativas compostas por um conjunto de ações e decisões, delimitadas por regras e pelo universo virtual no qual se desenvolvem, resultando em uma condição final. As regras e o universo do “*game*” fornecem a estrutura e o contexto para as ações do jogador, criando desafios e situações que exigem estratégia e adaptação. Assim, mais do que o resultado final, é a jornada do jogador, marcada pela emoção, pelo desafio e pela imersão, que constitui a essência e o sucesso de um jogo (Schuytema, 2008).

Com a ampliação dos meios de comunicação digital, iniciou-se uma nova etapa na história dos jogos eletrônicos: o surgimento dos jogos online, também conhecidos como jogos “*multiplayer*”. As primeiras experiências em que os jogadores se conectaram diretamente entre si ocorreram em 1989, por meio de conexões locais ou diretas internacionais, estabelecidas via modem e linha telefônica comum. Contudo, foi apenas em 1997, com o advento da internet banda larga, que os jogos online se tornaram uma modalidade relevante dentro do ambiente digital. A maior velocidade de conexão e o aprimoramento dos servidores possibilitaram o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores, transformando o ato de jogar em uma experiência coletiva (Select, 2021).

Diante de sua popularização em escala mundial, os jogos online também vêm conquistando uma posição de destaque no Brasil, consagrando-se como uma das principais modalidades de entretenimento digital no território nacional. De acordo com a 12ª edição da Pesquisa *Game* Brasil, aproximadamente 82,8% da população consome algum tipo de jogo digital (PGB Data Insights, 2025), evidenciando não apenas sua relevante influência sobre a cultura e os hábitos de lazer, mas também sua capacidade de promover sociabilidade, facilitando a interação entre indivíduos de diferentes regiões, faixas etárias e contextos sociais.

Em síntese, os jogos “*multiplayer*” distinguem-se por requererem conexão à internet e por sua natureza essencialmente interativa, uma vez que possibilitam a comunicação simultânea entre múltiplos usuários, seja por meio de chat de voz ou mensagens de texto. Essas interações visam à conquista de objetivos determinados e específicos, cuja natureza e complexidade variam conforme o gênero do jogo (Ploencio, 2022).

Entre os gêneros mais populares, com foco em combate, destaca-se o “*multiplayer online battle arena*” (MOBA), no qual duas equipes competem entre si com o propósito de destruir a base adversária, sendo “*League of Legends*” um dos principais representantes dessa categoria. Outro gênero amplamente difundido é o “*battle royale*”, caracterizado pela mecânica de sobrevivência, sendo vitorioso o último jogador ou equipe que permanecer em combate, como ocorre no jogo “*Fortnite*”. Também merecem destaque os jogos do tipo “*First Person Shooter*” (FPS), que colocam o jogador em uma perspectiva de câmera em primeira pessoa, proporcionando uma experiência mais imersiva ao simular combates com o uso de armas de fogo, como exemplificam “*Valorant*” e “*Counter-Strike*” (Compare Games, 2025).

Por outro lado, há categorias que focam na interpretação de papéis ou personagens, no qual há uma narrativa em que os jogadores ficam imersos, como é o caso do “*role playing game*” (RPG) online. Um exemplo é o “*GTA Role Play*”, modo de jogo inspirado na franquia “*Grand Theft Auto*”, em que os participantes criam personagens e desempenham diferentes atividades dentro de uma cidade fictícia, estruturada com base em regras próprias (Saraiva, 2024). Também existem jogos que são variações do gênero RPG, como o “*Final Fantasy XIV*”, classificado como um “*massive multiplayer online role-playing game*” (MMORPG), isto é, um jogo de interpretação que suporta uma quantidade maior de jogadores (Borella *et al.*, 2025).

Diante desses aspectos, sob a ótica de Bourdieu (2013), os jogos online configuram-se como um verdadeiro espaço social, no qual os indivíduos ocupam posições distintas em função da distribuição desigual de capitais simbólicos. Nesse contexto, o valor de cada posição decorre das disputas que se estabelecem no interior desse campo, em que o reconhecimento, a habilidade e a reputação operam como formas específicas de capital e definem hierarquias, prestígio e legitimidade entre os participantes.

A leitura bourdieusiana, que permite examinar com maior profundidade as dinâmicas que se desenvolvem nos jogos “*multiplayer*”, evidencia que indivíduos com maior posição em “*rankings*”, sistemas de classificação que ranqueiam os jogadores com base em seu desempenho, ocupam posições privilegiadas dentro da comunidade “*gamer*”. Esse prestígio simbólico confere aos sujeitos um sentimento de superioridade, frequentemente legitimando comportamentos de dominação e hostilidade em relação àqueles considerados “*inferiores*”. Tal lógica hierárquica manifesta-se inclusive em partidas cooperativas, nas quais determinados jogadores buscam proferir ofensas e desqualificar seus companheiros de equipe — com menor status — em vez de colaborar para alcançar a vitória em grupo (Bartolomeu; Canteri, 2021).

Mesmo nos jogos em que o combate direto entre usuários ou equipes não constitua o foco central, permanece presente um acentuado sentimento de competitividade, reforçando o

fato de que a busca por validação no espaço digital estimula condutas de caráter ofensivo. Em jogos como o “*Roblox*”, diversos usuários buscam adquirir itens virtuais de valor elevado para customizar seus avatares virtuais, com a finalidade de obter destaque e reconhecimento junto aos demais participantes, chegando, por vezes, a excluir ou ignorar aqueles que não disponham de recursos financeiros suficientes para adquirir tais itens (Macário; Nery, 2025).

Ademais, conforme explica Beschorner (2023), o comportamento dos indivíduos pode ser significativamente influenciado pelo “*design*” dos jogos online, de modo que muitos destes são projetados para estimular, explicitamente, a competitividade e a rivalidade excessivas entre os participantes. Esse formato é frequentemente utilizado pelas desenvolvedoras de “*games*” com o objetivo de promover o engajamento contínuo dos jogadores, estabelecendo um ciclo em que estes se tornam progressivamente mais imersos e, em determinados casos, desenvolvem um envolvimento quase obsessivo com o jogo.

Em teoria, ao participar de um jogo online, espera-se que seu caráter interativo promova relações sociais positivas, pautadas no respeito mútuo, na esportividade, no trabalho em equipe e na rivalidade saudável. Entretanto, a realidade revela um cenário distinto, marcado por tensões simbólicas e pela violência digital, sendo que 76% dos jogadores adultos relataram já ter sido vítimas de algum tipo de discriminação em plataformas de jogos “*multiplayer*”, com as mulheres constituindo o grupo mais afetado (ADL, 2023).

Não se pode deixar de mencionar que as desenvolvedoras de jogos também contribuem para esse cenário de desigualdade de gênero ao projetarem personagens femininas sob perspectivas objetificadas e hipersexualizadas. Afinal, a identidade visual dos personagens, em regra, é elaborada de maneira condizente com suas respectivas histórias, a fim de representar suas personalidades, habilidades e contextos. Todavia, isso raramente se aplica às mulheres, cujas representações priorizam atributos corporais em detrimento da coerência narrativa ou da complexidade psicológica (Sampaio; Rocha; Mansur, 2023).

Um exemplo emblemático é a personagem “*Cammy White*”, da franquia de jogos de luta “*Street Fighter*”, cuja aparência é marcada pelo uso de trajes curtos e pela ênfase em aspectos físicos sexualizados, ao passo que os demais personagens masculinos possuem indumentárias voltadas à demonstração de força, vigor, destreza ou poder, e não de sensualidade (Santos; Beserra; Freire, 2024).

Adicionalmente, em inúmeros jogos “*multiplayer*”, as mulheres são retratadas como figuras frágeis, dóceis ou como “recompensas” para os homens, ocupando papéis secundários, em contraste com protagonistas masculinos complexos e centrais na trama. Nesse contexto, observa-se uma relação circular no meio do “*game design*”, na qual os jogos são feitos

por homens e para homens, formando um universo virtual exclusivamente moldado para o conforto e interesse masculino (Sampaio; Rocha; Mansur, 2023).

Portanto, para além dos fatores gerais que favorecem a ocorrência de atos violentos no mundo virtual, como o anonimato e as lacunas nos mecanismos de fiscalização, os jogos online, enquanto um espaço social, apresentam dinâmicas próprias que potencializam essa violência. Dessa forma, estabelecem-se hierarquias nas quais os participantes, em posições privilegiadas, exercem dominação e exclusão sobre os demais, diante de uma busca constante por prestígio e superioridade, ao passo que a objetificação das personagens femininas contribui para o desenvolvimento de um ambiente “*gamer*” tóxico e desencorajador para as jogadoras.

4.2 A ocorrência de crimes virtuais contra mulheres nos jogos online e seus impactos

Durante anos, a imagem tradicionalmente associada a um jogador foi a de uma pessoa do sexo masculino, baseada na crença de que as mulheres não teriam interesse pelo universo “*gamer*” e de que esse espaço não lhes caberia. Essa concepção, contudo, revela-se limitada e distorcida frente à realidade, considerando que as mulheres representam 50,9% do total de jogadores de “*games*” no Brasil, firmando-se como maioria nesse segmento. Em geral, essas jogadoras pertencem à classe média, possuem entre 35 e 39 anos e demonstram preferência por dispositivos móveis, como *smartphones*, para jogar (Camba, 2025).

Segundo mulheres entrevistadas por Camba (2025), um dos aspectos mais atrativos dos jogos é o campo limitado de possibilidades, que confere uma sensação de controle sobre a narrativa. Além disso, destacam o interesse pela criação artística e pelas histórias envolventes que permeiam cada “*game*”, estruturadas em torno de missões e propósitos definidos. Embora essa prática proporcione momentos de lazer e expressão criativa, os depoimentos ressaltam que o espaço dos jogos ainda é permeado por preconceitos e hostilidade em relação à população feminina, apesar de constituir a parcela majoritária entre os jogadores brasileiros.

Já se sabe que as mulheres são vítimas de situações de violência simbólica e estrutural tanto no mundo físico quanto no virtual, problemática que também se reproduz nos jogos online, especialmente em razão de suas dinâmicas. Nesse sentido, uma pesquisa conduzida por Silva e Oliveira (2025), que investigou a misoginia enfrentada por mulheres nos “*games multiplayer*”, revelou que 91% das participantes vivenciaram ou presenciaram atitudes misóginas ou discriminatórias de gênero enquanto jogavam online, evidenciando tanto a frequência quanto a prevalência desse tipo de conduta nesses ambientes virtuais.

Ainda de acordo com a pesquisa, entre os comportamentos mais frequentemente enfrentados pelas mulheres estão o sexismo, o assédio e os xingamentos, que não se limitam a insultos isolados, mas integram um padrão mais amplo de discriminação e exclusão, destinado a causar desconforto ou ferir emocionalmente as jogadoras. Ressalta-se que grande parte dos ataques verbais reproduz diretamente estereótipos de gênero, seja associando as mulheres a funções domésticas, seja questionando suas habilidades nos jogos, constituindo uma estratégia para minar a autoconfiança das jogadoras e reforçar a falsa percepção de inferioridade feminina (Silva; Oliveira, 2025).

Geralmente, as ofensas têm início a partir do momento em que um ou mais jogadores identificam a presença feminina na partida, comprometendo não somente a experiência da jogadora, mas também podendo configurar diversos crimes virtuais previstos no ordenamento jurídico brasileiro (Callou *et al.*, 2021). Dessa forma, é importante conceituar os crimes virtuais, também denominados cibercrimes ou crimes cibernéticos, que consistem em infrações praticadas no espaço virtual, envolvendo o uso de computadores, redes de computadores e da internet (Barros, 2023).

Na contemporaneidade, o crime virtual constitui um desafio significativo à aplicação da legislação, uma vez que se beneficia das vulnerabilidades tecnológicas. Os agentes criminosos podem atuar de maneira anônima e em escala global, dificultando tanto a identificação quanto a responsabilização penal. Em adição, as evidências digitais possuem alta suscetibilidade à manipulação ou exclusão, tornando imprescindível que a coleta e preservação das provas sejam realizadas de forma rigorosa e desde o início da investigação (Barros, 2023).

Um aspecto relevante a ser discutido é a questão de que os crimes virtuais podem ser classificados em próprios e impróprios. Os crimes próprios existem exclusivamente no ambiente digital, enquanto os crimes impróprios utilizam a internet para a prática de condutas que também poderiam ocorrer fora desse espaço. Essa distinção sinaliza que, em inúmeras situações, torna-se necessário recorrer a mecanismos de interpretação extensiva e analogia para enquadrar os cibercrimes nos tipos penais já previstos no Código Penal, apontando, assim, a necessidade de que o Poder Legislativo promova adequações normativas compatíveis com as complexidades do mundo digital (Silva; Aoyama, 2021).

Dentre os crimes virtuais mais recorrentes no contexto de violência de gênero nos jogos online, destaca-se o delito de ameaça, previsto no artigo 147 do Código Penal, que se caracteriza por intimidações verbais ou simbólicas com o objetivo de causar mal injusto e grave (Brasil, 1940). Em Sorocaba, um episódio que ganhou repercussão local ilustra a gravidade desse tipo de crime no ambiente virtual. Durante interações em um jogo online, uma mulher

rejeitou as investidas de um jogador, que, em retaliação, passou a ameaçar não apenas a vítima, mas também seus familiares. O delegado responsável pelo caso afirmou que, mesmo tratadas como conversas entre personagens em um jogo, tais manifestações podem configurar crime de ameaça, uma vez que geram medo real e legítimo nas vítimas (TV TEM, 2024).

Outro delito frequente é o de perseguição (“*stalking*”), introduzido pelo artigo 147-A do Código Penal, que se materializa pela prática reiterada de atos que comprometam a integridade psicológica da vítima, invadindo ou perturbando sua esfera de liberdade ou privacidade. Nos jogos “*multiplayer*”, essa prática pode ser verificada, por exemplo, através do envio persistente de mensagens ofensivas, tentativas reiteradas de contato e monitoramento constante dos perfis das jogadoras. Ademais, a depender da situação concreta, podem configurar-se também os delitos contra a honra, incluindo a calúnia (art. 138), difamação (art. 139) ou injúria (art. 140), conforme estabelecido na legislação penal (Brasil, 1940).

Merece atenção o crime de “*cyberbullying*”, tipificado no parágrafo único do artigo 146-A do Código Penal, que consiste na intimidação sistemática realizada por meio da rede de computadores, de rede social, de aplicativos, de jogos online ou por qualquer outro meio ou ambiente digital (Brasil, 1940). A inserção do termo “jogos online” no texto legal representou um avanço significativo, ao estender formalmente a proteção jurídica às vítimas nesse contexto virtual e reconhecer sua vulnerabilidade. Todavia, especialistas, como o advogado criminalista Michel Herscu, afirmam que a criminalização do “*cyberbullying*” pode não ser tão efetiva quanto o esperado sem a implementação de programas de conscientização e educação sobre o tema, especialmente direcionados a crianças e adolescentes (Cócolo, 2024).

Adicionalmente, há situações em que as mulheres são duplamente vitimizadas, como ocorre nos delitos de racismo, xenofobia e LGBTfobia, previstos no art. 20 da Lei nº 7.716/89 (Brasil, 1989), bem como nas decisões do Supremo Tribunal Federal, que equiparou a homofobia e a transfobia aos crimes de racismo (STF, 2019). Importa frisar que a Lei nº 14.532/23 tipificou como crime de racismo a injúria racial, tornando a pena mais severa, sem possibilidade de fiança e com imprescritibilidade (Brasil, 2023). Em qualquer dessas situações, a mulher, além de sofrer discriminação em razão de seu gênero, é alvo de preconceito relacionado à raça, cor, etnia, religião, procedência nacional ou orientação sexual, amplificando os efeitos da violência digital e da marginalização social.

Acerca dos crimes contra a dignidade sexual, ressalta-se a discussão sobre o envio de mensagens e imagens de cunho sexual sem o consentimento da vítima. Para parte da doutrina, o ato se enquadra como importunação sexual, que, nos termos do art. 215-A do Código Penal, consiste na prática de ato libidinoso contra alguém, sem a sua anuência, com o objetivo

de satisfazer a própria lascívia ou a de terceiro (Brasil, 1940). Por outro lado, especialistas como Bitencourt (2018) argumentam que a satisfação da lascívia pressupõe a presença física da vítima, levantando o questionamento sobre a aplicabilidade do tipo penal no ambiente virtual.

Cabe mencionar a chamada ‘pornografia de vingança’, caracterizada pela divulgação de conteúdo íntimo sem o consentimento da vítima. Tal prática pode ser enquadrada no crime de divulgação de cena de estupro, cena de estupro de vulnerável ou de cena de sexo ou pornografia, conforme previsto no art. 218-C do Código Penal, que dispõe:

Art. 218-C. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, vender ou expor à venda, distribuir, publicar ou divulgar, por qualquer meio - inclusive por meio de comunicação de massa ou sistema de informática ou telemática -, fotografia, vídeo ou outro registro audiovisual que contenha cena de estupro ou de estupro de vulnerável ou que faça apologia ou induza a sua prática, ou, sem o consentimento da vítima, cena de sexo, nudez ou pornografia (Brasil, 1940).

Não raramente, para acessar esse tipo de material, os agressores também efetuam a invasão de dispositivo informático, delito previsto no art. 154-A do Código Penal e incorporado ao ordenamento jurídico pela Lei Carolina Dieckmann (Lei 12.737/12), promulgada após o vazamento de imagens íntimas da atriz (Brasil, 2012).

No contexto dos jogos online, surgem também situações inéditas de violência sexual digital. No jogo “*Final Fantasy XIV*”, tornou-se conhecido um episódio no qual um jogador criou uma cópia da personagem de uma jogadora, utilizou programas externos para modificá-la e a colocou em situações sexualmente explícitas, enviando o material à vítima (Radünz, 2025). Ademais, há registros de jogadores que, utilizando seus avatares, perseguem personagens femininas dentro dos jogos online e realizam gestos simulando atos sexuais. Frente a essas práticas, iniciativas legislativas recentes, como o Projeto de Lei nº 1.238/2024, buscam reconhecer tais condutas como modalidades de estupro virtual, ampliando a compreensão jurídica sobre formas contemporâneas de violência sexual (Agência Senado, 2024).

Tendo em vista o panorama apresentado, muitas jogadoras perdem completamente o entusiasmo pelos jogos online e chegam a desistir de participar desses espaços, afastando-se, inclusive, de campeonatos profissionais. Cansada do abuso constante, Danielle Andrade, considerada uma das melhores jogadoras de “*Rainbow Six Siege*” no Brasil, deixou a sua equipe em razão do assédio contínuo de outros jogadores, alegando não ter recebido qualquer apoio da desenvolvedora “*Ubisoft*” (Froio, 2022).

As jogadoras que permanecem ativas, para evitar ataques de homens, frequentemente se veem obrigadas a silenciar o bate-papo ou a não utilizar o chat de voz, comprometendo a comunicação entre os participantes, elemento essencial da experiência online e da jogabilidade. Em certas situações, recorrem ainda à modulação da voz, ajustando-a para tons mais graves, a fim mascarar seu gênero (Pereira *et al.*, 2017).

Outra prática bastante adotada entre jogadoras consiste na adoção de “*nicknames*” masculinos ou neutros, apelidos que são empregados como forma de identificação nos jogos online. Muitas mulheres também evitam customizar seus personagens de forma diferenciada, ou seja, ao invés de jogar com avatares femininos, optam por personagens masculinos, evidenciando estratégias de autoproteção diante de um ambiente hostil (Pereira *et al.*, 2017).

Não restam dúvidas de que a violência de gênero digital, capaz de resultar em práticas criminosas, e as estratégias adotadas pelas jogadoras para proteger sua integridade, impactam de maneira significativa a saúde mental das mulheres, tendo em vista que o comportamento tóxico nos ambientes online apresenta efeitos altamente destrutivos. Frente à intensidade dessas agressões, as jogadoras experienciam medo, sofrimento, ansiedade e angústia, comprometendo não apenas sua experiência nos jogos, mas atingindo de forma profunda a sua própria existência enquanto mulher (Goiabeira, 2022).

4.3 Perspectivas criminológicas sobre a violência de gênero nos jogos online

Finalmente, com base no referencial teórico fornecido pela Escola de Chicago e pelas criminologias feministas, torna-se possível aplicar os conceitos discutidos ao universo dos jogos online, com enfoque na problemática da violência digital contra a mulher, visualizando o crime como um problema social e um fenômeno comunitário que reflete as dinâmicas estruturais e culturais presentes na sociedade.

É oportuno recordar que a Escola de Chicago, reconhecida na Sociologia como precursora dos estudos sobre problemas urbanos, enfatiza a relação entre criminalidade e organização espacial (Shecaira, 2020), oferecendo um arcabouço analítico pertinente para examinar os jogos “*multiplayer*” enquanto espaços interativos dotados de relações e dinâmicas próprias. Sob uma perspectiva inspirada na análise urbana, assim como o crescimento desordenado da cidade de Chicago no início do século XX gerou impasses que influenciaram o comportamento delitivo, a expansão contínua do universo “*gamer*”, marcada pelo surgimento constante de novos jogos e pelo conseqüente aumento exponencial de usuários, também cria condições propícias para o surgimento e a intensificação dos crimes virtuais.

Além disso, no viés da ecologia criminal sobre a desorganização social, o espaço urbano exerce influência direta sobre os comportamentos dos seres humanos, especialmente quando se observa o enfraquecimento dos vínculos interpessoais (Filho; Gimenes, 2025). De forma análoga, os jogadores, ao se imergirem em mundos virtuais, desligam-se quase completamente das normas e restrições do mundo real, experimentando uma diminuição das inibições sociais que, no contexto físico, desempenhariam função preventiva frente a comportamentos antissociais.

Nesse sentido, é perceptível que o comportamento do jogador é significativamente moldado pelo meio no qual está inserido. O espaço digital, permeado por rivalidade excessiva, discriminação, exclusão e hostilidade, cria uma lógica de competição tóxica na qual a busca por reconhecimento e status reforça condutas ofensivas e a perpetuação de desigualdades de gênero. Trata-se, portanto, de um ambiente com baixa coesão social e limitada capacidade de controle sobre condutas desviantes, o que condiciona a ocorrência de delitos.

Adentrando a questão da desigualdade de gênero e estabelecendo uma breve conexão com as criminologias feministas, observa-se que os espaços urbanos, historicamente, também se organizam segundo divisões de gênero, de modo que a vulnerabilidade recai de maneira mais acentuada sobre a população feminina.

Em paralelo, nos jogos online, as mulheres são representadas de maneira desproporcionalmente inferior aos homens, desprovidas de uma narrativa aprofundada, contribuindo para a perpetuação do cenário de violência digital (Sampaio; Rocha; Mansur, 2023). A construção de personagens femininas predominantemente sexualizadas e subordinadas a padrões masculinos consolida, simbolicamente, a percepção de que mulheres são agentes secundários, sem autonomia e direitos próprios, o que ajuda a explicar por que a violência digital é, em sua maioria, direcionada à população feminina.

De forma complementar, essa objetificação permite compreender a razão pela qual grande parte dos crimes perpetrados contra mulheres no universo “*gamer*” são de natureza sexual. Considerando que os avatares femininos são frequentemente concebidos como meros objetos sexuais, acaba-se por fortalecer a noção equivocada e inadequada de que o corpo e a presença das mulheres estão à disposição de outros jogadores. Tal estrutura normaliza, no imaginário coletivo da comunidade, a prática de assédios, ameaças e investidas de caráter sexual, reforçando a desvalorização da autonomia feminina.

Adicionalmente, a análise da Escola de Chicago indica que as cidades se estruturam em zonas concêntricas, com crescimento radial do centro para a periferia, sendo as zonas de transição caracterizadas por instabilidade social e altos índices de criminalidade. Nessas áreas,

a presença de recém-chegados e a baixa coesão comunitária criam condições propícias à ocorrência de delitos, configurando territórios de vulnerabilidade (Shecaira, 2020).

Essa lógica de instabilidade pode ser transportada para o ambiente digital. Os jogos “*multiplayer*”, assim como as zonas de transição urbanas, apresentam fluxos constantes de usuários, incluindo tanto iniciantes quanto veteranos, em um espaço marcado pela mobilidade, pelas incertezas e por relações sociais em constante renegociação. A consequência desse cenário é a criação de um ambiente propício para a ocorrência de condutas hostis e, em muitos casos, criminosas.

O jogo “*League of Legends*” (LOL), um dos mais populares no cenário global e brasileiro (GMB, 2025), exemplifica esse fenômeno. A alta rotatividade de jogadores, decorrente da entrada de novos usuários em busca de entretenimento e da saída daqueles que abandonam o jogo devido à toxicidade do ambiente, reproduz dinâmicas de instabilidade semelhantes às das zonas de transição urbanas. Esse fluxo contínuo contribui para a manutenção de um espaço social vulnerável, no qual a prática de comportamentos abusivos, discriminatórios e criminosos é facilitada. Vale salientar que, segundo a comunidade “*gamer*”, o LOL apresenta-se como um dos jogos online com maior incidência de condutas tóxicas (Cabal, 2024).

À luz das criminologias feministas, enfatiza-se a necessidade de situar as mulheres como sujeitos centrais do estudo criminológico, dando visibilidade às suas experiências e vozes, que foram indevidamente silenciadas por um longo período de tempo (Campos, 2020).

Embora existam concepções errôneas de que os jogos online constituem ambientes incapazes de gerar violências reais e efeitos concretos sobre as vítimas, as criminologias feministas demonstram que atos violentos contra mulheres podem ocorrer em contextos e locais diversos, para além daqueles tradicionalmente imaginados. A violência de gênero atravessa múltiplas dimensões da vida contemporânea, estendendo-se a espaços virtuais emergentes e socialmente significativos, havendo evidências de que as agressões virtuais impactam diretamente a saúde mental das jogadoras. Em casos mais graves, porém não incomuns, as vítimas podem, inclusive, desenvolver comportamentos autodestrutivos, como a automutilação e o suicídio (Mendes *et al.*, 2021).

Avançando para a análise de Andrade (1997), que tece críticas relevantes ao sistema de Justiça Penal, constata-se que, assim como este sistema apresenta falhas ao assegurar a proteção efetiva das mulheres, os jogos online revelam-se igualmente deficitários na oferta de mecanismos capazes de garantir segurança e responsabilização frente a condutas abusivas. A insuficiência dos sistemas de denúncia disponibilizados pelas plataformas contribui para que as

vítimas se sintam desestimuladas a relatar agressões, alimentando a impunidade e dificultando o acesso à justiça. Nesse mesmo sentido:

Na maioria dos jogos, basta um endereço de e-mail para criar uma nova conta, que por si só também não requer identificação específica. Isso permite que os jogadores criem e descartem contas com facilidade, sem deixar rastros. Assim, mesmo que um jogador seja punido por comportamento ofensivo, por meio de suspensões, restrições de fila ou de chat, ou até mesmo o banimento da conta, ele pode simplesmente criar outra e continuar agindo de forma prejudicial (Saraiva, 2024, p. 32).

Essa negligência das plataformas e das autoridades reforça a banalização da violência de gênero, criando um ciclo em que comportamentos abusivos tornam-se recorrentes e socialmente tolerados na cultura online. Em outras palavras, a ausência de estratégias efetivas de prevenção e punição permite que práticas hostis e discriminatórias se consolidem como parte das dinâmicas cotidianas nos jogos, aprofundando a vulnerabilidade das jogadoras.

A partir desse enfoque, Andrade (1997) argumenta que a violência institucional contribui para a chamada dupla vitimização feminina. Aplicando este fenômeno aos jogos “*multiplayer*”, nota-se que a mulher não apenas sofre agressões diretas de outros jogadores, mas também enfrenta a inadequação do sistema de proteção, que em tese deveria assegurar sua integridade, agravando o impacto psicológico e social das experiências de violência.

A dupla vitimização também se manifesta em casos de discriminação interseccional, incluindo racismo, xenofobia e LGBTfobia. Conforme visto anteriormente, nessas situações, a mulher torna-se alvo simultâneo de violência de gênero e de opressões específicas, ampliando a marginalização e a exclusão social, bem como reforçando padrões estruturais de desigualdade.

Ainda no campo das criminologias feministas, é imprescindível verificar que as mulheres também podem atuar como agentes de crimes (Campos, 2020). A análise feminista requer que as jogadoras sejam igualmente compreendidas como sujeitos ativos, capazes de reproduzir, incentivar ou consolidar condutas discriminatórias. Esse entendimento pode ser associado à atuação de mulheres antifeministas, conservadoras ou de extrema-direita, que promovem atos de misoginia contra outras mulheres e deslegitimam a sua luta por direitos e igualdade (Amaral, 2024). Frequentemente, tais práticas estão vinculadas à busca por validação dentro da comunidade “*gamer*”, estabelecendo uma ordem de poder e reafirmação de padrões de dominação de gênero.

Aqui, há uma conexão direta com a visão de que o sistema de Justiça Penal, ao longo da história, contribuiu para dividir as próprias mulheres entre si, fragilizando a coesão do

movimento feminista (Andrade, 1997). Nos jogos “*multiplayer*”, essa fragmentação manifesta-se de maneira particular: de um lado, mulheres engajadas na luta contra a violência digital; de outro, aquelas que, intencionalmente, acabam reproduzindo condutas misóginas, prejudicando a coesão e a solidariedade dentro da própria população feminina.

Trata-se de uma problemática que evidencia a profundidade da violência de gênero, na qual a misoginia transcende as interações entre homens e mulheres. Nesse contexto, o reconhecimento da participação feminina nos crimes virtuais contribui para uma compreensão mais ampla das dinâmicas sociais nos jogos online, permitindo identificar que a violência de gênero se manifesta como um fenômeno diversificado, influenciado simultaneamente por fatores estruturais e por decisões individuais.

Para transformar o complexo cenário de violência de gênero nos jogos online, são pertinentes as propostas formuladas por Clifford Shaw e Henry McKay, que defendem estratégias multidisciplinares e abrangentes voltadas à prevenção e à educação (Shecaira, 2020). Partindo do pressuposto de que a redução da criminalidade depende de mudanças concretas nas condições sociais e econômicas desde a infância, é plenamente cabível adaptar essas estratégias ao contexto digital, incentivando que crianças e jovens aprendam desde cedo a lidar com emoções intensas, frustrações e conflitos durante a experiência em jogos online. Nesse sentido, programas educativos e de desenvolvimento socioemocional podem atuar de forma preventiva, reduzindo comportamentos tóxicos e promovendo maior respeito às normas coletivas.

Além disso, a criação de comitês compostos por instituições representativas, abrangendo desenvolvedoras de jogos, movimentos feministas e organizações voltadas à proteção digital, bem como o engajamento ativo dos jogadores, constitui uma abordagem complementar de prevenção e controle. A atuação coordenada desses atores pode gerar códigos de conduta claros, sistemas de denúncia eficazes e mecanismos de mediação de conflitos, fortalecendo a integração social dentro das comunidades virtuais. Assim, a participação coletiva é relevante na medida em que cria uma cultura de responsabilização, reduzindo a impunidade e promovendo mudanças comportamentais que impactam diretamente na diminuição da violência de gênero.

Por fim, os “*insights*” das criminologias feministas reforçam a necessidade de medidas legislativas e punitivas efetivas, considerando que muitos crimes não fazem referência específica ao mundo virtual, especialmente aos jogos online, o que gera discussões acerca da aplicabilidade de certos tipos penais, provoca insegurança jurídica e limita a proteção das mulheres. Assim, é fundamental que as ações preventivas sejam complementadas por uma

tipificação clara das condutas, assegurando que os atos de violência digital sejam adequadamente reconhecidos, criminalizados e punidos.

Apesar de serem vistas como estratégias completamente contrárias entre si, e sendo inclusive um ponto de discordância entre as criminologias feministas, a integração dessas perspectivas, envolvendo educação, engajamento comunitário e fortalecimento do poder punitivo, possibilita uma resposta mais eficaz aos crimes cibernéticos, contribuindo para a construção de ambientes virtuais mais seguros e inclusivos para todas as jogadoras.

Com fundamento nestas constatações e em consonância com as perspectivas criminológicas delineadas, a hipótese formulada ao início da pesquisa mostrou-se válida, demonstrando que a violência contra mulheres nos jogos online reproduz, no ambiente digital, as estruturas de dominação social, bem como os padrões persistentes de desigualdade e exclusão de gênero.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões desenvolvidas ao decorrer desta pesquisa, foi possível constatar de que modo a violência de gênero assume novas expressões no ciberespaço, especialmente nos jogos online, onde práticas discriminatórias e atitudes hostis revelam a permanência da misoginia. A partir do diálogo entre a Escola de Chicago e as criminologias feministas, verificou-se que o espaço digital reproduz e redefine práticas históricas de dominação masculina, revelando estruturas patriarcais que atravessam tanto o mundo físico quanto os meios virtuais de sociabilidade.

Ora, ao revisitar o percurso histórico da condição feminina, observou-se que a exclusão e a submissão da mulher são fenômenos que remontam ao período colonial, quando a estrutura social brasileira se organizava sob rígidas bases patriarcais e religiosas. Durante séculos, as mulheres foram silenciadas, privadas de direitos e relegadas a papéis subordinados no espaço doméstico, o que contribuiu para consolidar estigmas e desigualdades ainda perceptíveis nas interações contemporâneas, sobretudo no mundo virtual e nos jogos online.

Nesses ambientes, percebeu-se a recorrência de crimes como ameaça, perseguição, “*cyberbullying*” e divulgação de cenas de estupro, de estupro de vulnerável ou de conteúdo sexual. Ainda que ocorram em “*games multiplayer*”, esses delitos produzem efeitos concretos na vida das vítimas, gerando um intenso sofrimento psicológico e reforçando o ciclo de silenciamento e exclusão que limita a presença feminina em espaços de reconhecimento e convivência.

Em razão dessas dinâmicas, o campo da Criminologia revelou-se fundamental por oferecer uma leitura crítica e multifacetada do fenômeno criminal, permitindo compreender suas origens, motivações e impactos de forma mais ampla. Ao integrar dimensões sociais, culturais e simbólicas, ela ultrapassa a análise meramente legalista e aproxima o debate das realidades vividas pelos sujeitos afetados pela violência. A interpretação criminológica, portanto, consagra-se como indispensável mediante as novas formas de criminalidade que emergem no ambiente digital, possibilitando a construção de respostas mais humanas, críticas e eficazes diante dos desafios estabelecidos.

À luz das criminologias feministas, essa violência não se limita a agressões físicas, mas abrange condutas simbólicas e discursivas que buscam reafirmar a hierarquia entre os sexos e manter a mulher em posição de subordinação. Tais teorias, ao romperem com a neutralidade do discurso penal tradicional, evidenciam que o sistema de justiça e os espaços sociais —

inclusive os virtuais — refletem e reproduzem as estruturas patriarcais que sustentam a desigualdade de gênero.

Nos jogos online, essas práticas se concretizam por meio de insultos, exclusões e tentativas de deslegitimação da presença feminina, perpetuando a noção de que o ambiente digital pertence majoritariamente aos homens e que o comportamento agressivo é parte natural da cultura “*gamer*”. Assim, o que se observa é a continuidade de uma lógica social que naturaliza o controle, o silenciamento e a inferiorização das mulheres, mesmo em contextos marcados pela aparência de liberdade e diversidade.

Sob a ótica da Escola de Chicago, os “*games*” podem ser compreendidos como espaços sociais dotados de normas e interações próprias, onde a ausência de regulação efetiva e o predomínio de códigos informais favorecem a ocorrência de comportamentos desviantes. Essa perspectiva permitiu reconhecer que, tal como nas comunidades urbanas estudadas pela Escola, há uma desorganização social que se manifesta na tolerância à violência simbólica e na dificuldade de controle das condutas coletivas. O prestígio, o desempenho e a reputação tornam-se mecanismos de estratificação que reforçam hierarquias internas e legitimam a hostilidade contra grupos considerados “estranhos”, entre eles as mulheres.

Ao unir essas duas abordagens, evidencia-se que a violência de gênero nos jogos online decorre da própria estrutura social e cultural que sustenta a desigualdade e a exclusão no ambiente digital. Nesse viés, os “*games*”, ainda que concebidos como atividades lúdicas, tornaram-se locais onde se manifestam desigualdades e atitudes hostis.

Os resultados confirmaram a hipótese inicial de que os crimes cibernéticos cometidos contra mulheres nos jogos online constituem manifestações de violência de gênero que reproduzem, em meio digital, as mesmas estruturas de dominação observadas na sociedade brasileira. Verificou-se que o meio virtual não atua como um espaço neutro, mas como uma extensão das relações sociais, reproduzindo desigualdades e naturalizando práticas discriminatórias. A conjugação das perspectivas feministas e sociológicas possibilitou uma leitura mais ampla do fenômeno, ao evidenciar que os comportamentos hostis contra jogadoras não são isolados, mas integram um sistema social sustentado por valores patriarcais e pela ausência de responsabilização efetiva.

A pesquisa demonstrou também a necessidade de repensar o papel do Direito e das políticas públicas diante dessas novas formas de violência. A insuficiência de instrumentos legais e de mecanismos de prevenção acentua a vulnerabilidade das mulheres nos ambientes virtuais, tornando urgente a criação de estratégias que garantam segurança e equidade. O enfrentamento dessa realidade exige a integração de saberes jurídicos, tecnológicos e

sociológicos, de modo a promover uma resposta institucional capaz de proteger as vítimas e desencorajar a impunidade. O fortalecimento da presença feminina na cultura “*gamer*”, aliado à conscientização sobre o respeito às diferenças, é um passo essencial para a construção de comunidades digitais mais justas.

Conclui-se que o combate aos crimes virtuais contra mulheres em jogos “*multiplayer*” deve ser pautado por uma abordagem interdisciplinar, que una o compromisso ético das ciências sociais com a efetividade do sistema jurídico. O reconhecimento do espaço digital como parte integrante da vida social impõe o dever de tratá-lo como um ambiente sujeito aos mesmos princípios de dignidade, respeito e igualdade. Essa compreensão reforça a urgência de ações educativas, políticas inclusivas e práticas institucionais que assegurem a participação segura e livre das mulheres no ciberespaço.

Em continuidade, recomenda-se o aprofundamento de pesquisas sobre as estratégias de resistência das jogadoras, bem como a análise da efetividade das políticas e legislações voltadas à proteção contra a violência virtual. Assim, estudos futuros poderão contribuir para aprimorar os instrumentos normativos e ampliar o entendimento sobre as expressões da violência de gênero mediadas pela tecnologia.

Nesse sentido, torna-se igualmente relevante investigar as novas possíveis modalidades de crimes virtuais específicas dos jogos online, como o estupro virtual, que revelam a ampliação dos mecanismos de agressão e controle sobre o corpo e a imagem feminina. Enfim, o avanço nesse campo depende, sobretudo, da consolidação de uma cultura digital comprometida com o reconhecimento das mulheres como protagonistas de todos os espaços sociais, reais ou virtuais.

REFERÊNCIAS

- ADL - Anti-Defamation League. **Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games** 2023. Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>. Acesso em: 11 out. 2025.
- AGÊNCIA SENADO. **Projeto propõe punição do crime de 'estupro virtual'**. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/06/13/projeto-propoe-punicao-do-crime-de-estupro-virtual>. Acesso em: 15 out. 2025.
- ALMEIDA, Lucélia Oliveira. A influência dos pressupostos da teoria da ecologia criminal da Escola de Chicago para a elaboração das ações de segurança pública para o Centro Histórico de Salvador. 2013. 34 f. **Dissertação (Doutorado)** - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/17043/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Luc%C3%A9lia%20Oliveira%20Almeida%202013.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2025.
- AMARAL, Inês. Misoginia, racismo e ódio online: jovens mulheres, resistência e reação. In: SIMÕES, Rita Basílio de (org.). **Gênero, violência e ódio online: conceitos e representações**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2024. p. 27-53.
- AMARAL, Inês; SIMÕES, Rita Basílio. Violence, misogyny, and racism: young adults' perceptions of online hate speech. In: SÁNCHEZ, Javier Sierra; BÁEZ, Almudena Barrientos (org.). **Cosmovisión de la comunicación en redes sociales en la era postdigital**. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España, 2021. p. 869-881.
- ANDES - Sindicato Nacional dos Docentes das Instituições de Ensino Superior. **País tem novo recorde de casos de feminicídios e estupros, diz FBSP**. 2025. Disponível em: [https://www.andes.org.br/conteudos/noticia/brasil-tem-novo-recorde-de-casos-de-femicidios-e-estupros-diz-fbsp1#:~:text=Segundo%20o%20levantamento%2C%20quase%20a,psicol%C3%B3gica%20\(6%2C%25\)](https://www.andes.org.br/conteudos/noticia/brasil-tem-novo-recorde-de-casos-de-femicidios-e-estupros-diz-fbsp1#:~:text=Segundo%20o%20levantamento%2C%20quase%20a,psicol%C3%B3gica%20(6%2C%25).). Acesso em: 14 set. 2025.
- ANDRADE, Vera Regina Pereira de. A soberania patriarcal: o sistema de justiça criminal no tratamento da violência sexual contra a mulher. **Revista de Direito Público**, Brasília, n. 17, p. 52-75, jul-ago-set/ 2007. Disponível em: <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/1300/766>. Acesso em: 31 ago. 2025.
- ANDRADE, Vera Regina Pereira de. Criminologia e feminismo: da mulher como vítima à mulher como sujeito de construção da cidadania. **Seqüência**, Florianópolis, v. 18, n. 35, p. 42-49, 1997. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4818287>. Acesso em: 31 ago. 2025.
- ARAÚJO, Emanuel. A arte da sedução: sexualidade feminina na colônia. In: PRIORE, Mary del (org.). **História das mulheres no Brasil**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2004. p. 37-65.

ARAÚJO, Gabriel da Silva *et al.* Avanços e desafios na implementação da Lei Maria da Penha no combate à violência doméstica. **Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 1-15, jan/jul. 2025. Disponível em: <https://submissoesrevistacientificaosaber.com/index.php/rcmos/article/view/922>. Acesso em: 24 jul. 2025.

BARROS, Bruno Pereira. Crimes cibernéticos: dificuldade para obter indícios de autoria e materialidade. 22 f. **Artigo Científico apresentado à disciplina Trabalho de Curso II - Curso de Direito**, Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS), Goiânia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/6524/1/TC%20-DEFESA%20-ARTIGO%20BRUNO%20PEREIRA%20-B01-2023-2.pdf>. Acesso em: 15 out. 2025.

BARTOLOMEU, Bruno Silva; CANTERI, Rafael dos Passos. Problema da toxicidade nos jogos on-line e a busca por novas ferramentas de apoio. V **Eigedin**. p. 1-14, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/download/14258/9457/>. Acesso em: 10 out. 2025.

BASEGGIO, Julia Knapp; SILVA, Lisa Fernanda Meyer da. As Condições Femininas no Brasil Colonial. **Revista Maiêutica**, Indaial, v. 3, n. 1, p. 19-30, 2015. Disponível em: https://publicacao.uniasselvi.com.br/index.php/HID_EaD/article/download/1379/528. Acesso em: 23 jul. 2025.

BBC NEWS BRASIL. **O que é o Me Too, movimento que nasceu nos EUA e catapultou denúncias de assédio sexual pelo mundo**. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cwyjzjvyx1go>. Acesso em: 22 jul. 2025.

BEAUVOIR, S. de. **O segundo sexo**. Tradução de Sérgio Milliet. 2. ed. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.

BESCHORNER, Anderson Luis. O crime de racismo no universo dos jogos online. 42 f. **TCC (Graduação) - Curso de Direito**, Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 2023. Disponível em: <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/fe64f0f8-4ca2-42fa-98f4-e7503fc6c81e/content>. Acesso em: 11 out. 2025.

BITENCOURT, Cezar Roberto. **Anatomia do crime de importunação sexual tipificado na Lei 13.718/2018**. 2018. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2018-set-30/cezar-bitencourt-anatomia-crime-importunacao-sexual/>. Acesso em: 15 out. 2025.

BORELLA, Lucas *et al.* A vantagem competitiva em jogos eletrônicos do gênero MMORPG (massively multiplayer online role-playing games): um estudo de caso em Final Fantasy XIV – a realm reborn. **Revista Brasileira de Gestão e Inovação**, Caxias do Sul, v. 12, n. 1, p. 63-71, 5 fev. 2025. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/RBGI/article/view/13592>. Acesso em: 10 out. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Tradução de Maria Helena Kühner. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BOURDIEU, Pierre. Espaço físico, espaço social e espaço físico apropriado. **Estudos Avançados**, [s. l], v. 27, n. 79, p. 133-144, 2013. Tradução de Ana Cristina Arantes Nasser. Revisão técnica de Fraya Frehse. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/Bw9dSHXsM8mC6bg9X7NLDTH/?lang=pt>. Acesso em: 11 out. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Tradução Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 5 jul. 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. 1988. Brasília, DF: Casa Civil, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 5 jul. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940**. Código Penal. 1940. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.340 de 07 de agosto de 2006**. Lei Maria da Penha. 2006. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111340.htm. Acesso em: 5 jul. 2025.

BRASIL. **Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. 2012. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112737.htm. Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.532, de 11 de janeiro de 2023**. Altera a Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989 (Lei do Crime Racial), e o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar como crime de racismo a injúria racial, prever pena de suspensão de direito em caso de racismo praticado no contexto de atividade esportiva ou artística e prever pena para o racismo religioso e recreativo e para o praticado por funcionário público. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/114532.htm. Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989**. Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor. 1989. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/17716.htm. Acesso em: 10 out. 2025.

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CABAL, Adan. **Comunidade de jogos: os jogadores mais tóxicos**. 2024. Disponível em: <https://www.gamechampions.com/br/blog/comunidades-de-jogos-mais-toxicas/>. Acesso em: 17 out. 2025.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo *et al.* Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**, Maringá, v. 14, n. 3, p. 543-554, jun. 2021. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920/6657>. Acesso em: 15 out. 2025.

CAMBA, Mariana. **Mulheres são maioria no universo dos games**. 2025. Disponível em: <https://correio.rac.com.br/entretenimento/mulheres-s-o-maioria-no-universo-dos-games-1.1669925>. Acesso em: 16 out. 2025.

CAMPOS, Carmen Hein. **Criminologia Feminista: teoria feminista e crítica às Criminologias**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2020.

CAMPOS, Carmen Hein; CARVALHO, Salo de. Tensões atuais entre a Criminologia feminista e a Criminologia crítica: a experiência brasileira. In: **Lei Maria da Penha Comentada**. Lumen Juris, Rio de Janeiro, 2011.

CNN BRASIL. **Mais de 9h online por dia: hiperconexão preocupa brasileiros, diz estudo**. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/mais-de-9h-online-por-dia-hiperconexao-preocupa-brasileiros-diz-estudo/>. Acesso em: 20 jul. 2025.

CÓCOLO, Victória. **Lei que tipifica bullying é criticada por especialistas por falta de clareza**. 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-jan-17/lei-que-tipifica-bullying-e-criticada-por-especialistas-por-falta-de-clareza/>. Acesso em: 16 out. 2025.

COMPARE GAMES. **Conheça alguns dos gêneros mais populares de vídeo games!** 2025. Disponível em: <https://comparegames.com.br/blog/noticia/conheca-alguns-dos-mais-populares-generos-video-games>. Acesso em: 11 out. 2025.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA - CNJ. **Recomendação Geral n. 35 sobre violência de gênero contra as mulheres do Comitê para Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher (CEDAW)**. Brasília, 2019. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/wp-content/uploads/2016/09/769f84bb4f9230f283050b7673aeb063.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.

DAVIS, A. **Mulheres, raça e classe**. Tradução de Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2016.

FANTIN, Gabriela; D'AGOSTINI, Fabiana Piccoli; MARCO, Taisa Trombetta de. Conquistas e atuais desafios do movimento feminista. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Videira**, Universidade do Oeste de Santa Catarina - Joaçaba, v. 3, p. 1-14, fev. 2018. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/apeuv/issue/view/318>. Acesso em: 1 set. 2025.

FILHO, Nestor Sampaio P.; GIMENES, Eron V. **Criminologia**. 15. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025.

FREITAS, André Guilherme Tavares de. Criminalidade Feminina: Alarmante Realidade. **Revista do Ministério Público do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 41-52, abr./jun. 2016. Disponível em: https://www.mprj.mp.br/documents/20184/1272607/Andre_Guilherme_Tavares_de_Freitas.pdf. Acesso em: 15 set. 2025.

FROIO, Nicole. **Cansada de abuso online, a principal jogadora de esportes do Brasil está deixando a liga da Ubisoft**. 2022. Disponível em: <https://restofworld.org/2022/cherna-brazil-esports-quitting-ubisoft-league/pt/#translate>. Acesso em: 15 out. 2025.

GALTUNG, Johan. Violence, Peace, and Peace Research. **Journal of Peace Research**, v. 6, n. 3, p. 167-191, 1969. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/422690>. Acesso em: 20 jul. 2025.

GMB - Games Magazine Brasil. **Os 10 jogos mais jogados do mundo**. 2025. Disponível em: <https://www.gamesbras.com/apostas-online/igaming/2025/1/17/os-10-jogos-mais-jogados-do-mundo-51419.html>. Acesso em: 17 out. 2025.

GOIABEIRA, Giullia Marques. Violência de gênero em jogos online: uma análise da vivência de mulheres que jogam videogame. 2022. 54 f. **Monografia (Graduação)** - Curso de Psicologia, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022. Disponível em: <https://rosario.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/6189/1/GIULLIAMARQUESGOIABEIRA.pdf>. Acesso em: 17 out. 2025.

GONZAGA, Christiano. **Manual de Criminologia**. 6. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025.

GUIMARÃES, Claudio Alberto Gabriel. Cidades, ecologia humana e Criminologia Ambiental: uma releitura da obra de Robert Ezra Park. **Veredas do Direito**, Belo Horizonte, v. 21, p. 1-27, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/vd/a/Km6zytzXBG9VdhYZvXXN8hn/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

INSTITUTO MARIA DA PENHA. **Tipos de Violência**. 2023. Disponível em: <https://www.institutomariadapenha.org.br/lei-11340/tipos-de-violencia.html>. Acesso em: 24 jul. 2025.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond — the story that touched our lives and changed the world**. California: Prima Publishing, 2001.

LOSCHI, Marília. **Internet chega a 74,9 milhões de domicílios do país em 2024**. 2025. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/44031-internet-chega-a-74-9-milhoes-de-domicilios-do-pais-em-2024>. Acesso em: 22 jul. 2025.

MACÁRIO, Leatrice Ferraz; NERY, Maria Salete de Souza. Infância e Advergaming: quando a brincadeira vira consumo no roblox. **Revista Observatorio de La Economía Latinoamericana**, Curitiba, v. 23, n. 2, p. 1-19, jan. 2025. Disponível em: <https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/10130/6395>. Acesso em: 11 out. 2025.

MARTINS, Fernanda; GAUER, Ruth M. C. Poder Punitivo e Feminismo: percursos da Criminologia feminista no Brasil. **Rev. Direito Práx.**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 145-178, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rdp/a/pTGRQGJFKB3vB6fF39bwMpR/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 30 ago. 2025.

MENDES, Ana Karoline de Almeida *et al.* Covid-19 e o uso abusivo da internet: o cyberbullying é um fator de risco para o suicídio no Brasil? **Research, Society And Development**, [s. l], v. 10, n. 7, p. 1-6, jun. 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/16844/32305>. Acesso em: 17 out. 2025.

MENDES, Soraia da Rosa. **Criminologia feminista: novos paradigmas**. 3. ed. Saraiva Jur: Rio de Janeiro, 2024.

MORAIS, Matheus Ferreira de; CHAVEIRO, Maylla Monnik Rodrigues de Sousa. Masculinidades hegemônicas e violência contra mulheres nas mídias: críticas ao movimento *redpill*. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 11, n. 3, p. 13-27, 2024. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/9306/5926>. Acesso em: 29 jul. 2025.

NUCCI, Guilherme de S. **Criminologia**. Rio de Janeiro: Forense, 2021.

OLGA, Think. **Tudo sobre a Think Olga**. 2024. Disponível em: <https://thinkolga.com/quem-somos/>. Acesso em: 11 jul. 2025.

ONU NEWS. **Vítimas de violência de gênero digital precisam de medidas urgentes de proteção**. 2023. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/07/1817092>. Acesso em: 19 jul. 2025.

PAULUZE, Thaiza. **Metade do conteúdo de fóruns anônimos da internet, os 'chans', é sobre violentar mulheres**. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/09/26/metade-do-conteudo-de-foruns-anonimos-da-internet-os-chans-e-sobre-violentar-mulheres.ghtml>. Acesso em: 23 jul. 2025.

PAZÓ, Cristina Grobério; JÚNIOR, Ronaldo Félix Moreira. Misoginia, internet y punitivismo: la investigación de una solución adecuada. **Revista Dcs**, [s. l], ano 13, n. 44, p. 1-16, 2016. Disponível em: <https://ojs.revistadcs.com/index.php/revista/article/view/2383/1780>. Acesso em: 31 ago. 2025.

PEREIRA, Larissa Gabrielli *et al.* Hostilidade em jogos online: perspectiva feminina. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 1-30, dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17033/13802>. Acesso em: 16 out. 2025.

PGB DATA INSIGHTS. **Entenda os hábitos de consumo da audiência de jogos digitais**. 2025. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 11 out. 2025.

PLOENCIO, Marcelo Augusto. **Crime virtual de racismo nos jogos online**. 2022. 47 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Centro Universitário São Judas Tadeu, Santos, 2022. Disponível em: <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/063debe3-c1cd-411d-b164-f0aab3da33d7/content>. Acesso em: 11 out. 2025.

PJERJ - PODER JUDICIÁRIO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Violência cibernética contra as mulheres**. 2023. Disponível em: <https://mpmt.mp.br/site/storage/webdisco/arquivos/CARTILHA%20-%20VIOL%C3%8ANCIA%20CIBERN%C3%89TICA%20CONTRA%20MULHERES%20-%20TJRJ.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2025.

RADÜNZ, Sofia Burdzaki. Jogos Online e Violência de Gênero: Desafios Jurídicos na Proteção das Mulheres no Espaço Virtual. 78 f. **TCC (Graduação)** - Curso de Direito, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/266551/TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 17 out. 2025.

ROQUE, Sílvia. Violência (estrutural). In: CENTRO DE ESTUDOS SOCIAIS – LABORATÓRIO ASSOCIADO (org.). **Dicionário das crises e das alternativas**. Coimbra: Edições Almedina, 2012. p. 213–214.

SAMPAIO, Izabella Lima; ROCHA, Cláudio Iannotti da; MANSUR, Maria Júlia Ferreira. Criticismo acerca do sexismo estrutural na indústria digital. **Rev. Direito e Práx.**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 1529-1553, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rdp/a/Rch6NQR6cMmGnQgwX769QBw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 out. 2025.

SANTOS, Gabriela de Medeiros; BESERRA, Valkássia Moraes; FREIRE, Aline Gabriel. Análise da erotização do corpo feminino em games: a moda e o redesign de figurinos. **19º Colóquio de Moda: ABEPEN – Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda**. 2024. Disponível em: <https://anais.abepem.org/get/2024/AN%C3%81LISE%20DA%20EROTIZA%C3%87%C3%83O%20DO%20CORPO%20FEMININO%20EM%20GAMES%20A%20MODA%20E%20O.pdf>. Acesso em: 11 out. 2025.

SARAIVA, Maryanne Barros da Silva. **Os crimes de ódio no ambiente virtual dos jogos online**. 46 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2024. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/8586/1/MARYANNE%20BARROS%20DA%20SILVA%20SARAIVA.pdf>. Acesso em: 11 out. 2025.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SELECT. **Saiba curiosidades sobre a história da evolução dos jogos**. 2021. Disponível em: <https://select.art.br/saiba-curiosidades-sobre-a-historia-da-evolucao-dos-jogos/>. Acesso em: 11 out. 2025.

SHECAIRA, Sérgio Salomão. **Criminologia**. 8. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2020.

SILVA, Ana Beatriz Carvalho da; OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. Jogando com o preconceito: a misoginia enfrentada por garotas gamers em partidas on-line. **Puçá: Revista de Comunicação e Cultura na Amazônia**, Belém, v. 11, n. 1, p. 214-242, jan./jul. 2025.

Disponível em:

<https://estacio.periodicoscientificos.com.br/index.php/puca/article/view/3931/2981>. Acesso em: 14 out. 2025.

SILVA, José Benedito da. **Violência atingiu 27 milhões de mulheres em 2024, diz pesquisa**. 2025. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/maquiavel/violencia-atingiu-27-milhoes-de-mulheres-em-2024-diz-pesquisa/>. Acesso em: 22 jul. 2025.

SILVA, Maria de Fátima. O segundo sexo: condição feminina sob o jugo da tradição. In: GIL, Isabel Capelo; PIMENTEL, Manuel Cândido (Org.). **Simone de Beauvoir: olhares sobre a mulher e o feminino**. Lisboa: Vega, 2010. p. 85-98.

SILVA, Marrison Luciano; AOYAMA, Rafaela Yumi Oliveira e Silva. **A ilegalidade da aplicação do princípio da analogia nos crimes virtuais**. 2021. Disponível em:

<https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/1c7ec016-5a87-4261-be4f-d396d619890e/content>. Acesso em: 14 out. 2025.

STF – Supremo Tribunal Federal. **STF enquadra homofobia e transfobia como crimes de racismo ao reconhecer omissão legislativa**. 2019. Disponível em:

<https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/stf-enquadra-homofobia-e-transfobia-como-crimes-de-racismo-ao-reconhecer-omissao-legislativa/>. Acesso em: 15 out. 2025.

TV TEM. **Casal denuncia jovem de 25 anos suspeito de fazer ameaças em jogo online:**

'Sei como se cancela um CPF'. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sorocaba-jundiai/noticia/2024/11/14/casal-denuncia-jovem-de-25-anos-suspeito-de-fazer-ameacas-em-jogo-online-sei-como-se-cancela-um-cpf.ghtml>. Acesso em: 16 out. 2025.

UIC - University of Illinois. History Department. **WORKING GIRLS, MOTHERS,**

WOMEN. 2017. Disponível em: https://maxwellhalsted.uic.edu/home/girls-mothers-children-everywhere/working-girls-and-mothers/index.html?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 13 set. 2025.

VALENTE, Mariana. **Misoginia na internet: uma década de disputas por direitos**. São Paulo: Fósforo, 2023.

VOGEL, Luiz Henrique. **Violências físicas e simbólicas contra as mulheres**. 2023.

Disponível em: <https://bd.camara.leg.br/bd/bitstreams/a8a9634d-37c8-4a14-adf7-e4f5bf344b8d/download>. Acesso em: 22 jul. 2025.

WEIGERT, Mariana de Assis Brasil e; CARVALHO, Salo de. Criminologia Feminista com Criminologia Crítica: perspectivas teóricas e teses convergentes. **Rev. Direito Práx.**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 3, p. 1783-1814, jul. 2019. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rdp/a/J38D6fZ7QztDVmjDhsR3N8c/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 30 ago. 2025.

ZAFFARONI, Eugenio Raúl. **A questão criminal**. Tradução de Sérgio Lamarão. Rio de Janeiro: Revan, 2013.