



**CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO - UNIFAMETRO**

**CURSO DE BACHARELADO EM PSICOLOGIA**

**ANDRÉA LUIZA ALVES ALCÂNTARA**

**JOÃO FLÁVIO CUNHA DA SILVA**

**AS IMPLICAÇÕES PSICOSSOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM  
JOGOS ON-LINE**

**FORTALEZA**

**2023**

ANDRÉA LUIZA ALVES ALCÂNTARA

JOÃO FLÁVIO CUNHA DA SILVA

AS IMPLICAÇÕES PSICOSSOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM  
JOGOS ON-LINE

Projeto de Pesquisa apresentado ao curso de Bacharelado em Psicologia do CENTRO UNIVERSITÁRIO FAMETRO - UNIFAMETRO - sob orientação do Professor Dra. Maria Zelfa de Souza Feitosa Oliveira como parte dos requisitos para a conclusão do curso.

FORTALEZA

2023

ANDRÉA LUIZA ALVES ALCÂNTARA

JOÃO FLÁVIO CUNHA DA SILVA

AS IMPLICAÇÕES PSICOSSOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM  
JOGOS ON-LINE

Artigo TCC apresentado no dia 12 de dezembro de 2023 como requisito para a obtenção do grau de bacharel em Psicologia da UNIFAMETRO, tendo sido aprovado pela banca examinadora composta pelos professores abaixo:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup>. Dra. Maria Zelfa de Souza Feitosa Oliveira  
Orientadora - UNIFAMETRO

---

Prof.<sup>a</sup>. Ma. Amanda Lívia de Lima Cavalcante  
Membro - UNIFAMETRO

---

Prof. Me. Marcus Kléredis Monteiro Vieira  
Membro – UNIFAMETRO

À minha família, amigos e professores, que com dedicação e parceria, fizeram da graduação, um percurso acolhedor.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos nossos pais e irmãos, por entenderem e serem nossa rede de apoio durante o percurso desse trabalho, e não nos deixar desistir desse caminho.

Aos amigos de graduação, por toda parceria e convivência diária, em especial aos “Psicoamigos”, e aos amigos de vida, principalmente Isabelle, Marcelle, Amanda, Ana Luiza e Victória, por nos acompanharem e ouvirem falar sobre o trabalho.

Aos nossos professores, por tornarem a experiência de graduação acolhedora e descontraída, por nos proporcionarem vastas trocas de conhecimentos e pela amizade.

A professora e orientadora desse trabalho, por ter aceitado de “primeira” nos orientar e nos ajudar a reconstruir nosso projeto, por ser uma grande parceira, e mudar a perspectiva de que o trabalho de conclusão de curso é um monstro de 7 cabeças, e não nos deixar desistir.

A Instituição de ensino, por nos acolher quando chegamos, em especial os professores do curso.

A liberdade era o sentimento mais arraigado  
nos corações dos capitães de areia.

Jorge Amado

## AS IMPLICAÇÕES PSICOSSOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER EM JOGOS ON-LINE

### THE PSYCHOSOCIAL IMPLICATIONS OF VIOLENCE AGAINST WOMEN IN ON- LINE GAMES

Andréa Luiza Alves Alcântara

João Flávio Cunha da Silva

Maria Zelfa de Souza Feitosa Oliveira

#### RESUMO

Este trabalho aborda o ambiente dos jogos on-line, que experimentou aumento significativo de público pós-pandemia, sendo escolhido como meio de distração e socialização. Com o aumento crescente da participação de mulheres nesse cenário, tornou-se evidente que muitas delas enfrentam ou enfrentaram formas de violência. O objetivo desta pesquisa é compreender as expressões de violência contra mulheres em jogos on-line, praticadas por jogadores do sexo masculino. Para a realização das análises desse tipo de comportamento, foi utilizada a netnografia como metodologia, onde foi possível observar as complexidades e como são expressas essas práticas no ambiente *gamer*. O estudo apresenta casos específicos coletados na internet e promove discussões aprofundadas sobre cada caso, sendo eles apresentados em quatro em subseções: “A hipersexualização feminina”, “A desumanização da mulher”, “Autoafirmação da virilidade” e “A normalização da invasão do corpo feminino”, visando contribuir para uma compreensão mais abrangente dessas problemáticas no contexto dos jogos on-line. Considera-se, por fim, que esse tipo de violência de gênero acontece, principalmente, em decorrência da violência simbólica, e acarreta implicações psicossociais, sendo uma manifestação de processos histórico-culturais.

**Palavras-chave:** jogos on-line; violência simbólica; mulher; implicações psicossociais.

#### ABSTRACT

This work addressed to the environment of on-line gaming, wich is experienced a significant increase in audience post-pandemic, chosen as means distraction of socialization. With the growing participation of women in this scenario, it became evidente that many of them face or have faced forms of violence. The objective of this research is to understand expressions of violence against womens in on-line games, perpetrated by male players. To conduct analyses that type of behavior, netnography was used as a methodology. Allowing the observation of the complexities and how these practices are expressed in the gaming environment. The study presents specific cases collected from the internet and promothes in-depht discussions about each case, presented in four subsections: “Female hypersexualization”, “Dehumanization of

women”, “Assertion of virility”, and “Normalization of the invasion of the female body”, aiming to contribute to a more comprehensive understanding of these issues in the context of on-line gaming. Finally, it is considered that this type of gender violence occurs mainly due to symbolic violence, leading to psychosocial implications, being a manifestation of historical-cultural processes.

**Key words:** on-line games; symbolic violence; woman; psychosocial implications.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, houve um crescimento considerável da presença feminina em jogos on-line, podendo ser percebida através da existência de vários canais de jogadoras *pro-players* nas plataformas de *stream*, como Youtube e Twitch. No Brasil, de acordo com os dados divulgados pela Pesquisa Game Brasil (PGB), a qual foi realizada em 2022 e produzida pelo grupo empresarial SIOUX GROUP, cerca de 51% das mulheres jogam jogos eletrônicos. Além disso, o público feminino possui dominância entre os jogadores. Apesar de as mulheres possuírem dominância em jogos on-line, existe no universo *gamer*, uma “falsa sensação” de que o público masculino predomina esse espaço, onde se pode perceber a construção de uma cultura sobretudo machista, sendo ela um reflexo de nossa organização social.

Em 18 de agosto de 2020, uma *streamer* do jogo *Valorant* encerrou uma live que estava sendo transmitida na Twitch, a qual teria duração de 24 horas como promessa ao seu público, por sofrer ataques misóginos durante a partida. Ao iniciar a partida, a jogadora foi recebida com falas e discursos machistas que a desestabilizaram. Após o ocorrido, a *pro-player* justificou o motivo da sua ausência em sua rede social, sendo recebida com mais ataques misóginos. Dessa forma, a partir do caso citado, é possível perceber a influência deste tipo de preconceito no ambiente *gamer*, chegando a alcançar, inclusive, as redes sociais, onde jogadoras também utilizam para denunciar os casos de violência que sofrem nos jogos on-line.

Assim, a escolha da temática desta pesquisa se deu, principalmente, a partir da experiência dos autores em jogos on-line, onde foi possível presenciar casos de assédio e discursos violentos por parte de outros jogadores durante as partidas. Além disso, tal tema tem sido discutido de forma recorrente em estudos científicos, como o artigo “Violência de gênero entre *gamers* brasileiros: um estudo exploratório no

Facebook”, das autoras Suely Dadalti Fragoso, Raquel da Cunha Recuero e Mayara Araujo Caetano, e a tese “Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica”, da autora Gabriela Birnfeld Kurtz, e em redes sociais, apresentando o descontentamento de jogadoras, e as implicações dessa violência na esfera *gamer*, o que motivou essa pesquisa.

O estudo sobre esse tema se faz relevante, pois o ambiente de jogos on-line, assim como qualquer outro ambiente social, tem impacto sobre as pessoas que o compõem. Sendo assim, é de extrema importância trazer clareza sobre o tema de violência contra a mulher e suas implicações psicossociais. Já que, por estar em um ambiente virtual, muitas vezes se pensa que não existe essa violência e, menos ainda, que os comportamentos de violência vão ter consequências na vida daquelas mulheres fora dos jogos. Além disso, são encontrados poucos estudos que abordam as consequências psicológicas da violência sofrida por essas mulheres nos jogos on-line. Portanto, o estudo apresenta também extrema relevância científica.

Diante do contexto, surge o objeto de estudo que trata de violência contra a mulher em jogos on-line. Para a realização desta pesquisa, formulou-se a seguinte pergunta: “Como se expressa a violência contra mulheres em jogos on-line, relacionadas ao gênero?”. Dessa forma, o objetivo geral deste trabalho é compreender as expressões de violência contra mulheres em jogos on-line, praticadas por jogadores do sexo masculino.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **DESIGUALDADE DE GÊNERO**

Ao discorrer sobre desigualdade de gênero, se faz necessário compreender a formação social brasileira e suas nuances, a qual carrega traços do período colonial, fortemente influenciada pelo eurocentrismo. Esse sistema buscou uma divisão hierárquica entre colonizadores e colonizados, além de dividi-los entre raça e gênero. Quijano (2005) afirma que a relação social entre colonizador e colonizado produziu novas identidades na América, como negros, índios e mestiços. Além disso, o autor traz em seu estudo que as relações sociais estavam configuradas pela dominação imposta pelo sistema eurocêntrico, e que as novas identidades logo foram associadas

às hierarquias, lugares e aos papéis sociais correspondentes. Isso tornou o colonizado um ser inferiorizado e submisso ao colonizador.

Lugones (2014) observa que essa distinção dicotômica hierárquica entre colonizador e colonizado produziu, conseqüentemente, outras distinções hierárquicas dicotômicas, sendo incluída nestas, a distinção entre homem e mulher. Essa divisão é fruto de um sistema produzido pela dominação masculina que existia nas sociedades europeias, o patriarcalismo, onde tornava mulheres em seres submissos e inferiorizados, a qual sua principal atividade seria a reprodução sexual.

O surgimento do patriarcado no Brasil se dá a partir do século XVI, sendo considerado como um sistema social em que homens mantêm o poder político, privilégios sociais, autoridade moral e controle de propriedades. Um modelo em que o gênero masculino exerce o poder sobre os demais grupos sociais. A partir dos anos 60, o conceito de patriarcado passou a ser utilizado pelos movimentos feministas em busca de revelar o poder dos homens sobre as mulheres, principalmente no âmbito das relações conjugais, alterando-se seu sentido para um sistema de dominação e exploração das mulheres. (Colling, 2020)

Ao estudar sobre a temática, nota-se que a construção do patriarcalismo se dá antes mesmo da formação do capitalismo moderno, sendo ele um sistema secular de opressão contra as mulheres. Historicamente é possível perceber as tentativas dos homens em dominar mulheres até seu êxito. Para Collete Guillaumin

Os homens apropriam-se das mulheres em sua totalidade, materialmente e mentalmente, despossuindo-as de si mesmas, as apropriadas ganham o status de coisas. Utilizando-se de relações de poder historicamente produzidas e de construções ideológicas, o homem mantém o domínio sobre as populações femininas e o naturaliza. (GUILLAUMIN, 2014)

É importante salientar que, com o surgimento do capitalismo moderno, reforçou-se a opressão contra o público feminino. Se antes as mulheres eram inferiorizadas, a partir desse modo de produção, surgem as definições de papéis, além de reforçar a desigualdade. Federici (2017) afirma que o patriarcado foi incorporado no novo modelo econômico e, em recorrência disso, promoveu uma nova divisão sexual do trabalho, além de uma construção patriarcal que se baseava na exclusão de mulheres e a sua submissão também nesse espaço. A partir desse novo modo de produção, mulheres de todas as classes sociais foram afetadas, apesar de serem

impactadas de formas diferentes. A desigualdade de gênero é um fenômeno que atravessa toda a esfera social, pois desconhece a divisão de classe social e de raça/etnia. Para Osterne

“As desigualdades de gênero alicerçam-se na existência de uma histórica e cultural hierarquia entre homens e mulheres, com primazia do masculino, respaldada na “lógica” da diferença biológica entre os sexos. Manifesta-se numa ordem social e material fortemente simbólica, que inferioriza, submete e discrimina a condição feminina em grande parte das áreas da convivência humana.” (OSTERNE, 2011)

Pode-se observar que o machismo possui suas raízes em uma cultura hierárquica entre homens e mulheres, sendo visível, principalmente, no patriarcado, que é o seu melhor espaço de manifestação. Além disso, o machismo também naturaliza os privilégios masculinos e a subordinação feminina.

## **A MULHER NO MUNDO GAMER**

O ambiente de jogos, desde sua criação, foi frequentado majoritariamente por pessoas do gênero masculino, segundo artigo publicado na revista digital EFDeportes. Ribeiro et al. (2013) afirmam que apenas em 1936, 40 anos após a criação dos jogos Olímpicos, as mulheres se inseriram oficialmente na competição olímpica. Sendo assim, entendido entre os homens como seu espaço de dominação e abrigado do contato com o gênero oposto. Como exemplo desta situação, tendo um olhar voltado para tempos atuais, o futebol no final de semana, que acontece entre os homens e, comumente, não há presença de mulheres.

O primeiro videogame teve seu lançamento na década de 70. Após o seu surgimento, houve uma grande procura por jogos como maneira de descansar, se divertir e desestressar. Com o passar do tempo, houve um avanço na tecnologia e facilitação do uso e acesso à internet. Os videogames, que antes exigiam um console e a conexão a um aparelho de televisão, começaram a estar presentes em celulares, computadores, notebooks e tablets, tornando o acesso aos jogos muito mais prático e rápido. Trinca et. al. (2006) afirmam que em 2002 surge o acesso à banda larga, trazendo a possibilidade do surgimento dos jogos on-line. Futuramente, com o avanço na tecnologia, os jogos on-line foram surgindo para as mais diversas plataformas, propiciando assim a criação da interação dentro dos jogos.

Os jogos on-line acabaram tendo o mesmo destino que jogos e esportes convencionais. São ambientes em que homens reconhecem como próprio e pertencente a eles, e que mulheres não podem utilizar. Segundo dicionário de filosofia, a palavra poder é definida como “a capacidade de este conseguir algo, quer seja por direito, por controle ou influência” (BLACKBURN 1997, p.301). Logo, homens acreditam que têm o poder sobre o ambiente de jogos, como se fosse um direito concedido a eles.

Dados apresentados anteriormente trazem a informação que, de acordo com a PGB (Pesquisa *Game* Brasil), a maior parte do público entrevistado são mulheres que jogam. No entanto, mais à frente na pesquisa, é informado que o grande número de mulheres se dá por conta da utilização de jogos em *smartphones*, mostrando que em consoles e computadores o público masculino é maior. Grandes jogos como *League of Legends*, *Valorant*, *Overwatch* são jogos restritos à plataforma computador ou console, e, assim, em determinados jogos de equipe, o público feminino acaba sendo inferior ao masculino.

As mulheres participam do movimento de luta feminista contra a repressão causada pelo machismo há anos, procurando encontrar igualdade social e de direitos. E assim está sendo nos jogos on-line, há uma luta diária para ocupar esse espaço onde não existe uma argumentação lógica a qual mulheres não podem jogar. Do outro ponto de vista, os homens sentem a ameaça ao seu espaço recluso do gênero feminino, confirmando assim o que é dito por Praun (2011), o gênero feminino é construído em oposição ao gênero masculino.

Como resposta a essa luta por espaço surgem atitudes desrespeitosas e violentas do gênero masculino para provar o seu ponto de vista, querendo exercer uma força de opressão contra o gênero feminino com o intuito que elas não frequentem mais determinado ambiente.

E assim se dá as relações de poder dentro do ambiente de jogos on-line, onde mulheres que procuram seu direito de diversão e descontração de problemas da vida dentro de um jogo, e alguns homens que não respeitam esse direito de frequentarem o espaço causam mais problemas a elas com ataques violentos e falta de respeito.

O mundo dos jogos eletrônicos foi destinado aos homens desde sua criação, como já explicado anteriormente. A cultura do patriarcado destinava as mulheres aos papéis de submissão aos homens, então tudo que não fosse relacionado a cuidado e

afazeres domésticos não era para mulheres. Segundo Araújo et al (2017), no que se refere a brinquedos infantis, estes estão relacionados aos papéis de gênero, presentes em nossa sociedade, trazendo essa cultura para tempos mais atuais, quando começou a produção em massa de jogos eletrônicos, mais conhecido como videogames. Logo, foram destinados ao público masculino, já que as mulheres deveriam brincar de boneca ou casinha.

Com o passar do tempo, mulheres foram criando interesses por jogos eletrônicos, por influência dos pais, familiares, amigos, e foram se apropriando desses ambientes, já que não havia nenhuma diferenciação de homens e mulheres dentro desse meio, se comparado a jogos e esportes convencionais. Onde “esse estereótipo – de que mulheres são menos capazes do que homens em algumas atividades – ganhou um ar científico e tornou-se quase irrefutável.” (Miranda, 2022)

Com o surgimento dos jogos on-line, o mundo *gamer* tomou uma proporção ainda maior, já que pessoas de diversos locais podiam interagir através dos jogos, e abrangendo também o número e diversidade de pessoas jogando. Essa diversidade de pessoas interagindo fez com que pessoas que tivessem vivências diferentes e conceitos diferentes jogassem junto, realizando assim a junção de homens e mulheres no mesmo ambiente de jogos on-line.

A partir do momento em que homens e mulheres de diferentes culturas começam a interagir nos jogos, ocorre o processo de violência contra as mulheres dentro desse meio. Muitos homens que não jogavam com mulheres e não aceitavam a presença delas no meio de jogos, agora se encontram com elas nesses locais e não aceitam a situação. Castañeda (2006) apresenta que, o machismo estabelece um papel psicológico exclusivo para homens e mulheres em diversos ambientes. Logo, os homens fazem o possível dentro do alcance deles para tornar aquele ambiente desagradável para que mulheres não continuem ali e volte a ser inteiramente masculino.

Atualmente, o público feminino está aumentando cada vez mais no meio *gamer*, e se apropriando desse espaço, com o surgimento e crescimento de influenciadoras *gamers*, muitas mulheres estão se sentindo encorajadas a participar desses ambientes com a representatividade.

## **IMPLICAÇÕES PSICOSSOCIAIS DA VIOLÊNCIA SIMBÓLICA CONTRA A MULHER**

Como anteriormente abordado, no Brasil, as mulheres representam maioria do público *gamer*, e ainda sim, contraditoriamente, são consideradas como minoria nesse ambiente. São incluídas nesse grupo pois, (...) as relações sociais que expressam valores, definem a distribuição de prestígio, legitimidade e poder que organizam os vínculos entre homens e mulheres, somados a outros critérios de classificação social (HEILBORN, 1996, p.89). Ou seja, mulheres são consideradas minorias pois são oprimidas pelo sistema patriarcal, no qual é base para construção da configuração da sociedade brasileira, a partir da dominação masculina.

Osterne (2011) afirma que a violência contra a mulher não ocorre aleatoriamente, ela deriva de uma organização social de gênero que privilegia o masculino. Com a entrada do público feminino no universo *gamer*, um espaço onde tem-se a “falsa sensação” de que os homens predominam, pode-se observar o crescimento de discursos violentos direcionados as jogadoras, onde nota-se a presença da violência de gênero.

A violência de gênero, de acordo com Sardenberg e Tavares (2016), diz respeito a qualquer tipo de violência (física, social ou simbólica) que tenha por base a organização social dos sexos e que seja perpetrada contra indivíduos especificamente em virtude do seu sexo, identidade de gênero ou orientação sexual. Apesar de poder ser reproduzida em qualquer relação, no Brasil, a violência de gênero se destaca principalmente nas relações sociais entre homens e mulheres, a qual é naturalizada socialmente pela hegemonia masculina e em decorrência da violência simbólica.

Bourdieu (1989) entende a violência simbólica como uma violência suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, a qual é estabelecida por um grupo dominante socialmente, o qual define modos de viver, de pensar, de falar etc. Ainda de acordo com o autor, essa violência está presente e é reforçada pelas demais instituições sociais, como escola e Estado, onde esse discurso de dominação ainda se faz presente. Deste modo, a violência simbólica é instituída a partir da naturalização dessa relação entre dominante e dominado, onde o dominado torna-se passivo diante dessa dominação.

Já Zizek (2008) aponta que a violência objetiva, ou simbólica, nomeada assim pelo mesmo, está relacionada à linguagem, aos discursos e aos pensamentos construídos pela sociedade. De acordo com Fragoso, Recuero e Caetano (2017), ambos os autores utilizam a denominação de violência simbólica para designar sentidos diferentes, mas que o discurso é um instrumento que está implicado no sistema de violência, o qual contribui para sua justificativa. As autoras ainda afirmam que

“É interessante notar também que a violência discursiva não acontece apenas ou necessariamente em discursos de ódio ou sobre o ódio. Ela pode estar nas expressões cotidianas, "naturalizadas" por um determinado grupo, que constituem um conjunto de ideias que está presente na sociedade e que terminam por legitimar ideias que ofendem ao outro”. (FRAGOSO, RECUERO E CAETANO, 2017)

Entende-se assim que o discurso é uma ferramenta onde a violência simbólica se faz presente explicitamente ou implicitamente, e que ao trazer para o contexto de jogos on-line, observa-se que esses discursos manifestam de forma clara a atuação da dominação masculina, a qual subalterniza, inferioriza e silencia as mulheres, apenas em função do seu gênero.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa se classifica como de natureza básica, com uma abordagem qualitativa. O desenvolvimento deste trabalho se dá através de uma netnografia, que, de acordo com Soares e Stengel (2021), é um método de pesquisa que busca analisar comportamentos e implicações psicossociais em contextos culturais específicos proporcionados pela internet e as redes sociais, buscando construir conhecimento social e subjetivo com embasamento científico em uma realidade maleável, como se é visto na sociedade atual. A escolha dessa metodologia foi de grande importância para o trabalho, tendo em vista que, atualmente, a internet e as redes sociais fazem parte do cotidiano da grande maioria da população, e pelo tema da pesquisa ser um campo criado e desenvolvido na internet, além disso, a partir da experiência dos autores como jogadores de jogos on-line, levou a escolha da temática.

A pesquisa foi realizada no período entre os meses de agosto de 2023 e novembro de 2023, de maneira virtual, nas redes sociais X (antigo Twitter) e no Tik

Tok. Os casos foram encontrados através da barra de busca das redes sociais, utilizando os termos “mulheres”, “*game*” e “assédio”. Foram utilizados esses termos direcionados para encontrar o conteúdo por conta da experiência dos pesquisadores com a utilização das redes sociais, e ter o conhecimento de que as redes sociais também são utilizadas para a realização da denúncia desses comportamentos, então decidiu-se utilizar do algoritmo das redes sociais para buscar casos que se encaixassem nos critérios da pesquisa. As pessoas que tiveram seus casos analisados não serão identificadas, e elementos que não contribuam para a compreensão e discussão do caso serão suprimidos.

Foram utilizados como critérios de inclusão casos que ocorreram apenas durante as partidas, casos que foram apresentados em recortes de transmissão ao vivo ou vídeos do momento do jogo, e apenas casos que ocorreram no Brasil. Foram excluídos da pesquisa, casos que ocorreram como relato após a partida, capturas de telas de conversas em jogos, relatos sem imagem da transmissão ao vivo e casos que ocorreram fora do país.

Os dados recolhidos foram tratados através da técnica de análise de conteúdo temática. Segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo temática se utiliza de um conjunto de técnicas de análise para descrever o caso com um aprofundamento maior, proporcionando compreender pontos não esclarecidos em um primeiro contato com o conteúdo analisado. Sendo assim, nossos dados são apresentados e discutidos por meio da análise crítica de casos evidenciados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A seguir, por meio dos casos escolhidos, serão discutidos os temas gerais que apareceram a partir das nossas análises. Desse modo, a sessão está organizada em quatro temáticas diferentes: “A hipersexualização feminina”, “A desumanização da mulher”, “Autoafirmação da virilidade” e “A normalização da invasão do corpo feminino”.

### **A HIPERSEXUALIZAÇÃO FEMININA**

O primeiro caso analisado foi um recorte de uma live reproduzida na plataforma de *stream*, transmissões ao vivo, Twitch de uma *streamer* brasileira, a qual estava jogando *Valorant*. Este se caracteriza como um jogo de tiro em primeira pessoa, que conta com uma equipe de cinco jogadores. No modo competitivo, uma equipe ataca, enquanto o grupo opositor se defende. A partida só é ganha quando uma das equipes conquistar 13 rodadas. O objetivo dos atacantes é plantar e detonar o item “*spike*”, que se caracteriza como uma bomba-relógio, em um dos dois ou três locais especificados pelo mapa do campo de batalha. A equipe ofensiva, por outro lado, objetiva impedir que o item implantado pelo time inimigo exploda. Ambas as equipes podem ganhar a rodada eliminando o grupo inimigo. Cada rodada dura 2 minutos e 10 segundos, sendo: 30 segundos de preparação e 1 minuto e 40 segundos para cada equipe atingir seu objetivo. As equipes mudam de lado na 13ª rodada.

A jogadora protagonista desse caso entrou aleatoriamente em uma partida com uma equipe formada por outros quatro homens. Durante o jogo, um de seus colegas começou a ofendê-la, enquanto os outros apenas riram. O agressor usou perguntas como “posso te espancar?”, “meu *nick* [nome de usuário no jogo] é bonito?” e, ao responder, a jogadora foi chamada de repetidamente de “cadela”. Ainda durante a partida, o colega continuou fazendo perguntas como “já tivemos a primeira DR mesmo, sério?”, além disso, foi chamada de abusada e gostosa. Depois do ocorrido, a *streamer* silenciou o jogador e reportou o assédio no próprio jogo, mas passou a ser seguida, dentro da partida, por ele.

O processo de colonização trouxe consigo a visão de sociedade eurocêntrica, onde o homem branco europeu era o centro dessa sociedade, composta principalmente pelo patriarcalismo e pelo capitalismo colonial, o qual subjugou colonizados/as e os desumanizou, a partir da colonialidade de gênero, que é o processo de desumanização dos sujeitos, os quais são submetidos a um sistema de opressão e inferioridade.

De acordo com Lugones,

“o processo de colonização inventou os/as colonizados/as e investiu em sua plena redução a seres primitivos, menos que humanos, possuídos satanicamente, infantis, agressivamente sexuais, e que precisavam ser transformados.” (LUGONES, 2014)

Ou seja, a partir do processo de colonialidade de gênero, os sujeitos colonizados se tornaram aptos a serem classificados através da visão eurocêntrica. Mediante essa classificação, os corpos femininos colonizados não são vistos como mulheres, e sim como fêmeas hipersexualizadas, consideradas inferiores aos homens. Tal dado pode ser exemplificado no assédio sofrido pela jogadora, por meio de termos como “gostosa” ou a pergunta que aponta para o cunho sexual, se o *nick* do jogador era bonito.

Podemos refletir, diante de todos os fatos relatados, que inferiorizam e tentam submeter a jogadora, como isso reafirma a fala de Lugones (2014), que diz que a colonialidade de gênero ainda está conosco, sendo ela refletida profundamente em nossa organização social e em seu pleno funcionamento. Esse processo, que é um produto da colonização, se reflete em diversos espaços sociais, sendo um deles, o universo *gamer*, o qual, por seu turno, também é um espelho da sociedade que o cria e dele faz uso.

Simbólica e culturalmente, o ambiente *gamer* é considerado um espaço de dominância masculina, onde os jogos eram produzidos para agradar homens, e voltados a temáticas violentas ou que eram consideradas para esse público, como jogos de carro, luta e tiro. Além disso, a existência de personagens femininas nos jogos é inferior aos personagens masculinos, além de serem sexualizadas em sua vestimenta, voz e corpo. Essa hipersexualização, advinda da colonização e da dominação masculina, se destaca também na idealização dos corpos femininos, que carregam estigmas e estereótipos, por parte dos homens, para com as mulheres que estão presentes nesse universo. Tornou-se comum que jogadoras sejam assediadas, com termos pejorativos ou de cunho sexual, por outros jogadores durante as partidas, ou durante a transmissão de uma partida, sendo vistas apenas como objetos sexuais, ou seja, são desumanizadas, e inferiorizadas em função de seu gênero (Duarte e Quintão, 2021), a qual é reforçada socialmente, e dentro do ambiente.

## **A DESUMANIZAÇÃO DA MULHER**

O segundo caso analisado também foi um recorte de uma live reproduzida na mesma plataforma do primeiro citado e ocorreu com uma *streamer* brasileira enquanto jogava o jogo *PUBG: Battlegrounds*. Este também se caracteriza como um jogo de

tiro, mas *Battle Royale*, um gênero de jogos que integra uma grande quantidade de jogadores no mesmo mapa e que lutam entre si para serem os últimos sobreviventes. O jogo possui dois modos de visão: primeira pessoa e terceira pessoa, além disso, também conta com vários modos para abranger o seu público, sendo dois deles o *evoground*, que é caracterizado pelas partidas mais curtas, e o 4 contra 4 jogadores. Seu principal objetivo é eliminar os adversários, com a ajuda de equipamentos, durante a partida, e ir para uma das localizações que aparecem no mapa do campo de batalha.

Durante o jogo, a jogadora entrou aleatoriamente em uma partida com um colega de equipe homem, o qual começou a falar sobre seu corpo, chamando-a repetidamente de “sua gorda” e “obesa”, além de dizer várias vezes para ela “calar a boca”. Ele chegou a dizer “passa a *call* certa sua gorda”, que se caracteriza como uma estratégia no momento do jogo, e “você não entra no cenário global porque você é uma farsa, gorda”. Também falou sobre sua sexualidade, consecutivamente, usando o termo pejorativo “sapatona”. Ao fim da rodada, a *streamer* chegou a chorar na live, enquanto sua amiga que estava presente na partida, porém calada, a acalmou.

A sociedade brasileira é uma organização social que carrega consigo estigmas e estereótipos da dominação masculina e do período colonial, onde a subalternização feminina está profundamente enraizada, e é reforçada em diversas esferas sociais, como escolas, religião, estado etc. O patriarcalismo, ainda existente, sustenta a desigualdade de gênero e reforça os papéis tradicionais femininos. Beauvoir (1967) afirma que ninguém nasce mulher, torna-se mulher, ou seja, o gênero é uma construção social, a qual, na sociedade ocidental, foi feita através do olhar masculino, daquele que representa “virilidade” e maior poder, do que é mais “forte”, assim subjugando o feminino, determinando atividades “femininas”, o modo de portar-se em sociedade, sua sexualidade etc., a transformando em um ser submisso e inferiorizado, a quem se pode mandar calar a boca ou ditar os padrões estéticos que seu corpo deve seguir. O ambiente *gamer* também é atravessado por esses pensamentos, onde mulheres ao adentrarem esse espaço se tornam alvos de ataques com discursos violentos, onde a dominação masculina tornou-se explícita.

Kurtz (2017) reforça que o gênero possui uma definição social a qual é reforçada em diversas esferas sociais e a sua não-conformidade do que é esperado para o gênero determinado tem como consequência pressões sociais e violência. Ou

seja, com o público feminino ocupando também esse espaço *gamer*, têm-se a ideia de que as mulheres estariam tomando para si uma atividade que é considerada masculina, fugindo do que é esperado para seu gênero, sendo esse um dos fatores que podem evocar o termo pejorativo “sapatão”, direcionado à jogadora. Além disso, a sexualidade que foge da heteronormatividade, historicamente imposta na sociedade, e o corpo real que foge do ideal sexualizado do corpo feminino pelo gênero masculino, acaba por ser violentado socialmente, através dos discursos machistas, que reforçam essa dominação, tanto pelo viés estético, como em relação a competências cognitivas, como acontece quando a jogadora é acusada de ser uma “farsa”, que não terá ascensão global.

A lgbtfobia e a gordofobia também são elementos presentes em alguns discursos feitos pelo público masculino na sociedade, de modo geral. Isso se torna explícito a partir da ideia do que é socialmente aceito e do que não é, e que esses corpos podem ser violentados através desses discursos, por serem parte de grupos minoritários da sociedade, demonstrando a influência dessa dominação em outros grupos sociais.

O silenciamento das mulheres diante desses discursos violentos, como ocorre com a amiga da jogadora, é bastante comum. Exemplo disso é o fato de várias jogadoras usarem um *nick* mais neutro nos jogos, para que não sofram assédio, ou que se calem diante do agressor, para que não sejam ainda mais violentadas. A exclusão e o silenciamento é um produto dessa dominação masculina, reforçando o conformismo e a “naturalização” dessas violências. Dessa forma, de acordo com Duarte e Quintão,

“(…) esse conformismo é naturalizado pelas mulheres em virtude da contínua situação de violência que estão expostas e a ausência de suporte institucional para uma mudança, o que implica a não punição dos agressores quando ocorrem denúncias.” (DUARTE E QUINTÃO, 2021)

contribuindo assim, para a manutenção da dominação masculina e o seu funcionamento na sociedade de forma efetiva.

Com um ambiente criado e pensado para o público masculino, é de se pensar que a mulher não possa ou não consiga alcançar lugares que “originalmente” homens alcançariam com mais facilidade, portanto, esses espaços seriam dedicados a eles, como é o exemplo de posições altas em rankings do cenário de competições de jogos,

ou de lugares em equipes que disputam campeonatos. Isso ocorre tal qual a reprodução da ordem vigente, quando a mulher possui competências para o cargo, mas que é impedida de alcançá-lo, culturalmente, apenas por ser mulher. Como diz Duarte e Quintão (2021) “a imposição e perpetuação da ideologia da masculinidade hegemônica se dá a partir do discurso dicotômico, gerando separação e afastamento entre dominador e o dominado.”

Sendo assim, a inferiorização das competências e habilidades da mulher são uma forma de afastá-la da posição masculina, demonstrando o “seu lugar” enquanto sujeito em uma sociedade limitada a hegemonia masculina, como forma de continuar subjugando-a.

### **AUTOAFIRMAÇÃO DA VIRILIDADE**

O terceiro caso analisado trata-se de um vídeo de curta duração, que é um recorte de uma live em que a jogadora entrou em uma partida com outros quatro colegas de equipe aleatórios, onde um desses colegas é um homem, que a ofende desde o começo até o fim do vídeo. Durante o tempo de vídeo ele a ofende falando assuntos sexuais, sobre o corpo dela, onde primeiro à chama de gorda com intenção de ofender, e após ver o Instagram da jogadora ele a chama de anoréxica, e ainda ofende outro homem colega de equipe que tenta defendê-la desses ataques falando “ela não vai te dar a xe\*\*ca por isso não velho”. O motivo que ele relata no começo do vídeo para realizar esses ataques direcionados a essa jogadora é “Sei lá vei, é engraçado zoar mulher na net”. Com isso pode-se perceber que esse homem foi criado em uma cultura onde a reprodução da ordem social foi reforçada de alguma maneira, assim reproduzindo esse tipo de comportamento sempre que encontra mulheres em partidas de jogos on-line.

Assim sendo, compreende-se que a opressão realizada por este jogador constitui uma estratégia para reafirmar sua masculinidade no referido espaço. Conforme enfatizado por Castañeda (2006 p. 16) “Uma das definições de virilidade que os jovens em muitas sociedades compartilham, é a necessidade de dominar as mulheres para demonstrar sua masculinidade”. Dado que, para o jogador em questão, a esfera dos jogos on-line não é considerada um espaço apropriado para mulheres, a presença da jogadora nesse ambiente é percebida como uma ameaça à sua

identidade masculina. O compartilhamento do mesmo espaço social com uma mulher, que possui a capacidade de desempenhar o mesmo papel, ou até mesmo superá-lo no jogo, é percebido como uma ameaça adicional a sua masculinidade.

O jogador agressor utiliza de xingamentos relacionados ao corpo de sua colega de equipe como forma de ofendê-la, inicialmente depreciando-a ao sugerir, conforme suas falas no vídeo, que ela seria “gordona”. Posteriormente, ao acessar o perfil da jogadora no Instagram, fornecido durante a partida, ele continuou a atacá-la com críticas opostas, referindo-se a ela como “lombriga” e perguntando se ela “sofreu um aborto pois era muito desnutrida”. Conforme abordado em seção anterior deste estudo, o corpo feminino está sujeito a diversos olhares e julgamentos sociais decorrentes de uma cultura patriarcal e machista. Nesse contexto, a dominação masculina estabelece quais padrões de corpo feminino serão socialmente aceitos. Conforme discutido por Bourdieu (2012), o feminino é concebido como algo passivo e submisso, enquanto o masculino é percebido como impositivo e viril. Como resultado, mulheres que não se encaixam nos padrões estabelecidos de corpo, são excluídas da classificação social de mulheres passivas, que supostamente necessitam da proteção do homem viril, sendo desconsideradas do seu papel designado na sociedade, assim sendo desumanizadas diante desse ponto de vista.

A conduta do jogador agressor, ao atacar um colega que tentou defender a jogadora, ao afirmar que ele não teria relação sexuais com o defensor simplesmente por defendê-la durante a partida, evidencia a perspectiva desse jogador em relação as mulheres. A interpretação de sua declaração sugere que as mulheres são percebidas unicamente como objetos sexuais, destinados ao desejo masculino, e que todas as interações do homem com o sexo feminino são guiadas por intenções sexuais. Segundo Belmiro et al. (2015), diz que nas propagandas de TV muitas vezes a mulher é trazida como um objeto sexual e não como uma personagem integral do roteiro. Este padrão midiático expõe uma formação da imagem das mulheres, que é aceita e normalizada na sociedade, onde devem estar sempre arrumadas, com corpos sarados, e de certa forma sensual. Em uma sociedade onde os meios de comunicação em massa, como os canais de TV, frequentemente retratam o corpo feminino como um objeto de desejo sexual masculino, a construção e reforço dessa visão ocorrem desde as fases iniciais do desenvolvimento desses indivíduos, resultando na

replicação de comportamentos que tratam as mulheres sob essa perspectiva em diversos contextos sociais.

### **A NORMALIZAÇÃO DA INVASÃO DO CORPO FEMININO**

O quarto e último vídeo analisado se passa no jogo Roblox, um jogo Multijogador Massivo On-line (MMO), que tem o estilo “*Sandbox*”, onde os jogadores podem criar diversos ambientes e o funcionamento deles, sendo possível criar jogos dentro de um mesmo jogo. A única coisa que se mantém são os arquivos base do jogo, trazendo a característica dos personagens que são parecidos com personagens de Lego, sendo um jogo consumido majoritariamente pelo público infantil. No vídeo, o jogador está em um modo de jogo em que existe o xerife, e seu objetivo é tentar descobrir quem é o assassino em meio aos outros jogadores para ganhar a partida, onde podem ter civis, e o assassino. No caso aqui estudado, os jogadores que estão com roupas masculinas ficam fazendo movimentos de ir para frente e para trás em uma personagem que utiliza roupas femininas, simulando uma situação de assédio sexual e o jogador do vídeo relata que se sentiu incomodado com aquela situação, pois sabe que isso também acontece na vida real. Ele diz que, apesar de aquilo ser só um jogo, foi feito para se divertir e não para assediar “*skin*”, roupa, feminina, e repreende os outros jogadores que estão fazendo esse comportamento digitando “tóxicos” no chat.

Observa-se que, embora seja um jogo com uma estética predominantemente infantil, onde os personagens compartilham o mesmo design com variações apenas da roupa, a violência manifesta-se nesse contexto, visto que jogadores “masculinos” decidiram simular uma situação de assédio sexual direcionado a uma jogadora “feminina”. Não se sabe a motivação por trás desse comportamento, podendo ser interpretada como uma tentativa de criar um ambiente desconfortável, possivelmente com o intuito de que a jogadora não jogue novamente. Bourdieu (2012) expõe que a ordem masculina é demonstrada através de atitudes subentendidas que não precisa ser falada, mas é compreendida quando analisada a situação.

O comportamento em questão também proporciona um mal-estar no jogador que testemunhou esse acontecimento. Quando Castañeda (2006, p. 19) fala que, em uma sociedade machista, “todos são vítimas do machismo, inclusive os homens, quer

percebam ou não”, evidência que a violência dirigida às mulheres nos jogos on-line não apenas afeta a vítima direta, mas também nas pessoas que testemunham o ocorrido de alguma maneira. Assim, torna-se necessário adotar um olhar mais analítico mais profundo a respeito de situações cotidianas, a fim de reconhecer a extensão da influência do machismo na vida diária de todas as pessoas, que se apresentam de diversas formas.

Ao analisar o comportamento evidenciado neste caso, é possível iniciar um diálogo sobre a normalização da invasão do corpo e do espaço feminino no cenário dos jogos on-line. Semelhante a este caso, é comum encontrar diversos outros na internet nos quais jogadores que controlam personagens masculinos adotam comportamentos sexuais voltados para a representação dos corpos femininos nos jogos, seja por meio de “skins”, modificações visuais, como observado neste jogo, ou por meio da escolha de personagens do sexo feminino. Bourdieu (2012) salienta que, o assédio sexual nem sempre visa a posse sexual, mas busca afirmar uma dominação e poder sobre esse corpo alheio, evidenciando a natureza primitiva das atitudes adotadas por esses jogadores, como meio de reafirmar a dominação do espaço, para que jogadoras que pretendam dividir aquele espaço social com eles, se sintam intimidadas e entendam que aquele local já possui um dono.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No presente estudo, evidenciou-se uma recorrência significativa da violência contra a mulher em jogos on-line, que se manifesta predominantemente por meio da violência simbólica e que se apresenta de diversas formas, tanto de maneira direta quanto indireta, explícita ou implícita. Este fenômeno está intrinsecamente relacionado com a organização social brasileira, marcada pela dominação masculina. Essa configuração social promove uma complexidade considerável na compreensão desse comportamento violento praticado por jogadores do sexo masculino.

Observa-se que o ambiente de jogos on-line constitui um reflexo da sociedade, no qual mulheres ainda enfrentam repressão em função do seu gênero, sendo necessário que elas se imponham para serem reconhecidas no espaço que desejam ocupar. Apesar do público feminino ser a maioria presente no universo *gamer*, ainda se possui, culturalmente, a ideia de que esse ambiente não é formado para mulheres,

tornando esse espaço, em algumas situações, doloroso e violento, por parte dos jogadores do gênero masculino, a partir de discursos violentos que expressam, de toda forma, a dominação masculina. Isso transforma a experiência de lazer e relaxamento em uma vivência desagradável e estressante.

O tema desta pesquisa é contemporâneo, considerando que o domínio do mundo dos jogos, particularmente o ambiente de jogos on-line, ganhou ainda mais relevância e público após a pandemia mundial de COVID-19, a qual levou muitas pessoas a permanecerem reclusas em suas residências, resultando em uma redução significativa de contato social. Nesse contexto, a busca por alternativas de socialização tornou-se uma necessidade.

Durante a produção deste trabalho, foi possível identificar dificuldades relacionadas ao tema, devido à sua natureza contemporânea, estando em constante evolução e acontecendo à medida que pesquisas são produzidas. A intenção de abordar questões subjetivas que permeiam as experiências das mulheres, especificamente no ambiente dos jogos on-line, estabelece um recorte particular de casos específicos. Isso confere ao trabalho um caráter desafiador, destacando a importância desses recortes para um entendimento mais abrangente do tema.

Além disso, há poucos estudos que abordem a relação entre a saúde mental das mulheres e os jogos on-line. É de extrema importância que surjam mais pesquisas nessa temática, adotando metodologias de campo mais práticas, considerando que os dados coletados por meio de relatos possam proporcionar uma contribuição significativa para investigações nesse âmbito. O espaço dos jogos on-line está em constante expansão, especialmente com o crescimento notável do cenário *gamer* nos últimos anos, juntamente com a profissionalização dos jogos on-line competitivos. A existência de equipes e ligas exclusivamente femininas evidencia esse crescimento. As jogadoras, tanto profissionais quanto casuais, enfrentam diversas questões, algumas das quais são abordadas neste trabalho, além de questões particulares que influenciam suas subjetividades de maneiras diversas.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Tâmara Thaís Carlos; BEZERRA, Beatriz Dantas Gomes; FERREIA, Gleyson Henrique Lima. Educação sexista e suas influências na definição das brincadeiras infantis. **Revista Includere**, v. 3, n. 1, 2017.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 70. ed. São Paulo: Almedina, 2011.

BELMIRO, Dalila Maria Musa et al. Empoderamento ou Objetificação: Um estudo da imagem feminina construída pelas campanhas publicitárias das marcas de cerveja Devassa e Itaipava. In: **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação—Rio de Janeiro, RJ—4 a.** 2015.

BLACKBURN, Simon. **Dicionário Oxford de filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. 11. ed. Rio de Janeiro: DFL, 2012.

CASTAÑEDA, Marina. **O Machismo Invisível**. 1. ed. São Paulo: A GIRAFÁ EDITORA LTDA, 2006.

COLLING, A. M. Violência contra as mulheres – herança cruel do patriarcado. **n. Especial, p.**, v. 171, n. 194, p. 2020, 2020

DUARTE, Kelen Cristina; QUINTÃO, Ronan Torres. Reforço da subalternização feminina no mercado: um estudo sobre práticas de consumo nos jogos on-line. **Revista Interdisciplinar de Marketing**, v. 11, n. 2, p. 152-164, 2021.

FEDERICI, Silvia. Calibã e a bruxa. Mulheres, corpo e acumulação primitiva. **São Paulo: editora Elefante**, 2017.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; CAETANO, M. Violência de gênero entre gamers brasileiros: um estudo exploratório no Facebook. **Lumina, [S. l.]**, v. 11, n. 1, 2017. DOI: 10.34019/1981-4070.2017.v11.21367. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21367>. Acesso em: 20 nov. 2023.

GO GAMERS, SIOUX GROUP. PGB22. Pesquisa Game Brasil, 9º edição. 2022. Disponível em: < <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/> >. Acesso em: 16 abr. 2023.

GOMES, Livia Daiane. A origem do patriarcado: da veneração à opressão da mulher. In: **Congresso Brasileiro de Assistentes Sociais 2019**. 2019.

GUILLAUMIN, Colette. Prática do poder e ideia de natureza. In: **Ferreira, Verônica et al. (Org.) O patriarcado desvendado: teorias de três feministas materialistas**. Recife: SOS Corpo, 2014.

KURTZ, G. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. 2017.

LUGONES, M.. Rumo a um feminismo descolonial. **Revista Estudos Feministas**, v. 22, n. 3, p. 935–952, set. 2014.

MIRANDA, Lucas Mascarenhas de. MULHERES, GAMES E O PESO DO ESTEREÓTIPO. **Revista Ciência Hoje Edição 375 (2022)**. Disponível em: < <https://www.blogs.unicamp.br/ciencianerd/2022/03/06/mulheres-games-estereotipo/> >. Acesso em: 19 jun. 2023

OSTERNE, M. DO S. F. A violência contra a mulher na dimensão cultural da prevalência do masculino. **O Público e o Privado**, v. 9, n. 18 jul. dez, p. 129–145, 2011.

PRAUN, Andrea Gonçalves. Sexualidade, gênero e suas relações de poder. **Revista Húmus-ISSN**, v. 2236, p. 4358, 2011.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. Em: **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005. p. 117–142.

RIBEIRO, Bianca Z; FELIPE, Marcello C. R.; SILVA, Marcelo R.; CALVO, Adriano, P. C. Evolução histórica das mulheres nos jogos olímpicos. **EFDeportes.com Revista digital**, Buenos Aires, N°178, abril de 2013. Disponível em < <https://www.efdeportes.com/efd179/mulheres-nos-jogos-olimpicos.htm#:~:text=Em%201936%2C%20em%20Berlim%2C%20as,dissolvida%2C%20pois%20conquistou%20seu%20objetivo.> >. Acesso em: 17 abr. 2023.

SARDENBERG, C.M.B., and TAVARES, M.S. comps. Violência de gênero contra mulheres: suas diferentes faces e estratégias de enfrentamento e monitoramento [online]. Salvador: EDUFBA, 2016, 335 p. **Bahianas collection**, vol. 19. ISBN 978-85-232-2016-7. <https://doi.org/10.7476/9788523220167>.

SOARES, Samara Sousa Diniz; STENGEL, Márcia. Netnografia e a pesquisa científica na internet. **Psicologia USP**, v. 32, p. e200066, 2021.

TRINCA, Daniel et al. Jogos on-line. **Revista de Informática Aplicada**, v. 2, n. 1, 2006.

ŽIŽEK, S. **Violência: Seis Reflexões Laterais**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2014.

