

## Jogo é coisa de menino: A discriminação em *League of Legends*

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo <sup>1</sup>

### 1 Introdução

*League of Legends* é um jogo pertencente ao gênero MOBA da desenvolvedora *Riot Games*, lançado em 2009. A sigla MOBA significa Multiplayer Online Battle Arena (arena de batalha online de multijogadores, em tradução livre) e caracteriza um estilo de jogo em que normalmente existem dois times adversários compostos de cinco jogadores, cujo objetivo é invadir e destruir o território inimigo.

O jogo, que em 2017 contava com mais de 100 milhões de jogadores<sup>2</sup>, se tornou um fenômeno em escala mundial, deixando de ser um entretenimento caseiro para se tornar uma profissão, graças ao cenário competitivo e à popularização dos serviços de *streaming*, como o *twitch*, que transmitem ao vivo as partidas dos jogos.

Com a criação desse mercado de jogadores profissionais e campeonatos mundiais, diversos times começaram a surgir ao redor do mundo para disputar esses campeonatos. Nesse cenário competitivo oficial da *Riot Games*, surgiu pela primeira vez, em 2019, um time completamente feminino. A equipe feminina do

---

<sup>1</sup> Mestrando em Comunicação (PPGCOM - UFC); Universidade Federal do Ceará; guilhermepca@gmail.com

<sup>2</sup> Disponível em <<https://dotesports.com/br/news/quantidade-jogadores-lol-numero-19194>> acesso em 30 mai. 2019

time russo Vaevictis estreou sofrendo sob ataques e atitudes desrespeitosas por parte dos outros times<sup>3</sup>, de composição inteiramente masculina, principalmente por ser um time composto completamente por mulheres.

Vista pela primeira vez em um circuito oficial da desenvolvedora de *League of Legends*, esse tipo de atitude se repete também nas partidas casuais, principalmente associando um mau desempenho ao gênero feminino, além de outras ofensas, referentes à sexualidade, etnia dos jogadores, entre outras características, por mais que essas características pessoais dos jogadores não sejam expostas no ambiente de jogo durante as partidas.

No Brasil, por mais que até a data deste trabalho (2 de junho de 2019) não tenha surgido, no cenário competitivo do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL), um time feminino ou pelo menos misto, dois jogadores profissionais, Kami e Minerva, se assumiram homossexuais, o que gerou uma grande movimentação na comunidade de *League of Legends*.

De forma a entender de que forma essa resposta se dá entre a comunidade, sem a figura de um jogador profissional envolvido, foi conduzida também uma pesquisa, tentando identificar os principais tipos de discriminação que os jogadores sofrem dentro do ambiente de jogo. De maneira a entender a discriminação no cenário competitivo de *League of Legends*, o presente trabalho analisará, em primeiro momento, a discriminação sofrida pela equipe russa Vaevictis e pelos jogadores brasileiros Kami e Minerva. Em um segundo momento, serão apresentados os resultados de uma pesquisa conduzida a partir de um questionário online sobre a discriminação sofrida pelos jogadores, podendo assim ter uma noção do comportamento da comunidade tanto no ambiente profissional quanto no casual.

---

<sup>3</sup> Disponível em <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5289513/primeiro-time-feminino-no-lol-mundial-vaevictis-estreia-com-desrespeito-na-liga-russa](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5289513/primeiro-time-feminino-no-lol-mundial-vaevictis-estreia-com-desrespeito-na-liga-russa)> acesso em 30 mai. 2019

## 2 A discriminação no cenário competitivo de *League of Legends*

Com o surgimento dos times profissionais e campeonatos mundiais, as partidas de *League of Legends* se tornaram atrações a nível mundial. Elevado à categoria de esporte eletrônico (ou *e-sport*), os campeonatos do MOBA da *Riot Games* reúne milhares pessoas em grandes centros de eventos e através de serviços de transmissão online para acompanhar as suas partidas.

Em 2018, a final do campeonato mundial de *League of Legends*, sediada em Icheon, na Coreia do Sul, bateu recorde de audiência, contando com 23 mil pessoas presentes no estádio da cidade e quase 100 milhões de pessoas acompanhando as partidas através das transmissões oficiais da *Riot Games*<sup>4</sup>.

No Brasil, a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLol) de 2017, que ocorreu no Mineirinho, contou com a presença de 8 mil pessoas. Com a final transmitida ao vivo através do canal SporTV e pelo canal oficial da *Riot Games* no YouTube, a partida foi acompanhada através de transmissões por um público estimado de 2,6 milhões de espectadores<sup>5</sup>.

Como o cenário competitivo é dominado por times de composição inteiramente masculina, reforça-se a ideia de que o público de jogos também é majoritariamente masculino. Entretanto, segundo uma pesquisa da ESA (*Entertainment Software Association*) de 2014<sup>6</sup>, a público consumidor de jogos digitais, nos Estados Unidos, é em sua maioria (52%) do sexo feminino. Williams, Yee e Caplan (2008) afirmam em seus estudos que a idade média dos jogadores é de 33 anos, e não menor de 17, como se acredita. Em uma pesquisa de 2018, dez anos depois deste

---

<sup>4</sup> Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghtml>> acesso em 30 mai. 2019

<sup>5</sup> Disponível em <<https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>> acesso em 30 mai. 2019

<sup>6</sup> Disponível em <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know>> acesso em 30 mai. 2019

estudo, a ESA confirma que, nos Estados Unidos, a idade média do público consumidor de jogos digitais é de 34 anos, mas que, em comparação aos estudos de 2014, a porcentagem de mulheres consumidoras de jogos diminuiu, configurando 47% desse público<sup>7</sup>.

No Brasil, o cenário não é diferente do que apontam as pesquisas norte-americanas. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (PGB), a participação das mulheres enquanto consumidoras de jogos digitais é crescente, passando de 47,1% em 2015<sup>8</sup> para 52,6% em 2016<sup>9</sup>.

Por mais que seja comprovado, através de pesquisas, que o público de jogos não é dominado por uma população masculina, a visão de que esse mercado é para este público acaba gerando uma série de atitudes sexistas e, como será visto posteriormente, homofóbicas, como é o caso do time russo Vaevictis e dos jogadores brasileiros Kami e Minerva.

## 2.1 A equipe Vaevictis e o sexismo em *League of Legends*

Apesar de existir desde 2015, o time Vaevictis ganhou destaque no ano de 2019 por trazer para a liga competitiva oficial da Riot Games o primeiro time composto apenas por integrantes do gênero feminino<sup>10</sup>. O time russo é composto por: Diana “TR1GGERED” Ivanchenko, Aida “Merao” Kazaryan, Elena “VioletFairy” Koval, Ksenia “Trianna” Mescheryakova e Nataliya “Ankote” Zayko (figura 1).

---

<sup>7</sup> Disponível em <[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)> acesso em 30 mai. 2019

<sup>8</sup> Disponível em <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod\\_folder/content/o/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?forcedownload=1](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod_folder/content/o/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?forcedownload=1)> acesso em 30 mai. 2019

<sup>9</sup> Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>> acesso em 30 mai. 2019

<sup>10</sup> Disponível em <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/5270642/vaevictis-sera-a-primeira-equipe-feminina-a-disputar-uma-liga-profissional-de-lol](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5270642/vaevictis-sera-a-primeira-equipe-feminina-a-disputar-uma-liga-profissional-de-lol)> acesso em 30 mai. 2019

Figura 1 – Composição da equipe Vaevictis



Fonte: Twitter da Vaevictis - [www.twitter.com/vaevictisteam](https://www.twitter.com/vaevictisteam)

Em uma das partidas disputadas no campeonato russo contra a equipe Rox, foram banidos 5 campeões do tipo suporte, reforçando a ideia machista de que as mulheres só jogam com esse tipo de personagem.

Antes de entrar na discussão sobre as implicações dessa atitude, é necessária a explicação dessa etapa de banimento das partidas e o que é um campeão do tipo suporte no universo de *League of Legends*.

De acordo com a *wiki* de *League of Legends*<sup>11</sup>, suportes são campeões (nome dado aos personagens do jogo) de alta utilidade para ajudar seus aliados através de reforços, curas, escudos ou por interromper as linhas inimigas através do controle de grupo. Do começo ao fim do jogo, suportes criam vantagens e oportunidades para seus companheiros de equipe capitalizarem. Eles dão suporte à sua equipe e podem virar o jogo com apenas uma jogada oportuna, tendo como principal tarefa a proteção dos seus demais aliados.

No início de cada partida, cada equipe pode eliminar do jogo 5 campeões diferentes do jogo, não podendo mais ser selecionados

---

<sup>11</sup> Disponível em <<https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Suporte>> acesso em 30 mai. 2019

durante a partida, de forma a tentar desestabilizar o time adversário. Ao excluir 5 suportes, o time masculino Rox provocou o Vaevictis, como se afirmasse que, ao excluir 5 personagens desse tipo, estariam excluindo as possibilidades de jogo do time adversário.

A partir do entendimento de senso comum, é possível entender a origem deste tipo de comportamento. Segundo Geertz (1997), senso comum é um saber empírico e incompleto, passado entre gerações e que, dentre as suas características, é marcado por uma não-metodicidade, que é essa sabedoria vindo não através de métodos formais, mas de provérbios, piadas, relatos, entre outros.

A partir disso, ao analisar um dito popular como “Por trás de um grande homem, existe uma grande mulher”, é possível perceber a visão construída do papel da mulher não como realizadora de seus desejos, mas que serve de apoio para que os homens possam se realizar. Fazendo relação com o fato ocorrido com o time Vaevictis, a partir do momento em que se bane os heróis do tipo suporte, ou seja, os personagens cujo objetivo é ajudar outros a atingirem o sucesso, eliminam-se as possibilidades de atuação das jogadoras.

A noção de feminino como o apoio ou a plataforma para o homem suceder surge de uma série de atribuições feitas ao feminino através de um sistema cultural. Butler (2003) define o gênero como uma construção sugerida a partir de uma diferenciação dos corpos, recipientes passivos de um sistema que torna essas inferências uma espécie de lei universal e natural. Ao colocar sobre o feminino a ideia de fragilidade e suporte ao masculino, emergem, segundo Dowling (2001), na verdade as intenções do homem de manter o seu domínio.

Esse tipo de ato, segundo Bourdieu (2002), se configura como violência simbólica, uma violência em que não há a coação física, mas há, através das ações, a perpetuação de um discurso dominante, de forma a garantir a manutenção dos padrões de pensamento já existentes. Ao se tomar uma atitude como essa, reforça-se o discurso de inferioridade da mulher que, muito embora não passe de uma construção que atravessa diversas gerações, é estabelecido como

natural, sendo difícil de ser quebrado, mesmo que haja comprovações e pesquisas. Isso tem a ver com outra característica do senso comum, que Geertz chama de acessibilidade, que é justamente a facilidade que essa informação tem de ser compreendida pela maioria das pessoas, ao contrário dos métodos e pesquisas científicas, cuja realidade está mais distante da maioria.

Estaria então a baixa adesão das mulheres ao cenário competitivo relacionada a esse tipo de comportamento por parte dos outros jogadores? Ainda não existe uma explicação definida, mas a entrada do Vaevictis nas competições oficiais da Riot Games abre espaço para que outros times femininos também se envolvam com as ligas nacionais de *League of Legends*.

## 2.2 Kami, Minerva e o cenário competitivo brasileiro

Diferente do liga russa, os campeonatos oficiais de *League of Legends* no Brasil ainda não registrou a entrada de times femininos, mas dois jogadores profissionais chamaram a atenção ao se assumirem gays. Gabriel “Kami” Bohm do time paiN Gaming, e Gustavo “Minerva” Alves (figura 2), da equipe KaBum, utilizaram suas redes sociais, em 2014, para se abrirem sobre a sua orientação sexual<sup>12</sup>.

**Figura 2** – Gabriel “Kami” Bohm e Gustavo “Minerva” Alves



Fonte: LoL. Gamepedia – lol.gamepedia.com

<sup>12</sup> Disponível em <<https://revistaladoa.com.br/2014/08/noticias/lol-finalistas-brasileiros-league-legends-saem-armario/>> acesso em 31 mai. 2019

O primeiro foi Kami<sup>13</sup> e, sensibilizado pela atitude do colega, Minerva se assumiu logo depois, agradecendo a Gabriel Bohm pela coragem e pela iniciativa de ser aberto com o público. Em ambas as postagens, a maioria dos comentários foi de encorajamento e parabenização pela abertura, mas no meio de mensagens positivas é possível observar comentários falando sobre *League of Legends* ser destinado ao público LGBTQ, e por isso que esses jogadores participavam da comunidade.

Chamado muitas vezes de “jogo de viado”<sup>14</sup>, *League of Legends* surgiu como uma alternativa ao Dota, também um MOBA, mas de aspecto mais sombrio e fechado, ao contrário de *League of Legends*, que possui personagens mais carismáticos e cores mais vivas. Apesar da designação, a comunidade de *League of Legends*, além da discriminação para com as jogadoras, há muita associação do mau desempenho com a sexualidade dos jogadores, por mais que, novamente, o jogador não se exponha no ambiente de jogo, ou haja qualquer relação entre a orientação sexual e as habilidades em quaisquer áreas.

Retomando a discussão de gênero na sessão anterior e o pensamento de Geertz (1997), o autor afirma que ainda se é considerada a divisão dos seres humanos em dois únicos gêneros, atrelados ao sexo biológico e à diferenciação dos corpos, e quaisquer desvios desses padrões de gênero, como homossexuais, são tratados como se não se comportassem de acordo com as expectativas projetadas ao momento do seu nascimento, de acordo com a variável biológica.

Foucault (1999) traz que tinha-se, e ainda tem-se, a ideia do homossexual como uma espécie, como um hermafrodita de alma, como se, ao desejar um corpo enquadrado no mesmo gênero que o seu, o homossexual se configurasse não mais como humano, ou

---

<sup>13</sup> Disponível em <[shorturl.at/diuKM](http://shorturl.at/diuKM)> acesso em 31 mai. 2019

<sup>14</sup> Disponível em <<https://www.purebreak.com.br/noticias/omg-dois-jogadores-profissionais-de-lol-abrem-o-jogo-sao-gays/6937>> acesso em 31 mai. 2019

pelo menos não mais pertencente ao gênero que lhe foi designado ao nascimento.

Assim, quando um ser humano do gênero masculino se assume homossexual, este deixa, a partir desta visão, de ser considerado homem. Ao não ser mais visto como tal, ele passa pelo processo de discriminação descrito na seção passada, e passa a ser visto como inferior ou menos qualificado que um assim dito homem.

Jung (1971) explica que os seres humanos possuem, em suas estruturas psicológicas, um par oposto de personalidades internas masculina (animus) e feminina (anima) e que os seres humanos são plenamente capazes de desenvolver aspectos de ambas. O que acontece, segundo Bello (2016), é que a partir desses pares opostos, designa-se ao homem o desenvolvimento apenas de um dos lados deste par complementar. Quando a pessoa não desenvolve plenamente essa personalidade interna, ele passa a ser visto como um outro, que não aquele que se esperava ser com base no sexo biológico.

Conforme afirmado anteriormente, o jogo é visto como um ambiente masculino e, agora, heterossexual, então quaisquer comportamentos que fujam dessa padronização, por sinal errônea, começará a sofrer a discriminação, por um processo que Sardenberg (2011) chamará de violência de gênero. Essa violência, pega carona no pensamento de Bourdieu (2002), mas acrescenta que, para a manutenção desse discurso dominante, há presença de qualquer tipo de violência, seja física, psicológica, patrimonial, entre outros, em que haja justamente esse enviesamento da organização social a partir dos sexos.

Assim como no caso do time russo *Vaevictis*, por mais que o cenário não seja propício, quando figuras que exercem certa influência ou possuem destaque em relação à determinada comunidade tomam a frente para representar ou discutir sobre esses assuntos, abre-se uma maior margem para conversa e para que mais pessoas, encorajadas pelos esforços outros, se afirmem enquanto homossexuais, ajudando a dissolver a relação entre o desempenho e as capacidades e a orientação sexual.

### 3 A discriminação no cenário casual de *League of Legends*

Uma vez entendida discutida a discriminação no cenário competitivo e algumas de suas possíveis raízes e implicações, surge a curiosidade de saber se essas atitudes são recorrentes também no cenário casual de *League of Legends*.

Para tal, foi construído um questionário, de forma a obter informações sobre o gênero, orientação sexual, recorrência de discriminações, bem como o tipo de personagem que o jogador utiliza, para averiguar a diferença da utilização dos campeões do tipo suporte de acordo com os gêneros.

A pesquisa foi disponibilizada em dois grupos do facebook, referentes a *League of Legends*. O questionário foi postado nos grupos *League of Divas* e *League of Legends - BR*, e ficou disponível entre os dias 8 e 24 de maio de 2019, contando com 76 respostas, contabilizando 70 respostas válidas.

Nas tabelas 1 e 2 estão presentes os dados sobre o gênero e a orientação sexual dos respondentes. De forma a dar maior liberdade, esses campos foram deixados abertos, para não correr o risco de colocar opções que reduzissem o escopo das respostas.

**Tabela 1** - Distribuição dos respondentes por gênero

GÊNERO			
masculino	feminino	não-binário	total
48	20	2	70

Fonte: do autor

**Tabela 2** - Distribuição dos respondentes por orientação sexual

ORIENTAÇÃO SEXUAL					
heterossexual	bissexual	homossexual	demissexual	não sabe/não respondeu	total
31	18	15	3	3	70

Fonte: do autor

A maioria dos respondentes (68,57%) é do gênero masculino, sendo o restante distribuído entre os gêneros feminino (28,57%) e não binário (2,86%). Já em relação à orientação sexual,

os respondentes heterossexuais se configuraram como o número mais expressivos, com aproximadamente 44,3% do total (31/70).

O questionário também continha uma pergunta referente ao tipo de personagem que os jogadores utilizavam. Essa pergunta podia ser respondida com várias das opções, mas o intuito era contabilizar quantos jogadores utilizavam os campeões do tipo *support* (suporte).

Conforme a tabela 3, todos os respondentes não-binários jogam de suporte, enquanto 80% das mulheres (16/20) utilizam esse tipo de campeão. Entre os homens, a porcentagem não difere tanto, totalizando um total de aproximadamente 73% (35/48) dos respondentes que utilizam esse campeão enquanto jogam.

**Tabela 3** - Distribuição dos jogadores de suporte por gênero

JOGADORES DE SUPPORT POR GÊNERO		
masculino	feminino	não-binário
35/48	16/20	2/2

Fonte: do autor

Nas tabelas 4 e 5 constando os dados referentes à discriminação sofrida. Na primeira, constam as respostas sobre ter sofrido ou não discriminação no ambiente de jogo. Aproximadamente 71,5% (50/70) dos respondentes afirma ter sofrido algum tipo de discriminação durante as partidas. Na tabela referente ao tipo de discriminação, a quantidade total é maior que a quantidade de pessoas que sofreram discriminação, pois um mesmo respondente pode ter sofrido mais de um tipo durante a sua experiência de jogo.

**Tabela 4** - Ocorrência de discriminação no ambiente de jogo entre os respondentes

SOFREU DISCRIMINAÇÃO?		
sim	não	total
50	20	70

Fonte: do autor

**Tabela 5** - Tipo de discriminação sofrida

TIPO DE DISCRIMINAÇÃO					
gênero	LGBTQfobia	racismo	xenofobia	gordofobia	total
29	14	13	5	2	63

Fonte: do autor

O tipo de discriminação mais relatada, segundo a tabela 5, é a discriminação de gênero, configurando aproximadamente 46% (29/63) do total dos respondentes, seguido por LGBTQfobia (22,22%). De forma a entender melhor o processo discriminatório em League of Legends, as afirmativas foram separadas por gênero declarado entre os respondentes, como é possível observar na tabela 6.

Enquanto aproximadamente 60% masculinos (29/48) afirmam ter sofrido algum tipo de discriminação durante as partidas, 95% (19/20) das mulheres e todos os respondentes não-binários declararam ter sofrido algum tipo de preconceito enquanto jogavam.

Tabela 6 – Ocorrência de discriminação dividida por gênero

DISCRIMINAÇÃO SOFRIDA POR GÊNERO					
Masculino		Feminino		Não-Binário	
Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
29	19	19	1	2	0

Fonte: do autor

A tabela 7 apresenta os tipos de discriminação relatados na tabela 5 divididos de acordo com o gênero, de forma a ter uma ideia melhor sobre quais são as atitudes tomadas frente aos jogadores, de acordo com o gênero dos respondentes.

Todas as mulheres e todos os respondentes não-binários declararam ter sofrido algum tipo de ofensa relacionado ao gênero. Como relatado anteriormente, essas ofensas são uma associação entre o mau desempenho e a ligação direta ao gênero do jogador. Os homens que relataram ter sofrido discriminação de gênero tiveram o mesmo tratamento, pois recebiam mensagens como “deve ser mulher” para justificar o mau desempenho, inferência esta feita por conta do *nickname* (o nome que o jogador usa no jogo) ou pelo gênero do personagem que utilizava naquele momento.

**Tabela 7** – Ocorrência de discriminação dividida por gênero e por recorrência

TIPO DE DISCRIMINAÇÃO SOFRIDA					
	gênero	racial	lgbtqfobia	xenofobia	gordofobia
masculino	8	11	13	5	1
feminino	19	2	0	0	1
não-binário	2	0	1	0	0

Fonte: do autor

Ao contrário dos respondentes do gênero feminino, que não houve nenhuma ocorrência, os homens receberam diversos comentários preconceituosos referentes à sua orientação sexual. Dos 29 que relataram ter sofrido preconceito, 13 (aproximadamente 45%) relataram ter o seu mau desempenho relacionado à sua orientação sexual, reforçando o que foi discutido anteriormente, ao relatar o caso dos jogadores profissionais Gabriel “Kami” Bohm e Gustavo “Minerva” Alves.

#### 4 Considerações finais

Tanto no cenário competitivo como no cenário casual, é possível observar a recorrência de atitudes discriminatórias, principalmente ligadas ao gênero e à orientação sexual dos jogadores, sejam esses profissionais ou não.

Por mais que o jogo *League of Legends* possua um sistema de denúncia deste tipo de comportamento, podendo resultar em suspensão ou banimento da conta dos jogadores que verbalizam esse tipo de mensagem, a própria empresa está envolvida em casos de discriminação de gênero por parte da empresa<sup>15</sup>, o que acaba legitimando este tipo de comportamento por parte dos jogadores.

Como trabalhos futuros, é desejável o entendimento deste tipo de comportamento dos jogadores em outros jogos, não só do mesmo gênero que *League of Legends* (o gênero MOBA), como também de outros gêneros, além de estudar se há variação deste

<sup>15</sup> Disponível em <<https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/criadora-de-league-of-legends-acusada-de-discriminacao-de-genero-23217416>> acesso em 01 jun. 2019

comportamento em jogos gratuitos e em jogos pagos ou por assinatura, tentando assim entender se, apesar dessa discriminação ser um sistema estruturado social, esse tipo de atitude no ambiente de jogo se dá de maneira semelhante em outras produções, de acordo com as variáveis apresentadas acima.

## Referências

- BELLO, A. A. **From the “Neutral” Human Being to Gender Difference: Phenomenological and Dual Anthropology in Edith Stein.** In: CALCAGNO, A. (Org.). **Edith Stein: Women, Social-political Philosophy, Theology, Metaphysics and Public History.** Suíça: Springer International Publishing, 2016. cap.2, p.11-25.
- BOURDIEU, P. **A dominação masculina.** 2. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Bertrand Brasil. 2002.
- BUTLER, J. **Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão de identidade.** Editora Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2003.
- DOWLING, Colette. **O mito da fragilidade.** Rio de Janeiro, RJ. Editora Rosa dos Tempos. Ano 2001.
- FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber.** Graal Ltda, Rio de Janeiro, 1999.
- GEERTZ, C. **O senso comum como um sistema cultural.** In: O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Petrópolis : Vozes, 1997.
- JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente.** Editora Vozes, Petrópolis, 1971.
- SARDENBERG, C. M. B. **A violência simbólica de gênero e a Lei “Antibaixaria” na Bahia.** OBSERVE – Observatório de Monitoramento da Lei Maria da Penha. NEIM/UFBA. Disponível em [www.observe.ufba.br/noticias/exibir/344](http://www.observe.ufba.br/noticias/exibir/344). Acesso em 20 de maio de 2019. WILLIAMS, D.; YEE, N.; CAPLAN, S. **Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile.** *Journal of computer-mediated communication*, v. 13, n. 4, p. 993-1018, 2008.