

# Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica

Gabriela Birnfeld Kurtz<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS). Mestra em Comunicação Social na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM/PUCRS). Professora do curso de Publicidade e Propaganda na Faculdade de Comunicação Social da PUCRS (FAMECOS). E-mail: gabriela.kurtz@puers.br

**RESUMO:** O presente artigo tem como objetivo revisar e sistematizar a bibliografia acerca da violência contra a mulher nos videogames, buscando encontrar as manifestações de violência simbólica nesse meio. A fundamentação teórica perpassou os conceitos de gênero e violência de gênero, de forma a contextualizar esse tipo específico de agressão contra as mulheres. Abordou-se também o conceito de violência simbólica, aquela que se postula de forma mais sutil na sociedade: pela linguagem. Por meio da coleta de artigos, capítulos de livros, teses e dissertações em diversos repositórios, realizou-se um levantamento acerca do tema e os trabalhos foram categorizados em diferentes manifestações de violência simbólica. Os materiais analisados evidenciam uma consolidação dos estudos acerca da violência contra a mulher nos games e apontam caminhos para futuras pesquisas.

**PALAVRAS-CHAVE:** violência simbólica; mulher; games.

**ABSTRACT:** The present article has as objective to review and systematize the bibliography about violence against women in videogames, seeking to find symbolic violence manifestations within this medium. The theoretical foundation passed through the concepts of gender and gender violence to contextualize this specific type of aggression against women. It was also approached the concept of symbolic violence, the one that postulates in a subtle way in society, by language. Through the collection of articles, book chapters, thesis and dissertations in diverse repositories, it was made an enrollment about the topic and the works were categorized in different symbolic violence manifestations. The analyzed materials evidence the studies consolidation about violence against women in games and point ways to future researches.

**KEYWORDS:** symbolic violence; women; games.

## INTRODUÇÃO

Por muito tempo, o mercado de games esteve em estase no que diz respeito ao direcionamento de seus produtos, focando no público masculino de forma exclusiva. Com o tempo, surgiu um movimento de jogos para garotas, cujos temas repetiam as práticas estereotipadas de gênero: cozinhar, vestir bonecas e se engajar em histórias românticas. Isso que foi duramente criticado por pesquisadores, sugerindo que seria mais uma forma de perpetuar o sistema de opressão de gênero (CASSEL, 1998). As discussões entre feminismo e videogames já se desenhavam nas pesquisas acadêmicas no final dos anos 90. Em 1997, Sharon Sherman escreveu o artigo “Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games”. O livro “From Barbie to Mortal Kombat”, organizado por Henry Jenkins e Justine Cassel em 1998, é outro exemplo. Nesse volume, artigos de vários pesquisadores tencionavam a relação entre as jogadoras, a indústria e a sociedade.

Recentemente, a discussão relacionada ao sexismo e games se popularizou com o caso Gamergate. Sua origem não é um consenso, mas um dos principais gatilhos foi o lançamento do jogo *Depression Quest*, desenvolvido por Zoe Quinn. Logo após sua estreia na plataforma de games Steam, Quinn passou a sofrer ataques misóginos. A situação se agravou em agosto de 2014, quando a desenvolvedora foi envolvida em uma polêmica com um jornalista do site especializado em games Kotaku. Segundo o ex-namorado da profissional, ela teria seduzido o jornalista para que escrevesse uma boa crítica para o jogo que ela desenvolveu (CHESS; SHAW, 2015). Além de reforçar a ideia de que as mulheres apenas conseguem sucesso no mundo profissional dominado pelos homens por meio da troca de favores sexuais, o caso acabou por evidenciar a cultura de ódio contra as mulheres que jogam e também resultou em denúncias acerca da baixa representatividade feminina tanto na indústria dos videogames quanto nos jogos em si<sup>2</sup>, algo que contraria os índices de jogadoras no mundo, como poderá ser visto a seguir.

Conforme a Entertainment Software Association (2016)<sup>3</sup>, as mulheres estadunidenses constituem 41% do público consumidor neste nicho. Já em terras brasileiras, de acordo com a pesquisa *Game Brasil 2016*<sup>4</sup>, 52% dos jogadores são mulheres. Em comparação com pesquisas anteriores do mesmo instituto, houve um crescimento neste público se comparado com 2013 (41%) e 2015 (47,1%). Mesmo assim, tanto o mercado quanto os jogadores homens ainda mostram resistência a presença feminina neste nicho tradicionalmente masculino.

---

2 Ver matéria: “Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames”. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>> Acesso em 17 jan 2017.

3 Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>> Acesso em 17 jan. 2017.

4 Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

O tema violência contra a mulher nos videogames tem se tornado recorrente na mídia, evidenciando-se cada vez mais a insatisfação das jogadoras em relação a este ambiente<sup>5</sup>. Se faz necessário, então, investigar como o movimento acadêmico está configurado dentro dessa temática. O presente artigo tem por objetivo realizar uma revisão bibliográfica acerca das pesquisas relacionadas à violência contra a mulher nos games e relacionar com o conceito de violência simbólica (ŽIŽEK, 2008; BOURDIEU, 2005). Busca-se, então, categorizar as violências sofridas pelas mulheres que foram abordadas nos trabalhos acadêmicos em questão, demonstrando, assim, os diversos caminhos pelos quais a violência simbólica de gênero pode se perpetuar no cenário dos games no que foi pesquisado até agora. Neste artigo, a pesquisadora coletou artigos acadêmicos publicados em revistas, capítulos de livros, anais de congressos, teses e dissertações dentro do tema em quatro bases de busca<sup>6</sup>: Portal de Periódico da Capes<sup>7</sup>, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações<sup>8</sup>, Academia.edu<sup>9</sup> e Google Scholar<sup>10</sup>. Foram encontrados um total de 118 trabalhos entre os anos de 1997 e 2016.

## A VIOLÊNCIA DE GÊNERO

Quando um termo amplamente difundido e discutido na sociedade como violência de gênero é tratado no meio acadêmico, é preciso fazer algumas delimitações. De acordo com Strey (2012), o conceito de violência de gênero tem ligação direta com a mulher e com as tensões que residem na própria existência do gênero como mecanismo de opressão, em que se pressupõe relações de poder onde, historicamente, há a prevalência do masculino. Louro (2008) lembra a famosa frase de Simone de Beauvoir em “O Segundo Sexo”: “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher” (BEAUVOIR, 1967, p. 9). Louro pondera que ser homem ou mulher não é algo que é puramente dado pela biologia e, sim, é um processo cultural. Para a autora: “A construção do gênero e da sexualidade dá-se ao longo de toda a vida, continuamente, infundavelmente” (2008, p. 18). Por meio de incontáveis práticas e aprendizagens, tanto explícita quanto implicitamente, a construção do ser masculino e feminino é um processo sempre inacabado (LOURO, 2008). O argumento da autora tem como base pensar o gênero e sexualidade (este que não será tratado com detalhes aqui) como um processo que se aprende por muitas vias, constantemente.

---

5 Ver, por exemplo: “As mulheres que desafiam o machismo no universo dos games.” Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/11/as-mulheres-que-desafiam-o-machismo-no-universo-dos-games.html>> “Pai faz apelo à comunidade de ‘Overwatch’ para sua filha jogar sem assédio.” Disponível em: Acesso em 25 jan. 2017. <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/01/17/pai-faz-apelo-a-comunidade-de-overwatch-para-sua-filha-jogar-sem-assedio.htm>> Acesso em 25 jan. 2017.

6 Dados coletados entre 02 jan. 2017. e 16 jan. 2017.

7 Disponível em: <<http://periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

8 Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 17 jan. 2017.

9 Disponível em: <<http://academia.edu/>> Acesso em 17 jan. 2017.

10 Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

Se o gênero não é algo definido a priori, e sim, construído e em mutação, a própria definição de sexo biológico é também uma interpretação cultural, conforme aponta Butler (2010). O sexo “também é um meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura” (BUTLER, 2010, p. 25). Assim, sexo e gênero teriam sido separados sob a premissa de o primeiro obedecer à ordem biológica, das ciências, e gênero da ordem da cultura e identidade. Butler (2010) discorda desta separação, pois a própria definição de sexo é um discurso construído pelas ciências, com o objetivo de validar a opressão de gênero. Observa-se então que, na mesma medida em que o gênero é uma construção, como Louro (2008) explica, a ideia de sexo também é um substrato cultural indissociável. Isso porque, quando um ser do sexo feminino nasce, imediatamente lhe é designado o gênero e todas as implicações de ser mulher. Assumir-se-á que sexo e gênero são categorias diferentes, mas não se pode normatizar o sexo como uma categoria puramente das ciências como instância neutra. Ele define como os seres são biologicamente (se possuem pênis, vagina ou se estão em outras categorias, como o intersexo), enquanto o gênero é da instância das performances – mas ambos são construídos sob discursos que obedecem ao mesmo paradigma, não podendo ser pensados como independentes entre si. É importante salientar neste ponto que as discussões acerca do que define gênero e sexo não são consensuais dentro do feminismo, e a visão de Butler, bem como de outras teóricas alinhadas ao que atualmente se denomina como “teoria queer”, são apenas um ponto de vista neste complexo debate.

E onde são construídas essas implicações de feminilidade e masculinidade? Conforme Del Valle (1989), por conta da capacidade humana de manipular símbolos, os sistemas simbólicos são tanto condição quanto consequência da sociedade. A produção, interpretação, significação e leitura da realidade se faz de maneira unilateral e excludente – a partir do ponto de vista masculino. Dessa forma, é importante salientar que o gênero é uma significação cultural, reforçada pelas mais diversas instâncias, e a não-conformidade com o que é esperado para o gênero determinado resulta em pressões sociais e violência. Embora possa incidir tanto em homens quanto em mulheres, a violência de gênero é frequentemente atribuída àquela praticada por homens a mulheres. Isso porque leva-se em consideração que o sistema de gênero é patriarcal e, por consequência, incide no elo oprimido: o feminino.

O feminino pode se manifestar por meio estereótipos que se diferenciam em cada cultura. Mazzara (1999) define os estereótipos como parte da cultura de um grupo, sendo adquiridos e utilizados para uma apreensão da realidade por meio de simplificações de características de um povo. Conforme Lippmann (2008), quando um sistema de estereótipos se fixa, atentamos para os fatos que os apoiam e imediatamente excluimos os significados que o contradizem. De qualquer forma, não existe um significado universal para o que é ser mulher: ele é expresso pelo estereótipo firmado em cada cultura.



De fato, definir o que é ser mulher e o que é o feminino, até hoje, não é ponto pacífico entre teóricos e ativistas. Butler (2010) observa que há uma grande contradição nos movimentos feministas por conta disso. Enquanto se busca uma afirmação de identidade como mulher para a busca dos direitos na esfera política, essa definição se mostra cada vez mais paradoxal: se deseja quebrar o *modus operandi* patriarcal modificando o que é ser mulher na sociedade, mas, para isso, é preciso afirmar que existe uma categoria de feminino, e que precisa estar em conformidade com um modelo. Entretanto, conforme as demais autoras apresentaram, nossa sociedade ocidental opera na ordem simbólica em que o masculino é entidade superior (DEL VALLE, 1998), e a construção do masculino e feminino é um processo de aprendizagem e construção (LOURO, 2008). Apesar de o conceito de gênero ser complexo, é preciso realizar delimitações para traçar as fronteiras do presente estudo. A categoria mulher será entendida como aqueles indivíduos que foram designados ao nascer como pessoas do gênero feminino e também àquelas pessoas que se designaram mulheres a *posteriori* (nascidos do sexo masculino). Na sociedade ocidental, se espera que os indivíduos designados pelo gênero compatível a seu sexo comportem-se e se conformem às normas vigentes da cultura, que são reforçadas por diversas vias, como a igreja, a escola, a publicidade, o jornalismo, a produção de conhecimento científico e, no presente estudo, os games. Aos que não se conformam ao que é imposto, há a violência como forma de resistência da sociedade em aceitar que existam indivíduos insatisfeitos com o “lugar” ao qual foram designados na sociedade. As violências exercidas sobre essas mulheres (tanto nascidas do sexo feminino quanto transgênero) são, portanto, de diferentes naturezas e motivações, mas todas se reúnem a partir dessa pulsão sexista, que visa a manutenção da norma patriarcal.

De acordo com Strey (2004) a violência de gênero, então, manifesta-se principalmente sobre as mulheres e se materializa de formas diversas, como pelo meio físico (agressões contra o corpo da mulher e privações de liberdade), psicológico (ameaças, assédio verbal, intimidações, etc.), econômico (trabalho escravo, privação financeira) ou sexual. Como vimos, a violência de gênero pode se manifestar em diversas instâncias. A que interessa a este artigo é aquela que se encontra na ordem simbólica, ou seja, do discurso, que será discutida a seguir.

## A VIOLÊNCIA SIMBÓLICA CONTRA A MULHER

A violência de gênero é uma das formas que o poder masculino afirma e reforça sua potência. As formas mais visíveis se materializam na violência física e sexual, enquanto aquelas formas menos detectáveis à primeira vista, como a psicológica e econômica, podem acabar sendo negligenciadas. Bourdieu (2005) pondera sobre a importância de estar atento para a forma de poder mais sutil: o poder simbólico.

No entanto, num estado de campo em que se vê o poder por toda a parte, como em outros tempos não se queria reconhecê-lo nas situações em que ele entrava pelos olhos dentro,

não é inútil lembrar que – sem nunca fazer dele, numa outra maneira de o dissolver, uma espécie de círculo cujo centro está em toda a parte e em parte alguma – é necessário saber descobri-lo onde ele se deixa ver menos, onde ele é mais completamente ignorado, portanto, reconhecido: o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível a qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem (BOURDIEU, 2005, pp. 7-8)

O poder simbólico é, para efeito, aquele que, por não ser evidente, é legitimado. Tanto os sujeitos que exercem e aqueles que sofrem os efeitos desse tipo de poder contribuem para a perpetuação do mesmo. Bourdieu (2005) explica que as manifestações de poder na esfera simbólica ocorrem, então, por conta dos sistemas simbólicos. Dentre eles, o autor destaca que a língua é um dos mais relevantes. De fato, todo o poder simbólico é exercido por meio da violência simbólica, algo que Bourdieu (2002) reconhece existir nas relações de dominação masculina. Para o filósofo, tal violência é “suave, insensível, invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento” (BOURDIEU, 2002 p. 8). A própria imposição dos papéis de gênero, como visto anteriormente, se configura em uma forma muito sutil de violência. A conformidade com a feminilidade tem, muitas vezes, uma servidão aparentemente voluntária. Comportamentos de submissão muitas vezes são utilizados para culpar as próprias mulheres, sob o argumento que “gostam” do tratamento que lhes é dado. O fato é que o sistema de violência simbólica é tão eficiente, que faz parecer que a posição feminina como subalterna na sociedade seja uma escolha de responsabilidade das mulheres (BOURDIEU, 2002). Dessa maneira, é preciso reconhecer onde a violência está mais escondida, de forma a compreender o porquê de muitas ações femininas, como casar-se com um homem rico para sobreviverem, submeter-se a casamentos violentos, valorizar demasiadamente a beleza em detrimento da inteligência e outras tantas estratégias que as mulheres empregam no dia-a-dia que estão em conformidade com os estereótipos de gênero.

Outro teórico que trabalha com a noção de violência simbólica, mas de forma mais contemporânea é Žižek (2008). O autor faz a distinção entre a violência subjetiva, ou seja, aquela que é facilmente identificada, como ataques terroristas, conflitos internacionais, etc; e a violência simbólica: aquela que está inscrita na linguagem e em suas formas de discurso. Esta forma de violência vai muito além daquilo que é dito verbalmente ou escrito. Para Žižek (2008), um fato básico da linguagem é o fato de ela construir e impor um certo campo simbólico. Isso porque ela tem como principal modo de funcionamento a inscrição de significados: ou seja, ela simplifica algo, reduzindo-a a uma característica. A linguagem por sua natureza impõe um universo de significados que, por consequência, exclui tantos outros, assim como a construção de estereótipos, que foi abordada anteriormente.

A visão de Žižek (2008) assemelha-se àquela de Bourdieu (2005): a violência que encontramos mais evidente é apenas a ponta do iceberg, e é preciso se atentar para aquelas formas menos visíveis – no caso do autor, há o foco apenas na linguagem. Conforme aponta Žižek (2008), a violência simbólica auxilia na definição da cultura por meio da demonstração de

onde estão os limites simbólicos. Ainda aponta que a linguagem é o material bruto da violência, o meio e o ponto de origem. Por conta disso, a violência aplicada por meio da linguagem é uma das chaves para compreender o exercício do poder simbólico.

Assim, como foi observado por Del Valle (1998) anteriormente, os sistemas simbólicos são interpretados, significados e lidos de maneira unilateral e por meio da exclusão, sob a lógica masculina. A violência simbólica que é exercida por meio da linguagem é nada menos que a base da dominação, justamente por não se deixar revelar tão facilmente. Quando algo se encontra na exclusão da linguagem, ou seja, não está em definição como algo existente, está fora dos limites simbólicos e desafia a ordem pré-definida culturalmente. Nesse sentido, um conceito oriundo da semiótica se faz oportuno: o abjeto.

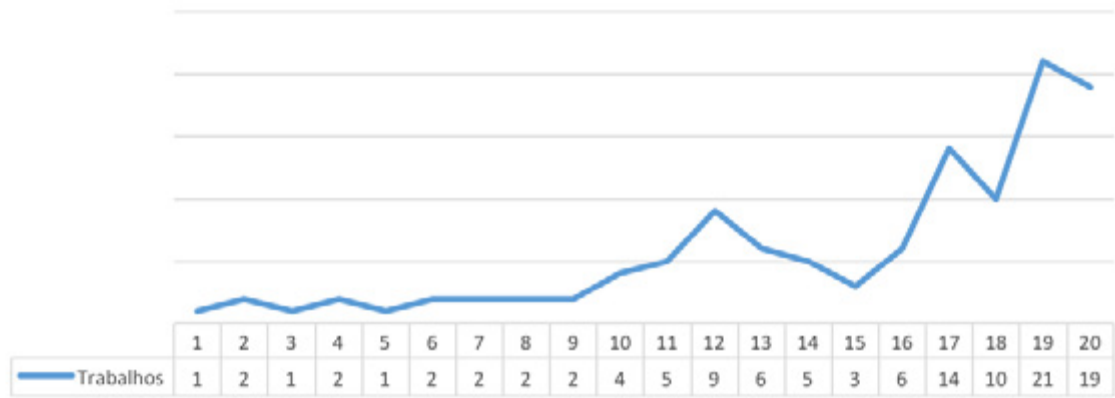
A ordem de uma linguagem é sempre da exclusão: a partir do momento em que se define um objeto, se exclui toda uma gama de significados potenciais. Kristeva (1982) pondera que, quando algo não é nem sujeito, nem objeto, se configura em um abjeto. O que o abjeto tem em comum com o objeto é apenas o fato de ser o oposto dele. Ao mesmo tempo que a abjeção é completamente descolada do objeto, é também a garantia de uma cultura: sabe-se que, ao chegar ao abjeto, há uma zona de exclusão, aquela que não se deve apreender. A partir do momento que o abjeto busca sua potência, seu significado no sistema, o significado de seu objeto tende a entrar em colapso, gerando conflito.

Historicamente, conforme aponta Irigaray (1985), o sexo feminino não é como aponta Beauvoir – que, em sua visão, é o Outro. Para a autora, as mulheres são do sexo que não tem significação nem como sujeito, nem como o Outro. Irigaray (1985) deixa isso claro ao demonstrar que a mulher não é ela em si mesma, e sim, uma *commodity*, marcada pela pertença ao pai, depois ao marido, ou aos demais adquirentes. A partir do momento em que as mulheres buscam um lugar como sujeito, para fora de sua abjeção, ocorre o colapso que Kristeva (1982) se refere, pois, na linguagem que opera por meio da exclusão, a mulher não tem significado em si a não ser o da negação do Eu (o Eu, no caso, seria o sexo masculino). A violência simbólica, com efeito, é essa que ocorre, no caso das mulheres, sob o pano de fundo das tradições, e da exclusão desses indivíduos como sujeitos em uma sociedade, com vontades, potências e ambições – qualquer significado diferente daquele inscrito nas tradições terá resistência para se tornar algo além do abjeto.

No âmbito dos games, tanto no mercado quanto em relação às jogadoras, é possível observar essa violência simbólica, conforme foi contextualizado na introdução. Neste meio tradicionalmente machista, o significado isolado de ser um *gamer* é ser um homem que joga videogames. O abjeto, nesse caso, seria a figura da mulher que busca se identificar como tal. A partir do momento que se deseja modificar o significado inscrito à palavra *gamer*, possibilitando a entrada feminina, há grande resistência, que se manifesta em retaliação. A violência simbólica de gênero nos games, portanto, é evidente principalmente na esfera da linguagem e das construções do que se espera de cada gênero. A abjeção se encontra em todas as formas externas à significação pré-estabelecida pelo poder simbólico. É, então, um reflexo da sociedade como um todo, e não um evento isolado.

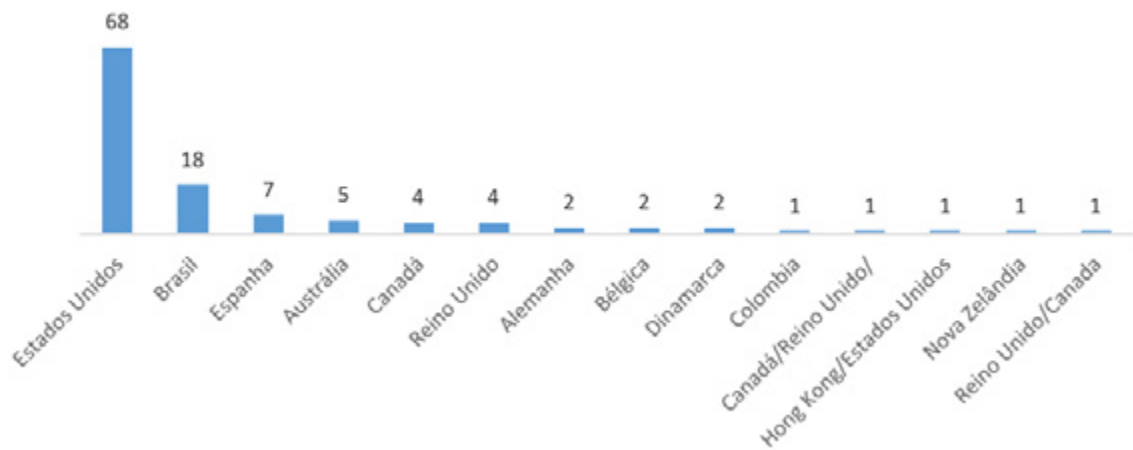


### Trabalhos de 1997 a 2016



**FIGURA 1:** Trabalhos de 1997 a 2016.

### Trabalhos versus país de origem



**FIGURA 2:** Trabalhos versus país de origem.

## SISTEMATIZAÇÃO DA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para evidenciar a relevância do tema e a recorrência da violência de gênero no âmbito dos games, foi realizado um levantamento de artigos acadêmicos publicados em revistas, livros, periódicos e anais de congressos, teses e dissertações em quatro importantes repositórios de trabalhos acadêmicos: Portal de Periódico da Capes<sup>11</sup>, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações<sup>12</sup>, Academia.edu<sup>13</sup> e Google Scholar<sup>14</sup>. O período da coleta de dados se deu entre os dias 2 e 16 de janeiro de 2017. Inicialmente, foram definidas combinações de palavras-chave que relacionam games, mulheres e violência, para balizar a busca<sup>15</sup>. Foi realizada a análise do título, resumo e palavras-chave, de forma a filtrar os primeiros resultados, mantendo apenas aqueles que possuíam relação com o tema estudado. Em caso de dúvidas ou ambiguidade, o artigo inteiro foi lido. Os termos escolhidos foram em português e em inglês, e se reconhece que este levantamento não leva à exaustão todas as produções, pois existe a possibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados estarem em outras línguas, bem como haver outras produções presentes em repositórios que não foram consultados. Dessa forma, é crucial ter em mente que o presente levantamento confere apenas o universo dos repositórios buscados e se limita pelo idioma.

Ao todo, nesta pesquisa, foram encontrados 117 trabalhos, desde 1997 a 2016. Destes, 85 são artigos publicados em revistas e periódicos, 20 em anais de congressos, 8 em livros e 3 dissertações e 1 tese. O gráfico a seguir ilustra a distribuição dos títulos ao longo dos anos.

Ao realizar a coleta de dados, também foram registrados os países de origem dos materiais. Vale salientar que foi considerada a filiação do pesquisador à sua instituição como país de origem, e não a nacionalidade do autor ou o país da publicação. No gráfico a seguir, é possível verificar a proporção de trabalhos encontrados distribuídos entre os países de origem:

É importante salientar que, embora alguns desses artigos não tenham como foco principal a violência de gênero nos games, todos eles investigam a relação entre as mulheres e os jogos de alguma maneira. Todas as investigações são, inevitavelmente, permeadas pela violência simbólica, desde as investigações acerca do uso de videogames por meninas, quanto pelo design de personagens, por exemplo. Por ser um ambiente complexo, buscou-se categorizar de que forma a violência simbólica contra a mulher se evidencia nestas pesquisas. Por meio de uma análise temática do conteúdo destes trabalhos, foram levantadas 4 categorias

---

11 Disponível em: <<http://periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

12 Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 17 jan. 2017.

13 Disponível em: <<http://academia.edu/>> Acesso em 17 jan. 2017.

14 Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>> Acesso em 17 jan. 2017.

15 Lista de palavras-chave: “Mulher + violência + games”; “Mulher + violência + videogames”; “Mulher + violência + jogos”; “Gênero + violência + jogos”; “Gênero + violência + games”; “Feminismo + games”; “Feminismo + videogames”; “Feminismo + jogos”; “Gamergate”; “Assédio + videogames”; “Harassment + videogames”; “Harassment + games”; “Women + violence + videogames”; “Women + violence + games”; “Feminism + games”; “Feminism + videogames”.

que serão detalhadas a seguir: Discurso dos jogadores humanos in-game; Discurso na comunidade gamer; Discurso pré-concebido nos games; Discurso de outras esferas sociais.

## Discurso dos jogadores humanos in-game

A primeira categoria é a do discurso dos jogadores humanos in-game. Os trabalhos analisados tem em comum a investigação das violências cometidas pelos jogadores durante partidas de jogos online. Foram categorizados 12 artigos relacionados à temática entre os anos de 2012 e 2016, refletindo supostamente o aumento das discussões sobre assédio e games iniciadas pelo caso Gamergate. As discussões ficam em torno principalmente da percepção das mulheres ao jogarem online: como se sentem e quais tipos de violência sofrem. A exemplo dos trabalhos de Fortim e Grandó (2013) e Brehm (2013), onde se busca, por meio de entrevistas, investigar a percepção das mulheres que se identificam como tal no jogo World of Warcraft (WoW). Na primeira pesquisa, foi constatado que, apesar de não serem frequentes as manifestações de agressividade contra jogadoras, 43% das entrevistadas relataram que suas falhas no jogo frequentemente são atribuídas ao seu gênero, e que não sentem que são tratadas como iguais em relação aos homens (FORTIM; GRANDÓ, 2013). Já na segunda, 63% das entrevistadas reportam que já sofreram algum tipo de sexismo durante o jogo, e 43% consideram que isso é um problema na comunidade de WoW. Assim, mesmo que, entre os jogadores de World of Warcraft a violência não seja explícita sempre, ela se encontra na categoria de violência simbólica, justamente pelo fato de as jogadoras não se sentirem como iguais – ainda há forte preconceito contra as mulheres, mesmo que velado.

Outra pesquisa interessante na qual a metodologia difere da maioria coletada é a de Kuznekoff e Rose (2012). Os acadêmicos investigam se há diferença nas relações dos jogadores ao escutarem uma voz masculina e uma feminina em seus times nas partidas online de Halo 3. Como resultado, foi constatado que a presença feminina resulta em 3 vezes mais comentários negativos, muitas vezes ligados a seu gênero<sup>16</sup>. Quando recebem comentários positivos, são pedidos de namoro ou elogios referentes à voz (KUZNEKOFF; ROSE, 2012). Assim, mesmo que pareça algo positivo receber um elogio durante o jogo, os comentários são diretamente ligados à condição de mulher da jogadora, e não a suas habilidades. Enquanto a violência discursiva mais evidente é a das ofensas e xingamentos, esta que visa diminuir a mulher a um objeto de prazer masculino, é igualmente problemática, pois pode contar com a cumplicidade dos oprimidos. Como não é um discurso explicitamente violento, o poder simbólico atua, como Bourdieu (2005) define, nas entrelinhas. O elogio à mulher durante as partidas pode acabar sendo minimizado como forma de violência, justamente por não “parecer” com a violência propriamente dita – é muito mais fácil constatar que o discurso é nocivo às mulheres quando se configura em xingamentos e ofensas.

---

16 Algumas frases de exemplo relatadas no artigo: “Shut up you whore”, “Fuck you, stupid slut” (KUZNEKOFF; ROSE, 2012, p. 551).

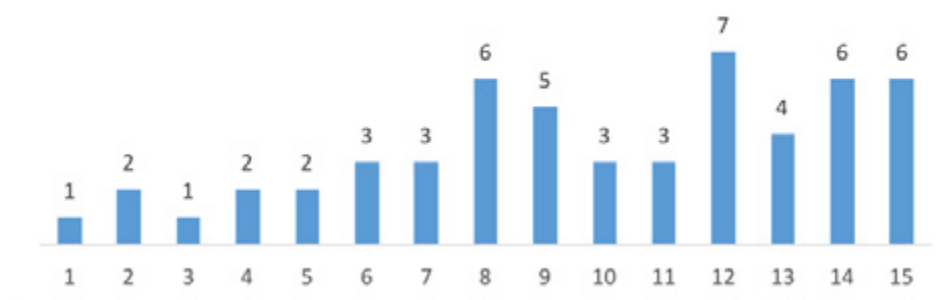
Algo em comum em todos os artigos é a presença do assédio sexual e ofensas dirigidas às mulheres durante as partidas. Essas palavras ofensivas na maioria das vezes tem ligação com o gênero, e não com as habilidades das jogadoras, como nos estudos Kuznekoff e Rose (2012). Os trabalhos analisados se concentram principalmente nos Estados Unidos (9), e o número em relação ao total (177) é baixo. Por conta disso, considera-se que o campo de estudo dos discursos humanos in-game ainda é pouco explorado e muito recente, sendo um relevante tema para os pesquisadores.

## Discurso na comunidade gamer

A segunda diz respeito ao estudo da violência no discurso que é proferido na comunidade gamer. Ou seja, são análises de discussões em fóruns (MASSANARI, 2015; KURTZ, 2015), emissão de opiniões consideradas sexistas ou que contribuam para a visão machista nos games em artigos de sites e revistas especializadas (MACLEAN, 2016), postagens em mídias sociais e ataques orquestrados por jogadores a personalidades femininas que se inseriram no mundo gamer (TOMINKSON; HARPER, 2015). Assim como a primeira categoria apresentada, a maioria dos trabalhos se concentra entre os anos de 2014 e 2016. Há trabalhos entre 2009 e 2013, mas são escassos: apenas 4 dos 26 artigos classificados se distribuem nessas datas. Diferentemente da anterior, onde se pode supor que a discussão do Gamergate suscitou um aumento de trabalhos publicados, nesse caso, é possível afirmar que esse episódio motivou a maioria das pesquisas: 16 artigos analisam diretamente o caso e 3 abordam acontecimentos ligados ao Gamergate.

Um exemplo pungente é o artigo de Kidd e Turner (2016), onde os pesquisadores buscam compreender o evento do Gamergate por meio de métodos etnográficos. Tentam também explicar os motivos da hostilidade acerca das críticas feministas aos games. Este episódio, iniciado sob o pretexto de discutir a ética no jornalismo especializado dos games, na realidade trouxe à tona a violência e rejeição dos homens a mulheres que buscam criar jogos mais inclusivos, com mensagens feministas, ou até mesmo criticar a mídia atual. Um exemplo da violência que ocorreu por conta do Gamergate, foi o caso da crítica de mídia Anita Sarkeesian. Ela se tornou conhecida por apontar o machismo nos jogos em seus vídeos no canal Feminist Frequency no Youtube. Ao expor o fato de que muitos jogos tratam a mulher como objeto de decoração, de conquista, mas raramente como protagonistas, disparou um gatilho em um grupo de jogadores homens. Surgiram ameaças de estupro, de assassinato e, inclusive invasões à casa de Sarkeesian, promessas de ataques terroristas, e ameaças a familiares foram registradas no FBI (KIDD; TURNER, 2016). Logo, percebe-se que as motivações do Gamergate não eram relacionadas ao jornalismo, e sim, ao ódio contra as mulheres. O artigo de Kidd e Turner (2016) aponta que o Gamergate trouxe atenção da mídia mainstream para a cultura dos jogos, e ajudou a renovar a atenção das pessoas às disparidades de gênero no meio, apesar de não ter modificado de forma muito radical a relação entre homens e mulheres. O Gamergate também suscitou uma série de ataques à desenvolvedoras e mulheres

### Numero de trabalhos versus ano de publicação



**FIGURA 3:** Número de trabalhos versus ano de publicação.



que buscavam criticar a cultura sexista em que estavam inseridas. Alguns artigos tratam desses episódios em particular, como o trabalho de Tominkson e Harper (2015), que analisam os ataques do jornalista Ryan Perez à celebridade e ícone da cultura *geek* Felicia Day<sup>17</sup>. Perez havia escrito uma série de *tweets*<sup>18</sup> ofensivos à Day, que culminou em sua demissão do jornal que trabalhava. Os pesquisadores tencionaram em seu artigo as relações entre misoginia e o universo dos games e o precedente que se abriu com a punição do jornalista. A violência evidenciada nos artigos dessa categoria tem um ponto em comum: este tipo de violência simbólica, ultrapassa a esfera do game e passa a se tornar pública, mas o ponto de partida é sempre dentro da comunidade gamer. É importante salientar que a violência simbólica nem sempre é visível, e atua principalmente nas entrelinhas. Por conta disso, os ataques às mulheres são o estopim de discursos anteriores, de toda uma atmosfera que cobre o preconceito dentro da comunidade gamer, tanto de jornalistas quanto de jogadores. A exposição dos assédios sofridos pelas mulheres no Gamergate são um reflexo da vontade feminina de não ser mais um abjeto no meio, de encontrar sua significação dentro deste grupo.

### Discurso pré-concebido nos games

A terceira diz respeito à violência presente nos estereótipos de gênero que são frequentemente reforçados pela própria construção dos jogos. Narrativas onde a mulher é um mero recurso decorativo, onde ela é inexistente, ou é representada de maneira extremamente sexualizada, entram nesta categoria de discurso pré-concebido nos games. Essa classificação é a que contém o maior número de trabalhos: são 54, distribuídos entre os anos de 1997 e 2016. Inicialmente há poucas investigações dentro da temática e, gradativamente, o montante aumenta, com um pico em 2008 e mantêm uma média, como pode ser observado no gráfico a seguir.

A maioria dos trabalhos busca analisar o conteúdo de algum jogo (LAVIGNE, 2015) ou de vários (LYNCH et. al, 2016), no que tange as personagens femininas ou a narrativa. O que chama atenção é a quantidade de trabalhos específicos sobre a personagem Lara Croft, de Tomb Raider: são 6 ao todo. Um exemplo é o trabalho de Kennedy (2002), onde a autora busca investigar se a personagem é um modelo positivo para as meninas ou apenas um “colírio” para os olhos dos meninos. Sua conclusão é de que é impossível situar a personagem apenas como feminista ou como objetificada, e não ignora o potencial que a comunidade gamer feminina tem de reinterpretar esse texto dado. Logo, apesar de Lara Croft ser uma personagem sexualizada, pode ser vista de outras formas pelas jogadoras. O caráter complexo da representação feminina nos games também tem relação com a construção de gênero que é um constante aprendizado em mutação como, Louro (2008) explica anteriormente.

---

17 Ver “Does Felicia Day Matter At All? (Yes)”

Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2012/07/04/does-felicia-day-matter-at-all-yes/#4do6304d4ddd>> Acesso em 28 jan. 2016.

18 Denominação que se refere às postagens realizadas na mídia social Twitter.

As ressignificações que as jogadoras fazem são uma forma de resistência aos discursos pré-concebidos nos games, que, conforme foi visto no caso Gamergate e nos ataques à Anita Sarkeesian, são veementemente combatidos por grupos de homens que buscam manter seu status dominante.

Alguns trabalhos analisam diversos títulos lançados, como é o caso do trabalho de Lynch et. al. (2016). Este é o artigo com o maior *corpus* entre os que foram coletados: 571 jogos entre os anos de 1983 e 2014 que contam com personagens femininas jogáveis. Foi constatado que os gêneros de games tradicionalmente masculinos, como os de luta, tem mais personagens sexualizados. Jogos com classificação indicativa para adolescentes ou adultos possuíam mais sexualização do que os jogos sem classificação. E, apesar de haver um aumento em jogos com personagens femininas jogáveis, os games ainda as apresentam mais frequentemente em papéis secundários e sensuais (LYNCH et. al., 2016). Em muitos trabalhos apresentados nessa categoria, os resultados são semelhantes: as mulheres ainda são retratadas de forma desigual em relação aos personagens masculinos.

Alguns trabalhos apresentam uma análise da relação entre os conteúdos sexistas nos jogos e a violência contra a mulher. Dill (2009) realizou uma pesquisa com 160 estudantes de ambos os sexos buscando estabelecer uma relação entre hábitos de jogos, crenças sobre o estupro, atitudes negativas direcionadas às mulheres e personalidades agressivas. Dill (2009) conclui que há uma relação entre a exposição a jogos violentos, personalidades agressivas e o que a autora chama de *rape myth acceptance*<sup>19</sup> e a atitudes negativas direcionadas às mulheres. Assim, a construção de jogos que desvalorizam a mulher e que contam com aspectos violentos configuram-se também em uma forma de violência simbólica. O discurso dos games passa a ser um reforço às normas de gênero predominantes, ao mesmo tempo que sua produção é influenciada por essas mesmas normas. É como uma retroalimentação. Os estudos relacionados à construção narrativa dos games e do papel feminino nos títulos são vastos, e não é um assunto novo. Os pesquisadores vem tencionando essa questão desde 1997 (segundo o levantamento deste artigo), e o número de investigações não diminuiu ao longo dos anos: isso demonstra indícios de uma consolidação desta área de estudos em particular.

## Discurso de outras esferas sociais

A quarta e última classificação se refere à violência presente nos discursos que estão em outras esferas sociais que inibem ou impossibilitam a presença feminina no mundo dos games. Nessa categoria, não é possível afirmar especificamente de onde vem o discurso (nas anteriores poderiam vir dos jogadores, da comunidade gamer ou do jogo em si), com a origem da violência muito menos implícita que nos outros casos. É, portanto, a categoria mais abrangente e também aquela onde a violência está menos em evidência. Muitos dos traba-

---

19 Segundo a autora, *rape myth* se refere à ideia de que as mulheres gostam de ser forçadas a fazer sexo. *Rape myth acceptance* se refere à aceitação dessa mensagem, de que os homens que abusam e estupram são secretamente desejados pelas mulheres (DILL, 2008).

lhos não investigam a violência em si, mas as estruturas de poder simbólico sempre estão em pauta: se não se encontram nas perguntas de pesquisa, aparecem nos resultados. Foram classificados 25 trabalhos, entre 1999 e 2015, e não é possível notar grandes picos: apenas 1 a 3 encontrados por ano.

Um tópico recorrente se relaciona aos hábitos das mulheres em relação a jogos, como, por exemplo, o estudo de Royse et. al. (2007). Foram conduzidos três grupos focais e 15 entrevistas em profundidade com mulheres que jogam videogame. Com esta pesquisa, foram encontrados diferentes padrões de jogo relacionado à assiduidade. Denominadas como *power gamers*, as jogadoras assíduas demonstraram menos preocupação com os estereótipos de gênero. Já aquelas que jogam moderadamente, se encontram mais inseridas no que se poderia chamar de um padrão de gênero, conforme as autoras. As mulheres que não jogam demonstraram ter muitas críticas à cultura gamer e eram tradicionalmente mais femininas (ROYSE et. al, 2007). A presença das mulheres como jogadoras, então, se configura em uma ruptura entre os padrões de gênero pré-concebidos em nossa cultura.

Outro assunto relevante nessa classificação é o desenvolvimento de jogos e a participação feminina na indústria. O artigo de Harvey e Fisher (2014), por exemplo, analisa articulações pós-feministas por figuras femininas proeminentes na comunidade de games Norte-Americana, e explora os desafios e oportunidades que surgem na cultura e produção de jogos. As autoras expõem as tensões que ocorrem entre uma cultura conservadora de produção, o anti-feminismo e a participação feminina. A categoria anterior, de discurso pré-concebido nos games se relaciona com a baixa participação das mulheres na produção dos jogos. Um grupo de pessoas menos diversa produzindo games pode ocasionar em títulos com menor diversidade, conseqüentemente. As mulheres foram renegadas da área da tecnologia e, portanto, também dos games, e isso se deve ao constante reforço da cultura masculina em mantê-las em espaços de menor relevância social.

Esse tópico também aparece nesta categoria, com, por exemplo, o estudo de McNamee (1999). A autora examina as relações de poder e resistência em torno da posse e uso de computadores e videogames no espaço doméstico. Segundo McNamee (1999), um local que tradicionalmente era referido às mulheres – a casa -, passa a ter também um domínio masculino: o quarto e os objetos eletrônicos. Os meninos e adolescentes, então, passam a ter poder sobre estes espaços, excluindo as meninas (no caso do estudo de McNamee, irmãs) e, por consequência, reduz o interesse e o acesso delas a essa cultura. Conforme aponta outra pesquisa realizada entre adolescentes por Margolis e Fisher (2002), as meninas entrevistadas revelaram que os computadores da casa raramente eram adquiridos para elas – eram destinados a seus irmãos homens, e ficavam em seus quartos, onde elas não teriam acesso. Nesta mesma pesquisa, os pais admitiam considerar o computador um objeto de entretenimento masculino. As expectativas de gênero muitas vezes levam à baixa representatividade feminina nos games, como pôde ser ilustrado neste exemplo.

Não se pode deixar de citar as revisões bibliográficas realizadas sobre mulheres e games. Fortim (2008), por exemplo, realizou um breve levantamento sobre a questão de gênero nos videogames, com o objetivo de evidenciar as explicações na literatura sobre os motivos que levam as mulheres a gostar ou não de games. Este tipo de estudo, apesar de não focar em um único objeto, é crucial para o avanço das discussões sobre o tema, para que não se repitam os mesmos questionamentos e resultados. Assim, entre todos os trabalhos levantados nessa categoria há, em comum, a preocupação com a relação das mulheres e os jogos. O que eles demonstram, em sua maioria, é a influência do sexismo e dos estereótipos de gênero nos gostos das mulheres, e essa intervenção não parte de uma só fonte. Assim como Louro (2008) explica, o processo de construção de gênero se dá por muitas vias, e a baixa participação feminina no mundo dos games é um reflexo do reforço contínuo de diversas esferas sociais para a conformidade de gênero. Esse reforço muitas vezes não é evidente, e é preciso que as pesquisas sobre mulheres e games evidenciem a violência simbólica que ocorre. Mesmo que não seja a intenção dos trabalhos analisados explorar esse conceito teórico, é evidente a influência da violência que ocorre nas entrelinhas do discurso, seja por meio da dominação de espaços e objetos - como o quarto e os videogames na pesquisa de McNamee (1999) -, ou pela cultura conservadora de produção de games evidenciada por Harvey e Fisher (2004), por exemplo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da sistematização da bibliografia encontrada sobre a violência contra a mulher nos games, foi possível obter um panorama do estado da arte da temática. Este tipo de levantamento é importante para que se avance nas discussões acerca das tensões entre o gênero e os videogames. Foram encontrados 177 trabalhos, entre artigos, capítulos de livros, teses e dissertações que abordam o tema de maneiras muito distintas. A classificação confeccionada para o presente trabalho buscou reunir as investigações e reflexões em blocos temáticos, de forma a detectar a quantidade de trabalhos que estão distribuídos em cada área e, assim, obter algumas considerações sobre.

Partiu-se então para quatro classificações, onde foram encontradas quantidades distintas de trabalhos: Discurso dos jogadores humanos in-game (12); Discurso na comunidade gamer (26); Discurso pré-concebido nos games (54); Discurso de outras esferas sociais (25). Pode-se notar que o campo de estudo das personagens femininas e seus papéis nas narrativas, bem como o reflexo que isso tem no comportamento de homens e mulheres conta com um número significativamente maior de investigações, evidenciando uma consolidação maior desta área de estudo. As duas primeiras categorias contam com poucos trabalhos, e a maioria após o episódio do Gamergate, o que demonstra o poder que um assunto pautado pela mídia tem sobre as pesquisas acadêmicas e propicia novos questionamentos.

Ainda assim, o discurso dos jogadores humanos in-game, que conta com o menor número de trabalhos, demonstra ser uma temática nova e com potencial para novas investigações.

Uma categorização como esta que foi proposta no presente artigo conta com suas vantagens e desvantagens. Um ponto positivo é a possibilidade de mapear os tipos diferentes de temáticas dentro de um campo abrangente: a violência contra as mulheres nos games. Foi possível verificar quais assuntos estão mais consolidados, e quais tem um campo frutífero para pesquisas futuras. Contudo, categorias podem limitar a análise dos trabalhos sob uma perspectiva mais complexa. Mesmo que os trabalhos se encaixassem em mais de uma classificação, havia sempre uma predominante que foi escolhida pela pesquisadora. Admite-se, então, que algumas pesquisas poderiam ter mais de uma temática, mas isso não se torna aparente na metodologia utilizada.

Ainda que muitos trabalhos não refletissem diretamente sobre o tema da violência simbólica, foi constatado que os discursos que foram investigados nas pesquisas se encaixam no conceito. Essa violência nem sempre é visível, e assume diversas formas. Os xingamentos às jogadoras durante os jogos online fazem parte daquela violência discursiva mais evidente, por exemplo. Já os elogios dirigidos às mulheres, fazendo com que sejam diminuídas a suas condições físicas, podem parecer inofensivos, mas escondem facetas de uma violência que tem por objetivo manter a dominação masculina no campo simbólico. A agressão é mais evidente também quando se investigam os ataques às mulheres relacionados ao Gamergate: são discursos de ameaças e xingamentos, muito mais fáceis de serem detectados que, por exemplo, notícias em portais de games que acabam por reforçar estereótipos de maneira sutil.

O poder da construção e manutenção dos estereótipos também foram assuntos investigados nos trabalhos. A forma como a indústria pensa seu público e constrói os games pode reforçar preconceitos e comportamentos violentos para com as mulheres. Lara Croft, uma das personagens mais investigadas, é um exemplo disso: por trás de sua personalidade empoderada, há o estereótipo de corpo voluptuoso e sexualizado, que serve de fonte de prazer para os jogadores masculinos e, ao mesmo tempo, pode contribuir para a noção de que uma mulher apenas tem seu valor se estiver dentro dos padrões de beleza pré-estabelecidos. Essa forma de violência de fato não é tão aparente: toda a construção do discurso do game parte para colaborar com as formas de dominação vigentes, sendo retroalimentada pelo discurso conservador. Assim, a violência simbólica contra a mulher nos games pode assumir formas diferentes, às vezes mais evidentes, ou completamente encobertas. O campo de estudos é relativamente novo, e conta com pesquisas sob diversos vieses, com muito potencial de continuidade.



## REFERÊNCIAS

- BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo: a experiência vivida*. 2ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.
- BOURDIEU, Pierre. *A Dominação Masculina*. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- \_\_\_\_\_. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- BREHM, Audrey L. *Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft*. In: *Frontiers in Psychology*: Bethesda, v. 4, 2013. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3849516/>> Acesso em 28 jan. 2016.
- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade*. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- CASSEL, Justine. *Storytelling as a Nexus of Change In the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design*. In: JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. *A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity*. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Abingdon, n° 59, 2015. P. 208-220.
- DEL VALLE, Teresa. *El momento actual en la antropología de la mujer: Modelos y paradigmas. El sexo se hereda, se cambia y el género se construye*. In: *Actas de las VII Jornadas de Investigación Interdisciplinaria*. Madrid: Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad Autónoma de Madrid, 1989.
- DILL, Karen E. *Violent Video Games, Rape Myth Acceptance, and Negative Attitudes toward Women*. In: STARK, Evan; BUZAWA, Eve S. *Violence against Women in Families and Relationships: Volume 4, The Media and Cultural Attitudes*. Praeger: Westport, 2009.
- FORTIM, Ivelise. *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. In: *Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track*. Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.655.148&rep=rep1&type=pdf#page=42>> Acesso em 29 jan. 2017.
- FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. *Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs*. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*: Atlanta, 2013.
- HARVEY, Alison; FISHER, Stephanie. *"Everyone Can Make Games!": The post-feminist context of women in digital game production*. In: *Feminist Media Studies*: Abingdon, v.15, n° 4, 2015. P. 576-592.
- IRIGARAY, Luce. *This sex which is not one*. Ithaca: Cornell University Press, 1985.
- JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- KENNEDY, Helen W. *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. In: *Game Studies*, v. 2, n° 2, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>> Acesso em 28 jan. 2017.
- KIDD, Dustin; TURNER, Amanda J. *The #GamerGate Files: Misogyny in the Media*. In: NOVAK, Alison; EL-BURKI, Imaani, J (org.). *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*. IGI Global: Hershey, 2016.

- KRISTEVA, Julia. *Powers of Horror: an essay on abjection*. New York: Columbia University Press, 1982.
- KURTZ, Gabriela. “*Se tiver meninas, melhor ainda*”: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: *XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>> Acesso em 28 jul. 2017.
- KUZKENOFF, Jeffrey, H.; ROSE, Lindsey, M. *Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 15, n° 4, 2012. P. 541-556.
- LAVIGNE, Carlen. ‘*She’s a soldier, not a model*’: Feminism, FemShep and the Mass Effect 3 vote. In: *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: Bristol, v. 7, n° 3, 2015. P. 317-329.
- LIPPMANN, Walter. *Opinião pública*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- LOURO, Guacira L. *Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas*. In.: *Pro-Posições*, Campinas, v. 19, n° 9, maio/ago. 2008. P. 17-23.
- LYNCH, Teresa et. al. *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. In: *Journal of Communication*: Malden, v. 66, n° 4, 2016. P. 564-584.
- MACLEAN, Erin. *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In: *Press Start*: Glasgow, v. 3, n° 1, 2016. P. 17-45.
- MARGOLIS, Jane; FISHER, Allan. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge: The MIT Press, 2002.
- MASSANARI, Adrienne. *#Gamergate and The Fappening: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 0, n° 0, 2015. P. 1-18.
- MAZZARA, Bruno M. *Estereotipos y prejuicios*. Madrid: Acento Editorial, 1998.
- MCNAMEE, Sara. ‘*I Won’t Let Her in my Room*’: Sibling Strategies of Power and Resistance around Computer and Video Games. In: SEYMOUR, Julie; BAGGULEY, Paul (org.) *Relating Intimacies: Power and Resistance*. New York: St. Martin’s Press, 1999.
- ROYSE, Pam et. al. *Women and games: technologies of the gendered self*. In: *New Media & Society*: Chicago, v. 9, n° 4, 2007. P. 555-576.
- SHERMAN, Sharon R. *Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games*. In: *Western Folklore*, Long Beach, v. 56, n° 3/4, 1997. P. 243-258.
- STREY, Marlene N. *Violência de gênero: uma questão complexa e interminável*. In: STREY, Marlene N.; AZAMBUJA, Mariana R.; JAEGER, Fernanda P. (Orgs). *Violência, gênero e políticas públicas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- STREY, Marlene, N. *Violência e gênero: um casamento que tem tudo para dar certo*. In: GROSSI, Patrícia K (org.) *Violências e gênero: coisas que a gente não gostaria de saber*. 2ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.
- TOMINKSON, Sian; HARPER, Tael. *The position of women in video game culture: Perez and Day’s Twitter Incident*. In: *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*: Australia, v. 29, n° 4, 2015. P. 617-634.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Violence: Six Sideways Reflections*. New York: Picador, 2008.