

MACHISMO EM JOGOS ON-LINE: A PRESENÇA FEMININA NOS GAMES

MACHISM IN ONLINE GAMES: THE FEMALE PRESENCE IN GAMES

MACHISMO EN JUEGOS ONLINE: LA PRESENCIA FEMENINA EN GAMES

Fernanda Gonçalves Stel¹

Resumo: O objetivo deste trabalho é discutir a presença feminina nos jogos on-line, avaliando os casos, analisando o desenvolvimento dos games, o papel da mulher nos determinados espaços sociais e como as atividades ditas masculinas as excluem. A metodologia consiste em uma análise bibliográfica e entrevistas com as jogadoras de temática on-line, de forma a constatar tais ocorrências. Com os resultados foi possível confirmar — através dos relatos das jogadoras — que existe uma tendência de proferir comentários nitidamente machistas nos jogos on-line, desqualificando as mesmas por serem mulheres.

Palavras-chave: Videogame. Jogos on-line. Mulheres. Preconceito.

Abstract: The objective of this work is to discuss about female presence among players of on-line video game, assessing the cases, analyzing the development of games, the role of women in certain social spaces and how male activities exclude them. The methodology consists of a bibliographic analysis and interviews with players with an online theme, in order to verify such occurrences. With the results it was possible to confirm — through the reports of the players — that there is a tendency to make distinctly macho comments in online games, disqualifying them for being women.

Key words: Video game. Online games. Women. Prejudice.

Resumen: El objetivo de este trabajo es discutir el tema de la presencia de mujeres en los juegos em línea, evaluar los casos, analizar el desarrollo de los juegos, el papel de las mujeres en ciertos espacios sociales y cómo las llamadas actividades masculinas las excluyen. La metodología consiste en un análisis bibliográfico y entrevistas con jugadoras para verificar tales ocorrências. Con los resultados, fue posible confirmar, a través de los informes, que hay una tendencia a hacer comentarios claramente masculinos en los juegos en línea, descalificándolas por ser mujeres.

Palabras clave: Videojuego. Juegos online. Mujeres. Preconcepción.

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos revolucionaram as sociedades em um aspecto global, podendo ser apenas um passatempo ou até mesmo uma forma de trabalho. Em sua dissertação sobre a história dos jogos eletrônicos, Leite (2006) aborda o impacto do nascimento desses *games*.

¹ Graduanda em Ciências Sociais e bolsista de iniciação científica da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro - UENF

Presentes em nossas vidas pouco mais de trinta anos, os jogos eletrônicos carregam uma história rica em inovações tecnológicas que criaram um impacto sem precedentes na cultura das sociedades em um nível global. Tal história é repleta de inventores visionários, conflitos entre corporações emergentes e incontáveis obras fruto do gênio criador do Homem. (LEITE, 2006, p.29)

As primeiras tentativas de criação dos jogos eletrônicos ocorreram entre as décadas de 1950 e 1960 nos Estados Unidos. Essas experiências foram fruto da invenção dos primeiros computadores, sendo mais um atrativo das novas tecnologias que começavam a florescer. Em 1972, ano conhecido como a era do nascimento da indústria de jogos eletrônicos, foi criada a primeira máquina *arcade*, que serviria exclusivamente para *games*, inventada pelo engenheiro da Universidade de Utah, Nolan Bushnell, futuramente criador da Atari — empresa de jogos eletrônicos. Em 1976, pela Atari, foi criado um projeto de trazer esses jogos a domicílio, saindo da máquina *arcade*, que era grande e ficava localizada em locais públicos, para um console de proporção menor, o que fez muito sucesso nos anos subsequentes. Estes novos consoles foram aprimorados, adotando o sistema de *joysticks*, – controles utilizados para comandar o jogo – o que facilitou o desempenho e possibilitou a existência de consoles que pudessem operar diversos *games*, colocando-os em cartuchos vendidos separadamente.

O final do século XX e o início do XXI trouxeram muitas inovações nessa área. Com novas gerações de consoles e computadores cada vez mais apropriados aos jogos, foi desenvolvido em 1991, antes da banda larga, o primeiro jogo on-line, que era de xadrez e solo, nos Estados Unidos. A conexão era feita através de linhas telefônicas, sendo lenta e inacessível financeiramente para a maioria da população. Com a inovação da banda larga em 1997, foi possível uma conexão de maior velocidade, ficando mais acessível ao público, e, devido a isso, criou-se uma comunidade forte em torno dos jogos *on-line*, que podiam ser jogados com diversas pessoas em tempo real. Isso possibilitou um aumento do investimento nas plataformas de jogos digitais, e atualmente há uma enorme diversidade de *games*, seja nos smartphones, consoles ou nos computadores, havendo a possibilidade de jogar *on-line* ou sozinho.

Como qualquer atividade social, os jogos eletrônicos se encontram dentro de um padrão cultural e se desdobram de acordo com os comportamentos e tradições de uma determinada sociedade. De fato, os jogos causaram um impacto onde estão presentes, mas também se adequaram às devidas culturas. Tratando-se de uma sociedade patriarcal na qual as

atividades tecnológicas e estratégicas são tradicionalmente realizadas por indivíduos do sexo masculino e o que é reservado para as mulheres são as designações do lar, dos cuidados e da docilidade, com os *games* não seria diferente. Segundo a autora Minayo (2006, p.23), a construção dos papéis de gênero é uma cultura ocidental de longa data, e, por ser histórica, torna “natural”, a determinado gênero, certos comportamentos.

A concepção do masculino como sujeito da sexualidade e o feminino como seu objeto é um valor de longa duração da cultura ocidental. Na visão arraigada no patriarcalismo, o masculino é ritualizado como o lugar da ação, da decisão, da chefia da rede de relações familiares e da paternidade como sinônimo de provimento material: é o “impensado” e o “naturalizado” dos valores tradicionais de gênero. (MINAYO, 2006, p.23).

Ou seja, o homem possui o papel dominante, de “chefia”, enquanto a mulher é submissa e coadjuvante. Essa cultura tradicional do patriarcalismo influencia diversos aspectos sociais, e, segundo Benedict (2013, p.16), é especialmente difícil romper com os costumes tradicionais e enxergar o mundo por fora deles, pois as formas de ver são construídas socialmente e historicamente, e os costumes moldam a experiência humana. Devido a isso, desde a criação desses jogos — feitos por homens para homens — as mulheres criadas para realizar atividades dóceis foram, em sua maioria, privadas de usufruírem desses lazeres, que são considerados apropriados apenas para o público masculino.

Nenhum ser humano olha para o mundo com olhos puros, mas o vê modificado por um determinado conjunto de costumes, instituições e maneiras de pensar. Mesmo em suas sondagens filosóficas, ele não pode ir além destes estereótipos; até seus conceitos do verdadeiro e do falso ainda terão como referência seus costumes tradicionais específicos. (BENEDICT, 2013, p.16)

Com a ascensão do movimento feminista e a emancipação das mulheres, consequentemente suas participações em atividades tradicionalmente masculinas aumentou, e os jogos se incluem nisto. Todavia, como qualquer atividade dita “masculina” em que há a presença feminina, há também o preconceito com essas mulheres que fogem dos padrões culturais vigentes, pois são vistas como uma aversão ao natural. Segundo Bourdieu (1998, p.17), “a divisão entre os sexos está na ordem das coisas como algo natural, presente em todo mundo social”, ou seja, por ser estruturante, ela atravessa todos os aspectos da sociedade, comprometendo os indivíduos que não se encaixam no modelo.

Bourdieu, em seus estudos, analisou as relações informais de poder, o que é denominado por ele de “poder simbólico”, um poder que existe para a manutenção do *status quo*, operando implicitamente na sociedade. Os símbolos possuem o importante papel de integrar, e é pela reprodução que eles se difundem. A “dominação simbólica” seria a perpetuação de uma classe sobre outra por meio da “violência simbólica”, contudo, segundo o autor, “o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível, que só pode ser conhecido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (BOURDIEU, 1989, p. 7-8). O machismo faz parte dessa violência simbólica a fim de manter a tradição paternalista na sociedade, e no caso dos ambientes de entretenimento, há uma realidade em que as mulheres *gamers* sofrem ataques machistas por ocuparem o espaço dos jogos, e especificamente, este trabalho tratará das interações que ocorrem nos espaços *on-line* a partir destes conflitos.

METODOLOGIA

Por se tratar de um trabalho baseado em uma temática digital *on-line*, a pesquisa foi realizada via internet. A metodologia pautou-se em entrevistas com um grupo específico, que são as próprias mulheres que jogam, e a principal questão era como elas se relacionavam com os homens nestes espaços. Para encontrar as meninas que foram entrevistadas recorreu-se a comunidades ou grupos de *games*, fazendo contato direto com as mulheres que eram membros e questionando se poderiam conversar sobre o tema. Outra forma foi a de indicação de mulheres conhecidas de amigos em comum, assim como conhecidas de meninas já entrevistadas, que indicaram o contato.

A maioria das mulheres abordadas mostrou solicitude para conversar. Foram entrevistadas 16, com idades entre 14 e 40 anos. As perguntas giravam em torno de um mesmo eixo, mas foram se modificando de acordo com cada conversa em particular. Entre as perguntas principais estavam: quais games elas jogavam *on-line*, com quem elas costumavam jogar, se já se sentiram ameaçadas ou assediadas por homens nesses jogos, com que frequência isso ocorria e como se sentiam. A maioria das conversas foram feitas por redes sociais como WhatsApp e Facebook, mas algumas foram por ligações telefônicas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A maioria dos jogos utilizados pelas entrevistas é de temática de guerra, tiro e luta, tais como *Grand Theft Auto*, *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Destiny*, *League of Legends*, entre outros. Todas as 16 mulheres relataram já terem recebido comentários machistas após os homens perceberem que havia mulheres no jogo. Segundo as interlocutoras, os comentários variam entre agressões, assédios e uma tendência a acreditar que elas não sabem jogar e que precisam de ajuda, oferecendo uma atenção exagerada, além dos homens frequentemente pedirem o número de telefone e as redes sociais delas.

Durante a pesquisa, foi solicitado que elas citassem os comentários proferidos, e alguns deles eram: “Vai lavar uma louça”, “Perdeu? Tinha que ser mulher”, “Você joga bem, nem parece que é mulher”, “Você sabe usar essa arma? Quer ajuda?”, “Vagabunda” “Vou te arrombar toda, sua piranha”, dentre outros comentários de baixo calão. Sobre a frequência dos acontecimentos, a maior parte das entrevistadas disse que os comentários variavam entre “sempre” e “quase sempre”, e apenas duas disseram “às vezes”.

Rodrigues (2016, p.52) aborda em seu trabalho as relações de gênero com os jogos digitais, e, analisando outros artigos, chega à conclusão de que os jogos são apenas mais um espaço social onde o machismo se realiza. Os jogos são fruto da sociedade, então, nada mais comum do que os comportamentos sociais serem reproduzidos neles. Segundo a autora,

Da mesma maneira a identidade das mulheres é constantemente questionada quanto ao seu direito de ocupar espaço no meio dos jogos digitais. Reflexo de culturas machistas e misóginas, o ambiente dos jogos mostra-se na maior parte do tempo um espaço hostil para meninas e mulheres (CONSALVO, 2012), resultando em casos de ameaça de morte, ameaça de estupro ou outras formas de violência psicológica, destinadas às pessoas que passam a ocupar esses espaços declarando-se abertamente como mulheres. Esse tipo de tratamento, longe de estar presente apenas em ambientes online estendem-se a eventos de jogos, ou “cultura nerd”, onde assédios também ocorrem (CONSALVO, 2012). (FOX, TANG, 2016). (RODRIGUES, 2016, p.52)

Em relação a como elas se sentiam com esses comentários, algumas relataram sentirem-se péssimas a ponto de perderem a vontade de jogar, ficarem irritadas e isso atrapalhar no desempenho do jogo, além da humilhação e o sentimento de impotência. Uma das entrevistadas, de 21 anos, da cidade de São Paulo, relatou: “Sinto uma grande pressão de cometer erros, pois logo vão atribuir a eu ser mulher” (sic) e “fico desanimada e perco a atenção no *game*”. A jovem disse que já jogou muitas vezes com personagens masculinos e sem usar o microfone, para ter paz. Atualmente, descobriu um grupo de jogadores LGBTQI+,

e ela, que é homossexual, diz ter se sentido acolhida e tranquila para jogar em equipe. A mesma relata que pessoas LGBTQI+ também sofrem preconceitos no ambiente dos *games*. Segundo ela: “Tenho amigos *gays* que já sofreram homofobia jogando por causa da voz mais fina, já mandaram um amigo meu ir lavar louça porque videogame é coisa de macho. É um ambiente que tem muita gente preconceituosa”.

Rodrigues (2016, p.52) também discute este tema, refletindo que a heterossexualidade como padrão social também é vista, logicamente, como um padrão nos jogos digitais. Seja nos personagens criados pelas empresas ou nas próprias demonstrações de jogadores, o estereótipo negativo LGBTQI+ é fortemente existente e a LGBTQIfobia é, cada vez, mais crescente.

A heterossexualidade é retratada como norma no conteúdo de grande parte dos jogos, personagens homossexuais e transgêneros/as podem ser objetificados/as ou ridicularizados/as por meio de estereótipos e a comunidade mostra-se amplamente homofóbica e transfóbica em suas falas recorrentes, seja na publicidade, entre jogadores/as ou em fóruns de discussão, dentre outros espaços. (RODRIGUES, 2016, p.52)

Algumas jogadoras com idade entre 30 e 40 anos relataram certo deslocamento nesse espaço, principalmente quando se tem filhos e marido, que muitas vezes pode reclamar dos gostos “masculinos” da esposa. Uma jogadora de 33 anos relatou sentir-se pressionada, e que já escutou, da parte de familiares, comentários do tipo “Tem filha e fica jogando isso, está dando mau exemplo para a menina”. Mas a mesma relatou que tenta ao máximo desconstruir essas visões machistas. Benedict (2013, p.219) nos diz que, aqueles que não se sentem à vontade para seguir os padrões de comportamentos estabelecidos pela sociedade, ficam perdidos, e que, quanto mais houver metas sociais a se cumprir, mais “desviantes” existirão.

Enquanto aqueles que têm respostas próprias mais próximas do comportamento que caracteriza a sua sociedade são favorecidos, aqueles cujas respostas próprias caem na área de comportamento não capitalizada pela sua cultura ficam desnorteados. (BENEDICT, 2013, p.219)

E qual é a estratégia dessas meninas para evitarem tais constrangimentos? Escutando as mesmas foi observado que muitas estão em grupos só com jogadoras mulheres, onde formam equipes e interagem somente entre si, outras jogam com personagens masculinos pois relatam que se sentem mais respeitadas pelos jogadores, além disso, algumas meninas jogam com amigos pessoais, formando equipes privadas. São diversas as estratégias para fugir

desses comentários e conseguir usufruir o *hobby* dos games sem sentir-se ameaçada ou constrangida, já que os homens que isso fazem, “não param de forma alguma”, segundo outra jogadora, de 16 anos.

Observa-se que o fato de uma mulher ocupar um espaço que não lhe foi direcionado, como os jogos eletrônicos, causa revoltas em parte dos seguidores dos costumes tradicionais, assim como qualquer outro espaço tradicional masculino na sociedade patriarcal em que mulheres estão presentes, mesmo que a ascensão feminina seja crescente e as mulheres tenham alcançado diversos direitos e ocupem quase todas as áreas sociais. Como disse Radcliffe-Brown (1970, p.5), as estruturas sociais podem mudar, mas é provável que se mantenha algum “resto” da antiga estrutura.

Mas, por outro lado, a forma estrutural pode mudar, às vezes gradualmente, às vezes com relativa subitaneidade, como nas revoluções e nas conquistas militares. Porém, mesmo nas mais revolucionárias transformações, mantém-se alguma continuidade de estrutura. (RADCLIFFE-BROWN, 1970, p.5).

Desde o início de sua criação, os jogos tiveram um público majoritariamente masculino devido a grande parte deles ser de atividades estratégicas e “violentas”, temáticas tradicionalmente direcionadas à masculinidade. Principalmente na época de sua inicialização, por ser mais machista e excludente em relação à mulher. Portanto, os jogos sempre foram feitos para agradar seus consumidores – homens –, utilizando de personagens masculinos como principais e as femininas apenas para hipersexualização, perpetuando o machismo nos jogos e sendo concomitante com os padrões culturais ocidentais.

Este cenário foi modificado, devido ao movimento feminista ter conquistando mais espaço e as mulheres ocuparem locais antes somente masculinos, o que fez com que as empresas de *games* modificassem um pouco a estrutura de seus jogos, utilizando de personagens principais femininas e diminuindo a hipersexualização gradualmente. Ainda assim, existem estereótipos negativos e a maioria dos personagens principais são masculinos. Porém, citando Radcliffe-Brown (1970, p.5), as estruturas sociais têm uma certa dificuldade para se modificarem por completo, o que de certa forma explica esse fato ainda estar presente. Pereira (2017, p.2) diz que mesmo com essa desmitificação do papel da mulher e de os jogos serem apenas para o público masculino, ainda existem conflitos machistas, podendo relacionar-se com a opinião de Rodrigues (2016, p.55) no que tange aos constrangimentos que as mulheres sofrem nos *games on-line*.

Como referido anteriormente, foram algumas as mulheres que conseguiram avançar nos videogames e ganhar terreno que antes pertencia inteiramente ao sexo masculino. No entanto, apesar da desmistificação de que apenas os homens jogam e de existirem cada vez mais mulheres a jogarem, o preconceito ainda está presente em várias situações diárias e no mundo dos videogames. (PEREIRA, 2017, p.2).

Contudo, a problemática gira em torno dos papéis de gênero, pautados nos padrões culturais de uma sociedade patriarcal. Os jogos são apenas mais uma esfera da sociedade que gira em torno de uma cultura, e como toda esfera social apresenta conflitos internos com relação à padronização dos papéis de gênero. Assim, segundo Bourdieu (1998),

A ordem social funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre a qual se alicerça: é a divisão social do trabalho, distribuição bastante estrita das atividades atribuídas a cada um dos dois sexos, de seu local, seu momento, seus instrumentos; é a estrutura do espaço, opondo o lugar de assembleia ou de mercado, reservados aos homens, e a casa, reservada às mulheres (BOURDIEU 1998, p.18)

Já que os seres humanos são distintos, é um problema associar o gênero a uma regra comportamental que todos devem seguir igualmente. Este fator acaba por afetar membros da sociedade que não seguem tais padrões, que sofrem seja por exclusão ou por violência. Como cita Burckhart (2017, p. 207), o patriarcalismo é um sistema político-cultural, que por meio da dominação simbólica, passa a ser internalizado por todas as esferas sociais, inclusive na ciência durante o século XIX e XX, e, por mais que já não seja um consenso científico atualmente, no senso comum, ainda é utilizada a biologia para explicar a diferenciação de sexo entre homens e mulheres, dispondo dessa separação entre “dominador e dominado”, justificando os comportamentos dos sexos que não devem ser substituídos e necessitam ser executados de acordo com os papéis de gênero “naturais”.

O patriarcado marca a construção das sociedades ocidentais há milênios, desde a Antiguidade clássica, e pode ser entendido como um sistema político-cultural de opressão que se difunde por meio da dominação simbólica dos detentores do padrão de poder generificado (homens) sobre mulheres e demais seres subjugados. (BURCKHART, 2017, p. 207)

Para Mead (2000, p.303), os comportamentos de gênero são construções sociais, e a biologia nesse aspecto é irrelevante, pois as potencialidades do indivíduo não estão ligadas à sua biologia. E é necessário trabalhar as potencialidades individuais humanas, buscando uma forma de incluir as diferenças e não as delimitar a uma formatação social.

Historicamente, nossa própria cultura apoiou-se, para a criação de valores ricos e contrastantes, em muitas distinções artificiais das quais a mais impressionante é o sexo. Não será pela mera abolição dessas distinções que a sociedade desenvolverá padrões em que os dons individuais hão de receber o seu lugar, em vez de serem forçados a um molde mal ajustado. Se quisermos alcançar uma cultura mais rica em valores contrastantes, cumpre reconhecer toda gama das potencialidades humanas e tecer assim uma estrutura social menos arbitrária, na qual cada dote humano diferente encontrará um lugar adequado. (MEAD, 2000, p.303).

Dialogando com Mead, a autora Rodrigues (2005) traz uma reflexão acerca do pensamento de Butler (2003) sobre o cenário do movimento feminista, que, até a década de 1980, acreditava na existência de características naturalmente femininas, pautando-se na afirmativa “sexo é natural e gênero é construído”. (RODRIGUES, 2005, p.179). Porém, segundo Butler (2003, p.26), “nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o destino”, ou seja, o sexo não é natural, ele também é cultural, como o gênero. Rodrigues (2005, p.180) analisa a teoria de Butler, que “desnaturaliza” esse conceito metafísico de gênero.

Segundo Butler, aceitar o sexo como um dado natural e o gênero como um dado construído, determinado culturalmente, seria aceitar também que o gênero expressaria uma essência do sujeito. Ela defendeu que haveria nessa relação uma “unidade metafísica” e chamou essa relação de paradigma expressivo autêntico, “no qual se diz que um eu verdadeiro é simultâneo ou sucessivamente revelado no sexo, no gênero e no desejo” (p. 45). (RODRIGUES, 2005, p.180).

Diante da popularidade das redes sociais no século XXI, um novo espaço para os movimentos sociais se abre, possibilitando uma expansão e uma divulgação em larga escala das ideias centrais de suas reivindicações. Particularmente, os movimentos feministas também têm engendrado suas pautas por esses meios digitais. Segundo Castells, “é essa conexão entre o ciberespaço público, ignorando a controlada mídia convencional, e o espaço público urbano, cuja ocupação desafia a autoridade institucional, que está no cerne dos novos movimentos

sociais”. (CASTELLS, 2017, p.171). Ou seja, o mundo dos games, assim como as redes sociais, recebe a influência dessa atuação dos respectivos movimentos sociais no ciberespaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ciberespaço de jogos ainda é permeado por diversos preconceitos, principalmente relacionados ao gênero. Esse universo machista não admite que as mulheres possam ter um desempenho ao nível de qualquer outro grupo ali presente. Portanto, algo que deveria ser somente um hobby para proporcionar diversão, pode se tornar um desconforto para algumas pessoas, principalmente se forem minorias. O machismo, presente em todos os aspectos sociais, permeia também o campo dos videogames. Apesar da grande participação feminina no mundo dos jogos, o meio ainda é considerado por muitos como “masculino”, e diversas mulheres sentem o peso da misoginia em palavras desferidas em meio às jogadas.

Obviamente, as mulheres também podem usufruir de atividades consideradas “masculinas”, e isso não as torna menos mulheres, pois esses afazeres são ditos masculinos devido a uma construção social pautada no patriarcalismo, que é historicamente construído. Portanto, esses padrões impedem diversos indivíduos de exercerem suas atividades plenamente em diversos segmentos sociais, assim como prejudicam as mulheres no exercício de sua liberdade sem serem incomodadas e ameaçadas pela estrutura machista.

Um modo de driblar o patriarcalismo, além do ativismo dos movimentos sociais, é a educação e conscientização tanto na escola quanto no seio das famílias, além do importante papel da mídia neste quesito. Segundo Oliveira e Maio (2016), “Ao mesmo passo em que a instituição família pode contribuir (ou não) em uma formação mais humanizada e igualitária, a escola pode desenvolver esse papel, dependendo dos ensinamentos e aprendizados que são praticados nesta instituição”.² Porém, estas instituições também são responsáveis por contribuir para a perpetuação da dominação simbólica masculina, podendo fazer um efeito contrário ao desejado.

Ainda assim, a interação do movimento feminista com as jogadoras dentro do ciberespaço traz uma gama de possibilidades para as mulheres *gamers*, que se conscientizam e participam cada vez mais, ocupando este espaço que têm deixado de ser exclusivamente masculino, para representar a sua verdadeira função: promover o entretenimento.

² O texto não tem paginação.

REFERÊNCIAS

- BENEDICT, R. **Padrões de Cultura**. Tradução de Ricardo A. Rosenbusch. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2013.
- BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. Tradução de Maria Helena Kühner. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Tradução Fernando Tomaz. Difusão Editorial: Lisboa, 1989.
- BURCKHART, T. Gênero, dominação masculina e feminismo: Por uma Teoria Feminista do Direito. **Revista do departamento de ciências jurídicas e sociais da Unijuí**, ano 26, n. 47, jan./jun. 2017.
- BUTLER, J. Fundamentos contingentes: o feminismo e a questão do pós-modernismo. **Cadernos Pagu**, n. 11, p. 11-42, 1998.
- BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.
- CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da internet**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- CONSALVO, M. Confronting Toxic gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**. Disponível em: <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo> . Acesso em: 22 dez. 2020.
- FOX, J.; TANG, W. Y. Womens experiences with general and sexual harassment in online video games: Ruminantion, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. **New Media & Society**, mar. 2016. Disponível em: <http://nms.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461444816635778> .
- LEITE, L. C. **Jogos eletrônicos multiplataforma: Compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. PUC-Rio, 2006.
- MEAD, M. **Sexo e temperamento**. Tradução de Rosa Krauz. 4. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- MINAYO, M, C. Laços perigosos entre machismo e violência. **Ciências & Saúde Coletiva**, v. 1, n. 10, p. 18-34, 2005.
- OLIVEIRA, M.; MAIO, E. “Você tentou fechar as pernas? ” – A cultura machista impregnada nas práticas sociais. **Revista Polêmica**, v. 16, n. 3, 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/25199/18031> Acesso em: 22 dez. 2020.
- PEREIRA, A. E. L. M. **O Papel das Mulheres nos Jogos Online**. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação) – Departamento de Sociologia e Políticas Públicas, Instituto Universitário de Lisboa, 2017. Disponível em https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15365/1/ana_mendes_pereira_diss_mestrado.pdf. Acesso em: 22 fev. 2020.

RADCLIFFE-BROWN, A.R. Estrutura social. In: PIERSON, Donald. **Estudos de organização social** – Tomo II: leituras de sociologia e antropologia social. São Paulo: Martins Fontes, 1970. p. 156-173.

RODRIGUES, C. Butler e a desconstrução do gênero. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 179-199, jan./abr. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ref/v13n1/a12v13n1.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2020.

RODRIGUES, L. **Questões de Gênero em Jogos Digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>. Acesso em: 22 dez. 2020.