

Ódio e violência de gênero on-line: cultura da internet e práticas nativas digitais de misoginia¹

Luiza Carolina dos SANTOS²
Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

O objetivo deste artigo é realizar uma revisão de literatura que apresente e discuta algumas práticas nativas da cultura digital, como o *doxing*, o *revenge porn* e o *trolling*, e sua relação com a violência de gênero nesse contexto. O artigo trabalha com duas hipóteses de investigação. A primeira, é que as práticas nativas ou características da cultura da internet ganham força em função das propriedades das mídias digitais e tem como alvo principal mulheres, se constituindo como violência de gênero. A segunda hipótese é que a internet e as mídias digitais, enquanto tecnologias, são utilizadas como forma de exercício de poder masculino por sujeitos que possuem um alto letramento de suas características e modo de funcionamento.

PALAVRAS-CHAVE: Violência de gênero. Misoginia. Plataformas Digitais. Cultura Digital.

RESUMO EXPANDIDO

De acordo com o relatório *Visível e invisível: a vitimização de mulheres no Brasil* (DATAFOLHA, 2023), 28,9% das mulheres brasileiras com 16 anos ou mais experimentaram algum tipo de violência ou agressão nos últimos 12 meses. Esse número equivale a um total de 18,6 milhões de mulheres violentadas em um período de um ano, contabilizando 50.962 casos diários - o equivalente a um estádio de futebol lotado por dia. Os dados do estudo indicam que todas as formas de violência contra mulheres aumentaram durante o ano de 2022, sendo a ofensa verbal o tipo mais frequente de violência experimentado pelas brasileiras. Outros elementos, como a raça e a faixa etária também impactam na vulnerabilidade à violência de gênero, sendo as mulheres negras e as mulheres jovens os grupos que mais contabilizam ocorrências.

O cenário de crescente insegurança para as mulheres também aparece quando levamos em conta os ambientes online. Segundo o *Report of the Special Rapporteur on violence against women, its causes and consequences of online violence against women and girls*

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Coordenadora do GP Tecnologias e Culturas Digitais da Intercom. E-mail: luizacdsantos@gmail.com.

from a human rights perspective (United Nations, 2018), 23% das mulheres no mundo já sofreram algum tipo de violência no ambiente digital. Esse padrão se repete quando consideramos apenas o contexto brasileiro. Entre 2017 e 2022, a SaferNet Brasil³ registrou mais de 290.000 denúncias de crimes de ódio online. Neste período, o crime mais denunciado foi o de misoginia, com mais de 70 mil ocorrências. Na internet, a violência verbal contra mulheres pode ganhar maior visibilidade pelas lógicas algorítmicas das plataformas de mídias sociais e pelo uso estratégico de pessoas públicas em ataques coordenados. Nesse sentido, esse tipo de ataque é capaz de atingir diversas mulheres ao mesmo tempo e de naturalizar discursos violentos e práticas misóginas.

Os diversos tipos de violência aos quais as mulheres estão cotidianamente sujeitas nos ambientes online gera uma atmosfera de medo e pode levar ao silenciamento, invisibilidade, autocensura e saída de espaços onde se sentem vulneráveis, entre outras estratégias adotadas pelas vítimas. Segundo dados da pesquisa *Além do cyberbullying: a violência real do mundo virtual*, do Instituto Avon em parceria com a Decode (2021), após sofrerem violência virtual, 35% das mulheres brasileiras desenvolvem medo de sair de casa, 30% outros problemas psíquicos como ideação suicida e 21% excluem suas contas nas mídias sociais.

A crescente preocupação com uma aparente expansão das expressões de ódio contra mulheres *on-line* coloca em questão o papel de aspectos próprios da cultura da internet nesse cenário. A cultura da internet se constituiu historicamente a partir da ideia de domínio (masculino) da tecnologia. Entretanto, a relação entre a criação e cultivo de ambientes, movimentos e práticas masculinistas online e a violência de gênero ainda precisa ser mais amplamente investigada.

A partir desse cenário, o objetivo deste artigo é realizar uma revisão de literatura que apresente e discuta algumas práticas nativas da cultura digital e a relação destas com a violência de gênero nesse contexto. O artigo trabalha com duas hipóteses de investigação. A primeira, é que as práticas nativas ou características da cultura da internet ganham força em função das propriedades das mídias digitais e tem como alvo principal mulheres, se constituindo como violência de gênero. A segunda hipótese é que a internet e as mídias digitais, enquanto tecnologias, são utilizadas como forma de exercício de poder

³ Informações podem ser consultadas em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/01/denuncias-de-misoginia-na-internet-cresceram-quase-30-vezes-em-cinco-anos-no-brasil.shtml#:~:text=Segundo%20a%20SaferNet%2C%20registros%20de,28%2C6%20mil%2C%20em%202022&text=S%C3%A3o%20Paulo-,Den%C3%BAncias%20de%20crimes%20de%20%C3%B3dio%20online>

masculino por sujeitos que possuem um alto letramento de suas características e modo de funcionamento.

Como metodologia para este trabalho, foram selecionados, a partir de leituras prévias em torno do tema, seis práticas nativas digitais: *griefing*, *flaming*, *trolling*, *stalking*, *pornografia de vingança* e *doxxing*. Ao longo do trabalho, iremos apresentar as características de cada uma delas, sua relação com questões específicas da cultura digital e seu entrelaçamento com a violência de gênero, em diálogo com as hipóteses previamente apresentadas.

A misoginia se expressa, na internet, a partir de práticas diversas, mas que precisam ser percebidas, compreendidas e combatidas de forma integrada. A emergência de uma cultura da internet está intrinsecamente relacionada ao âmbito do domínio da tecnologia, que é social e historicamente entendido enquanto um espaço de domínio dos homens (Wajcman, 1998). A lógica masculista do domínio da tecnologia se expressa, portanto, desde seus primórdios e até hoje nos âmbitos de socialização *on-line* como fóruns, jogos multiplayer e mídias digitais em geral (Falcão, Macedo e Kurtz, 2021). No contexto da cultura da internet, esse domínio técnico da tecnologia se transforma em uma espécie de estratégia utilizada contra as mulheres. No contexto da cultura de internet, as tecnologias digitais e suas especificidades técnicas (ou seja, modos de funcionamento), são utilizadas enquanto forma de ampliar o poder masculino - ou, ao menos, fazer a manutenção do sistema patriarcal (Sharma, 2020). Exemplo disso são as campanhas de ódio em plataformas digitais que atacam mulheres por serem mulheres. A tecnologia e seu domínio, nesse sentido, são amplamente reconhecidos como poder - inclusive, e especialmente, pelos homens (Sharma, 2020).

As culturas da internet podem dificultar a criação de definições claras para alguns fenômenos e comportamentos que são compreendidos enquanto constitutivos destas culturas. Em certa medida, é necessária a compreensão que o discurso de ódio e outras práticas discursivas inflamatórias ou disruptivas envolvem um certo nível de prazer e de diversão, não apenas em sua prática, mas também para indivíduos que observam essas interações (Udupa et al., 2020). Práticas como o *griefing*, que consiste no assédio de jogadores em jogos multiplayer a partir da destruição ou perturbação do jogo em si, e do *flaming*, que são as publicações e expressões hostis em fóruns e redes sociais de forma a fomentar/provocar uma reação, são recorrentes na internet e dialogam não apenas com o interlocutor, mas também com uma audiência que está assistindo. Atrapalhar, gerar

transtorno, irritar e inflamar são objetivos da performance de ações como *griefing* e *flaming*. Nesse sentido, compreender o prazer relacionado às práticas de ódio passa a ser também um elemento importante para pensar intervenções no âmbito da cultura em geral e da cultura da internet em específico.

Ao lado das múltiplas formas de criar uma postagem contendo ofensas ou de perturbar um ambiente *on-line*, surgem diferentes tipos de agentes dessas publicações. *Trolls, haters e naysayers* são agentes de intolerância cujas ações ofensivas tornam ainda mais complexas a moderação desse conteúdo. Para Lopes e Botelho-Francisco (2020), o *troll* é um interagente que encoraja discussões e conflitos a partir de comentários, comumente ofensivos, que deturpam a natureza das interações dentro de um grupo. Os *haters* criam publicações independentes com discursos violentos e agressivos, como se fossem entretenimento. Já os *naysayers* consistem em manipuladores e opositores que usam o debate *on-line* para promover suas próprias agendas, desqualificando tanto agressores quanto vítimas.

Por seu papel na difusão de práticas violentas contra as mulheres, o *troll* é um personagem que merece atenção. Usualmente associado à figura do nerd-que-mora-no-porão-da-casa-da-mãe (Sharma, 2018), o *troll* emerge das interações em fóruns *on-line* e hoje está presente em quase todos os espaços com conteúdo de usuário na internet – ou seja, é um nativo digital. Se caracteriza como um usuário que “transgride as normas do aceitável no debate público através de um comportamento violento que busca, de forma performática e intencional, desestabilizar um debate online e provocar as pessoas envolvidas” (internetlab, 2021, p. 10) e que utiliza, portanto, de seu conhecimento do ambiente para agir. As ações dos *trolls* podem ocorrer a partir da promoção de ataques, do uso de memes e de desinformação e usualmente possuem um caráter performático e estratégico. Esse tipo de agente utiliza conteúdos intolerantes e extremistas tendo como objetivo chocar e, com isso, fazer avançar uma agenda discursiva própria (Internetlab, 2021). A ação pode ocorrer de forma individual ou organizada, espontânea ou financiada e envolver técnicas de automação, perfis anônimos, perfis falsos ou *bots*. Os *trolls* fazem uso de práticas violentas diversas, como o assédio moral ou sexual, a importunação, o *cyberbullying* e o *doxxing* (internetlab, 2021).

O *doxxing* faz parte de um conjunto de práticas da cultura da internet que se caracterizam enquanto violências direcionadas especificamente às mulheres, como é o caso também do “*revenge porn*”. O *doxxing* se caracteriza pelo vazamento público de

dados privados de uma pessoa, obtidos, usualmente pelo vasculhamento de bancos de dados públicos ou *hacking*. A tática do *doxing* é muito utilizada em campanhas de ódio contra mulheres, como foi o caso de Anita Sarkeesian⁴ e Zoë Quinn⁵ durante o episódio do *GamerGate*. Esse tipo de ação expõe mulheres que já estão sofrendo violência no âmbito *on-line* à violência física ao disponibilizar, por exemplo, o endereço residencial. O “*revenge porn*” (em português, pornografia de vingança), é uma prática de violência contra mulheres baseada no vazamento não-consentido e exposição de imagens e vídeos íntimos de caráter sexual, usualmente realizada por ex-parceiros, como forma de constranger, humilhar, manipular e coagir. Em análise realizada de 90 casos deste tipo que chegaram à segunda instância do judiciário paulista, 90% dos processos foram movidos por mulheres, o que denota o viés de gênero da prática (Valente; Neris, 2022). As autoras do levantamento ainda apontam que na maioria das vezes o ônus recai sobre a vítima, que é socialmente percebida enquanto equivocada por ter consentido que as imagens fossem produzidas pelos parceiros.

Diante do cenário de violência e ódio contra mulheres em ambientes *on-line*, as táticas adotadas pelas vítimas são usualmente a invisibilidade, a autocensura ou a retirada. Ou seja, para participar de espaços *on-line* reconhecidamente tóxicos, as mulheres ocultam elementos de reconhecimento de gênero (como, por exemplo, não utilização de nomes femininos ou a não adesão a *chats* de voz em jogos multiplayer, que levam ao reconhecimento do gênero feminino), censuram previamente suas expressões *on-line* (por exemplo, deixam de falar sobre temas considerados ‘polêmicos’) ou se retiram destes espaços (deixam de jogar jogos com comunidades tóxicas, desistem de participar da vida pública ou de cargos políticos etc.). Nesse sentido, o ônus do ódio *on-line* recai sobre as próprias mulheres, que precisam lidar com seus efeitos e criar estratégias de autopreservação. Isso ocorre porque, culturalmente, essas questões ainda são percebidas enquanto problemas das mulheres e não enquanto problemas do âmbito social.

⁴ Anita Sarkeesian é uma crítica de mídia canadense, mais conhecida pelo seu trabalho de análise de mídia no site Feminist Frequency. No site, Anita mantém a série “Tropes vs Women” e “Tropes vs Women in Video Games”, que analisa as representações femininas em diferentes produtos da cultura popular, apontando os clichês e as subrepresentações. Já foi vítima de mais de uma campanha de ódio na internet e de *doxing* capitaneadas por segmentos conservadores do público gamer, inclusive durante o episódio conhecido como *GamerGate*.

⁵ Zoë Quinn é uma desenvolvedora de jogos americana que foi o centro do episódio conhecido como *GamerGate*, que se caracterizou como uma campanha de ódio contra mulheres na internet. Para detalhes e análises específicas do *GamerGate*, conferir Goulart e Nardi, 2017.

REFERÊNCIAS

Luccas, V. N.; Gomes, F. V.; Salvador, J. P. F. (2020). *Guia de análise de discurso de ódio*. Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/28626/Guia%20de%20Análise%20de%20Discurso%20de%20Ódio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Lopes, Luiz; Botelho-Francisco, Rodrigo. Gestão de conteúdo de ódio no Facebook: um estudo sobre haters, trolls e naysayers. *P2P E INOVAÇÃO*, v. 6, p. 38-56, 2020.

Parekh, B. (2012). Is there a case for banning hate speech? In: Herz, M.; Molnar, P. (eds.). *The Content and Context of Hate Speech: Rethinking Regulation and Responses*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 37-56.

Udupa, S et al. (2020). *Hate Speech, Information Disorder, and Conflict*. Mediawell, Social Science Research Council, publicação online. Disponível em: <https://mediawell.ssrc.org/literature-reviews/hate-speech-information-disorder-and-conflict/versions/1-0/>. Recuperado em: 11 jan 2023.

Sharma, Sarah. Manifesto for a Broken Machine. *Camera Obscura*, vol 35, n. 2, set. 2020. Disponível em: [https://read.dukeupress.edu/camera-obscura/article-abstract/35/2%20\(104\)/171/166715/A-Manifesto-for-the-Broken-Machine](https://read.dukeupress.edu/camera-obscura/article-abstract/35/2%20(104)/171/166715/A-Manifesto-for-the-Broken-Machine). Recuperado em: 18 jan. 2024.

Valente, M.; Neris, N. (2022). Para falar de violência de gênero na internet: uma proposta teórica e metodológica. In: *TIC, Governança da Internet e Gênero: tendência e desafios*. Barbosa, B.; Tresca, L.; Lauschner, T. (Org.). Comitê Gestor da Internet no Brasil.

Wajcman, J. (1998). Tecnologia de produção: fazendo um trabalho de gênero. *Cadernos Pagu*, n. 10, p. 201-256.