

# JOGANDO COM O PRECONCEITO:

A misoginia enfrentada por garotas  
gamers em partidas on-line

---

PLAYING WITH PREJUDICE:  
The misogyny faced by female gamers  
in online matches

Ana Beatriz Carvalho da SILVA<sup>1</sup>

Ivan Carlo Andrade de OLIVEIRA<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Jornalismo da UNIFAP, Macapá-AP. Email: [anabeatrizcarvalho.mcp@gmail.com](mailto:anabeatrizcarvalho.mcp@gmail.com)

<sup>2</sup> Jornalista, Doutor em Arte e Cultura Visual -UFG Goiânia, Goiás. Professor do curso de Jornalismo da Unifap, Macapá -AP. E-mail: [profivancarlo@gmail.com](mailto:profivancarlo@gmail.com).

## RESUMO

A misoginia e o sexismo têm raízes profundas. Este estudo investiga a misoginia no universo dos videogames, analisando as experiências das jogadoras em ambientes online. Utilizando uma metodologia qualitativa com entrevistas e análise de dados de jogos populares, esta pesquisa explora como os preconceitos de gênero se manifestam e afetam as jogadoras. As descobertas revelam que, apesar das mudanças sociais, a misoginia persiste nas comunidades de jogos – exacerbada por dinâmicas de poder e estereótipos dominados pelos homens. Conclui que para promover a inclusão é essencial compreender essas experiências, bem como reformar práticas e culturas nos espaços virtuais.

**PALAVRAS-CHAVES:** Misoginia; Sexismo; Jogos Online; Assédio Online.

## ABSTRACT

*Misogyny and sexism have deep roots. This study investigates misogyny in the world of video games by analyzing the experiences of female players in online environments. Using a qualitative methodology with interviews and analysis of data from popular games, this research explores how gender biases manifest and affect female players. The findings reveal that, despite social changes, misogyny persists in gaming communities – exacerbated by male-dominated power dynamics and stereotypes. It concludes that understanding these experiences, as well as reforming practices and cultures in virtual spaces, is essential to promoting inclusion.*

**KEYWORDS:** *Misogyny; Sexism; Online Games; Online Harassment.*

## INTRODUÇÃO

A misoginia e o sexismo tem raízes profundas na história humana, moldando e perpetuando relações de poder desiguais entre homens e mulheres. Estas práticas discriminatórias foram institucionalizadas desde a antiguidade, reforçadas por normas culturais e sociais como evidenciada por pensadores históricos como Aristóteles e a Igreja Católica que na Idade Média restringiam o papel das mulheres na sociedade. Apesar dos processos significativos no sentido da igualdade de gênero ao longo dos séculos, a misoginia persiste em novos contextos, refletindo uma resistência a mudanças estruturais significativas.

Durante os séculos XIX e XX, as lutas pelo equilíbrio de gênero diminuíram à medida que o movimento feminista se opôs às leis e normas sociais limitantes dos direitos das mulheres, como a negação do voto. Infelizmente, esses obstáculos persistem nos meios digitais. A indústria gamer é um exemplo dessa evolução contínua, dominada principalmente por homens e perpetuando estereótipos sexuais discriminatórios contra mulheres na esfera virtual.

A comunidade de jogadores, em particular, provou ser um microcosmo da sociedade em geral, refletindo e ampliando questões de misoginia e sexismo. A investigação sobre as experiências de garotas nos jogos online revela padrões preocupantes de discriminação e assédio que são exemplificados por comportamentos tóxicos observados em jogos multiplayer online.

A crescente popularidade dos jogos online e sua acessibilidade intensificaram experiências positivas e negativas para os jogadores. Atualmente, pesquisas baseadas em dados buscam explorar e documentar a misoginia enfrentada pelas mulheres neste contexto específico. A maior provedora de internet do Reino Unido realizou uma pesquisa com 4.000 mulheres para entender como elas se sentem ao jogar online, e os resultados foram alarmantes: 1.960 (49%) das entrevistadas relataram ter sofrido insultos ou assédios enquanto jogavam ou transmitiam lives de games pela internet. (Sky Broadband, 2023).

## 2 DESVENDANDO MISOGINIA E SEXISMO: COMPREENSÃO E DIFERENÇAS

A misoginia e o sexismo são problemas sociais enraizados que têm sido perpetuados ao longo de muitos séculos em várias culturas ao redor do mundo. A misoginia, definida como a aversão, o ódio ou a hostilidade em relação às mulheres e meninas, é um fenômeno cultural e histórico complexo, com raízes tanto na cultura ocidental quanto na oriental. Como aponta Avigliano (2010), “um preconceito sobrevive no tempo muito antes de ter um nome. Quando a

roda foi inventada, a misoginia já estava girando quatro vezes no ar”. Esse sentimento de repulsa, que pode se manifestar de diversas formas, incluindo violência física, verbal e emocional, é parte de um sistema mais amplo de controle e punição que visa manter as mulheres subjugadas e preservar a ordem patriarcal, como observa Manne (2024):

A misoginia não se reduz a uma simples aversão às mulheres. Trata-se, na verdade, de um sistema de controle e punição dirigido às mulheres que desafiam as normas patriarcais. Em outras palavras, a misoginia age como um mecanismo para garantir que as mulheres permaneçam subjugadas e que o domínio masculino seja mantido. Esse fenômeno vai além de simples hostilidade; é um reflexo da tentativa de preservar a ordem patriarcal quando essa ordem está ameaçada. O sexismo, por sua vez, serve como a ideologia que sustenta essas relações sociais desiguais, e a misoginia atua como uma força que reforça e perpetua essas desigualdades" (tradução nossa).

O sexismo, por outro lado, refere-se a preconceitos e discriminações fundamentados no sexo ou na orientação sexual de uma pessoa, muitas vezes colocando a vítima em uma posição inferior devido à sua identidade sexual. Comumente, o sexismo é associado à posição subordinada que o machismo impõe às mulheres, mas também pode se manifestar como tratamento preconceituoso contra homens, homossexuais, transgêneros, pessoas não-binárias e outras formas de identidade sexual. De acordo com a pesquisa realizada pela cientista social Rayanne Pontes, no ano de 2018, que contou com a participação de 213 jogadoras, 86% das entrevistadas sofreram assédio ou sexismo, enquanto 88% alegaram conhecer outras mulheres que passaram pela mesma situação.

Segundo Darwin (1871), em sua obra "A Descendência do Homem e Seleção em Relação ao Sexo", as características sexuais secundárias e a seleção sexual influenciam as relações de poder e comportamento entre os sexos, sugerindo que os homens têm uma posição de domínio sobre as mulheres, refletindo preconceitos e desigualdades da época. Essa visão biológica de superioridade masculina foi usada para justificar desigualdades de gênero.

Contudo, a sociedade moderna tem desafiado essas crenças, com movimentos feministas e de direitos humanos trabalhando para dismantelar estruturas machistas e promover a igualdade de gênero. Estudos contemporâneos em biologia e sociologia mostram que as diferenças entre os sexos são complexas e que não justificam a desigualdade ou subordinação de qualquer gênero.

Para compreender a violência de gênero, é essencial considerar a relação de poder que existe entre homens e mulheres, na qual as mulheres são frequentemente subordinadas aos homens, uma realidade mantida pelos papéis sociais de gênero.

Essa exclusão reflete o impacto das normas patriarcais na vida das mulheres e reforça a necessidade de mudar a cultura que perpetua essas desigualdades. Conforme apontado por Soares (1999) citado por Bandeira (2014), a violência contra as mulheres é uma violência socialmente aprendida, não se caracterizando como patologia ou desvio individual, mas como “permissão social” concedida e acordada com os homens na sociedade. Infelizmente, essa realidade é refletida na alarmante estatística que coloca o Brasil na quinta posição mundial em número de mortes violentas de mulheres, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018). Para que essa realidade mude, é necessário desconstruir as narrativas históricas que sustentam o machismo e promover uma sociedade onde todos, independentemente de gênero, tenham as mesmas oportunidades e direitos.

## 2.1 A misoginia através da história

A misoginia e o preconceito contra as mulheres são eventos que perduram durante boa parte da história humana. Para ser compreendida a misoginia presente na comunidade gamer, é imprescindível depreender o contexto histórico do preconceito das mulheres na sociedade. Este tópico tem como objetivo examinar como as culturas de subordinação e marginalização das pessoas do sexo feminino no decurso do tempo.

No decorrer da Idade Média, a Igreja Católica provocou um grande impacto na sociedade, eternizando e consolidando uma visão que as mulheres deviam ser submissas aos homens.

De acordo com Gevehr e Souza (2014, p 115):

A visão que se tinha da mulher no período da Idade Média era predominantemente negativa. Sua origem, muito antiga, foi moldada de acordo com a interpretação teológica dos homens da Igreja, que situava a humanidade em uma batalha universal, na qual o Diabo usava a mulher para espalhar sua obra de perdição.

Sob essa perspectiva, a teologia católica frequentemente retratava as mulheres como pecadoras e objetos de tentação, estigmatização baseada na história bíblica de Eva e Adão. O papel das mulheres era limitado pelo catolicismo, que as direcionava ao trabalho doméstico e familiar, e frequentemente as mulheres enfrentavam perseguições e acusações de bruxaria.

Durante o Renascimento (séculos XIV a XVII), um período de grande agitação cultural e intelectual, houve uma valorização do conhecimento clássico, arte e ciência. No entanto, apesar dos avanços, a posição das mulheres na sociedade continuou muito restrita. Embora

algumas mulheres se destacassem como escritoras, artistas ou intelectuais, a maioria ainda estava confinada aos papéis tradicionais de esposas e mães, com acesso limitado a oportunidades educacionais e profissionais.

Segundo Pereira (2016, p37):

Inferioridade do sexo feminino foi postulado pela coletividade e obteve até apoio de discursos médicos que afirmavam a superioridade masculina em força e habilidades maior que a feminina.

Esse tratamento diferenciado era um reflexo das normas e valores sociais que perpetuavam a ideia de inferioridade feminina. O iluminismo que teve sua ascensão no século XVIII, impulsionando ideais disruptivos, algumas delas sobre direitos humanos e igualdade, direcionando fortemente a sociedade europeia a novos pensamentos sobre justiça.

Chegando na era digital mais precisamente no surgimento de videogames, muitos preconceitos do passado perduraram e se adaptaram nesse novo contexto virtual. A sociedade gamer, no seu início predominantemente dominado por homens acabou por refletir e incrementar estereótipos de gêneros, criando um cenário onde a misoginia podia prosperar, esse processo originou obstáculos significativos para a inclusão e o respeito às mulheres dentro do ambiente online, potencializando as questões de discriminação e exclusão que ainda persistem.

## 2.2 Mundo dos Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos se tornaram uma febre na sociedade no mundo contemporâneo. As indústrias digitais lucram bilhões de dólares com a grande comunidade gamer que está na casa de milhões de jogadores, nesse contexto os jogos digitais ultrapassam a barreira da simples diversão e se consolidam como cultura moderna. Contudo, essa atividade industrial, virou palco para um vasto preconceito, principalmente contra as mulheres. A avaliação crítica dos games eletrônicos demonstra como esses meios não só espelham, mas frequentemente fortalecem estigmas e posturas misóginas, gerando um cenário adverso para mulheres que jogam e trabalham na área. Este tópico visa explorar a misoginia enfrentada pelas mulheres no universo dos videogames.

### 2.3 A formação e controle masculino sobre o mundo gamer

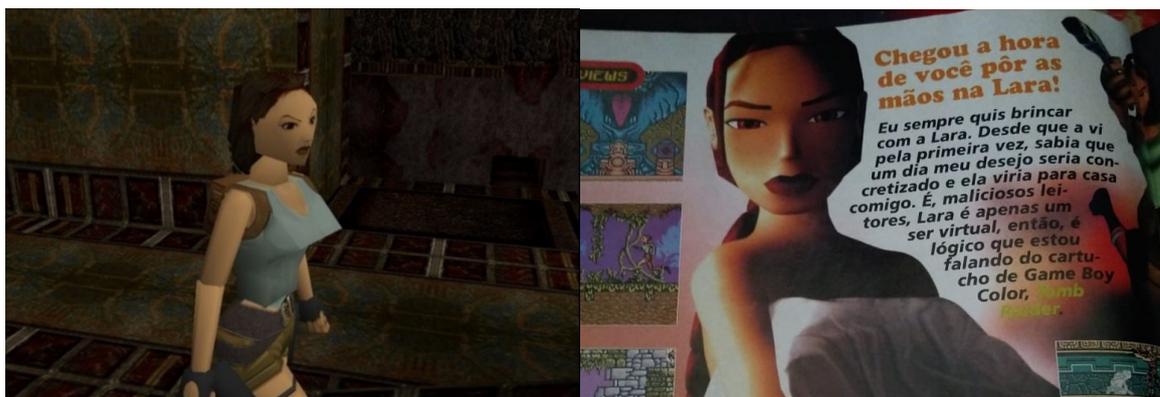
Nos anos 1970 e 1980, a indústria de jogos era marcada por uma cultura predominantemente masculina, que se manifestava tanto nos criadores quanto nos consumidores. Empresas inovadoras, como Atari e Nintendo, desenvolviam jogos que refletiam uma perspectiva masculina, influenciando a percepção dos jogadores sobre gênero e poder. As mulheres, quando incluídas, eram muitas vezes relegadas a papéis secundários ou estereotipados, como damas em perigo ou figuras altamente sexualizadas. Essa representação inicial moldou a percepção de gênero na cultura dos jogos por muitos anos. A publicidade da época reforçava estereótipos de gênero, promovendo os jogos como voltados principalmente para meninos e contribuindo para a visão de que os jogos eram uma atividade predominantemente masculina, o que impactou a participação das mulheres no mercado, tanto como consumidoras quanto como desenvolvedoras.

Segundo Santos, Lima e Cunha (2020, p 459):

Na década de 90, a Nintendo introduziu o Super Mario World (Nintendo, 1990) com a marcante presença feminina da princesa Peach, mas a mesma tinha apenas uma finalidade: ser resgatada pela figura masculina protagonista, pela qual a personagem era apaixonada (estereótipo da “donzela em perigo”). Tal estereótipo já havia se mostrado presente em outro jogo da Nintendo: Donkey Kong (Nintendo, 1981), onde a personagem feminina apenas aguardava ser salva pelo herói.

Sob a perspectiva da citação, mesmo com o aumento na complexidade e diversidade dos jogos na década de 1990, as representações problemáticas persistiram. A introdução de personagens femininas mais complexas e tridimensionais, como Lara Croft em *Tomb Raider*, é um exemplo dessa mudança. Lara Croft foi projetada para ser uma figura de força e independência, desafiando o estereótipo da mulher passiva ou apenas coadjuvante. No entanto, apesar de sua imagem de heroína destemida e exploradora, a forma como a personagem foi representada ainda incorporava elementos que buscavam atrair o olhar masculino. Sua figura era exageradamente sexualizada, com roupas mínimas e uma postura que frequentemente destacava suas características físicas.

Figura 1 – Lara Croft de Tomb Raider em 1996 ao lado de campanha publicitária



Fonte: TECHTUDO, 2014 / NINTENDO WORLD, 2000, p. 48

Durante os anos 2000, a hipersexualização de personagens femininas, como Lara Croft, exemplificados na figura 01, era evidente e refletia uma abordagem problemáticas de representações de gênero na mídia de jogos. Lara Croft, em suas primeiras iterações, foi retratada com características exageradas que enfatizavam aspectos físicos, muitas vezes com roupas e posturas que priorizavam a atração sexual sobre a funcionalidade ou a lógica dentro do contexto do jogo. Essa abordagem não apenas perpetuava estereótipos sobre a aparência e o papel das mulheres, mas também contribuiu para uma visão distorcida e limitada sobre a feminilidade.

#### 2.4 A evolução do cenário gamer ao longo do tempo

Nos primeiros anos de 2000, houve um crescimento significativo na indústria de videogames, com uma ampliação notável na diversidade de jogos e na complexidade dos personagens. Apesar dessa ampliação, muitos dos jogos mais influentes continuavam a retratar as mulheres de forma problemática. A popularidade de certas personagens femininas refletia um desejo por mulheres em papéis mais ativos e proeminentes, porém, muitas vezes, essas personagens eram estereotipadas, transformando-as em objetos de desejo visual. Esse padrão não apenas mantinha uma visão limitada sobre o papel das mulheres, mas também reforçava a ideia de que o valor das personagens femininas estava diretamente ligado à sua aparência física e ao apelo sexual.

Segundo Alves, Araújo, Pinto, Guimarães e Fernandes (2024, p 91):

Historicamente, a exploração do apelo sexual tem sido uma estratégia lucrativa e recorrente, especialmente quando se trata de representações femininas em jogos. Muitos dos desenvolvedores, até os dias de hoje, adotam essa abordagem ou fazem modificações para torná-la menos explícita.

Nessa contextualização, o efeito desses desafios na vivência das jogadoras foi marcante. A hostilidade e o assédio contribuíram para um cenário onde a participação feminina era frequentemente desencorajada, impactando não só sua diversão e engajamento com os jogos, mas também sua disposição para interagir e se identificar com a comunidade gamer. A ausência de representações positivas e variadas nos jogos também tem um papel crucial nesse contexto, reforçando a ideia de que as mulheres não tinham um espaço legítimo ou valorizado na indústria dos videogames.

A reação da área de produção a esses desafios foi, em muitos casos, tardia e superficial. Apesar do aumento do reconhecimento da importância de representações mais abrangentes e de um tratamento mais digno das jogadoras, as alterações realizadas foram frequentemente limitadas e não abordaram de maneira completa os problemas fundamentais. Personagens femininas continuavam a ser objetificadas e frequentemente não refletiam a diversidade e a complexidade das jogadoras reais. Essa falta de conexão entre a demanda por inclusão e as práticas da indústria perpetuou a hegemonia masculina, criando um ambiente onde a participação plena e respeitosa das mulheres ainda era uma batalha constante.

Segundo Santos (2021, p50):

A maioria considera que o mercado de games segrega sexualmente e que os jogos concebidos para o público feminino são concebidos de forma diferente dos jogos concebidos para o público masculino. "Joguinhos bobos de culinária, maquiagem e outras coisas extremamente sexistas. Jogos realmente interessantes com mais ação são sempre pensados pro público masculino, desde o início.

Com base na citação é perceptível como o mercado ainda é de predomínio masculino, à medida que o tempo passa, a conscientização crescente e as pressões sociais estão levando a indústria a lidar com essas questões de forma mais decisiva. A jornada rumo à mudança, no entanto, permanece como um desafio complexo, demandando um compromisso constante com

a inclusão e a igualdade para realmente transformar o mundo dos videogames em um ambiente onde todos se sintam representados e respeitados.

## 2.5 O impacto da internet e jogos online para o preconceito contra as mulheres

Com a popularização da internet e dos jogos online, a comunidade gamer se tornou global, reunindo milhões de jogadores em um ambiente digital interligado. A conexão trouxe novas formas de interação social para os jogos, possibilitando que jogadores de diversas regiões do mundo se comunicassem, cooperassem e disputassem em tempo real. Entretanto, essa expansão também agravou questões já existentes, como o cyberbullying e a desigualdade de gênero.

Segundo Silva e Coutinho (2021, p 83):

As mulheres são 53,8% dos jogadores. Porém, apesar das mulheres serem a maioria entre o público gamer, os games ainda são um ambiente hostil para elas. Assédio e preconceito fazem parte da rotina daquelas que decidem se aventurar no universo dos jogos digitais.

Na citação acima, fica claro que apesar das mulheres serem um público extensos, os ambientes virtuais de entretenimento, como Xbox Live e PlayStation Network, se tornaram palcos para a disseminação da misoginia e do sexismo, sem enfrentar consequências. A proteção do anonimato online permitiu o surgimento de atitudes agressivas e preconceituosas, pois os usuários se sentiam seguros para agir sem temer punições. Assim, as jogadoras se deparavam com um cenário hostil, onde a supremacia masculina era evidente não só nos jogos, mas também nas interações entre os participantes.

Além de enfrentarem assédio direto, várias jogadoras compartilharam experiências de agressão verbal e exclusão discreta. Observações negativas sobre habilidades com base no gênero e a constante pressão para provar competência são obstáculos que muitas mulheres encontram no cotidiano dos jogos online. Tais comentários, que podem parecer inofensivos ou banais para alguns, se acumulam, criando um ambiente hostil e tóxico, como pode ser visto no print de referência abaixo.



A falta de representatividade feminina na estrutura organizacional da indústria de jogos resulta em uma presença limitada de mulheres em posições de liderança e criação, o que pode levar a decisões de design e marketing que não consideram adequadamente as perspectivas femininas. Isso perpetua uma visão estereotipada dos personagens e enredos dos jogos. A inclusão de mais mulheres e diferentes vozes é crucial para criar conteúdo mais representativo e inclusivo.

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia empregada neste estudo combinou abordagens qualitativas e quantitativas. Um questionário composto por 14 perguntas foi aplicado a jogadoras para investigar suas experiências em ambientes de jogos online. O questionário, que obteve 32 respostas, coletou informações detalhadas sobre as vivências das participantes e as formas de misoginia e discriminação que enfrentam. Além disso, foram analisados dados relacionados a jogos populares, como Valorant, League of Legends, Overwatch e Counter-Strike (CS), para identificar padrões de comportamento e incidentes de misoginia nesses ambientes.

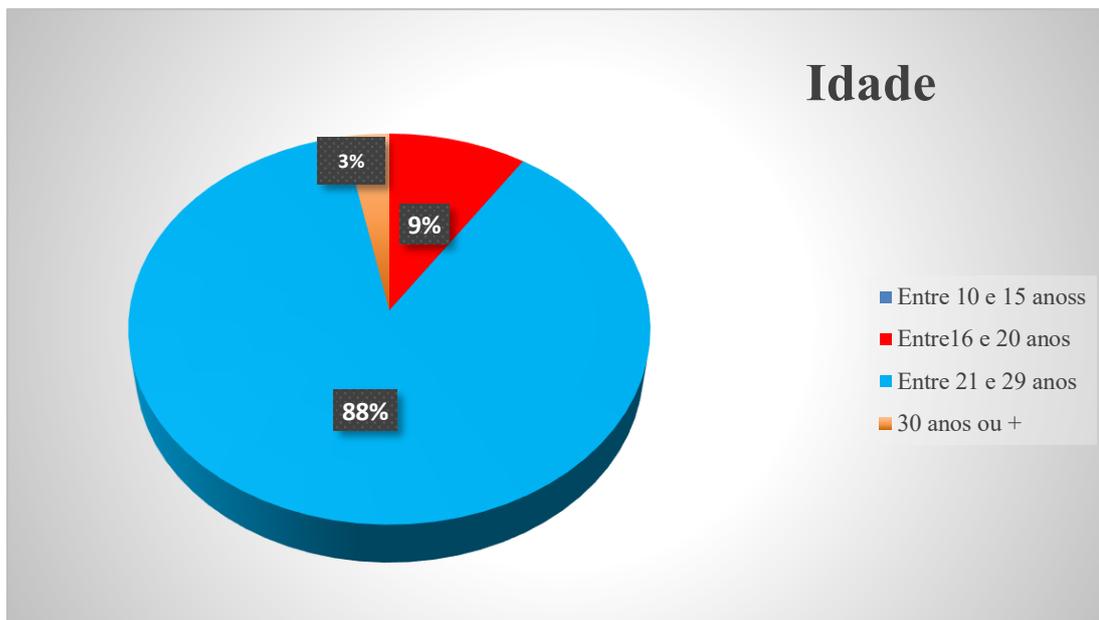
Os resultados obtidos foram categorizados de acordo com a faixa etária dos participantes, experiência anterior com jogos, gêneros mais populares, frequência de participação, percepção e experiência de discriminação, bem como reações frente a comportamentos misóginos. Além disso, foram observadas dinâmicas e comportamentos em comunidades de jogos para compreender como a misoginia se manifesta e é reforçada.

Através dessa abordagem, foi possível examinar minuciosamente a misoginia no âmbito dos jogos online e destacar a urgência de modificações para fomentar uma maior participação feminina nesses ambientes virtuais com respeito.

### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste segmento, abordaremos os resultados mais relevantes do estudo conduzido, concentrando-nos nas situações de discriminação enfrentadas por mulheres em ambientes de jogos virtuais. As descobertas foram agrupadas em diferentes categorias que abordam a faixa etária, a experiência prévia com jogos, os gêneros mais populares, a frequência de participação, a percepção e a vivência da discriminação, bem como as reações a esses comportamentos.

Gráfico 1: Questionário, 1ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

Como mostrado na imagem a maior parte das participantes está na faixa etária de 21 a 29 anos, o que sugere que a amostra é majoritariamente composta por mulheres jovens, porém adultas. Esse dado é significativo, pois indica um grupo de jogadores que, em sua maioria, já superou a adolescência, o que pode afetar tanto a maneira como lidam com a misoginia quanto a percepção que têm dessas situações. Além disso, essa faixa etária coincide com o momento em que muitos jovens adultos estão estabelecendo suas carreiras e redes sociais, o que pode influenciar a seriedade com que encaram o ambiente de jogo.

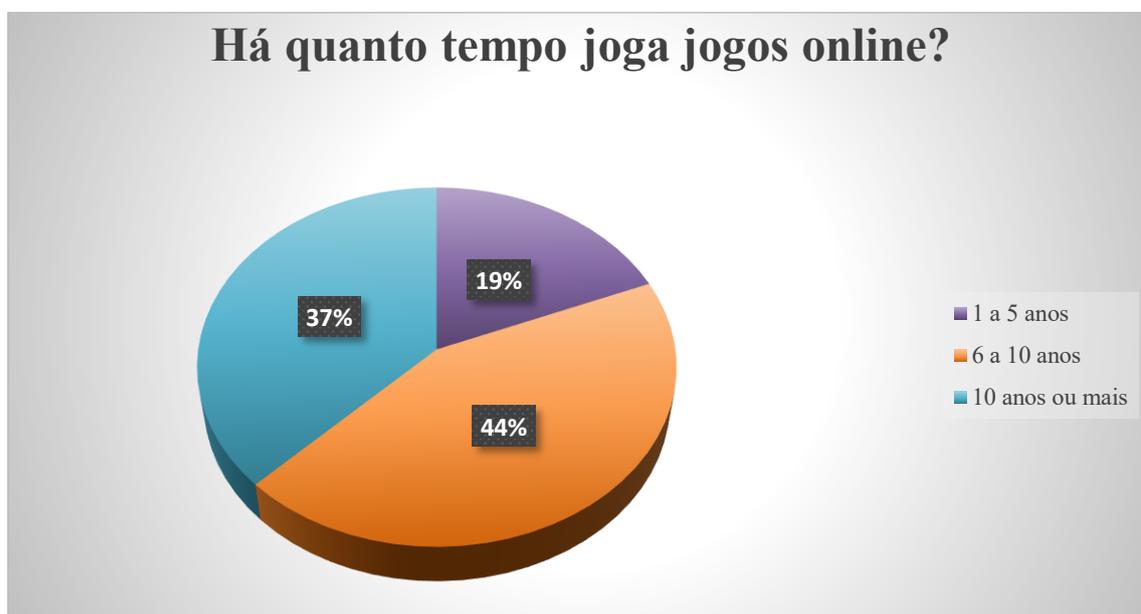
A presença de apenas uma mulher com mais de 30 anos mostra que, apesar do aumento de jogadores adultos, a disposição para colaborar em estudos sobre misoginia em jogos online é menor nessa faixa etária. Isso pode ser atribuído à falta de identificação com o tema ou à resistência em debater questões sociais no ambiente de jogo.

É relevante notar que a cultura dos jogadores, especialmente em jogos competitivos, é muitas vezes ligada a uma mentalidade mais jovem, o que pode justificar a predominância das participantes com idades entre 21 e 29 anos. A idade também pode afetar a exposição à discriminação de gênero, já que adultos jovens podem estar mais presentes em ambientes onde o assédio é mais comum.

A análise da faixa etária indica que a discriminação enfrentada pelas jogadoras pode estar relacionada não só ao gênero em um ambiente majoritariamente masculino, mas também

à idade em que se encontram. A bagagem de vida e o amadurecimento pessoal podem impactar a forma como lidam com o machismo em suas interações virtuais.

Gráfico 2: Questionário, 2ª Pergunta

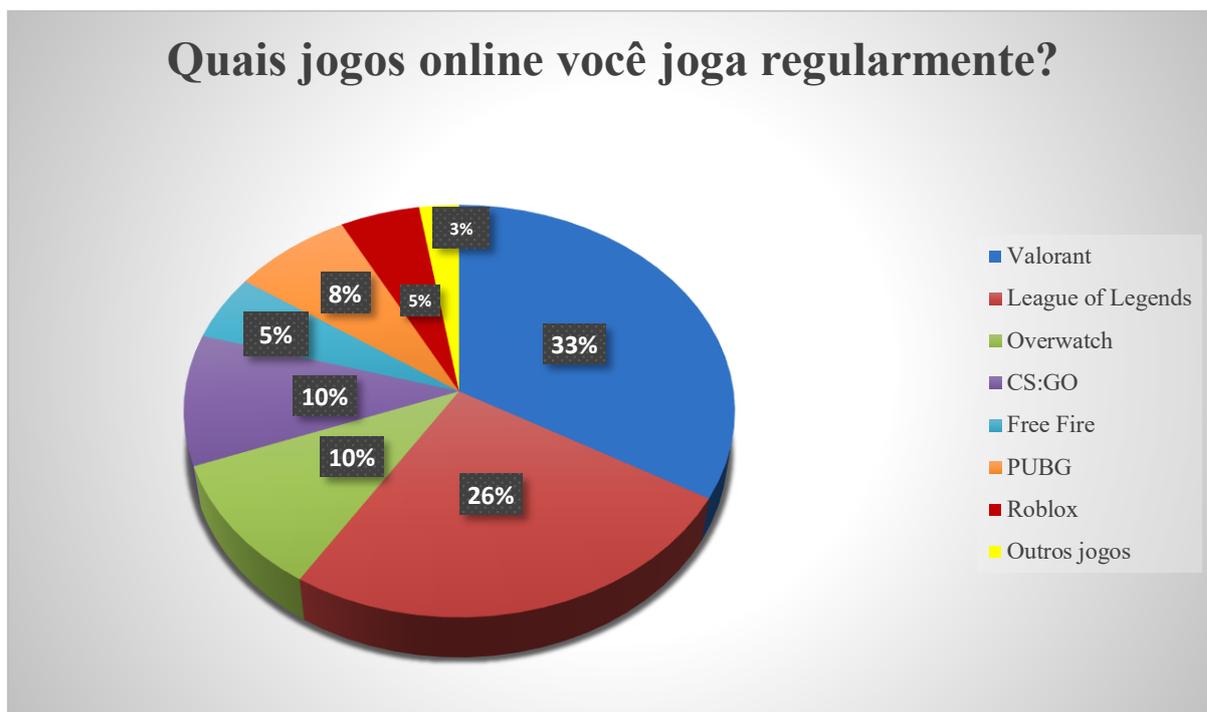


Fonte: Dados de pesquisa

Ao serem questionados sobre o tempo em que jogam online, os resultados indicam que a maioria das entrevistadas possui entre 6 e 10 anos de experiência, ao passo que um grupo expressivo está envolvido há mais de uma década. Essa informação é relevante, pois sugere que as participantes não são iniciantes no universo dos jogos online; pelo contrário, possuem um conhecimento sólido sobre a interação social e os padrões de comportamento nas plataformas de jogos. A vivência adquirida em games virtuais ao longo de anos pode impactar a maneira como as jogadoras interpretam e respondem à misoginia. Jogadores com mais experiência podem ter maior conhecimento das regras e das tradições particulares em determinados jogos, o que pode ajudar na detecção de atitudes misóginas e fortalecer sua posição em relação a elas.

É interessante notar que o tempo de experiência também pode influenciar a disposição das jogadoras em denunciar comportamentos misóginos. Jogadoras com mais anos de experiência podem sentir que suas denúncias são menos efetivas, devido à familiaridade com as falhas nos sistemas de moderação das plataformas de jogos, o que pode desmotivá-las a agir.

Gráfico 3: Questionário, 3ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

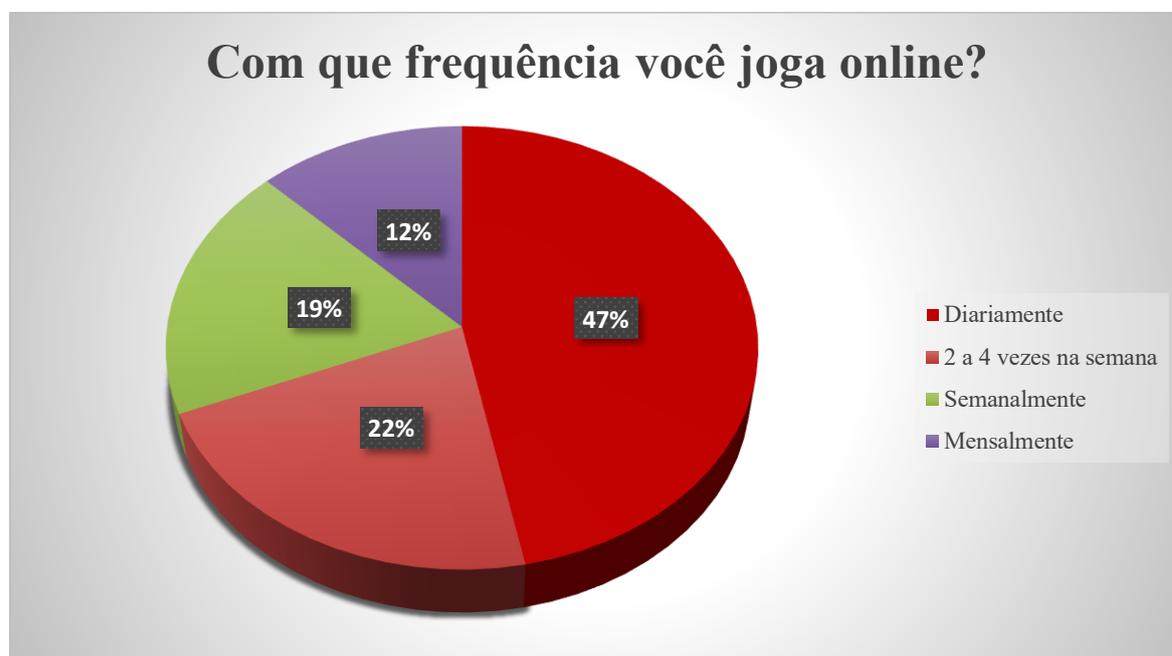
Entre os participantes, os jogos mais populares são *Valorant*, *League of Legends*, e *Overwatch* e *CS*. Cada um desses games apresenta particularidades que podem favorecer a disseminação da misoginia. Por exemplo, *Valorant* e *League of Legends* são reconhecidos por suas comunidades amplas e competitivas, nas quais a comunicação por voz e chat desempenha um papel crucial na coordenação da equipe, porém também pode servir como meio para o assédio.

O jogo *League of Legends* é conhecido por sua comunidade tóxica, onde comportamentos agressivos são comuns e as mulheres que se destacam ou cometem erros frequentemente são alvo de ataques misóginos, muitas vezes justificados pelo gênero. Esse cenário ilustra as tensões e desafios enfrentados pelas mulheres gamers e reflete um problema mais amplo na cultura dos jogos online. O *Valorant*, apesar de ser mais recente e ter comunidades novas, também apresenta dinâmicas semelhantes, com jogadoras enfrentando assédio mesmo com a presença de personagens femininas fortes. Isso indica que a misoginia nos jogos online está ligada a fatores culturais amplos e não é apenas uma questão das representações dentro dos jogos.

*Overwatch* e *Counter-Strike* são conhecidos por suas comunidades competitivas, apesar de terem menos representatividade feminina entre os entrevistados. Em *Counter-Strike*, a necessidade de comunicação constante pode levar a assédio quando jogadoras são

identificadas pelo chat de voz. O *Overwatch* promove inclusão com sua variedade de personagens, mas ainda enfrenta desafios na moderação de comportamentos prejudiciais.

Gráfico 4: Questionário, 4ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

A quantidade de vezes que as participantes jogam é um fator importante: 15 jogam diariamente, enquanto 7 jogam de 2 a 4 vezes por semana. Esse dado sugere que a maioria das participantes está altamente envolvida na comunidade de jogos, o que pode aumentar a exposição a comportamentos prejudiciais. Jogadoras que jogam todos os dias têm maior probabilidade de enfrentar assédio e discriminação, o que pode resultar em um desgaste emocional progressivo com o tempo.

A alta frequência de participação em jogos online indica que as jogadoras veem os jogos como uma parte essencial de suas rotinas diárias, não apenas como um passatempo. Esse envolvimento intenso pode torná-las mais vulneráveis a comportamentos prejudiciais, uma vez que a exposição constante ao ambiente online aumenta as chances de interações negativas.

Por outro lado, jogadoras que jogam de 2 a 4 vezes por semana podem experimentar uma situação diferente. Embora ainda sejam jogadoras assíduas, a menor frequência pode proporcionar algum alívio em relação à exposição contínua a comportamentos misóginos. No entanto, quando episódios de misoginia ocorrem, o impacto pode ser mais significativo, pois o intervalo entre as sessões pode não permitir que processem completamente as experiências anteriores.

Mulheres que participam com frequência de ambientes de jogo podem adotar estratégias de defesa, como ignorar certos jogadores ou evitar situações que possam resultar em conflitos. No entanto, essas estratégias não resolvem a questão subjacente e podem, ao invés disso, levar a uma tolerância passiva da misoginia como algo inevitável na experiência de jogo.

Outro ponto a considerar é como a frequência de jogo pode influenciar a decisão de continuar jogando ou desistir. Jogadoras que enfrentam misoginia regularmente podem sentir-se desmotivadas a continuar, especialmente se jogam com alta frequência e encontram repetidamente as mesmas dinâmicas de poder e assédio. A alta frequência de jogo também pode ser um fator que aumenta o risco de burnout, especialmente quando combinado com experiências de assédio.

Gráfico 5: Questionário, 5ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

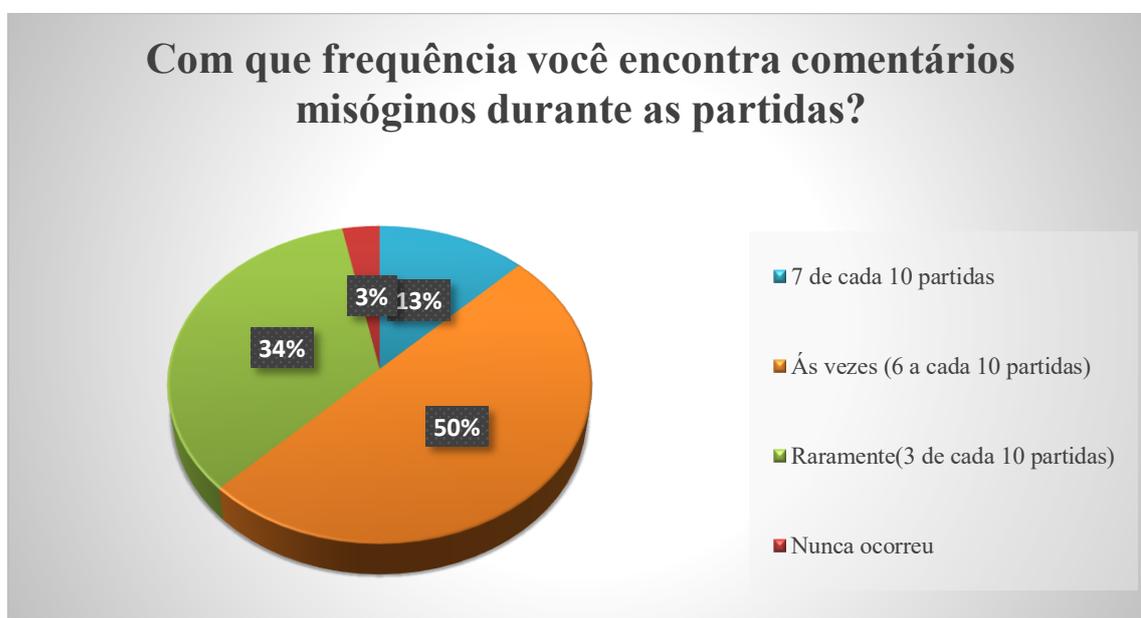
Segundo o gráfico, a maioria das envolvidas mencionou ter vivenciado ou presenciado atitudes misóginas ou discriminatórias de gênero enquanto jogavam online. Isso ressalta a frequência e a prevalência desse comportamento nos ambientes virtuais de jogos. O fato de praticamente todos os participantes terem sido expostos a algum tipo de misoginia indica que esse desafio não é pontual, mas sim uma realidade constante para muitas jogadoras.

Apenas uma das envolvidas relatou não ter passado por essas experiências, o que sugere uma possível exceção, talvez devido a variáveis como o gênero dos jogos que costuma jogar, a forma como se relaciona com os demais jogadores, ou até mesmo por sorte em não enfrentar tais situações. Contudo, é plausível que esse jogador não identifique determinados comportamentos como sendo discriminatórios, o que pode indicar uma falta de percepção sobre

a questão em pauta.

Como o gráfico abaixo sugere, a incidência de comentários misóginos é bastante relevante: 16 jogadores mencionam que isso acontece "ocasionalmente", enquanto 4 afirmam que é algo "comum". Essa divisão indica que, mesmo que o preconceito não seja constante, ainda é algo frequente o bastante para ser percebido regularmente. Isso pode criar um ambiente de jogo onde as jogadoras estão sempre prontas para lidar com hostilidade, impactando negativamente sua experiência global.

Gráfico 6: Questionário, 6ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

As experiências de preconceito também demonstram o efeito psicológico que tais atitudes podem causar. Mulheres que são alvo de assédio com frequência podem acabar absorvendo essas situações, levando a sentimentos de ansiedade, pressão ou mesmo tristeza. O ambiente de diversão e relaxamento que os jogos deveriam proporcionar acaba se transformando, para muitas, em um cenário de nervosismo e desconforto.

Adicionalmente, a persistência da misoginia pode causar impactos de longo prazo nas jogadoras, levando à redução de sua participação nos jogos ou até mesmo levando-as a desistir de determinados jogos ou da comunidade gamer como um todo. Isso resulta em uma grande perda, tanto para as jogadoras quanto para a variedade da comunidade de jogos online.

Gráfico 7: Questionário, 7ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

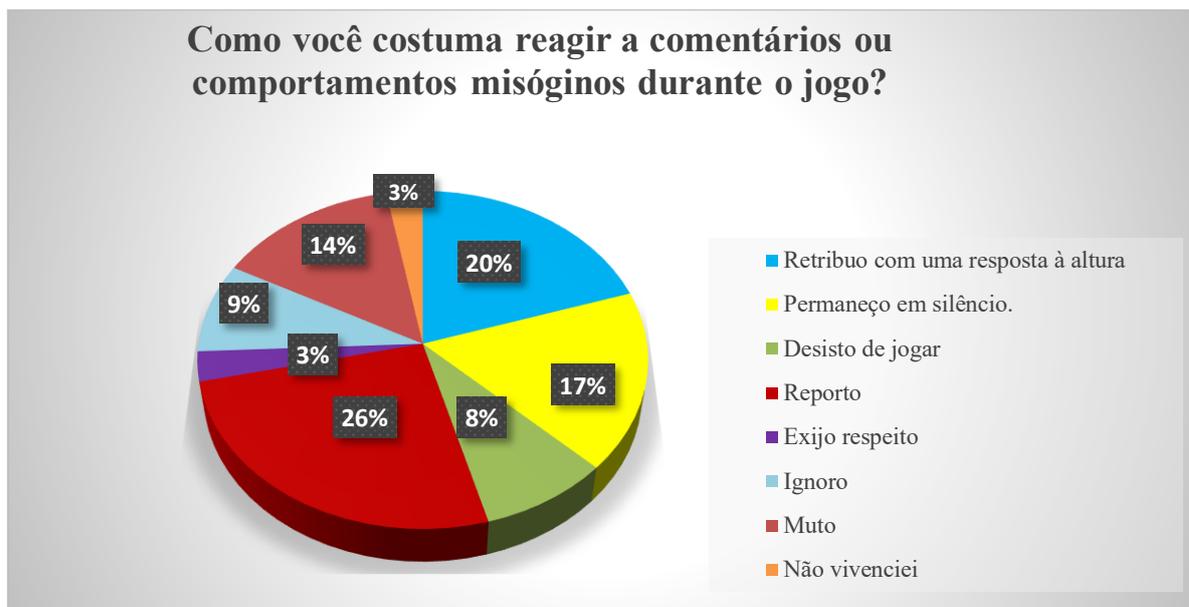
Entre os comportamentos mais frequentemente enfrentados pelas mulheres estão o sexismo, o assédio e os xingamentos. Essas atitudes não se limitam a insultos isolados, mas fazem parte de um padrão mais amplo de discriminação e exclusão que muitas jogadoras enfrentam. O sexismo, em especial, se manifesta de diversas maneiras, desde comentários depreciativos sobre a habilidade das jogadoras até a exclusão intencional de atividades dentro do jogo.

O assédio é uma outra manifestação comum de misoginia, com 19 % participantes mencionando terem sido vítimas desse tipo de atitude. As formas de assédio podem ir desde mensagens privadas não solicitadas até perseguições persistentes durante as partidas. Essas condutas contribuem para a criação de um ambiente de jogo hostil, no qual as jogadoras se sentem constantemente ameaçadas ou desconfortáveis, 21 % das entrevistadas já ouviram xingamentos, pois a utilização de palavras ofensivas é uma estratégia para minar a autoconfiança das jogadoras e reforçar a ideia de que são inferiores em um ambiente que é majoritariamente visto como masculino. Das entrevistadas, 39% relataram ter sido intencionalmente excluídas de partidas, sendo votadas para expulsão após os demais jogadores descobrirem que eram mulheres.

Adicionalmente, também foram citadas a omissão deliberada e o assédio, embora de forma menos frequente. A omissão pode acontecer quando as jogadoras são negligenciadas ou excluídas de atividades em grupo, ao passo que o assédio pode incluir a repetida hostilização de uma jogadora por um grupo de jogadores com o objetivo de causar desconforto ou ferir emocionalmente.

Como o gráfico abaixo mostra, ao se depararem com atitudes misóginas, as reações são diversas: 26% jogadoras escolhem denunciar o comportamento, ao passo que 20% respondem de forma assertiva. Isso sugere que, apesar do desejo de combater o assédio, as jogadoras frequentemente se veem na necessidade de agir por conta própria, seja através de denúncias ou de respostas diretas.

Gráfico 8: Questionário, 8ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

No entanto, outras preferem permanecer em silêncio ou simplesmente ignorar a situação. Esses dados sugerem que algumas jogadoras podem se sentir impotentes para mudar a situação ou podem acreditar que a denúncia não resultará em nenhuma ação significativa. A falta de confiança nos sistemas de denúncia das plataformas de jogos pode ser um fator que desincentiva a tomada de medidas mais ativas contra o preconceito.

A variedade de respostas também pode ser atribuída ao impacto emocional gerado por tais comportamentos. Mulheres que escolhem não reagir ou ficar em silêncio podem estar buscando proteger sua saúde mental e evitar conflitos que poderiam piorar a situação. No entanto, essa forma de lidar com a situação pode resultar em efeitos negativos no futuro, como a aceitação da misoginia e a continuidade do silêncio em relação ao problema. Outra questão crucial é a coragem necessária para retaliar ou denunciar. Jogadoras que optam por essas táticas podem estar mais inclinadas a confrontar os agressores diretamente, porém isso também pode expô-las ao risco de represálias ou de serem rotuladas como "problemáticas" pela comunidade de jogadores. A escolha de agir ou não pode, portanto, ser influenciada por diversos fatores,

como experiências anteriores, o contexto da situação e o apoio percebido de outros jogadores.

Os resultados indicam que as reações a atitudes misóginas são variadas e podem ser influenciadas pela situação e pelas emoções envolvidas. É importante estabelecer um ambiente seguro para que as jogadoras possam denunciar e combater a misoginia, além de compreender as diversas formas como lidam com tais comportamentos.

Ao analisar o gráfico abaixo percebe-se que, a discriminação contra mulheres nos jogos online afeta negativamente a saúde mental dos jogadores: de acordo com 59% entrevistadas, essas situações prejudicam seu bem-estar psicológico. Esse fato é preocupante, pois indica que o ambiente de jogo, que deveria proporcionar diversão e entretenimento, acaba gerando estresse e angústia para muitas jogadoras.

Gráfico 9: Questionário, 9ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

Além disso, como evidenciado no gráfico abaixo, 84% das jogadoras afirmaram que tais experiências influenciam negativamente sua disposição de continuar jogando ou de interagir com a comunidade. Isso revela o impacto profundo que a misoginia pode ter na motivação das jogadoras para participar ativamente da comunidade gamer. A constante exposição a comportamentos misóginos pode levar à alienação, fazendo com que as jogadoras se sintam desconectadas e desmotivadas a continuar jogando.

Gráfico 10: Questionário, 10ª Pergunta

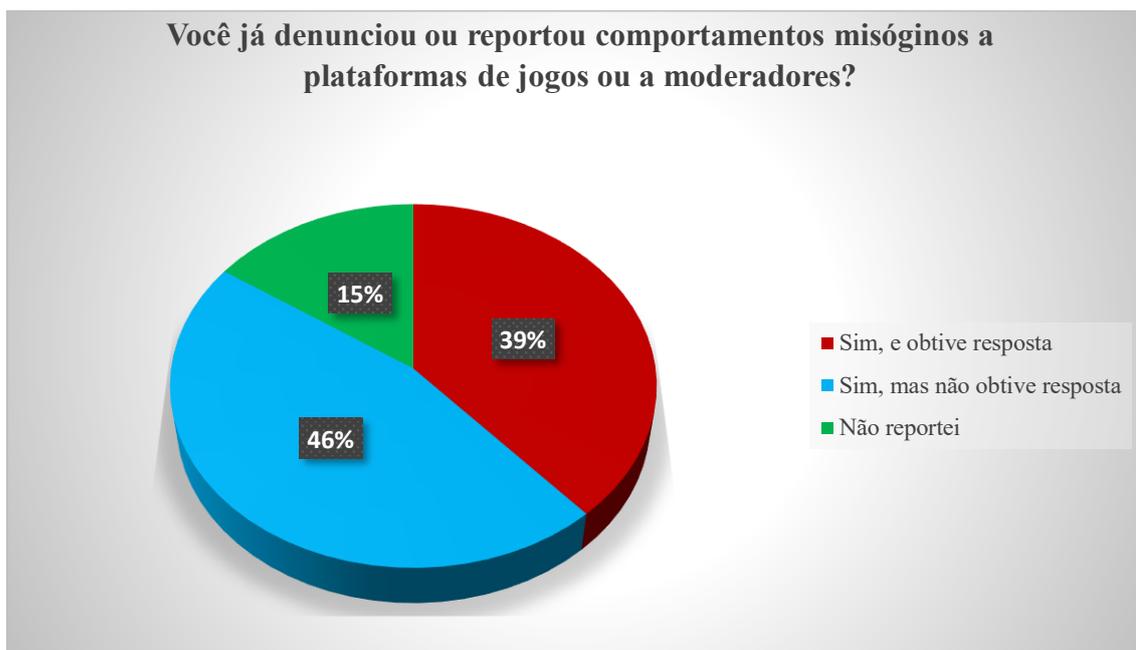


Fonte: Dados de pesquisa

Apesar dos efeitos mencionados, muitas pessoas escolhem não denunciar tais comportamentos (46% não tiveram retorno da plataforma e 15% não fizeram relato). Isso pode ser devido à desconfiança em relação à capacidade das plataformas de jogos de lidar de forma adequada com as denúncias de assédio. A ideia de que as denúncias não resultarão em ações efetivas pode desencorajar as jogadoras a buscar justiça, contribuindo para a manutenção de um ciclo de silêncio e tolerância passiva.

A opção por não fazer uma denúncia também pode ser motivada pelo receio de represálias ou pela vontade de evitar conflitos adicionais. Mulheres que já estão fragilizadas emocionalmente devido ao assédio podem optar por não passar pelo estresse adicional que acompanha o processo de denúncia. Adicionalmente, a ausência de apoio adequado para as vítimas de sexismo em jogos online pode intensificar a sensação de solidão e impotência. Os dados ressaltam a importância imediata de aprimorar os sistemas de denúncia e assistência às jogadoras que sofrem com misoginia. É crucial que as plataformas de jogos ajam de forma mais preventiva para combater tais atitudes e assegurar que as jogadoras se sintam protegidas e respaldadas ao relatar casos de assédio e preconceito.

Gráfico 11: Questionário, 11ª Pergunta



Fonte: Dados de pesquisa

Muitas jogadoras destacaram a necessidade de leis específicas que protejam as mulheres no ambiente digital, incluindo o universo dos games. A implementação de punições mais severas para comportamentos misóginos foi amplamente citada como uma solução essencial. Entre as sugestões, estão banimentos mais frequentes, maior fiscalização e avaliação rigorosa das interações dentro dos jogos, como chat de texto e de voz. A moderação eficiente é considerada crucial para reduzir a misoginia nos jogos, com uma demanda por sistemas de reporte mais acessíveis e análises cuidadosas dos casos. Além disso, foi sugerida a automação na aplicação de punições para comportamentos inadequados, o que poderia aliviar a carga dos moderadores e aumentar a eficácia das sanções. Essas conclusões foram extraídas diretamente do questionário aplicado, no qual as jogadoras expressaram suas preocupações e sugestões.

A conscientização e a educação dos jogadores sobre questões de gênero são vistas como medidas importantes para combater a misoginia. Muitas jogadoras acreditam que campanhas de conscientização, como #MyGameMyName e PlayLikeAGirl, podem impactar positivamente a cultura gamer, sensibilizando jogadores, especialmente homens, a apoiar e reportar casos de misoginia.

A campanha #MyGameMyName, criada pela Wonder Woman Tech em parceria com a Vivo, demonstra que as mulheres são frequentemente alvo de violência dentro das comunidades de jogos, incluindo ameaças de morte e estupro, quando outros jogadores percebem que estão jogando com uma mulher. Um estudo realizado em 2016 por Kasumovic e

Kuznekoff identificou que mulheres receberam três vezes mais comentários sexistas do que os jogadores que se identificaram como homens, evidenciando o preconceito e assédio dentro da comunidade gamer. Essa campanha também busca criar uma cultura de apoio entre as jogadoras e conscientizar a comunidade mais ampla sobre o respeito às mulheres. A representação feminina nos jogos também foi mencionada como uma área que necessita de melhorias. A crítica à hipersexualização de personagens femininas sugere a necessidade de maior diversidade e autenticidade na criação dessas personagens, para que reflitam melhor a realidade das mulheres jogadoras.

As desenvolvedoras de jogos e plataformas têm uma responsabilidade significativa na abordagem das questões relacionadas à misoginia no ambiente online. A maioria das jogadoras acredita que essas empresas desempenham um papel crucial na promoção de um ambiente mais seguro e inclusivo. Isso inclui a implementação de punições severas para jogadores que praticam comportamentos misóginos, como banimentos permanentes e restrições de chat, além de ferramentas eficazes para denúncia e proteção contra jogadores mal-intencionados.

As respostas do questionário revelaram uma variedade de experiências das jogadoras em relação à misoginia nos jogos online. Algumas relataram a necessidade de usar nomes masculinos ou neutros para evitar assédio, enquanto outras expressaram frustração por precisarem se passar por homens para serem "validadas" no ambiente gamer. Apesar dos desafios, muitas jogadoras demonstram esperança de que o cenário dos jogos se torne mais inclusivo e acolhedor no futuro. Algumas estão criando ativamente espaços seguros, como comunidades exclusivas para mulheres, para fortalecer laços e lutar contra comportamentos desrespeitosos.

A Riot Games, responsável por títulos populares como *Valorant* e *League Of Legends*, tem reconhecido a gravidade do problema e adotado medidas mais rígidas para combater o assédio em sua plataforma. Após diversos casos de jogadores do *Valorant* assediando mulheres durante o jogo, Anna Donlon, chefe do *Valorant*, anunciou que a empresa implementará punições mais severas, incluindo banimentos permanentes e até mesmo banimentos de hardware para os "piores infratores".

Segundo Donlon (2024):

Não há espaço em nossa comunidade para os comportamentos mais flagrantes e não vamos comprometer esse ponto. Se você precisa fazer declarações verdadeiramente malignas sob o disfarce de conversa fiada regular para desfrutar de jogos, por favor, jogue outra coisa. Não sentiremos sua falta. (tradução nossa)

Anna Donlon também destacou que, apesar dos esforços contínuos da Riot, os sistemas atuais "não conseguem pegar tudo" e que é preciso ajustes constantes, incluindo uma revisão manual mais detalhada dos relatórios de abuso. A Riot Games planeja atualizar suas políticas para focar em penalidades mais fortes e rápidas.

## 5 CONCLUSÃO

Este estudo investigou como as jogadoras de videogames online enfrentam a misoginia, destacando seus impactos negativos. Mesmo com o envolvimento significativo das participantes na cultura gamer, a discriminação baseada em gênero continua sendo um problema sério, afetando diretamente o bem-estar e a participação dessas mulheres.

Jogos populares como *Valorant* e *League of Legends*, conhecidos por sua intensa interação social, são os principais cenários onde comportamentos misóginos ocorrem com maior frequência. Esses comportamentos, que incluem desde insultos até assédio e exclusão, são parte de um padrão de discriminação que busca minar a presença feminina no mundo dos jogos, ressaltando a necessidade urgente de intervenções mais eficazes.

As reações das jogadoras a esses comportamentos variam entre denúncias e silêncio, revelando tanto a resiliência quanto a vulnerabilidade dessas mulheres. Muitas optam por estratégias de enfrentamento que, infelizmente, podem perpetuar o ciclo de assédio. O impacto emocional, como relatado por muitas participantes, é profundo, afetando sua saúde mental e reduzindo a motivação para continuar jogando.

Em suma, é crucial que as plataformas de jogos implementem medidas mais rigorosas para combater a misoginia e que a comunidade gamer promova uma cultura de respeito e inclusão. A mudança cultural nos jogos online é necessária e só será alcançada por meio de um esforço coletivo envolvendo todas as partes interessadas. Além disso, a avaliação de voz para diferentes regiões pode contribuir para um ambiente mais seguro e acolhedor para todos os jogadores.

## REFERÊNCIAS

- AIDAR, Laura. **Misoginia**. Toda matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/misoginia/>. Acesso em: 07 ago. 2024.
- A Descendência do homem e seleção em relação ao sexo. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre, 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Descend%C3%Aancia\\_do\\_Homem\\_e\\_Sele%C3%A7%C3%A3o\\_em\\_Rel%C3%A7%C3%A3o\\_ao\\_Sexo](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Descend%C3%Aancia_do_Homem_e_Sele%C3%A7%C3%A3o_em_Rel%C3%A7%C3%A3o_ao_Sexo). Acesso em: 01 ago. 2024.
- ALMEIDA, J.; SOARES, R. O CIBERFEMINISMO: uma análise da atuação da ONG Think Olga na causa feminista por meio da hashtag #primeiroassédio. Puçá: **Revista de Comunicação e Cultura na Amazônia**, 2018. Disponível em: <https://estacio.periodicoscientificos.com.br/index.php/puca/article/view/2772>. Acesso em: 07 ago. 2024.
- BANDEIRA, Lourdes Maria. **Violência de gênero**: a construção de um campo teórico e de investigação. *Revista Sociedade e Estado*, Brasília, v. 29, n. 2, p. 449-469, ago. 2014. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?dcripy=sci\\_arttext&pid=S010269922014000200008](http://www.scielo.br/scielo.php?dcripy=sci_arttext&pid=S010269922014000200008). Acesso em: 24 abr. 2024.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; BOLAN FRIGO, Luciana. A representatividade das mulheres nos games. In: **XVI SBGames**, 2017, Curitiba – PR. Anais [...]. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2024.
- COSTA, Ana Alice. **Gênero, poder e empoderamento das mulheres**. 2006. Disponível em: [http://www.reprolatina.institucional.ws/site/repositorio/materiais\\_apoio/textos\\_de\\_apoio/Gero\\_poder\\_e\\_empoderamento\\_das\\_mulheres.pdf](http://www.reprolatina.institucional.ws/site/repositorio/materiais_apoio/textos_de_apoio/Gero_poder_e_empoderamento_das_mulheres.pdf). Acesso em: 03 maio. 2024.
- CHÉROLET, Brenda. **Machismo, sexismo e misoginia: quais são as diferenças?** *Educa mais Brasil*, 03 jul. 2023. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/machismo-sexismo-e-misoginia-quais-sao-as-diferencas>. Acesso em: 07 ago. 2024.
- FONSECA, R. M. G. S. *et al.* Gênero, sexualidade e violência: percepção de adolescentes mobilizadas em um jogo online. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, p. 607–614, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/Bkdzx44NFkSnxsRHGVs8tB/?lang=pt#>. Acesso em: 06 ago. 2024.

GONÇALVES, Dhébora Geisa da Cunha. **A TIPIFICAÇÃO DO FEMININO NO BRASIL COMO INSTRUMENTO DE COMBATE DA VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Faculdade Evangélica de Rubiataba, Goiás, 2019. Disponível em: <http://repositorio.aee.edu.br/jspui/handle/aee/17701>. Acesso em: 05 ago. 2024.

GEVEHR, Daniel Luciano; SOUZA, Vera Lucia de. AS MULHERES E A IGREJA NA IDADE MÉDIA: misoginia, demonização e caça às bruxas. **Revista Acadêmica Licencia&acturas**, Ivoti, RS, v. 2, n. 1, p. 113–121, 2014. DOI: 10.55602/rlic.v2i1.38.

Disponível em:

<https://ws2.institutoivoti.com.br/ojs/index.php/licenciaeacturas/article/view/31>. Acesso em: 05 ago. 2024.

ILLING, Senan. **What we get wrong about misogyny.** Vox, 07 mar. 2020. Disponível em: <https://www.vox.com/identities/2017/12/5/16705284/elizabeth-warren-loss-2020-sexism-misogyny-kate-manne>. Acesso em: 08 ago. 2024.

KOGUS, Camile. **Play Like a Girl:** que as meninas não precisem usar nicks masculinos. Sintonia Geek, 2018. Disponível em: <http://sintoniageek.com.br/play-like-a-girl/>. Acesso em: 22 mar. 2024.

LOPES, Larissa. **Como a ciência contribuiu com machismo e racismo ao longo da história.** Galileu, 16 jun. 2020. Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2020/06/como-ciencia-contribuiu-com-machismo-e-racismo-ao-longo-da-historia.html>. Acesso em: 07 ago. 2024.

MISOGINIA. In: **DICIO**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/misoginia/>. Acesso em: 06 ago. 2024.

MISOGINIA. In: **WIKIPÉDIA:** a enciclopédia livre. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Misoginia>. Acesso em: 01 ago. 2024.

MERCANTE, Alyssa. **Valorant To Its Most Toxic Players:** 'Please Play Something Else, We Won't Miss You'. Kotaku. Disponível em: <https://kotaku.com/valorant-voice-chat-abuse-hardware-ban-riot-games-1851510233>. Acesso em: 01 ago. 2024.

PEREIRA, Ana Elisa Lopes Mendes. **O PAPEL DAS MULHERES NOS JOGOS ONLINE.** 2017. 57 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ciências da Comunicação, Departamento de Sociologia e Políticas Públicas, Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2017.

PEREIRA, Thamires. **GÊNERO E SEXUALIDADE NO PENSAMENTO ILUMINISTA**. São Cristóvão, SE, 2016. Monografia (Bacharelado em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2016. Disponível em: <http://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/7354>. Acesso em: 05 ago. 2024.

SANTOS, K. P.; LIMA, E. S. L.; CUNHA, A. **A EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA FEMININA NOS JOGOS**: um estudo de caso das séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher. ResearchGate. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/346025203\\_A\\_Evolucao\\_da\\_Representacao\\_da\\_Figura\\_Feminina\\_nos\\_Jogos\\_Um\\_Estudo\\_de\\_Caso\\_das\\_Series\\_Bayonetta\\_Tomb\\_Raider\\_e\\_The\\_Witcher](https://www.researchgate.net/publication/346025203_A_Evolucao_da_Representacao_da_Figura_Feminina_nos_Jogos_Um_Estudo_de_Caso_das_Series_Bayonetta_Tomb_Raider_e_The_Witcher). Acesso em: 5 ago. 2024.

SANTOS, Larissa Dhyovanna Guimarães. **MULHERES E GAMES**: Um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos. 2021. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/31196>. Acesso em: 06 ago. 2024.

SILVA, Rayanne Karollyne Pontes da. **SEXISMO EM JOGO**: uma análise sobre o preconceito e o assédio sofrido por mulheres gamers. Orientador: Luciano Magnus de Araújo. 2018. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) – Departamento de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2018. Disponível em: <http://repositorio.unifap.br:80/jspui/handle/123456789/1024>. Acesso em: 05 maio. 2024.

SILVA, Tassiana Souza da. COUTINHO, Renata Patrícia Corrêa. **WE ALL WANNA PLAY: A desigualdade de gênero nos jogos digitais**. Anais do Jornada Científica de Comunicação Social, SP, 2021. Disponível em: [https://unisagrado.edu.br/uploads/2008/anais/comunic\\_social\\_2021/trabalhos/WE%20ALL%20WANNA%20PLAY%20A%20DESIGUALDADE%20DE%20GENERO%20NOS%20JOGOS%20DIGITAIS.pdf](https://unisagrado.edu.br/uploads/2008/anais/comunic_social_2021/trabalhos/WE%20ALL%20WANNA%20PLAY%20A%20DESIGUALDADE%20DE%20GENERO%20NOS%20JOGOS%20DIGITAIS.pdf). Acesso em: 07 ago. 2024.

VIERNES. **Las cartas marcadas**. Página 12. 22 out. 2010. Disponível em: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-6058-2010-10-22.html>. Acesso em: 08 ago. de 2024.

WONDER WOMAN TECH. **My game, my name**. Disponível em: <https://wonderwomantech.com/my-game-my-name/>. Acesso em: 05 mai. 2024.

SKY BROADBAND. **Mulheres sofrem assédio em jogos online e pensam em suicídio**. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2023/05/mulheres-sofrem-assedio-jogos-online-pensam-suicidio.html>. Acesso em: 13 de ago. 2024.

TRYNDA, Jessica. **Relato de misoginia sofrida pela gamer enquanto jogava League of Legends**. Disponível em: [https://www.researchgate.net/figure/Figura-7-Relato-de-misoginia-sofrida-pela-gamer-Jessica-Trynda-enquanto-jogava-League-of\\_fig1\\_328583091](https://www.researchgate.net/figure/Figura-7-Relato-de-misoginia-sofrida-pela-gamer-Jessica-Trynda-enquanto-jogava-League-of_fig1_328583091). Acesso em: 06 ago. 2024.

TOMB RAIDER. **Saiba como surgiu e veja mais curiosidades sobre a franquia**. Techtudo, 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/tomb-raider-saiba-como-surgiu-e-veja-mais-curiosidades-sobre-franquia.ghtml>. Acesso em: 06 ago. 2024

NINTENDO WORLD. **Chegou a hora de você pôr as mãos na Lara**. Nintendo World, p. 48, jul. 2000.