

Misoginia Digital: a voz como marcador de gênero em partidas on-line¹

Digital Misogyny: the voice as a gender marker in online games

Catherine Moura²

José Messias³

Resumo: *Este artigo explora o papel da voz e outros marcadores identitários biométricos como um recurso fundamental nas partidas de jogos on-line, com foco nas experiências de mulheres gamers. A comunicação por voz pode ser tanto uma ferramenta estratégica quanto um fator de vulnerabilidade, uma vez que a identificação vocal frequentemente expõe as jogadoras a assédio e exclusão. Diante desse cenário, muitas mulheres optam por silenciar-se para evitar hostilidade, o que pode comprometer seu desempenho e participação nos jogos. O artigo adota uma abordagem que considera a misoginia nos ambientes digitais como um fenômeno sistêmico, sustentado por estruturas tecnológicas e plataformas que lucram com a toxicidade. Ao articular perspectivas de gênero, games e colonialismo de dados, o estudo contribui para a compreensão dos desafios enfrentados pelas mulheres nesse espaço e procura compreender quais caminhos para sua transformação.*

Palavras-Chave: Videogames. Misoginia. Marcadores de Gênero.

Abstract: *This article explores the role of voice and other biometric identity markers as a fundamental resource in online gaming, focusing on the experiences of female gamers. Voice communication can be both a strategic tool and a vulnerability factor, as vocal identification often exposes female players to harassment and exclusion. Faced with this scenario, many women choose to remain silent to avoid hostility, which could compromise their performance and participation in games. The article adopts an approach that considers misogyny in digital environments as a systemic phenomenon, supported by technological structures and platforms that profit from toxicity. By articulating perspectives on gender, games and data colonialism, the study contributes to the understanding of the challenges faced by women in this space and seeks to understand the paths to their transformation.*

Keywords: Video Games. Misogyny. Gender Markers.

1 Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cultura. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

2 Doutoranda em Comunicação no PPGCOM da Universidade Federal Fluminense (UFF), na linha Estéticas e Tecnologias da Comunicação. Pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab). E-mail: catherine.nataliamourafferreira@gmail.com

3 Professor do PPGCOM e do curso de Estudos de Mídia da UFF, e do PPGCOM/UFMA. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). e-mail: jose.cmsf@ufma.br

1. Introdução

Ao pensar no uso de recursos de voz nos jogos on-line, simultaneamente, não podemos deixar de discutir os meios ou suportes que a tornam acessível. Nos videogames, a utilização de comunicação por voz (chamada pelos jogadores de “voice”) em partidas on-line é um tema que afeta profundamente a experiência das meninas gamers. Por isso, ao investigar a materialidade da voz nos jogos não nos referimos apenas ao aspecto tangível da tecnologia, como microfones e fones de ouvido, mas também à forma como essa tecnologia é moldada pelas interações sociais e culturais dentro do espaço virtual. Para as mulheres que participam dessas jogatinas, a voz pode ser tanto uma ferramenta de empoderamento quanto uma fonte de vulnerabilidade. Isso porque os atuais jogos digitais que integram conectividade e recursos de interação multimídia e identificação biométrica (facial, voz, movimentos) tornam a voz um marcador da identidade de gênero, intensificando a vulnerabilidade da presença feminina no ambiente digital. Algo até já naturalizado pelos participantes desses grupos no atual contexto do colonialismo de dados (Couldry, Mejias, 2018).

A simples presença feminina em uma partida pode desencadear respostas negativas, como assédio, menosprezo ou exclusão. Isso ocorre porque ela materializa uma identidade que desafia as normas tradicionais de masculinidade presente nos ambientes de jogo (Goulart; Nardi, 2017). Além de influenciar o desempenho e a participação das meninas nos jogos, diante da possibilidade de sofrer assédio ou discriminação, muitas jogadoras optam por silenciar sua voz (Kurtz, 2022), preferindo não usar o chat de voz para evitar situações desconfortáveis ou mesmo hostis. Isso, no entanto, pode criar uma desvantagem tática, já que a comunicação por voz é crucial para a coordenação e sucesso em jogos cooperativos ou competitivos. A necessidade de conciliar sua performance entre se prejudicar nos jogos e não fazer uso dessa forma de comunicação para não ser assediada cria também um ciclo que impede que as jogadoras desenvolvam suas habilidades e, portanto, sejam constantes vítimas de novos abusos e assédio. Por isso, uma das estratégias mais comuns entre as jogadoras é formar grupos exclusivos de mulheres para combinar de jogar apenas entre si (Moura, 2024).

Outro ponto a ser ressaltado é o impacto na forma como as jogadoras percebem a si mesmas e sua posição dentro da comunidade gamer. A constante necessidade de negociar sua presença e identidade vocal pode levar a um desgaste emocional e a uma sensação de exclusão ou alienação, reforçando a ideia de que os espaços de jogos não foram feitos para

elas. Contudo, tratando esse fenômeno como algo restrito não apenas ao machismo como produto da ação de indivíduos, esta pesquisa adota uma perspectiva complexa que busca compreender a misoginia no ambiente digital como algo sistêmico, mediado por agências humanas e não humanas (Latour, 2012), principalmente a responsabilidade das empresas de tecnologia e seus serviços que plataformizam e lucram com o discurso de ódio contra mulheres. Uma tendência da cultura digital como um todo (Wajcman, 2024; Hicks, 2021) e também replicada na cultura gamer.

O presente artigo visa, então, compreender a voz como um recurso crucial nas partidas on-line, mas que, apropriado pelo colonialismo de dados e digital (Couldy; Mejias, 2018), se torna mais uma fonte de exposição e vulnerabilidade para a presença feminina e de outras minorias na chamada cultura gamer. Ao mesmo tempo, a complexidade do fenômeno também não descarta os afetos suscitados pelos videogames e os desejos de participar desse universo mesmo em meio a toxicidade e o assédio. Por isso, muitas vezes as minorias políticas precisam encontrar estratégias para permanecer nesses espaços, fazendo emergir performances e comportamentos por parte dessas jogadoras que podem indicar um caminho para pensar rupturas nesse sistema de opressão. Essa aparente contradição entre permanência e abuso é o motor desta pesquisa que busca trazer contribuições tanto para os estudos de gênero e feministas, quanto para os de games e decoloniais/colonialismo.

Para ilustrar a discussão, foi analisado um vídeo com um compilado de partidas de jogos protagonizadas por meninas, disponíveis na rede social *YouTube*. O vídeo selecionado tem como base critérios específicos, como o número de visualizações e a exemplificação das dificuldades enfrentadas por mulheres ao utilizarem a voz como meio de comunicação durante as partidas.

2. Colonialismo de dados e misoginia nos videogames

A indústria de jogos on-line tem experimentado ao longo dos anos uma série de melhorias trazidas pelas inovações tecnológicas que promovem uma maior imersão e envolvimento emocional dos jogadores. A interação por voz em jogos começou a ser impulsionada na década de 1990, uma época em que os consoles começaram a permitir jogos multijogador. O chat de voz era uma forma rápida e socialmente envolvente para os jogadores se comunicarem sem tirar as mãos do controle (Allison et. al., 2017).

De acordo com Flores e Real (2018), especialmente em jogos de Arena de Batalha Multijogador On-line (MOBA⁴), a comunicação entre os jogadores é fundamental para o sucesso das partidas. O chat de voz, seja no próprio jogo ou por meio de programas externos, tornou-se uma ferramenta indispensável para a interação social nesse ambiente, permitindo que os jogadores conversem e troquem informações em tempo real enquanto jogam. O MOBA é um dos gêneros mais populares da indústria dos games ao lado dos FPS (*First-Person Shooters*, em inglês, tiro em primeira pessoa), em que a visão do personagem é em primeira pessoa, proporcionando maior imersão ao jogador. Esses títulos, em geral, focam em ação com armas de fogo ou brancas para combate corpo a corpo, com algumas variações. O jogador não consegue ver o personagem por completo, exceto em cenas específicas ou ao usar elementos do cenário que atuam como espelhos. Normalmente, as únicas partes visíveis são as mãos, que portam as armas e/ou equipamentos disponíveis para serem usadas contra os inimigos.

IMAGEM 1 – Captura de tela de uma gameplay do jogo CS: GO



Fonte: CS:CO, 2024

Quando jogado no modo multiplayer, os jogadores formam equipes que se enfrentam até que um lado saia vencedor. Os FPS apresentam uma variedade de modos de jogo e mecânicas diferenciadas, e por essa razão, o uso da comunicação por voz oferece várias vantagens, como uma comunicação mais rápida e eficiente, essencial em jogos onde a

⁴ *Multiplayer Online Battle Arena* é um subgênero de jogos eletrônicos de estratégia em que duas equipes de jogadores competem entre si em um campo de batalha predefinido.

coordenação entre os membros da equipe é crucial. Exemplos de jogos do gênero incluem Doom (id software, 1993), tido como o primeiro do gênero, *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO, Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment, 2012), entre outros. A comunicação verbal permite que os jogadores transmitam estratégias, alertas e instruções sem desviar a atenção do jogo, mantendo o foco e o engajamento. Além disso, a interação por voz contribui para a formação de laços sociais entre os jogadores, criando um senso de comunidade e cooperação que pode aumentar a satisfação e o envolvimento no jogo (Flores; Real, 2018).

Sob essa perspectiva, a comunicação por voz (*voice*) em partidas on-line se torna um mediador (Latour, 2012) significativo de um entrecruzamento de agências sociotécnicas que formam a rede complexa da misoginia digital, primeiro como um marcador identitário de gênero e um recurso tecnológico que deveria ser corriqueiro ou trivial, mas que apropriado pelas desigualdades sistêmicas de gênero produzidas pela colonialidade do poder (Quijano, 2005) e potencializadas pela vigilância do colonialismo de dados e digital (Couldry, Mejias, 2018) se torna uma fonte constante de assédio/dor⁵ e até pode levar a morte⁶.

Por sua vez, embora muitas vezes esses jogos ligados a violência e agressividade sejam tomados como algo masculino, há uma presença feminina forte nesses jogos de tiro, seja como mecanismo de catarse e divertimento ou até pela curva de aprendizado relativamente simples em termos de mecânicas ou gameplay (Perani et al, 2017), basta apontar (geralmente com um mouse) e atirar (com um clique). A facilidade dessas ações serve como ponto de entrada para o mundo de jogos para indivíduos que são sistematicamente excluídos tanto ativamente por agentes masculinos, como colegas, irmãos, pais, namorados ou companheiros, ou até pela própria indústria que molda as campanhas de marketing baseado numa ideia de sociabilidade machista/masculinista.

Além disso, a exposição midiática incessante desses feitos em transmissões ao vivo e posteriormente repercutida/republicada nos chamados vídeos de reação (*react*⁷) ou de

5 Disponível em: <https://sbtnews.sbt.com.br/noticia/tecnologia/jogo-de-videogame-gta-tem-e-delegacia-para-mulheres-denunciarem-abusos>. Acesso em 18/02/2025

6 Disponível em: <https://www.usatoday.com/story/news/nation/2024/02/16/online-gaming-harassment-women-black-gamers/72576093007/>. Acesso em 18/02/2025

7 Embora não sejam o objeto central deste artigo, os vídeos de react fazem parte/estão inseridos na cultura do remix (Manovich, 2001) e da participação (Shirky, 2006; Jenkins, 2006) própria do digital. Contudo assim como boa parte do comportamento on-line na virada dos estudos de cultura digital pós-plataformização e no contexto da colonialidade do poder, é impossível não atribuir um viés de gênero para esses conceitos mais tradicionais do

comentário em geral retroalimenta a misoginia plataformizada das redes digitais se tornando mais um nó nessa rede. Essas formas de interação estão inseridas na cultura do remix (Manovich, 2001) e da participação (Shirky, 2006; Jenkins, 2006) próprias do digital. Contudo, assim como boa parte do comportamento on-line na virada dos estudos de cultura digital pós-plataformização (Poell, Nieborg, Dijck, 2020) e no contexto da colonialidade do poder (Quijano, 2005), é impossível não atribuir um viés de gênero para esses conceitos mais tradicionais do campo, no qual a hipervisibilidade desses corpos diversos fazem deles um alvo desses comentários e sejam justamente o motor que impulsiona os engajamento nas redes sociais. Por isso, segundo Couldry e Mejias (2019):

[...] há um foco em grupos sociais vulneráveis como parte das estratégias do colonialismo de dados. Uma coisa que torna o Império da Nuvem colonial é a abordagem de corporações e Estados em relação aos oprimidos. Sob o Império da Nuvem, todos contribuem como matéria-prima para o capitalismo, mas, assim como nas formas antigas de colonialismo, os pobres (sempre uma categoria racializada e marcada por gênero) continuam pagando um preço mais alto. Aqui, fazemos referência ao trabalho de autores como Oscar Gandy, Seeta Peña Gangadharan, Virginia Eubanks e Safiya Umoja Noble, que argumentam que, quando se trata dos pobres e vulneráveis, a 'inclusão' digital vem ao custo de um extenso perfilamento de dados, incluindo práticas que são predatórias, discriminatórias, exploradoras ou simplesmente degradantes⁸ (Couldry; Mejias, 2019, p. 67-68).

Trazendo essa reflexão para os games, atualmente, não se trata apenas de consumir um jogo com uma representação estereotipada, sexualizada ou equivocada do corpo feminino ou até da costumeira falta de avatares femininos, algo cada vez mais abordado pela

campo, no qual a hipervisibilidade desses corpos diversos fazem deles um alvo desses comentários e sejam justamente o motor que impulsiona os engajamento nas redes sociais.

⁸ Do original: [...] there is a targeting of vulnerable social groups as part of the strategies of data colonialism. One thing that makes the Cloud Empire colonial is the approach of corporations and states to the oppressed. Under the Cloud Empire, everyone contributes as a raw input to capitalism, but as [67] with old forms of colonialism, the poor (always a racialized and gendered category) continue to pay a heavier price. Here we allude to the work of authors such as Oscar Gandy, Seeta Peña Gangadharan, Virginia Eubanks, and Safiya Umoja Noble, who argue that when it comes to the poor and the vulnerable, digital “inclusion” comes at the cost of extensive data profiling, including practices that are predatory, discriminatory, exploitative, or simply degrading.

indústria. Com o avanço da infraestrutura de telecomunicações, jogar em conjunto deixou de ser uma experiência presencial com um grupo pequenos de amigos para se tornar um fenômeno remoto idealizado para centenas e até milhares de pessoas simultaneamente. Além disso, os jogos cada vez mais são produzidos pensando na compatibilidade multiplataforma para a transmissão ao vivo (Falcão et al., 2020). Embora cada um desses marcos traga em si a ideia de uma evolução técnica e social a partir de reivindicações de representatividade e lutas por mais espaços, não é possível falar que houve uma melhora na inserção feminina nos jogos. Basta entrar em algum ambiente digital de jogo plataformizado, seja em um dos jogos de ação mencionados acima ou mesmo em cenários multijogador de gêneros menos competitivos (quebra-cabeças, cartas, sandbox), ao expor voluntariamente ou ter sua identidade exposta vai gerar reações adversas. E a voz é justamente esse principal marcador de gênero quando não há uma caracterização específica do avatar ou do nome/apelido do personagem.

A forma como a colonialidade do gênero (Lugones, 2019) se expressa nos videogames retoma o binarismo/dualismo das relações de poder no dispositivo de sexualidade moderno (Foucault, 1999), contudo a crítica ao eurocentrismo, colonialismo e misoginia (Quijano, 2005; Federici, 2007) adiciona um tensionamento aos ditos do pensador francês, deslocando a “universalidade” de suas contribuições para um saber localizado/situado (Haraway, 1995). As relações de poder nos videogames, então, englobam não apenas quem pode falar, mas também quem tem o direito de se divertir, ocasionando um estado de autovigilância permanente. De acordo com Lugones, “Diferentemente da colonização, a colonialidade dos gêneros ainda está conosco; ela está na intersecção gênero/classe/raça como o construto central do sistema mundial capitalista de poder. Pensar sobre a colonialidade dos gêneros nos permite ver os seres históricos apenas de maneira unilateral – como oprimidos” (2019, n.p.).

Localizar essas contribuições no contexto colonial e feminista significa entender que essas relações de poder tem o gênero como objeto central - da mesma forma que o contraponto de Spivak (2010) aos pensadores franceses - saindo então de um poder totalmente descorporificado/universal para nomeá-lo como capitalista neoliberal, eurocentrico, colonial, racializado e misógino, sem perder a complexidade da análise da filosofia política. Assim, a misoginia digital como parte de um dispositivo de sexualidade

moderno/colonial torna o avanço técnico aparentemente “neutro” da comunicação on-line por voz em mais um elemento dessa subjetivação do feminino.

Nesse sentido, o uso da voz também traz desafios significativos, especialmente relacionados à toxicidade nesses ambientes. Amanda C. Cote (2015) aponta que a possibilidade de comunicação direta e instantânea pode, infelizmente, ser explorada por alguns jogadores para adotar comportamentos nocivos. Esses jogadores não apenas prejudicam a experiência de outros participantes, mas também criam um ambiente hostil que pode desencorajar a participação feminina e afetar negativamente o bem-estar emocional dos envolvidos.

Dessa forma, a voz nos jogos on-line pode ser vista como um ator potente dentro de uma rede sociotécnica. Enquanto veículo de expressão e comunicação, a voz é também uma forma de poder, e não apenas um fenômeno biológico ou cultural. Ela interage com diversas tecnologias que amplificam ou modificam suas qualidades, contudo mantendo ainda certa subalternidade (Spivak, 2010) do feminino no Ocidente. Por outro lado, a voz no contexto da masculinidade empodera o jogador, ele se sente habilitado a expressar suas crenças ou preconceitos, muitas vezes de maneira verbalmente agressiva. Lucas Aguiar Goulart (2017) aponta que a manutenção de privilégios masculinos, misoginia e a pouca representatividade ainda se fazem presentes na cultura dos jogos digitais. O autor destaca que esta composição opressiva parte da existência de grupos ativos dispostos a manter as relações de dominação nessa cultura. “Os jogos acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, circulando sempre nas questões de combate e dominação – recriando ali estâncias de uma fantasia de dominação masculina” (Goulart, 2017, p. 29). Uma misoginia que circunda essas comunidades a partir de valores de uma heterossexualidade “gamer” excludente, centrada no papel do consumidor majoritariamente masculino.

Cada um desses elementos contribui para a construção comunicativa durante a partida. Por isso, o jogo on-line em si não é apenas um meio passivo onde apenas ocorrem as agressões, mas um ator/actante (Latour, 2012) que molda a forma como a voz é transmitida e amplificada para o outro usuário em um contexto de antagonismo e disputa. A ideia de competição é intrínseca às principais definições de jogo de autores clássicos como Roger Caillois, que a denomina do grego como *agon* em sua categorização (Soares, 2019). Contudo, a partir de Trammel (2022) surge a necessidade de rever esses conceitos de jogo também por conta de seu apelo à universalidade e até determinismo e positividade, pois

autores como Caillois e Johan Huizinga consideram que os aspectos negativos não fazem parte da ontologia do jogo, tratando-se de uma “corrupção” do mesmo.

Segundo Trammel (2022), é preciso racializar e sexualizar o conceito para entender que historicamente há um “sujeito do jogo”, o homem branco cisheterossexual, e as outras identidades são desumanizadas, se tornando também “objetos do jogo” tanto quanto as peças, as regras ou tabuleiro. Em sua argumentação sobre a presença da tortura e do trauma racial em brincadeiras com o chicotinho/chicote queimado, Trammel (2022) demonstra como jogo em si, da mesma forma que a voz em nossa argumentação, também deve ser entendido por meio das relações de poder. Para o autor:

Uma abordagem sobre o jogo que reconhece como ele pode ser, muitas vezes, experienciado como tortura também pode nos ajudar a entender como a aplicação do termo tem sido historicamente usada para excluir pessoas negras e de cor, mulheres, pessoas trans e não binárias de espaços de jogo historicamente brancos e masculinos. Quando o jogo é teorizado apenas como prazer, grupos minoritários são transformados em estraga-prazeres quando descrevem que suas experiências de jogo são, na verdade, torturantes (Trammel, 2022, p. 9).

Neste debate sobre desumanização e/ou subalternidade de outros indivíduos em meio ao jogo, a masculinidade como norma que naturaliza, legitima e empodera a voz masculina também causa o estranhamento e a objetificação da voz feminina. Trammel afirma que “A supremacia branca conspira para tornar a branquitude invisível e, da mesma forma, fazer com que a negritude se torne vergonhosa” (2022, 18). Do mesmo modo, a misoginia digital torna a experiência feminina nos jogos vergonhosa e/ou torturante, contudo, para o autor, ainda seria uma atitude/perspectiva colonial/supremacista apenas denunciar esses atos de machismo como “corrupções” ou infrações de uma concepção ideal de jogo. Esse distanciamento epistemológico realizado pelos autores europeus e/ou eurocêntricos serve aos interesses modernos/coloniais impedindo que a crítica atinja o caráter sistemicamente racializado e misógino do jogo enquanto prática.

Expandido e politizando a crítica à sociologia tradicional realizada por Latour (2012) para além de uma antropologia simétrica e não antropocêntrica que considere as múltiplas agências, é preciso trazer para o debate as ressalvas raciais, feministas e

decoloniais. Elas apontam que há também outros tipos de não humanos para além dos objetos técnicos. Na verdade, alguns desses agentes não humanos informatizados como inteligências artificiais e algoritmos de ranqueamento, recomendação e impulsionamento possuem até mais agência, portanto, são mais sujeitos, do que as mulheres e outras minorias políticas, no jogo da misoginia digital.

Assim, ao considerarmos a voz como parte de uma rede sociotécnica, ampliamos nosso entendimento sobre como a comunicação é moldada não apenas pela intenção humana, mas também pela materialidade e pelas infraestruturas tecnológicas que possibilitam essa comunicação. Daí, a importância de compreender a misoginia digital para além do assédio dos machistas e nos voltarmos também para o sistema que engendra/explore essas manifestações, inclusive tornando-as mais visíveis, viralizando os conteúdos mais nocivos e “escondendo” os demais. Seguindo Couldry e Mejias:

[...] nossa identidade ainda funciona dentro das novas plataformas para determinar como somos categorizados, quais informações encontramos ou nos são ocultadas, e o que nos é permitido fazer com essas informações. Em outras palavras, classe, raça e gênero (toda a trajetória da exploração histórica) ainda determinam até que ponto somos explorados por meio do uso dos dados que criamos⁹ (2019, p. 107-108).

Hoje, o ambiente digital permite a invisibilidade da pessoa, o que facilita certas ações. A possibilidade de se manter anônimo, de não ser reconhecido, incentiva comportamentos abusivos, com o assédio e o machismo muitas vezes disfarçados de piadas. Comentários como *"Nossa, você está jogando, mas já fez o almoço, né?"* ou *"Cuidado para não queimar o arroz!"* são exemplos típicos. Desse modo, uma das principais questões desta pesquisa é como esse anonimato, que era um dos princípios básicos da cultura digital, dentro da ideia de descentralização, proteção à privacidade e liberdade de expressão, fomenta o assédio por parte de jogadores masculinos e não funciona para proteger as jogadoras.

Daí, nossa hipótese de uma misoginia sistêmica digital que favorece o assédio também por meio de agências não humanas, como os interesses corporativos dessas

9 Do original: Our identity still functions within the new platforms to determine how we are categorized, what information we encounter or is hidden from us, and what we are allowed to do with that information. In other words, class, race, and gender (the whole trajectory of historical exploitation) still determine the extent to which we are exploited through use of the data we create

empresas que lucram com a visibilidade do assédio e da exploração/vulnerabilidade do corpo feminino¹⁰, a universalidade da masculinidade hegemônica como norma nos games e no campo da ciência e tecnologia em geral, e ampla gama de recursos tecnológicos que servem para trazer uma hipervisibilidade nociva e/ou torturante para jogadores de minorias políticas.

Para enfrentar esses desafios, as empresas de videogames têm implementado diversas estratégias. Uma das abordagens mais comuns é o sistema de *"mute por report"*, em que os jogadores podem denunciar comportamentos abusivos diretamente durante o jogo. Após um certo número de denúncias, o jogador reportado pode sofrer penalidades que variam desde a restrição do uso do chat de voz até a suspensão temporária ou permanente do jogo. Esse sistema já está em vigor em títulos como *Overwatch* e *CS:GO*, nos quais as penalidades progressivas visam desincentivar comportamentos tóxicos e promover um ambiente de jogo mais saudável (TechTudo, 2019).

Mesmo com empresas investindo em tecnologias de inteligência artificial (IA) e *machine learning*¹¹ para monitorar e analisar as interações de voz, identificando padrões de comportamento tóxico e agindo preventivamente para mitigar os danos, ainda há muitos casos de assédio em partidas on-line. Contudo, essas tecnologias permitem uma resposta mais rápida e precisa às ameaças de toxicidade, aumentando a eficácia das medidas disciplinares e melhorando a experiência dos jogadores.

3. Quem pode ser gamer?

Nos jogos e na indústria do entretenimento de maneira geral, a forma de representar os personagens femininos e masculinos projeta expectativas sobre quem pode/deve consumi-las. Seguindo Trammel (2022), é preciso frisar que a concepção de um jogo não é livre de valores e preceitos sociais, sempre ocorre dentro de um contexto cultural e carrega marcas do comportamento esperado, ou tido como normal, na comunidade. Jogos como Valorant,

¹⁰ Esse dado não é novo e está presente on-line nos sites de redes sociais que foram até objeto de inquérito no senado dos Estados Unidos. As empresas de videogame, seguindo o modelo de negócios plataformizado das Big Tech, seguem lucrando com base no engajamento trazido pelo engajamento que o discurso de ódio traz. Disponível em: <https://abcnews.go.com/Politics/social-media-companies-prioritizing-profit-harmful-content-senate/story?id=93360057>

¹¹ Aprendizado de máquina é um método de análise de dados que automatiza a construção de modelos analíticos. É baseado na ideia de que sistemas podem aprender com dados, identificar padrões e tomar decisões com o mínimo de intervenção humana.

discutido em mais detalhes a seguir, deveriam funcionar como uma espécie de pega-pega ou “polícia e ladrão” virtual, no entanto, como Trammel (2022) nos alerta, essa pessoa, ou sujeito político minoritário está em desvantagem, mesmo quando teoricamente estaria cumprindo o papel do “pegador” ou da “polícia” na brincadeira. Segundo ele, “se o jogo é voluntário para o jogador, mas não necessariamente voluntário para o jogado, então ele é uma relação sujeito-objeto e não uma relação sujeito-sujeito” (Trammel, 2022, p. 11).

O autor utiliza essas duas figuras, o jogador (player) e o jogado (played) para insistir em sua crítica/revisão da ontologia do que é jogo, uma noção bastante interessante, pois demonstra justamente essa desumanização do outro que perde o papel de sujeito/deixa de ser sujeito por conta da supremacia branca e/ou da misoginia. A fundamentação do autor passa pelo caráter disciplinar do jogo, as redes de afetos que estão envolvidas e atraem essas jogadoras e jogadores de identidades subalternizadas (Spivak, 2010) para as brincadeiras e para a cultura gamer de maneira geral. É preciso, então reiterar, que o assédio on-line não está diretamente relacionado aos jogos de tiro, objeto desta análise, uma vez que, na literatura acadêmica, ele foi constatado em jogos de cartas de temática medieval, como Magic: The Gathering (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

Basta fazer uma rápida pesquisa na ferramenta de busca Google sobre assédio, preconceito e invisibilidade de mulheres gamers para encontrar uma série de matérias que ressaltam como o machismo está profundamente enraizado neste universo¹². A crença de que as mulheres são inferiores aos homens e que suas opiniões têm menos importância reflete a vulnerabilidade presente nesses ambientes digitais que abrange desde o assédio *online* até a falta de representação e oportunidades iguais. Isso faz com que elas se tornem alvos fáceis para todo tipo de ofensa e/ou humilhação.

Para compreender esta dimensão, as denúncias de crimes envolvendo discurso de ódio na internet recebidas pela Central Nacional de Denúncias (CND) da Safernet¹³, em 2022, tiveram um crescimento de 67,7% em relação a 2021. Santos; Tomaz (2023)

12 Meio&Mensagem “Como o assédio limita a presença feminina nos jogos online”. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/womentowatch/como-o-assedio-dificulta-a-presenca-feminina-nos-games>. Acesso em: 30 de jul 2024.

13 A Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos é única na América Latina e Caribe, e recebe uma média de 2.500 denúncias (totais) por dia envolvendo páginas contendo evidências dos crimes de Pornografia Infantil ou Pedofilia, Racismo, Neonazismo, Intolerância Religiosa, Apologia e Incitação a crimes contra a vida, Homofobia e maus tratos contra os animais. Disponível em: <https://www.safernet.org.br/site/institucional/projetos/cnd>. Acesso em: 02 de ago 2024.

compreendem que o discurso de ódio, particularmente com viés de gênero, circula nas sociedades contemporâneas. Na concepção das autoras, os discursos de ódio são “violentos, degradantes ou discriminatórios dirigidos a um determinado grupo ou indivíduo com base em suas características (físicas, culturais, comportamentais, sociais etc.) como membro daquele grupo, sem que necessariamente ocorra um incitamento direto à violência” (Santos;Tomaz, 2023, p. 89).

No contexto que envolve o discurso de ódio contra mulheres, a desinformação de gênero é um fenômeno que manipula a informação ao utilizar estereótipos de gênero como uma arma para fins políticos, econômicos ou sociais, por meio de compartilhamentos coordenados para difamar e demonizar as mulheres que defendem a igualdade de gênero (Santos; Tomaz, 2023). Na comunidade gamer, esses discursos funcionam como um veículo para o ódio de gênero, resultando em uma série de ataques sexistas e misóginos. Essas falas e assédios minam a participação das mulheres na posição de *streamers*, por exemplo, e desencorajam sua participação permanentemente¹⁴. Esses xingamentos têm como elemento central o ataque às suas características associadas ao feminino, em vez de considerar suas qualidades como jogadoras.

Outro fator que impacta diretamente a proliferação desses discursos se caracteriza pela invisibilidade do agressor, o anonimato dos usuários, a instantaneidade e a facilidade na criação de mensagens, bem como a arquitetura algorítmica da rede, a formação de grupos de ódio e a visibilidade das campanhas de ódio (ou das campanhas desinformativas), além do efeito da desinibição on-line (Santos; Tomaz, 2023). Como os videogames estão intrinsecamente relacionados ao domínio da tecnologia e são entendidos como um espaço dominado por homens, expressam-se desde a socialização on-line em fóruns, jogos multiplayer e mídias digitais em geral (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021) práticas discursivas inflamatórias. Atitudes como o "*griefing*", que consiste no assédio de jogadores em jogos multiplayer a partir da destruição ou perturbação do jogo em si, e o "*atrapalhar*", gerar transtorno, irritar e inflamar, tornam-se objetivos da performance dessas ações, normalizando o ódio no âmbito da cultura gamer. Outro caso de destaque são os ataques de

14 Matéria do site GamersClub “Streamer de VALORANT alvo de novos ataques de assédio em stream”. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/streamer-alvo-ataques-assedio/>. Acesso em: 01 de ago 2024.

"doxing", que se caracterizam pelo vazamento público de dados privados de uma pessoa obtidos, usualmente, pelo vasculhamento de bancos de dados públicos ou *hacking*¹⁵.

Isso estabelece um contexto em que certas identidades e sexualidades são mais invisibilizadas do que outras, encontrando-se em estado de abjeção, sujeitas a violências e opressões recorrentes.

O preconceito e o assédio ainda afastam muitas mulheres dos games. Se assumir gamer, é ter que provar constantemente que é uma boa jogadora. É ter que conhecer inúmeros jogos e provar que joga horas a fio. Assim como os homens, as mulheres querem apenas se divertir, competir ou relaxar sem provocar nenhum estranhamento, discriminação, ofensa ou assédio (Bristot et. al., 2017, p. 864).

O que reforça os efeitos destas representações estereotipadas, jogadoras são constantemente insultadas, agredidas verbalmente ou fisicamente por serem “mulheres” e sofrem com assédio sexual por parte de jogadores homens. “Um cenário tão agressivo que incentiva a prática do gênero feminino como objeto e desqualifica as mulheres, não por jogarem mal, mas sim por serem mulheres” (Senna et. al., 2017, p.25).

4. Mulher, alvo da hostilidade

Para compreender como os marcadores de gênero como a voz são instrumentalizados (*weaponized*) pelas plataformas e servem para expor as jogadoras ao assédio em partidas de jogos on-line, foi analisado um vídeo da plataforma YouTube, selecionado com base na busca “Como é ser uma mulher nos jogos online”. A escolha do termo de busca visa recuperar uma controvérsia recorrente no mundo dos chamados vídeos de *react*¹⁶ e comentário nas plataformas de vídeo, o compilado de casos de assédio como forma de denúncia, apoio ou conscientização (*awareness*) partindo de *videocasters* “bem-intencionados”, mas que também se aproveita do efeito de viralização impulsionada pelo algoritmo desse tipo de conteúdo para gerar visualizações e assim monetizar em cima desses casos/abusos. Partido de uma inspiração cartográfica (Latour, 2012), a análise a seguir traz uma descrição densa de um desses vídeos repostados, buscando justamente seguir os rastros digitais (Bruno, 2013) presentes tanto nos metadados do vídeo em si quanto nas ações retratadas ali que dão conta do *modus operandi* da

15 É o ato de comprometer dispositivos e redes digitais por meio de acesso não autorizado a uma conta ou sistema de computador.

16 Abreviação de reação ou reação em português. Pessoa que produz vídeos reagindo a conteúdos publicados no *online* e fazem comentários durante a exibição.

misoginia digital e como ela está alicerçada de distribuída e/ou simétrica (Latour, 1994). O conteúdo escolhido foi um react produzido pelo canal “Kel e Laura”, um casal com 2,54 milhões de inscritos no Youtube, conhecido por comentar vídeos virais da internet. O vídeo alcançou mais de 426.716 visualizações, obteve 49 mil curtidas, 3.298 comentários e tem duração de 13 minutos e 21 segundos, com recortes de gameplays de diversas streamers brasileiras: @RayanaBainy (@RayanaBainy)¹⁷, LittleVelma (@LittleVelma)¹⁸, Voltan (@loudvoltan)¹⁹, Bru (@einebru)²⁰, Jesga (@dailyjesga)²¹, Loud Mii (LOUD_Mii)²² e Taynah Yukimi (@tayhuhu)²³ sendo assediadas após serem identificadas como mulheres em jogos como Valorant, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), CS:GO, Free Fire e Rainbow Six.

O vídeo foi publicado originalmente no canal Johanna TV, uma página atualmente desativada, cujo conteúdo foi replicado em diversos outros canais, entre eles o escolhido como objeto. Essa é uma prática comum em redes sociais, nas quais canais podem ser descontinuados, mas seu conteúdo permanece na memória coletiva e nos arquivos de outros criadores. Seu acesso só foi possível, pois o vídeo foi amplamente compartilhado e alguns desses casos tiveram ampla repercussão e viralizaram entre por conta do número alto de seguidores de algumas dessas streamers²⁴. O casal em questão reagiu a trechos que mostravam situações de assédio verbal, preconceitos de gênero e cor sofridos pelas gamers, destacando o pior dos comportamentos dos jogadores durante as transmissões de gameplays das meninas. Um conteúdo em aparente solidariedade, mas que revisita um conteúdo traumático para gerar engajamento seguindo a lógica das redes na época.

17 Streamer, apresentadora, MC é conhecida por suas gameplays de jogos como Call of Duty: Black Ops 6, The Witcher 3: Wild Hunt, Euro Truck Simulator 2 e SCUM. Atualmente seu canal no Youtube (<https://www.youtube.com/rayanabainy>) tem 162 mil inscritos, e na Twitch (<https://www.twitch.tv/rayanabainy>) mais de 101 mil seguidores.

18 Streamer e estudante de Engenharia possui um canal ativo na Twitch, onde realiza transmissões ao vivo com frequência. Atualmente, ela conta com mais de 12,6 mil seguidores. Link do canal: <https://www.twitch.tv/littlelevelma>.

19 Streamer, influenciadora, é conhecida por suas gameplays no jogo Free Fire, além de produzir vários vlogs sobre sua rotina pessoal. Atualmente, ela tem mais de 2,84 milhões de inscritos no canal do Youtube (<https://www.youtube.com/@loudvoltan>).

20 Ela não atua mais como streamer, atualmente trabalha com artes plásticas e se dedica à produção de quadros.

21 Não atua mais como streamer, mas continua produzindo conteúdos com foco em tecnologia, keyboards e outros temas. Sua página no Instagram (<https://www.instagram.com/dailyjesga/>) possui mais de 10 mil seguidores e, no TikTok (<https://www.tiktok.com/@dailyjesga>), conta com mais de 12 mil seguidores.

22 Streamer conhecida por suas gameplays na Twitch (https://www.twitch.tv/loud_mii/about), atualmente ela seu canal tem mais de 754,7 mil seguidores.

23 Ex pro player, CASTER de valorant, ela é bastante conhecida por suas gameplays semanalmente, atualmente seu canal na Twitch (<https://www.twitch.tv/tayhuhu/schedule>) tem mais de 157 mil seguidores.

24 Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/jogadoras-brasileiras-relatam-casos-de-toxicidade-em-partidas-de-valorant/>. Acesso em 22/02/2025.

IMAGEM 2 – Reação da gamer Little Velma durante a partida de CS:GO



Fonte: Canal Kel e Laura, 2024

Nesse tipo de conteúdo, as jogadoras registram suas reações, estratégias e interações durante as partidas, utilizando programas específicos de captura e transmissão da tela de jogo. No caso das lives, além de interagirem com os outros jogadores da equipe durante a partida, elas também conversam com o público, respondendo perguntas, comentando sobre a partida, criando uma conexão mais próxima com os espectadores. Esses episódios revelam um padrão recorrente, a comunicação por voz (voice), necessária para coordenar as ações do time durante o jogo, afeta não apenas a performance das jogadoras, mas também evidencia a persistência do assédio na comunidade gamer. Esse mecanismo, presente nesse ambiente, causa um desgaste emocional que impacta diretamente na sua permanência.

O objetivo da gamer) Bru (@einebru) era fazer uma *live* com duração de 24h, mas ela não conseguiu fazer nem a metade disso. Esse tipo de maratona de transmissão é outra prática amplamente incentivada pela plataforma, não só jogando, mas mostrando também tarefas corriqueiras do dia a dia²⁵. A situação retratada no vídeo de react gira em torno da tentativa de interação da *gamer/ streamer* com a equipe formada para a partida do jogo de tiro Valorant, no modo cinco contra cinco competitivo. Em certo momento da partida,

25 Para mais informações sobre a relação entre essas plataformas e a noção de playlabour ou trabalho de plataforma ver Woodcock e Johnson (2019)

jogadores do sexo masculino começaram a falar a palavra “mongoloíde”, uma ofensa capacitista que as inteligências artificiais das plataformas estão em constante monitoramento. A detecção do uso da palavra ou uma denúncia por parte de um espectador humano pode gerar banimento na plataforma *Twitch*. No trecho, fica claro que eles estão cientes disso, e utilizaram o termo para provocar o banimento. Descrição do trecho da conversa:

Bru (@einebru) – *Oi amigos, que todos tenham uma ótima partida, vocês são incríveis, não importa o que digam.*
(voz masculina 1) – *Mano vou te mandar o papo!*
Bru (@einebru) – *Manda o papo!*
(voz masculina 2) – *Cala a boca e me beija!*
(voz masculina 1) – *Odeio mulher mano, então cala essa tua boca, te mandando a real mesmo;*
Bru (@einebru) – *Ah blz!*
(voz masculina 1) – *Você entendeu?*
(voz masculina 2) – *Não entendi nada que essa mulher escreveu*
(voz masculina 3) – *Já peguei mano*
Bru (@einebru) – *Tá mutado, obrigada amore, aproveita fala sozinho;*

Mesmo com um jogador multado, os outros jogadores continuaram:

(voz masculina 2) – *Não pode falar mongoloíde, mongoloíde, mongoloíde*

O jogo continua, algumas vezes eles soltando algum insulto. Ela tenta manter se manter na partida, contudo já visivelmente abalada, ela diz:

Bru (@einebru) – *É capaz de levar BAN nesta merda também, não por mim, mas por causa desses caralhos, velho que saco, aí que foda-se, vou sair daqui;*

(Ela sai chorando bastante, abandonando o jogo e a live ao vivo);

Esse exemplo retrata o que entendemos como uma ação/rede distribuída de misoginia digital, a exploração intencional da plataforma algoritmizada para prejudicar, assediar ou ofender as mulheres por meio de agentes humanos e maquínicos. A streamer inclusive deixou de lado a atividade, algo corriqueiro quando acontecem casos de bastante repercussão. Até porque isso incentiva outros a irem ao seu canal para também assediá-la em busca de viralização ou em nome da “trollagem”.

Outra parte do vídeo apresenta a vivência da gamer e *streamer* do jogo Valorant Rayana Bainy (@rayanabainy) que foi xingada e perseguida dentro do jogo. O assédio foi tão grande que ela expôs a situação na rede social “X” (antigo *Twitter*).

IMAGEM 3 – Post da gamer Rayana Bainy sobre o assédio sofrido no *Valorant*



Fonte: Canal Kel e Laura, 2024

Durante a partida no modo aleatório, o jogador a perseguiu durante a partida inteira, atrapalhando sua performance em uma situação constrangedora e ela gravou e publicou alguns dos trechos. Descrição do trecho da conversa:

(jogador 1) – Meu *nick* é bonito?

Rayana Bairy – Não conheço!

(jogador 1) – Cadela!

Inicia a partida, os demais da equipe não fazem nenhum comentário. Ele continua o assédio.

(jogador 1) – Vai roubar minha kill mesmo, cadela?

Rayana Bairy – Que cara babaca mano!

(jogador 1) – Já tivemos a primeira DR mesmo. Sério?

Rayana Bairy – Meu Deus do céu!

(jogador 1) – Olha que abusada!

O jogador começou a perseguir com seu avatar a sua personagem dentro do mapa, como uma forma de atrapalhar. Ele entrava na sua frente o que atrapalha taticamente seu desempenho.

(jogador 1) – Gostosa, vem cá!

Rayana Bairy – Que nojo véi!

Quando ela foi desamar uma “armadilha” para vencer a partida, ele continua

(jogador 1) – Mano, ela agacha, mira na bunda!

Rayana Bairy – Que situação véi!

Em seguida, ela já havia silenciado e denunciado o jogador por assédio. Mesmo assim, ele continuou a segui-la no mapa, fazendo comentários ofensivos pelo *chat*. Em nenhum momento os outros jogadores a defenderam ou criticaram as ações do agressor; pelo contrário, alguns até riram da situação.

Rayana Bairy – Na moral véi, que homem estúpido!

Essas performances não são meramente expressões individuais, mas refletem um repertório cultural mais amplo, onde o comportamento abusivo é normalizado e perpetuado. Para Amaral, Soares e Polivanov (2018), a ideia de "performance incorporada" sugere que essas ações abusivas estão imbuídas de memória social e cultural, funcionando como um meio de transferir normas e valores que reforçam dinâmicas de poder e exclusão. Os jogadores que assediam ao performarem tais ações, não apenas expressam suas identidades, mas também contribuem para a preservação de um *status* que marginaliza e silencia vozes dissonantes, especialmente as femininas. Segundo os autores:

Nosso entendimento é de que esta prática dos corpos performatizando em eventos funciona como uma espécie de epistemologia que aciona o olhar em torno das ações incorporadas e as práticas culturais a elas associadas. Estamos falando da relação

entre performance e vida cotidiana, em suas diversas acepções e recontextualizações culturais– refletindo especificidades históricas nas encenações e fruições (Amaral; Soares; Polivanov, 2018, p. 72).

Essa relação entre performance e assédio dentro dos jogos on-line pode ser vista como uma extensão da performance cotidiana, onde os gestos, as palavras e as ações carregam significados profundos e históricos. Portanto, um reflexo que permeiam a vida cotidiana dos jogadores, sendo constantemente reinterpretada e recontextualizada no ambiente digital. Dessa forma, as performances não só reiteram as dinâmicas de poder, mas também consolidam identidades dentro da comunidade gamer, onde certos comportamentos são premiados e outros, silenciadas.

Todas as situações apresentadas no vídeo ocorreram exclusivamente pelo reconhecimento das vozes das jogadoras, evidenciando como a comunicação se torna um marcador de vulnerabilidade ao assédio. Essa dinâmica é reforçada por uma pesquisa conduzida pelo ADL Center for Tech and Society, em colaboração com a empresa de análise de jogos Newzoo. O estudo, realizado anualmente, investiga o ódio e o assédio em jogos multijogador on-line. De acordo com os dados, estima-se que em 2023, 83 milhões dos 110 milhões de jogadores que participaram desse tipo de jogo já foram expostos a algum nível de ódio ou assédio nos últimos seis meses daquele ano. Além disso, três em cada quatro jovens, entre 10 e 17 anos, relataram ter vivenciado situações de assédio enquanto jogavam videogames (ADL, 2024).

Mesmo com esforços para mitigar esse problema, como iniciativas contra o extremismo e o aumento da moderação em bate-papos por voz, o assédio continua a crescer e se perpetuar entre diferentes gerações de jogadores. As mulheres e os jogadores negros ou afro-americanos foram os mais assediados por causa de sua identidade nesses espaços. Em todas as edições anteriores da pesquisa, as mulheres se destacaram como o grupo mais afetado, sofrendo assédio diretamente relacionado ao seu gênero. Em 2024, o estudo registrou um aumento nesse índice, apontando que 48% das mulheres jogadoras enfrentaram assédio devido à sua identidade de gênero (ADL, 2024).

5. Considerações finais

A percepção de que os games são “coisa de menino” é baseada na crença que o gênero masculino teria mais aptidão para os jogos digitais. Esta hegemonia masculina se dá pela presença da misoginia nos videogames e na cultura digital de maneira geral, um dos reflexos do colonialismo de dados, como exposto por Couldry e Mejias (2019). Ao lutar por um espaço na comunidade gamer, as mulheres não apenas encontram muita resistência como são normativamente entendidas como subalternas, desumanizadas tanto pelos representantes do patriarcado como pelos agentes não humanos representados pelas plataformas, algoritmos e interfaces.

No universo dos jogos on-line, o *voice* (chat de voz) se insere como um elemento central na dinâmica das interações entre os jogadores. Ao utilizá-lo como meio de comunicação, os jogadores não apenas transmitem informações estratégicas, mas também constroem e negociam identidades, além de mediar relações sociais dentro do ambiente virtual. O uso do “*voice*” não é apenas uma ferramenta passiva, ele participa ativamente na construção da experiência de jogo, influenciando tanto as interações quanto as performances dos jogadores.

A voz, enquanto marcador de gênero, ganha uma materialidade própria que afeta diretamente as redes de interação nos jogos on-line. Ela pode tanto facilitar a colaboração e a coordenação entre membros de uma equipe quanto servir como um canal para a perpetuação de práticas de assédio e exclusão. Neste sentido, a voz, entre outros recursos de identificação biométrica acionados pelas plataformas digitais de videogames, se torna mais um actante na rede da misoginia digital, capaz de modificar as relações entre os jogadores e impactar suas experiências de jogo.

Referências

- ADL. Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023. Center for Technology and Society, Online Hate & Harassment, 2024. Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>. Acesso em: 04 fev. 2025
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2009.

BRUNO, Fernanda. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. Revista FAMECOS, [S. l.], v. 19, n. 3, p. 681–704, 2013. DOI: 10.15448/1980-3729.2012.3.12893. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/12893>. Acesso em: 24 fev. 2025.

BRISTOT, Paula Casagrande et. al. A representatividade das mulheres nos games. XVISBGames, Curitiba – PR, p. 01 – 09, nov. 2017.

COTE, Amanda C.. “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. Games and Culture, 12(2), 136-155 (2017). <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>. Acesso em: 20 de jul 2024.

COULDRY, N., & MEJIAS, U. A.. The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism. Stanford University Press, 2018.

DUARTE, Kelen Cristina; QUINTÃO, Ronan Torres. Resistência Feminina no Contexto dos Jogos On-line. 2020. XLIV Encontro da Anpad. Evento Online. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/eventos.php?cod_evento=1&cod_evento_edicao=106&cod_edicao_subsecao=1726&cod_edicao_trabalho=28760> Acesso em: 15 jan. 2023.

FALCÃO, Thiago; Macedo, Tarcízio; Kurtz, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. Matrizes, vol. 15, núm. 2, 2021, pp. 251-277 Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. Contracampo, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020^a

FEDERICI, Silvia. Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva. Tradução: coletivo Sycorax, São Paulo: Elefante, 2017.

FOUCAULT, Michel. **História Da Sexualidade I: a vontade de saber**. Rio De Janeiro: Edições Graal, 1999. 13^a Ed.

FLORES, J. D., & Real, L. M. C. (2018). Jogos on-line em grupo (MOBAS): jogadores tóxicos. In Proceedings of SBGames 2018, Foz do Iguaçu, PR. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188303.pdf>

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Notas sobre gênero, tecnologia e videogames. Obra Digital, nº 18, pp. 57-69, fev.- ago. 2020.

GOULART, Lucas Aguiar. Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer- contrapúblicas nas culturas de jogo digital. UFRGS, Tese de Doutorado. Porto Alegre, 2017.

GOULART, Lucas; Nardi, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Revista Mídia e Cotidiano. Artigo Seção Livre, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez 2017.

HARAWAY, Donna. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu, Campinas, v. 5, n. 1, p. 7-41, jan.1995.

HICKS, Mar. Sexism Is a Feature, Not a Bug. In: MULLANEY, Thomas et al (org.). Your computer is on fire. Cambridge: MIT Press, 2021

HENRIQUE, Arthur. 59% das mulheres gamers escondem gênero para evitar assédio, diz pesquisa. Olhar Digital, 25 mai. 2021. Disponível em: <
<https://olhardigital.com.br/2021/05/23/games-e-consoles/mulheres-gamers-escondem-genero-assedio-pesquisa/>>. Acesso em: 02 jul.2022.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. Revista Metamorfose, vol. 2, n 1, maio de 2017, p. 90-109.

LATOUR, Bruno. Como retomar a tarefa de descobrir associações (Introdução). In.: Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: EDUFBA, 2012; Bauro: EDUSC, 2012.

LATOUR, Bruno. Jamais Fomos Modernos. São Paulo: Editora 34, 1994.

LUGONES, María. Colonialidade e gênero. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais / organização e apresentação Heloisa Buarque de Hollanda; autoras Adriana Varejão ... [et al.]. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

LUGONES, María. Rumo a um feminismo decolonial. In: Hollanda, Heloisa Buarque de; Pensamento feminista: conceitos fundamentais / Audre Lorde... [et al.]; organização Heloisa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 440 p.

MOURA, Catherine. MULHERES GAMERS: Um estudo sobre resistência e sociabilidade a partir de uma comunidade na rede social Facebook. UFMA. Dissertação. Maranhão, 2024.

QUIJANO, Anibal. "Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina". IN **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas.** Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.

SPIVAK, Gayatri C. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

TECHTUDO. CS:GO: novo sistema bane 20 mil jogadores tóxicos em seis semanas. TechTudo Esports, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/csgo-novo-sistema-bane-20-mil-jogadores-toxicos-em-seis-semanas-esports.ghtml>. Acesso em: 02 jan 2024.

TRAMMELL, A. Tortura, Jogo e a Experiência Negra. E-Compós, [S. l.], v. 25, 2022. DOI: 10.30962/ec.2618.

WOODCOCK, J., & Johnson, M. R. (2019). The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. Television & New Media, 20(8), 813-823. <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>