



**XX REDOR**

Encontro da Rede Feminista Norte  
e Nordeste de Estudos e Pesquisas  
sobre Mulher e Relações de Gênero

## RELAÇÕES DE GÊNERO EM PRÁTICAS ENTRE JOGADORES (AS) DE LEAGUE OF LEGENDS

Natalia Ferreira dos Santos

Universidade Estadual do Ceará - UECE E - mail: [nf\\_santos@outlook.com](mailto:nf_santos@outlook.com)

**Resumo:** Sabemos que, as desigualdades nas relações sociais de gênero perpassam a história da humanidade. Considerando que, no sistema capitalista, estas relações de poder são alimentadas e se manifestam no cotidiano de forma latente, em atividades dependem cada vez mais da mediação da tecnologia, desde trabalho como nos momentos de lazer. Assim sendo, os jogos virtuais, especificando o *League of Legends*, são espaços de interação entre jogadores em tempo real, onde se expressam práticas das formas de sociabilidade capitalista, como a competitividade, consumo, relações hierárquicas, dentre outros. Produto do projeto de pesquisa em andamento, a proposta seria de problematizar a forma como as relações reproduzem no campo virtual, a realidade sociocultural, especificando as relações hierárquicas gênero entre jogadores (as) do chamado *League of Legends*, pelas experiências de jogadores e jogadoras da comunidade virtual.

Palavras - chave: Gênero (*Gender*), Jogos digitais (*Digital games*), Juventudes (*Youths*).

### INTRODUÇÃO

Sob a perspectiva de Suits (1978), no qual não classifica, jogar seria uma atividade prazerosa no qual o sujeito se dispõe de bom grado a estender o momento, por meios mais ou menos eficientes para atingir um objetivo final de ganhar, obedecendo as regras pré- estabelecidas, e quebrando outras, sem que interfira na possibilidade de vitória, até que o(s) jogador(es) perca(m) o interesse no ponto que os impulsionam a continuar o processo: seguir regras.

O prolongamento da tensão nesta atividade banal seria a excitação encontrada nos desportos, segundo Elias (1985). Explicaria o fator que impulsionaria o mercado dos games, na "enorme ênfase colocada na agradável

tensão- excitação da fase que antecede o prazer, isto é, a tentativa de prolongar o ponto essencial do prazer da vitória no confronto simulado do desporto" (p.48). No jogo *League of Legends*<sup>1</sup>, a questão do consumo permeia a sua dinâmica, assim como a competitividade e a colaboração entre jogadores. Jovens que dedicam horas de seu tempo com o fim de subir de nível, garantir mais espólios e moedas digitais, para garantir um ciclo de consumo em personalizações de seus campeões favoritos, compra de novos campeões e itens novos ou raros que surgem a

---

<sup>1</sup> *League of Legends- LOL*, é um jogo online de estratégia que faz parte do gênero intitulado *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena- vários jogadores competindo em equipes em uma arena de batalha online). Criado pela empresa americana *Riot Games*. O *game* é gratuito para jogar e está disponível para download no site oficial; funcionando em computadores com Windows e MAC.



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

cada nova atualização. A busca por estar dentre as contas como melhores lendários e os itens mais interessantes mostra que o real e virtual se confundem, o apelo por status social, os quais somos submetidos na sociedade que coexiste online.

Atentando sobre este aspecto, o desenvolvimento tecnológico e a propagação dos jogos ocorreram em um determinado momento histórico, econômico, político e social no qual contribuiu para tal, e contribuiu em mudanças nos processos de sociabilidade-representações do real simuladas virtualmente. Diante disso, nos discursos, práticas nas relações sociais mediadas pelas tecnologias, desigualdade de gênero é sutilmente incutida nos espaços virtuais, tanto pela dinâmica do jogo, como pelos usuários internautas.

Deste modo, o presente trabalho tem por objetivos explicar objetivamente a conexão entre as principais categorias, jogos, juventudes e gênero, dialogando com autores que explanam desde o surgimento dos jogos, situada historicamente, bem como as determinações que levam a debater com a questão de gênero.

### METODOLOGIA

O percurso metodológico levará em consideração as inquietações relativas à

disposição das relações sociais de gênero no campo virtual do jogo *League of Legends* e das práticas de consumo que envolvem os (as) jogadores (as). Os sujeitos (as) serão homens e mulheres, invocadores (as) do jogo *League of Legends* com idade que compreende 18 a 29 anos residentes na cidade de Fortaleza-CE.

Apliquei com estes a entrevista semi-estruturada, onde o pesquisador já tem e segue algumas questões bases para a coleta de dados da pesquisa em um espaço físico-pesquisa de campo. Tal técnica permite que identificar e compreender nos discursos dos sujeitos suas percepções de mundo quanto a sua relação com os jogos, com demais jogadores, se existe diferenças entre o ser homem e mulher *gamer* em ambientes online. Objetivando compreender estas configurações das representações e identidades atribuídas a homens e mulheres, e ao consumo de itens do jogo (exemplo das skins, item decorativo dos campeões com os quais os invocadores performam) por moedas de troca adquiridas jogando partidas ou comprando estas moedas de troca (Essência azul) em valor monetário real; a investigação será de cunho bibliográfico e etnográfico digital; tendo a pesquisa uma abordagem de natureza qualitativa e com observação participante.

[...] a noção de espaço e, conseqüentemente “campo”, não pode ser tomada em sua perspectiva objetiva e material. Antes, deve-se concebê-lo



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

como instâncias frequentadas por pessoas que simbólica e virtualmente constroem suas localidades e estabelecem suas delimitações territoriais. (SANTOS E GOMES apud HINE, p.5).

Para tanto, no processo de reflexão pela ótica dos autores, encontramos na pesquisa bibliográfica a possibilidade de executar as ligações da delimitação do tema a prática operacionalizada pelos sujeitos em questão. Dialogando com autores que tratem de temáticas relacionadas a gênero, jogos, e juventude e analisando fóruns, grupos do *Facebook* relacionados ao jogo, com a finalidade de obter perspectivas para além da visão do sujeito particular, a localização flutuante dos sujeitos, indica a utilização da etnografia digital; no qual se dá pelo estudo de uma determinada cultura, mediada pelo computador, por meio de um estudo ativo em ambientes/ comunidades virtuais.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

*League of Legends- LOL* é um jogo online de estratégia que faz parte do gênero intitulado *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* - vários jogadores competindo em equipes em uma arena de batalha online), que resgata elementos de RPG (*Role playing games*- jogos de interpretação de personagens), utilizando apenas o computador<sup>2</sup>, onde cada

<sup>2</sup> Ou seja, um jogo desenvolvido para PCs. São Jogos Digitais capazes de suportar alto número de jogadores

partida, a depender do modo de batalha, durará mais ou menos tempo. Os elementos que o caracterizam como jogo de estratégia está no fato de ser mais demorado, não havendo a preocupação em "zerar o jogo", já que o mesmo funciona com partidas. O elemento do RPG mais presente é a haver histórias sobre a origem dos personagens do jogo.<sup>3</sup>

Sendo um jogo do tipificado como multiplayer, pois abrange interagir em uma arena virtual com outras pessoas e/ou com *bots*<sup>4</sup> simultaneamente por meio de um *chat* e por áudio em tempo real. Caillois (1990) destaca o papel competição (*Agon*), no qual ambos jogadores apresentam relativamente as mesmas condições e probabilidades de vencer no momento inicial a partida iniciada.

Agôn - Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor [...] A procura da igualdade de oportunidades à partida é, manifestamente, o princípio essencial da rivalidade ao ponto de ser restabelecida por um *bandicap* entre jogadores de diferentes níveis, o que quer

---

simultâneos por meio da *internet*, permitindo que eles cooperem ou disputem entre si em larga escala e em âmbito global, dentro de um mesmo cenário, sob as mesmas condições. (FLEURY, NAKANO E CORDEIRO, 2014).

<sup>3</sup> Existem histórias sobre a origem de cada campeão, se assemelhando às histórias em quadrinhos (HQ). Disponível no site oficial do jogo.

<sup>4</sup> *Bot* é um termo muito utilizado para definir que se está interagindo com a programação do jogo, "um robô" por trás do personagem.



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Políticas da Ciência

dizer que, na igualdade de oportunidades inicialmente estabelecida, se cria uma desigualdade secundária, por proporcional à suposta força relativa dos participantes (CAILLOIS, 1990, p. 34).

Apesar do autor não haver previsto as novas modalidades de jogo virtuais, este reconhece que a relativa igualdade inicial é passível a falhas. Isto é bem demonstrado quando pensamos o *League of Legends*, onde os jogadores com melhores condições externas, como por exemplo, conexão com internet mais estáveis e rápidas, computador com sistema operacional com melhores desempenhos terão maiores probabilidades de saírem em vantagem na competição.

Com isso outra característica é evidenciada, o que Caillois (1990) denomina de *Alea* ou sorte. Nesse sentido alguns elementos encontrados na loja do *Lol* podem ser adquiridos por *lootboxes*: baús que contem vários itens de interesse de quem joga, devido a notas atribuídas ao desempenho individual e da equipe ao final da partida (quantidade de vezes que o jogador circula pelo mapa em prol de ajudar a equipe, quantidade de farms<sup>5</sup>, ouro recebido, abates, mortes e assistência, dano), daí as recompensas.

O ato de jogar, para Huizinga (2000), implica em ação. "As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo" (p.10),

<sup>5</sup> Abates de tropas e monstros da floresta programados pelo jogo.

sendo anterior as próprias constituições culturais da humanidade, e acompanhando-a. O jogo é constituído de elementos específicos da realidade material sob formas sucessivas de imagens em ação, atribuindo-lhes significância. Assim, segundo o autor, com imaginação ou transformação, o jogo expressa uma atividade imaterial que transita e ultrapassa as dimensões racionais e irracionais, conferindo prazer, fascinação, tensão e intensidade aos envolvidos, a partir da experimentação destas sensações a partir das regras aceitas, da abdicação do controle total dos parâmetros para valorizar as habilidades subjetivas dentro círculo mágico restrito - a ambientação do jogo.

Outro elemento, a estratégia, para Caillois (1990) exprime a vantagem no jogo, seja saber equilibrar as ações em ocultar as verdadeiras intenções ou mostrá-las quando se julga necessário, de fazer jogadas diferenciadas a partir da narrativa previamente estabelecida. Para ele, jogo é uma "terra sem lei", onde os jogadores se dispõem, por vontade própria, e em acordo, a se submeterem a restrições e/ou limites - com estratégia explícita, implícita ou dissimulada, até que o findar o êxtase de ambos pelo confronto.

(...) por uma escolha entre prudência e a audácia que assim colabora para uma segunda coordenada, isto é, em que medida o jogador se dispõe a apostar mais que no que lhe escapa do que naquilo que controla (CAILLOIS, 1990, p. 11).



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

A aventura em busca de se tornar "lenda" começa no momento em que o jogador entra no saguão de seleção de campeões, momento antecessor a partida. É neste espaço que se escolhe o tipo de arena/mapa<sup>6</sup>, formam equipes, interagem com outros jogadores estratégias e se incorporam personagens/campeões com funções e habilidades distintas<sup>7</sup>, por via de escolha ou sorteio. Os escolhidos- a critério do sistema do jogo, que nivela em uma mesma arena outros jogadores com níveis de habilidade parecidos. Em seguida são alocados na arena virtual em duas equipes em confronto, tendo cada integrante uma função, visando juntos garantir a vitória da equipe sobre o grupo inimigo- suas tropas, campeões e "Nexus"- base principal inimiga<sup>8</sup>. Com a possibilidade de interação entre os invocadores antes, durante e após as partidas, vemos que a comunidade do LOL, assim como as demais redes sociais de

<sup>6</sup> A arena assume forma de três principais mapas de batalha fixos: *Twisted Treeline* e *Howling Abyss* e *Summoner's Rift*<sup>6</sup>. As rotas são minimamente defendidas por torres, inibidores e pequenos exércitos controlados pelo jogo "*minions*".

<sup>7</sup> Os campeões são classificados da seguinte forma: Assassino, Lutador, Tanque, Mago, Franco-atirador ou ADC e Suporte.

<sup>8</sup> Os jogadores se dividem entre as rotas utilizando estrategicamente das ferramentas disponibilizadas pelo jogo para garantir a vitória de sua equipe, a exemplo das runas, feitiços, eliminar monstros épicos e outros itens comprados na loja que maximizam as habilidades únicas do campeão durante o progressivo aumento de experiência durante as partidas (RIOT GAMES LIMITED, 2017).

comunicação, são tecnologias sociais que simulam formas de sociabilidade através da representação do real e que, expressando seus traços de imediatismo, velocidade e valores inconstantes (LEMOS, 1997). Dentre as relações sociais estabelecidas, estão a estrutura de hierarquias ou de poder entre a partir de normativas construídas para definição da imagem objetiva e subjetiva do feminino/masculino (SCOTT, 1989).

Para contextualizar o surgimento dos jogos, a consolidação do mercado de videogames e demais tecnologias envolvidas, dentre elas, a internet e o computador utilizarei Rabin (2011), além da contribuição sociológica de Elias (1985), no que concerne o desporto e entretenimento como resultante da necessidade entre os países na criação de práticas que conservassem o confronto, porém de forma não- violenta, no período histórico compreendido ao final da década de 1970. Podendo assim, compreender aspectos das relações sociais nos ambientes virtuais, e suas determinações nas mais diversas esferas da vida humana.

Levy (1996), dialoga aspectos que abrangem o virtual, que o autor vê como um processo irreversível, pois amplificam noção de territórios (espaços) e temporalidades, bem como do que é público e privado, presentes na forma de organização da sociedade contemporânea em âmbitos formais, como a



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

economia, até em desportos, como os jogos. Diante disso, inevitavelmente a categoria juventude vem à tona, pois o mercado de jogos foi inicialmente direcionado a este público, assim como as demais tecnologias conforme Canevacci (2005) e Maffesoli (1988). Aqui, fenômenos como globalização, os aparatos de comunicação estão envolvidos nos processos de constituição das juventudes, seja por meio do incentivo ao consumo de bens materiais, como em reprodução de comportamentos, representações e identidades.

De forma a evidenciar, a notória interseção com o consumo massivo de jogos, e este com juventudes, autores como Canevacci (2005) e Maffesoli (1988) trazem diferentes perspectivas a respeito das estratégias para implementação de culturas. O primeiro trata da complexidade na dinâmica de organização, expressão e pertencimento das culturas juvenis urbanas na contemporaneidade, público este direcionado determinadas práticas de consumo- como das novas tecnologias que vinham surgindo, expressas e veiculadas pelas mídias sociais, que atribuí a categoria jovem universal, com carga de "valores, estilos, visões, esquemas de comportamento" (CANEVACCI, 2005, p.24-25). Já o último, discorre sobre a cultura de massa, onde todos são induzidos de alguma

forma ao pertencimento coletivo, porém na contemporaneidade, as juventudes assumem uma nova posição, contrária aos ideais de comprometimento com a transformação- uma "contra- cultura", com características dispersa, fluída e superficial.

Deste modo, dialogando com outros autores, não necessariamente com pensamentos similares sobre o conceito de juventude, tecendo uma relação entre as três categorias centrais da pesquisa. Mannheim (2010), que interpreta conceitos geracionais pela interação constante e dinâmica de fatores que formam vínculos entre elas, fora dos moldes biológicos de idade cronológica e como produto do processo histórico de continuidades e descontinuidades até que esta cesse seus significados para os sujeitos diante dos processos societários nas esferas política, econômica e cultural.

Já Mesquita (2014), apreende juventude como plural, diversa, de que " os jovens se constituem de maneiras diferentes a partir de suas relações e das formas diversas de experimentar a cidade" (p.139). A relação do jovem com o espaço da cidade é um ponto interessante para a pesquisa, pois os jogadores/as de *League of Legends* não se detém ao espaço geográfico, físico, mas interagem em um ambiente virtual que expande o campo de experimentações devido ao aparato tecnológico, que, segundo os



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

próprios discursos dos entrevistados, comunga com o que Groppo (2010) discorre, da necessidade de pertencimento, de inclusão social.

Diante de várias determinações e acontecimentos históricos que envolvem o mercado dos jogos na sociedade contemporânea, a categoria gênero, está presente, ao aprofundar nos autores que discorrem sobre a historicidade dos games, das atividades de divertimento em si. O que era fruto de uma disputa entre dois grandes blocos capitalistas, e que fazia alusões ao medo e sobre guerra, com demarcação de gênero desde sua gênese, criado por e para homens, se transformou em um mercado sucedido, consolidado, com espaço significativo na sociedade.

Devido a estas constatações, a categoria gênero é analisada a partir de estudiosos/as como Saffioti (1987), que aponta para um "sistema de dominação-exploração", chamado patriarcado, estruturante do modo de produção capitalista. Já Haraway (2004), Butler (2003), Scott (1989) trazem perspectivas similares, de que a categoria gênero seria uma construção cultural, pautada tentativa de desnaturalizar na desproporcionalidade das relações entre homens e mulheres, pelo fator das diferenças biológicas entre os sexos.

Com isso, autores complementares se fazem necessários, como Bourdieu (1989 e 2012), que trata da estrutura do poder simbólico na comunicação, bem como Campbell (1991), que fala dos signos, na constituição de guias, modelos de papéis sociais interiorizados e legitimados nas relações sociais.

A crítica por parte dos autores citados, estaria na utilização da diferenciação biológica entre homens e mulheres como justificativa para a divisão, oposição de papéis e atividades condicionados, a hierarquização das mulheres com relação aos homens. Inclusive estudos feministas que sob a perspectiva do determinismo biológico, decaem na única atribuição a questões de diferenciação anatômica e cognitiva (NICHOLSON,2000).

As expressões destas percepções diferenciadas da mulher se mostram evidentes por parte dos entrevistados, onde suas definem as relações interpessoais com demais jogadores (as), implicitamente classificando - as em certos momentos como interesseiras, em outros como se fossem sujeitos que necessitassem de ajuda para melhorar o desempenho, caracterizando -as como calmas ou mais respeitosas. Quando se trata de mulher *gamer*, algumas preferem jogar apenas com conhecidos, com o fim de minimizar os assédios.



# XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

## CONCLUSÕES

Diante o exposto, vemos que o mercado dos games está ligado a mudanças no mundo do trabalho, do modo de produção e reprodução do modelo político-econômico e dando direção social a valores que comungam para a manutenção da hegemonia do projeto societário capitalista. O capitalismo, por sua vez atravessa todas as esferas da vida cotidiana, objetivamente e subjetivamente. A sociedade então é direcionada ao consumo, tendo por uma das ramificações, as relações sociais mediadas pela tecnologia. Estas relações, por sua vez, são construídas para além do ambiente concreto, com tendência a estender-se para os ambientes virtuais.

Portanto os signos estão como mecanismos profundos, enraizados no imaginário, na estrutura, formando verdadeiros mitos sobre o "mecanismo simbólico", que justifica que designa papéis e ações distintas em seus corpos, subjetividades e em condições objetivas de existência humana. Campbell (1991) nos diz que os mitos nos guiam, como símbolos já interiorizados- fragmentados, tidos como concepções universais em busca de um sentido, um modelo a ser seguido. Assim, a estruturação de hierarquias expressas sob o jugo da ordem masculina está apresentada como parâmetro da organização social a ser seguido.

A divisão entre os sexos parece estar "na ordem das coisas", como se diz por vezes para falar do que é normal, natural, a ponto de ser inevitável: ela está presente, ao mesmo tempo, em estado objetivado nas coisas (na casa, por exemplo, cujas partes são todas "sexuadas"), em todo o mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e nos *habitus* dos agentes, funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação. (BOURDIEU,2012, p.17)

Mesmo os jogos carregam desde sua gênese atributos que remetem ao masculino, criados e pensados por e para os homens. Desta forma se confirma a ideia de Bourdieu (2012), que afirma que a forma que a sociedade tem se construído forma a ideia de oposição entre o masculino e o feminino a partir da inevitável diferença biológica, usa este fator para justificar a dominação masculina a partir de parâmetros hierarquizados, obscurecendo o compreensão das semelhanças, que são fundamentais para se desvendar os mitos em torno do gênero. "instituir a diferença entre os corpos biológicos em fundamentos objetivos da diferença entre os sexos, no sentido de gêneros construídos como duas essências sociais hierarquizadas" (CAMPBELL, 2005, p.33).

Com isso, espera-se que, através do objeto de estudo refletir sobre as nuances das relações de gênero expressas no contato virtual no jogo para computador *League of Legends*, manifestas como relações de poder na interação entre os jogadores, impulsionadas pela competitividade, desde a compra do





## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

campeão almejado, na escolha do personagem antes das partidas, suas funções dentro da equipe, a maneira como se dialoga no ambiente virtual, com pessoas desconhecidas e/ou não. Assim, a desigualdade na relação entre os gêneros perpassa nestes ambientes aparentemente informais, sob forma de machismo, intolerância, depreciação, além da presença de focos de resistências, de estratégias para enfrentar ou driblar tais expressões condensadas nos discursos e práticas.

### REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Tradução Maria Helena Kuhner. Editora Bertrand Brasil: 11ª edição, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução Fernando Tomaz. Lisboa: Difel, 1989.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. (Tradução de Renato Aguiar). Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. tradução de José

Garcez Palha. Edições Cotovia, Lda., Lisboa: 1990.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CANEVACCI, M. **Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles**. Tradução Albi Olmi. Rio de Janeiro: DP & A, 2005.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial, 1985.

FLEURY, A., NAKANO, D. E CORDEIRO, J.H.D., 2014. **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: NPGT / Escola Politécnica / USP. 267 p. Disponível em: <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep\\_fep/chamada\\_publica\\_FE0211\\_mapeamento\\_da\\_industria.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FE0211_mapeamento_da_industria.pdf)>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

GROPPO, Luís Antonio. **Condição juvenil e modelos contemporâneos de análise sociológica das juventudes**. Última década. [online], v.18, n.33, pp.11-26, 2010.



## XX REDOR

Encontro da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisas sobre Mulher e Relações de Gênero

Disponível em:  
<<https://scielo.conicyt.cl/pdf/udecada/v18n33/art02.pdf>>. Acesso em: 15 de setembro de 2018.

HARAWAY, Donna. **Gênero para um dicionário marxista**. Cadernos Pagu, Campinas, n.22, p. 201-246, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/0D/cpa/n22/n22a09.pdf>>. Acesso em: 20 de maio de 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Coleção estudos, Tradução de: João Paulo Monteiro. Editora Perspectiva S.A, 4ª edição, São Paulo, 2000.

LEMOS, André. **Ciber-socialidade: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Revista Logos: Comunicação e universidade. v.4, n1, 1997. Disponível:<<http://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14575/11038>>. Acesso em: 16 de novembro de 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** (Tradução de Carlos Irineu da Costa). Coleção TRANS, Editora 34 (brasileira), São Paulo, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades**

de massa. Editora Forense Universitária, Rio de Janeiro, 2ª edição, 1998.

MESQUITA, P.F.B.A. **Juventude e mitologia: reflexões a partir dos jogadores de roleplaying games**. O público e o privado, v.24, p.135-152, 2014.

NICHOLSON, Linda. **Interpretando o gênero**. Trad. de Luiz Felipe Guimarães Soares. New York: Cornell University Press, 2000.

RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de Games**. Volume 1. 2ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010. ]

RIOT GAMES LIMITED. League of Legends. **Modos de jogo**. <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/>>. Acesso em: 27 nov. 2017.

RIOT GAMES LIMITED. League of Legends. **O que é League of Legends?** Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em: 27 nov. 2017.

SAFFIOTI, Heleieth. **O poder do macho**. São Paulo: Moderna, 1987.



**XX REDOR**

Encontro da Rede Feminista Norte  
e Nordeste de Estudos e Pesquisas  
sobre Mulher e Relações de Gênero

SANTOS, F. M.; GOMES, S.H.A.  
**Etnografia virtual na prática:** análise dos procedimentos metodológicos observados em estudos empíricos em cibercultura. Anais do VII Simpósio Nacional da ABCiber. Curitiba-PR. 2013, v.1, p-15-29. Disponível em: <[http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo\\_1\\_Educacao\\_e\\_Processos\\_de\\_Aprendizagem\\_e\\_Cognicao/26054arq02297746105.pdf](http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_1_Educacao_e_Processos_de_Aprendizagem_e_Cognicao/26054arq02297746105.pdf)>. Acesso em: 10 de novembro de 2018.

SCOTT, Joan. **Gênero:** uma categoria útil de análise histórica. (Tradução de Christine Rufino Dabat e Maria Betânia Ávila). Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod\\_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf)>. Acesso em: 16 de novembro de 2017.

SUITS, B. **The grasshopper:** games, life and utopia. Toronto, Buffalo: University of Toronto Press, 1978.

WELLER, Wivian. **A atualidade do conceito de gerações de Karl Mannheim.** Soc. estado. vol.25, nº 2, p. 225-224. Brasília, Maio/ Agosto de 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v25n2/04.pdf>>. Acesso em: 16 de novembro de 2017.