

VIOLÊNCIA E EXCLUSÃO DE GÊNERO NOS JOGOS ONLINE: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO COM BASE NA GESTALT-TERAPIA

GENDER VIOLENCE AND EXCLUSION IN ONLINE GAMES: A BIBLIOGRAPHIC STUDY BASED ON GESTALT THERAPY

Ana Carolina Castelo de Mesquita¹

Victor Johne Freitas Pacheco²

RESUMO: A violência de gênero pode se manifestar de diversas formas nos ambientes. Esse estudo investigou, baseando-se na Gestalt-Terapia conhecida também por “Terapia de Contato”, como essa violência se manifesta no ambiente dos jogos online e a sua influência na subjetividade da mulher brasileira. Através de uma revisão bibliográfica narrativa, foi explorado a trajetória histórica dos jogos e sua evolução no contexto brasileiro que teve seu estouro nos anos 2000, para identificar as expressões de violência que surgem nesse campo ao longo das décadas, sendo possível analisar as discrepâncias entre gêneros atualmente e sintetizar tais fenômenos à luz da Gestalt-Terapia. Observou-se que tais fenômenos históricos foram marcados por descredibilização, invisibilização e principalmente a objetificação da mulher, exigindo formas de ajustamento por parte das jogadoras que ao longo dos anos vem tomando seu próprio espaço de resistência contra esses atravessamentos. Conclui-se que, o ambiente digital deve ser reconhecido como um espaço de produção de subjetividade, assim como o ambiente físico, onde são produzidas potências, espaço este que a psicologia carece de aprofundamento teórico sobre essas experiências, criando um vácuo científico alarmante, porém, com a possibilidade de ser explorado em diversas áreas e teorias.

Palavras-chave: Violência de Gênero; Mulheres Gamers; Gestalt-Terapia; Comunidade Gamer.

¹ Graduanda do curso de Psicologia do Centro Universitário Salesiano (UniSales). Vitória/ES, Brasil. E-mail: anacarolinajow@gmail.com

² Psicólogo, Mestre em Psicologia Institucional (PPGPSI-UFES), Docente do Centro Universitário Salesiano (UniSales). Vitória/ES, Brasil. E-mail: victor.pacheco@salesiano.br

ABSTRACT

Gender violence can manifest in various ways in different environments. This study, based on Gestalt-Therapy, also known as "Contact Therapy," investigated how this violence manifests in the online gaming environment and its influence on the subjectivity of Brazilian women. Through a narrative bibliographic review, the historical trajectory of games and their evolution in the Brazilian context, which boomed in the 2000s, was explored to identify the expressions of violence that emerged in this field over the decades. This made it possible to analyze the discrepancies between genders currently and synthesize these phenomena in light of Gestalt-Therapy. It was observed that such historical phenomena were marked by the discrediting, invisibilization, and especially the objectification of women, demanding forms of adjustment from female gamers who, over the years, have been taking their own space of resistance against these transgressions. It is concluded that the digital environment must be recognized as a space for the production of subjectivity, just like the physical environment, where potential is produced—a space that psychology lacks theoretical depth about these experiences, creating an alarming scientific vacuum, but with the possibility of being explored in various areas and theories.

Keywords: Gender Violence; Women Gamers; Gestalt-Therapy; Gamer Community.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca investigar, sob a perspectiva da Gestalt-terapia, os impactos da violência nos espaços digitais e na construção da identidade feminina contemporânea. O cenário de jogos no Brasil apresenta constante crescimento desde os anos 2000 e, com isso, apresenta novos fenômenos que impactam não apenas a jogabilidade, mas também a produção de subjetividade entre jogadoras e jogadores. Esse universo digital se destaca como um ambiente de interação social e cultural que, embora seja tradicionalmente dominado por homens, nos últimos anos, esse universo tem visto um aumento significativo da presença feminina em seu meio.

A prática de jogar se torna hoje mais que um momento de lazer, mas uma forma para experienciar diferentes ambientes, experiências, possibilidades, sem as barreiras físicas do deslocamento ou da necessidade da interação direta “cara a cara”. Além disso, nesse cenário, quando uma mulher adentra um jogo online, ela não é apenas uma jogadora: as diversas concepções do feminino também se fazem presentes, onde ela passa a habitar um campo de relações, pertencimento, desde o lazer a construção de uma intimidade emocional, que pode favorecer novas formas de expressar-se emocionalmente, até o “ter que” lidar com situações de hostilidade, violência de gênero e o questionamento quanto ao seu espaço dentro do jogo. O feminino não se restringe à performance de jogadoras mulheres, uma vez que, desde o seus primórdios, a representação desse feminino vem através de personagens modificáveis, falas pré-programadas em *personagens não jogáveis* (NPC) ou comportamentos de outros jogadores.

As diversas concepções presentes nesses contextos interferem no modo como as pessoas se auto-identificam, se relacionam umas com as outras, com si mesmo e até mesmo com objetos, encontrando referências diferenciadas de existir e interagir, reinventando-se a todo momento. Nesse meio, as existências acabam tornando o espaço de jogabilidade mais uma fonte de referência para experiências humanas utilizando da virtualidade. O jogo é um espaço de experiência genuína, onde demandas do cotidiano afetam a forma de enfrentar esse contato, apresentando-se de forma social, histórica ou política, portanto, configura-se também como um espaço propício para reconstrução do si, sendo os jogos uma extensão simbólica, mas, nem sempre idêntica.

O histórico nacional de jogos passou por diversas etapas até chegar no que é conhecido atualmente. Com a popularização das lan houses e jogos da categoria multijogador massivo online (MMO) e de Role-playing Game (RPG) nos anos 2000, a ocupação feminina nesses ambientes era tímida e o descrédito constante se mantinha presente. Nos anos seguintes, com a expansão das modalidades de jogos e os primeiros campeonatos competitivos da categoria, a cobrança por uma performance melhor por parte do público para com jogadores, acaba tirando o foco da diversão dentro dos jogos e transferindo para uma constante pressão pela prova de competência para ambos os sexos, diante de cada ação feita dentro do cenário competitivo (Callou, *et al.*, 2021).

Além de fazer a realidade através das experiências presentes no jogo, nota-se o que ocorre ali dentro também reverbera na vivência de realidade³ como um todo. Para além da troca de referências que compõem a subjetividade humana, também estão presentes seus movimentos de resistência e criação que transcendem dos jogos para o âmbito social. Assim como a possibilidade de inferências identitárias são presentes, também há a presença de outras experiências relacionadas a gênero e sexualidade que também ocorrem nessa interface virtual, sejam elas positivas ou negativas, um exemplo são: as experiências de violências que também ocorrem nesses espaços virtuais, que refletem um cenário social contemporâneo dentro do ambiente virtual. Um dado que torna este cenário preocupante foi divulgado pelo Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro (MPRJ) revelou que, em 2023, aproximadamente 25% das denúncias de violência contra mulheres ocorreram no ambiente virtual.

É observável nesses espaços a presença de formas não tão explícitas de violência, como a reprodução de estereótipos de gênero. A expectativa de homens que sejam estratégicos e agressivos, enquanto mulheres devem demonstrar maior espírito cooperativo ou “menos tecnicidade”, permeia essa estrutura dos jogos e influenciando os estilos de jogar. Compreende-se que, historicamente, os jogos são associados ao público masculino, reforçando um cenário problematizado nesse campo, contudo, as mulheres têm acessado a indústria digital, e têm consumido cada vez mais jogos (Mindminers, 2021).

Reafirmando essa informação, uma pesquisa feita pela *Entertainment Software Association* (ESA) indica que a participação feminina no Brasil cresceu em 2,3% em relação a 2024, alcançando 53,2% do público consumidor de jogos. Entendeu-se com isso que, apesar de ser um número expressivo de mulheres que consomem jogos, as formas sutis de violência experienciadas no ambiente surgem com diferentes expressões: comentários depreciativos, assédio, ridicularização, e a desqualificação de suas habilidades como jogadoras. Dessa forma, cria-se um ambiente que não permite a total exploração do ser uma mulher no ambiente de jogos digitais de forma segura e positiva. (GameVicio, 2025)

Apesar dos dados da pesquisa anteriormente identificar que as mulheres têm consumido mais desse produto que se tornou os jogos, e tem se tornado também uma presença constante nesse ambiente, algo acontece durante esse contato que o público feminino não se insere ao ambiente virtual de forma mais aprofundada, é possível observar que, em meio a esse consumo, essa participação acaba sendo marcada pelos diversos atravessamentos que regem a sociedade contemporânea, derivado de insegurança, censura e a ridicularização das mulheres em ambientes considerados masculinos, percebemos que esses fatores de fato, moldam não apenas a permanência e a expansão das mulheres no jogo, mas também a forma como podem se expressar e se relacionar nesse ambiente.

Tais problemáticas exigem uma compreensão mais aprofundada e investigações no campo da psicologia, através de conceitos que explorem essa interface entre a experiência nas diversas formas no campo virtual/social e seus efeitos na construção de como amadurecemos a forma de ser no mundo. Tal compreensão

³ Cabe informar que, quando se trata de estudos em relação a virtualidade não há uma separação o virtual do real, os efeitos do que é experienciado nos jogos também é real, sejam nos seus aspectos afetivos, cognitivos e principalmente na construção de subjetividade do ser.

pode contribuir para identificar espaços de aprendizagem de estereótipos, desenvolvimento de formas ou padrões de relacionamento que podem auxiliar ou prejudicar nossas interações no mundo.

Diante do cenário apresentado, surge o questionamento: em um país onde o público feminino está em maior quantidade sociodemográfica⁴, avaliando a historicidade de uma sociedade dominada pelo pensamento machista, como se dão as manifestações da violência contra mulheres no contexto dos jogos online?

Do ponto de vista das pesquisas realizadas na abordagem, as expressões de violência não são considerados incidentes que se mantêm isolados, mas são fenômenos de estruturas sociais de dominação e opressão, onde o machismo a misoginia e estereótipos de gênero que permeiam a sociedade estiveram em um holofote por muito tempo dentro desse ambiente.

A partir da problemática apresentada, o objetivo deste trabalho é: explorar a problemática histórica da indústria dos jogos com o público feminino e suas influências para a vivência de jogadoras atualmente.

Para alcançar esse propósito, se torna necessário compreender o histórico dos jogos no Brasil para com os públicos masculinos e femininos e sua influência na discrepância de gênero no cenário. Identificando a partir desse histórico, como a violência contra a mulher se manifesta nesse contexto.

Dentro desse percurso, faz-se a análise dessas discrepâncias dentro do ambiente contemporâneo de jogos, considerando como são estruturadas os modos de exclusão e desigualdade.

Com base nas descobertas, será feita a síntese teórica à luz da Gestalt-Terapia, articulando através de trabalhos recentes na abordagem que tem se voltado cada vez mais para o âmbito social, entendendo através de alguns de seus conceitos centrais (Contato, Campo Maior, Awareness, Ajustamento Criativo), a experiência que se desenvolve e quais os seus efeitos na formação de subjetividade.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O CAMPO DE JOGOS E O AMBIENTE RELACIONAL

Dentro do cenário apresentado e vivenciado através dos anos, é notável que a trajetória da *mulher gamer* no Brasil é marcada pela busca constante do reconhecimento, respeito e igualdade. Passando pelas décadas de 90, 2000, 2010 em diante até se estabelecer no presente, essa evolução tecnológica e econômica social mostra que o ambiente virtual não se manteve fixo em uma única lógica. Brites e Da Silva (2023) destacam que as relações que provêm de ambientes virtuais não devem ser consideradas menos reais das criadas em um ambiente físico como: casas, escolas ou ambientes de trabalho. Essas relações também produzem uma forma de conexão onde afetos, interações e conflitos se intensificam durante essas trocas. Diante disso, pode-se compreender que a violência sofrida por mulheres no ambiente virtual não é superficial, mas sim uma experiência de

⁴ Segundo o censo demográfico do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), até dados do ano de 2022, a população brasileira era composta por cerca de 104,5 milhões de mulheres e 98,5 milhões de homens (2022).

confronto direto aos limites enquanto sujeito, moldando as vivências pessoais e relacionais dentro do jogo.

O ambiente virtual atual se tornou uma extensão correlata psicossociocultural da sociedade contemporânea, especificamente nas comunidades de jogos online e nas redes sociais, a violência de gênero tem se tornado recorrente de diferentes formas, utilizando um padrão já conhecido no mundo físico. Nos jogos online, a invisibilização da mulher em suas habilidades se apresenta em comportamentos de definições de papéis que são automaticamente atrelados a elas, onde constantemente são solicitadas a ocupar lugares secundários, de suporte ou ajuda, onde sua presença se torna questionada e desvalorizada (Kurtz e Ribeiro, 2021). Esse não é um processo natural, mas configura-se como uma reprodução de uma longa história de exclusão repetida no ambiente virtual.

Entretanto, essa expansão no cenário não foi acompanhada pela sensação de pertencimento das mulheres à comunidade. Apesar de apresentarem 70% das jogadoras em plataformas de *jogos mobile*, apenas 20,1% expressaram se reconhecer como pertencentes ao público gamer (Costa e Baptista 2021). Reforçando esse paradoxo, dados de mercado apontam que 82,8% dos brasileiros afirmam consumir jogos digitais, sendo o maior número registrado na pesquisa até hoje, com 8,9 pontos acima do valor do ano de 2024 e desse número, de pessoas entrevistadas, o número de mulheres jogando jogos teve um aumento de 2,3% em comparação do ano de 2024, chegando a 53,2% do público consumidor deste tipo de entretenimento (GameVício, 2025).

Quando analisados em conjunto, esses dados sugerem que apesar do aumento quantitativo da participação feminina ao longo dos anos, esse dado não se converte, de forma proporcional, no aumento do sentimento de pertencimento à comunidade.

Apesar do seu aumento no público gamer feminino no Brasil, sua presença ainda assim é tratada como uma forma de anomalia, onde a violência tende a funcionar como um mecanismo de controle a afastar as mulheres desse ambiente, com raízes em uma cultura que produz e repete o historicamente o machismo (Callou, *et al.*, 2021). Sobre essa base cultural, Silva *et al.*, (2024) mostram que:

A misoginia, pilar central da masculinidade hegemônica, pode se manifestar de diversas maneiras, sendo mais evidente quando ocorre de forma direta, como aquela presente em discursos de ódio contra as mulheres. Porém, ela também se manifesta sutil e disfarçadamente. No Brasil, a forma mais comum de manifestação da misoginia por parte dos homens é a objetificação sexual (ZANELLO, 2020, p. 50). Essa visão limitada das mulheres não só reflete preconceitos históricos, mas também reforça negativamente a percepção das jogadoras na vida real. [...] Muitas personagens femininas são também relegadas a papéis secundários, nos quais suas histórias são acessórios para narrativas masculinas. Essa marginalização reforça a ideia de que mulheres são coadjuvantes, desvalorizando suas contribuições e potencialidades. (Silva *et al.*, 2024).

Na mesma linha de reflexão, a pesquisa de Santos (2020) mostra que este campo continua sendo marcado por práticas sociais derogatórias e representações restritivas da subjetividade feminina. Em sua análise, nota-se que as comunidades virtuais se tornam extensões de comunidades já recriadas “do lado de fora”. O autor afirma que mulheres, mesmo ocupando um espaço crescente no meio virtual, seja como consumidora ou porta voz, continuam sendo alvos de assédio,

hipersexualização e uma exclusão sistêmica, onde produzem-se efeitos que deixam de ser abstratos e tornam-se concretos na forma em que se posicionam no mundo

Esse fenômeno pode também impactar o bem-estar psicológico dessas mulheres, conceito aqui entendido como parte de uma experiência positiva e multifacetada do funcionamento humano. Para explorar a ideia de bem-estar psicológico, Ryff (1989) desenvolveu um modelo composto por seis dimensões interdependentes e dinâmicas, que incluem elementos como auto-aceitação, qualidade das relações, autonomia e sentido de vida. Esse constructo é essencial para compreender as implicações subjetivas enfrentadas por mulheres em diversos cenários, como o de jogos, onde, pela compreensão das vivências de mulheres nesse ambiente torna-se possível reconhecer que as experiências como deslegitimação, hostilidade ou exclusão não afetam apenas a participação nesse espaço, mas repercutem diretamente em como as formas de contato se estabelecem e nas possibilidades de ajustamento para a sua permanência no campo. Dessa forma, o bem-estar psicológico funciona como uma forma de compreender os atravessamentos presentes nas experiências dessas jogadoras.

Ao compreender esse ambiente como algo dinâmico e não estático implica em diferentes confrontos com o considerado “real”, onde o sujeito e ambiente estão em uma conexão constante de influência mútua. De tal forma, é possível compreender quando a Gestalt-terapia aponta sobre a teoria de campo, compreendendo cada experiência do indivíduo como algo inseparável de seu contexto original, enfatizando que, nem todo comportamento pode ser analisado de forma isolada de seu ambiente imediato ou ampliado (Joyce e Sills, 2016, p. 13), é pôr em evidência que as vivências experienciadas por essas mulheres não devem ser compreendidas de forma isolada, mas sim como parte de um construto maior sociocultural que já está operante em meio a desigualdades de gênero e o espaço digital tornou-se uma nova atualização de práticas já existentes.

2.2 GÊNERO, VIOLÊNCIA E A EXCLUSÃO NO AMBIENTE VIRTUAL

Partindo desse entendimento, no ambiente virtual, a constante exposição a estereótipos, hipersexualização e desvalorização pode, muitas vezes, minar a auto imagem construída, dificultando vínculos interpessoais saudáveis e até mesmo comprometendo a autonomia das jogadoras, sejam elas profissionais ou casuais, como apontam Gasoto e Vaz (2018):

Analizando os dados adquiridos, confirmamos a tese teórica de que as personagens femininas não representam as jogadoras, que estas em sua maioria visualizam essas personagens como hipersexualizadas, a maioria das vezes com partes do corpo à mostra e roupas que valorizam suas curvas e que muitas vezes não condizem com a realidade, além de reforçar a fragilidade feminina com personagens muitas vezes mais fracas que os personagens masculinos, pois a maioria das personagens femininas são coadjuvantes e servem com suporte. (Gasoto e Vaz, 2018, p. 19)

Esse cenário se agrava pela constante repetição feita pela própria indústria, onde personagens femininas são objetificadas ou colocadas em um papel de não importância, descartáveis (Callou, *et al.*, 2021). É possível observar a normalização que se manifesta através de piadas estereotipadas, a exclusão em funções que não sejam suporte ou de ajuda, e na sexualização corpórea de jogadoras e personagens

femininas presentes nos jogos como *NPC's*.

Dessas representações o limite não se mantém apenas no conteúdo visual ou em narrações, mas se organiza como um dispositivo que passa a orientar expectativas, comportamentos e as formas de se auto-reconhecer dentro da comunidade gamer. Quando há a normalização das identidades estereotipadas no campo, a conduta de depreciação e desencorajamento na participação ativa das jogadoras no ambiente virtual desencadeia ainda mais a hostilidade e a deslegitimação das competências dessas mulheres.

Afastando-se cada vez mais de exemplos de situações pontuais, esses cenários se constroem como espaços de experiências recorrentes e compartilhadas por muitas mulheres ao longo dos anos, evidenciando como ainda reproduzem e legitimam práticas discriminatórias (Moura, 2024). Dessa forma, tais práticas, além de anular a presença feminina, afetam seu bem estar psicológico e reforça uma desigualdade perpetuada por uma base histórica e social.

A violência contra a mulher deixa de ser um fenômeno exclusivo do “ambiente externo”. Ela é construída amplamente por aspectos econômicos e culturais. As vivências de gênero com a experiência da mulher no campo virtual atravessado por desigualdade, regulações e enfrentamentos. Seja como um público alvo de jogo, divulgadora ou desenvolvidora na indústria, não há a possibilidade de reduzir a participação da mulher apenas nos números, sem a profundidade do sujeito subjetivo.

Assim como diversos aspectos da vida são constituídos na relação do ser com o ambiente, Butler (2018) mostra que gênero não é algo fixo, se tornando uma construção social que continua a ser produzida e reproduzida por práticas, discursos e normas culturais. A hostilidade de gênero enfrentada por mulheres que desafiam as normas hegemônicas não é resultado de uma diferença biológica ou natural, mas sim resposta a não conformidade com práticas de exclusão e de regulação de seus corpos, que são repetidas em busca de manter o espaço ao controle de um gênero dominante.

Esse cenário se torna complexo quando o desenvolvimento do mercado de jogos é observado. Nos últimos 15 anos, o cenário brasileiro passou por um crescimento econômico exponencial que foi amadurecendo e consolidando-se como o maior mercado da América Latina (Portal Avell, 2025)

Ao colocarmos as dimensões de violência de gênero e o crescimento do cenário, a construção social machista ressurgiu: quanto maior o setor e sua diversificação, suas estruturas hostis se tornam mais evidentes diante da exclusão de gênero que permanece em suas respostas.

De tal maneira, um campo que vem se expandindo ao longo dos anos, simultaneamente revela uma manutenção de práticas discriminatórias, regulando o poder de pertencer do indivíduo. É possível observar tal discrepância no diálogo histórico em outras áreas que também são atravessadas pela desigualdade de gênero, como os esportes tradicionais.

Nesse sentido, Costa e Baptista ressaltam que:

A generificação que constitui os esportes tradicionais se apresenta como um debate recente, uma possibilidade de diálogo construída pelos feminismos

ao utilizar o gênero como ferramenta analítica, considerando que a presença de mulheres no esporte foi historicamente marginalizada e até mesmo ilegal no Brasil durante trinta e quatro anos (Costa e Baptista, 2021, p. 3).

Mulheres começam a ganhar mais espaço em plataformas como YouTube ou Twitch e com isso o debate de competências se altera. Cria-se um paradoxo existencial: se jogam mal, são desacreditadas e recebem ataques, se jogam bem, são acusadas de que tiveram “sorte”. Costa e Baptista (2021), destacam o cenário dos Esportes Eletrônicos (eSports), categoria de competições que não consistem, diferentemente do futebol ou do vôlei, de contato físico e sim, de partidas disputadas em plataformas online ou presenciais, com seu próprio conjunto de regras, objetivos e desafios, saindo de uma prática vista historicamente como marginalizada passando a ser reconhecida socialmente e financeiramente rentável para a cultura contemporânea, se tornando gradualmente uma estrutura profissional (Godtsfriedt e Cardoso, 2021).

Enquanto isso, durante toda essa trajetória no contexto nacional, a performance de homens está atrelada às habilidades *inatas*, ao domínio técnico, e a construção de um espaço de socialização e criação de laços entre homens (Melo, Delage e Menezes, 2021).

Essa construção evidencia uma referência normativa ao campo. Onde nessa relação homens são vistos como os mais experientes, competitivos e lógicos, enquanto mulheres constantemente devem provar suas habilidades. Essa assimetria reproduz no campo digital a desigualdade que atravessa tanto a experiência do jogar, quanto como o jogo percebe esse sujeito, reforçando as estruturas sociais do quem pode estar e como pode estar.

Isso traz uma nova visibilidade, não somente na forma em que se joga e a experiência do jogar para mulheres, mas a visibilidade nas plataformas de Streaming citadas, põe a luz ações que ao serem denunciadas anteriormente havia uma descredibilização, agora, torna-se possível estabelecer uma resistência contra esses atos à outras mulheres nas plataformas e no ambiente digital dos jogos, desafiando posições tradicionalmente em um ambiente que era considerado sem uma lei formal para ser seguida (Callou, *et al.*, 2021).

Considerando os desafios enfrentados até o momento, o crescimento da presença feminina não se limita ao consumo apenas, a indústria também possui seu desenvolvimento e participação em diversas narrativas naturalizadas hoje. Na base de desenvolvimento dos jogos nota-se um campo que, historicamente se manteve predominantemente masculino, algo que não se restringe apenas a esse setor, mas aparece em outras áreas da tecnologia e da cultura digital (Melo e Alvarenga, 2024).

A participação de mulheres no ambiente de desenvolvimento de jogos também vem aumentando, combatendo o seu histórico onde “a lógica que predominou foi a de que mulheres conseguiriam fazer ‘jogos de meninas’, uma alternativa para o mercado lucrar com esse público” (Cassell; Jenkins, 1998, *apud* Melo e Alvarenga, 2024). Nesse processo de inserção e estabelecimento da presença feminina ao deixar de ocupar apenas o papel de consumidora, passando a ter um papel ativo na produção cultural dos jogos.

Esse deslocamento reestrutura a configuração tradicional predominante, reposicionando as mulheres como agentes pertencentes que tensionam narrativas antes restringidas nesses espaços. Esse movimento se torna parte de uma forma de resistência ao campo da indústria, onde a mulher é atribuída o papel não somente de público receptor, mas como produtora de novas experiências dentro do mercado.

A conquista desses espaços anteriormente dominados por uma frente historicamente masculina, onde não havia espaço para crescimento é demonstrada pelos em números: em 2014, havia apenas 15% de profissionais desenvolvedoras de jogos e em dados atualizados de 2022, esses dados aumentaram para quase 30% (Blog BB, 2023) Esse crescimento não somente indica a expansão do público da *mulher gamer* no Brasil, como dito anteriormente, mas também a sua inserção no mercado de trabalho da área (Melo e Alvarenga, 2024).

Ainda que os números indiquem um avanço na área industrial dos jogos, a conquista desses ambientes não ocorre linearmente ou de forma regular. Essa ampliação e estabilização feminina é um processo que envolve a disputa entre narrativas e expectativas reforçadas pelo histórico social existentes. Esse espaço de troca entre o ambiente e o feminino exige constantemente a ação e proteção entre ambos durante essa articulação (Frazão, 2015).

Essa mudança é compreendida como uma transformação no campo, onde envolve contexto sociais, culturais e relacionais que possibilitam ou restringem formas de participação. Como afirmam Joyce e Sills (2016), “o comportamento e o sentido do ser não emergem de um indivíduo isolado, mas do campo mais amplo de relações e contextos nos quais a experiência está inserida”.

Assim, a entrada e permanência crescente da mulher na indústria de jogos, não representa apenas uma alteração numérica, ela sinaliza a ampliação das possibilidades de ações relacionais, culturais e institucionais que estruturam esse ambiente. Paralelamente, fortalece o pertencimento de profissionais da área, desestabilizando a narrativa que se naturalizou de quem pode, ou deve, ocupar tais espaços.

2.3 O AJUSTAMENTO CRIATIVO NA JOGABILIDADE

Compreender o jogar como um fenômeno de relacionamentos é reconhecer que jogadora e jogo não operam separados, e sim, fazem parte de um único campo onde organismo-ambiente sempre irão afetar um ou outro. Segundo Joyce e Sills (2016), ao tentar entender o sujeito, é necessário entender o campo que ele está inserido, o que constitui esse campo e quais regras sociais são afirmadas.

Portanto, a experiência de jogar pode ser entendida como constante processo de trocas entre jogadoras e jogo, onde o processo relacional é produzido, questionado e reorganizado. Nessa relação o campo configura-se como um espaço que envolve uma resposta da jogadora, assim como cada modo de experienciar desafia o campo a responder.

O jogo se torna esse campo, onde as experiências se dão através de uma tela, o campo “não é algo que se manterá estático, mas é uma rede viva de relações constantes” (Joyce e Sills, p. 13 - 14, 2016), pois ele também afeta o sujeito com suas configurações e mecânicas e na relação entre ambos.

O jogo não existe de forma isolada, não existe o jogo sem o público para consumi-lo. O crescimento do público *gamer*, demonstra a mudança que ocorre na composição do campo. Além desse aumento numérico apresentado, há o envelhecimento do público e o surgimento de novas demandas.

O campo de jogos que uma vez atendeu ao público nas décadas passadas, não atende o público atual, sendo forçado a ampliar. Movimento este que é atravessado por influências culturais, históricas e sociais, essas influências que moldam mulheres a organizar possibilidades de ação.

Segundo Joyce e Sills (2016), essas influências são parte das possibilidades de modificação de ação das pessoas no campo, organizando a forma de interações, como pertencem e suas posições dentro do jogo. Para o público feminino, essas possibilidades significam lidar com um espaço que oferece novas oportunidades relacionais e simultaneamente ergue diferentes barreiras entre relações de poder e mecanismos de exclusão.

Nesse cenário, Joyce e Sills (2016) sustentam o conceito de que: o campo maior corresponde ao contexto mais amplo no qual as pessoas existem, incluindo influências, cultura, história, política e espiritual. Diante desse fenômeno, descredibilização, violência e assédio, não são eventos únicos, mas sim formas de violência presentes na expressão de uma dimensão mais ampla onde o campo maior se baseia no atravessamento do machismo estrutural que opera dentro da sociedade como uma relação de dominação e exclusão (Santos, *et al.*, 2023).

A tela do jogo é onde a jogadora experiencia maior parte dessa relação, sendo amplificado pela interface de: tela, chats, chat de voz, avatares, apesar desse conjunto, a maior parte desse contato vem pelas telas⁵. Nessa mesma interface que possibilita essas potencialidades para uma jogadora, Frazão (2015) afirma que a fronteira de contato é um espaço de onde o sujeito se percebe e percebe o ambiente e nesse contexto, simultaneamente opera como uma barreira, produzindo algo novo que não existia anteriormente (p. 75).

Dessa forma, a fronteira se estabelece das seguintes formas: jogadora > tela > jogo, e também, jogo > tela > jogadora. Nessa relação, surge a possibilidade da auto-expressão, com as possibilidades que surgem na customização de personagens em jogos⁶ que permeia os jogos desde os anos 2000 até os dias atuais.

Esse encontro, mediado pelas experiências sensoriais pertencentes aos jogos, impulsiona a relação jogadora e jogo. Como aponta Frazão (2015), esse ambiente afeta e é afetado pelos modos de existir no jogo. A organização que permeia a fronteira se configura como resposta ao mundo, não o limitando, mas oferecendo oportunidades de vivências que exigem regulações constantes deste contato. Diante desse movimento, os fenômenos coletivos surgem para sustentar a continuidade da experiência plena da jogadora, alimentando o sentimento de pertencimento com a comunidade *gamer*.

⁵ Seja por aparelhos como: computador, console, celular, entre outros.

⁶ Franquias como: The Sims (2000); World of Warcraft (2004); Dragon's Dogma (2012); The Elder Dark Souls (2011); Minecraft (2011); Scrolls Online (2014); Cyberpunk 2077 (2020); Baldur's Gate 3 (2023).

Esse pertencimento, surge como ambientes seguros, onde mulheres criam grupos fechados entre pessoas conhecidas ou apenas mulheres, conhecidos também como “party”, como uma forma de diminuir os assédios, ou cortejos não solicitados, sendo uma forma de possibilitar a experiência positiva dessas jogadoras e inserir uma nova forma de troca relacional entre as jogadoras.

Nesse caminho, a pesquisa realizada por Batista (2025) mostra que, ainda que os números de mulheres cis e mulheres trans que estão inseridas no ambiente de jogos sejam mais expressivos do que comparado a pesquisas mais antigas, o movimento de formas sutis de proteção ainda se fazem presentes nesse relacionamento como forma de respostas coletivas de autorregulação como: silenciar microfone, adotar nicknames mais masculinos ou de gênero neutro, configurar o chat para evitar mensagens indesejadas.

Essas novas configurações demonstram o desenvolvimento de uma forma de resistência ao atravessamento machista histórico existente dentro do ambiente virtual.

Assim, o ajustamento criativo, um dos conceitos existentes na Gestalt-Terapia nesse contexto, se mostra presente na reorganização entre jogadora e jogo, dando continuidade na relação. Joyce e Sills (2016), descrevem esse fenômeno como a capacidade do sujeito de reagir aos acontecimentos dentro do campo, onde surgem modos de funcionamento que lhe permitem seguir respondendo ao campo, mesmo que a experiência seja negativa.

Dentro dessa reorganização, o contato faz parte desse ciclo relacional, organizando a orientação de necessidades, como surgem e constroem formas, conduzindo a jogadora ao contato e a experiência plena. Como afirmam Joyce e Sills (2016), é a identificação de estágios diante do momento em que se vivencia uma sensação, alcançando a satisfação e a continuidade ao próximo ciclo.

Nessa perspectiva, a criatividade presente na relação de jogar pode assumir formas saudáveis ou neuróticas de autorregulação. Surgindo no momento quando a o entendimento por parte da jogadora para como o campo a afeta e decide sua resposta diante ao fenômeno. Na sua forma saudável, esse ajustamento utiliza da criatividade do sujeito, possibilitando a flexibilidade, a escolha entre continuar com o contato ou suspendê-lo temporariamente e a busca pelo suporte da comunidade, entretanto, no momento em que a resposta se cristaliza, há um efeito contrário.

Quando esse ajuste se cristaliza, ele se torna uma regra de convivência que não pode ser modificada, a criatividade se perde, o ciclo que foi iniciado, recebe um significado por parte da jogadora que mobiliza sua energia para ter um contato mais profundo com o ambiente é interrompido. Frazão (2015) afirma que, nessa experiência cristalizada, o indivíduo passa a operar seguindo essas regras rígidas de resistência, internalizando regras de não poder ocupar espaços diferentes dos atribuídos, desenvolvendo padrões que estendem-se para outras dimensões de convívio se tornando incompatível com a necessidade de autenticidade do indivíduo (Soares; Pereira; Lacerda, 2019; Peruzzo, 2011).

Joyce e Sills (2016) evidenciam que o ciclo de contato se torna saudável quando o contato com o ambiente não é interrompido para aquela jogadora. Nessa mesma linha de pensamento, Perls (1977) mostra que “O contato não é um estado, mas

uma função criativa, a capacidade de enfrentar, rejeitar, assimilar ou transformar aquilo que encontramos na fronteira”.

Quando em busca de sua própria autonomia, a jogadora busca diferentes formas de integrar e reorganizar seu contato com o jogo, se há a necessidade de diminuir o contato antes de encerrá-lo, buscar o suporte para a comunidade com a: criação de grupos fechados entre mulheres, a utilização de nicknames masculinos ou neutros, essas são formas que possibilitam a não interrupção da experiência plena.

Em paralelo a esse movimento de expansão e posição da presença feminina na indústria e nas comunidades de jogos brasileira, surge a necessidade acadêmica de aprofundar as investigações que contemplem as dimensões subjetivas e relacionais entre contato do sujeito para com o ambiente virtual.

Onde, por um lado, a participação das mulheres desestabiliza narrativas tradicionais de uma sociedade machista, em que há a transformação de práticas socioculturais, por outro, se torna evidente a discrepância entre essas transformações e as produções científicas disponíveis atualmente.

É nesse espaço em aberto que surge a lacuna entre trabalhos acadêmicos: ainda que nos últimos anos se observe um crescimento da presença feminina no ambiente digital, há poucos estudos analisando esses fenômenos diante da perspectiva da psicologia aplicada ao cenário. Diante disso, surge um debate social dentro das comunidades, diante das vivências experienciadas, mas sem a sustentação científica no campo acadêmico brasileiro de psicologia.

Lima (2023) reconhece essa lacuna ao abordar em seus estudos que, embora a expansão do cenário dos jogos, assim como da comunidade, favorecendo a inserção da psicologia, a produção acadêmica nos últimos anos permanece insuficiente nessa expansão. Como afirma o autor:

Apesar do desenvolvimento recente, a rápida evolução do cenário parece favorecer a consolidação da psicologia nesse meio, permitindo que a área ganhe espaço e relevância dentro de um fenômeno em transformação. [...] porém ainda é nítida a escassez de pesquisas que atestem os benefícios de diferentes técnicas, caracterizando uma lacuna entre teoria e prática (Lima, 2023, p. 27).

Portanto, mesmo que Lima (2023) utilize de uma abrangência mundial em seus estudos, os dados mostram um retrato preocupante na falta de publicações científicas. No campo científico, no contexto de violência contra a mulher há um número significativo de respostas acadêmicas e periódicos consolidados sobre o tema.

Já no contexto de jogos, ou plataformas virtuais, observa-se uma escassez no cenário brasileiro em pesquisas. Enquanto a violência de gênero se mantém amplamente discutida em outros espaços sociais, sua manifestação no ambiente gamer ainda permanece pouco investigada. Essa lacuna não só diz respeito à quantidade, mas também à profundidade e onde está o foco dessas pesquisas.

Esse vazio epistemológico nas produções científicas evidenciam uma forma de silenciamento desses campos que afetam diretamente a construção profunda de si do sujeito. Como apontam Alvim, Muniz e Arcosy (2021), esse fenômeno se mostra como um efeito de um modelo de produção popularizado no meio acadêmico de perspectivas que individualizam o indivíduo, separando o sofrimento e subjetividade

nas bases do determinismo histórico-social, invisibilizando a constituição do si do sujeito.

Na perspectiva das mulheres, os impactos emocionais, de relação com o meio e de identidade como mulher pertencente não só a comunidade gamer, mas como presença fixa dentro de um ambiente de trabalho majoritariamente masculino, surgem como fenômenos emergentes do campo, onde é reproduzido práticas machistas, hostilidade e a exclusão da importância dessa figura.

Durante as décadas, o contexto social afetou o campo de jogos, sendo pelas exclusões da figura feminina em RPG's, o bullying e a perseguição quando descobria-se que era uma menina por trás da tela, seguindo para contextos mais atuais, onde streamers são constantemente assediadas ou xingadas durante partidas ao vivo. Mesmo que o ambiente corporativo de desenvolvimento tenha outro foco, o atravessamento de estereótipos machistas também se repetem: a atribuição de “competência técnica” ao homem, a sub-representação de mulheres em cargos estratégicos ou até mesmo de liderança na área (Melo e Alvarenga, 2024).

Esses fenômenos se tornam uma expressão contínua da estrutura patriarcal machista, delimitando o significado do gênero ao indivíduo de forma implícita e em casos mais graves, explícita. Quando mulheres são questionadas por sua posição, silenciadas, ridicularizadas ou atribuídas a funções estereotipadas, a atualização de contato entre as fronteiras se concretiza, sendo regularizada pelo poder “estar” ou quem pode “ser visto” nesses espaços.

O campo digital não deve ser tratado como um ambiente neutro, despolitizado ou recreativo quando as violências perpetuadas são naturalizadas e seus efeitos com a jogadora ou jogador se mantêm pouco analisados (Alvim, Muniz e Arcosy, 2021). Desse modo, essa ausência científica se mostra um mecanismo de impedimento para que a Psicologia e a Gestalt-Terapia avancem na compreensão desse ambiente virtual como tema emergente nas dinâmicas socioculturais.

Nesse sentido, reconhecer o ambiente virtual como campo relacional entre jogadora e jogo é compreender esse ciclo como um espaço onde modos de ser, perceber e existir são produzidos, reproduzidos e modificados. Nesse contexto, os processos teóricos da Gestalt-terapia citados como: o ajustamento criativo das jogadoras, a construção de respostas na fronteira de contato e a autorregulação diante de novas experiências surgem como resistências diante do modo em que as violências são internalizadas.

Considerando o digital como campo legítimo de subjetividades, sofrimento e potência a psicologia, ao inserir-se nesse ambiente através de diferentes áreas como: clínica, social e dos eSports, ganha a possibilidade de identificar essas violências historicamente normalizadas pelo machismo estrutural e acompanhar a produção de rupturas de contato.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica narrativa, possibilitando uma abordagem mais ampla, flexível e interpretativa dos conteúdos sobre violência contra a mulher nos jogos nas principais bases de dados de documentação da produção científica como o Scielo, PePSIC e LILACS.

A investigação considerou como tema principal a subjetividade feminina e o fenômeno de violência no ambiente de jogos sob a perspectiva da gestalt-terapia. Para a busca, foram adotados os seguintes descritores: gênero nos jogos, mulheres gamers, violência de gênero. Esses termos permitiram o mapeamento de produções recentes e relevantes que contribuíssem para a compreensão aprofundada da problemática estudada (Rother 2007).

O levantamento do material contemplou produções literárias publicadas entre os anos de 2020 a 2025. Foram incluídos apenas artigos científicos disponíveis em periódicos nacionais que abordassem o tema, bem como obras de literatura clássica e fundamentais da Gestalt-Terapia, com o objetivo de subsidiar a investigação conforme categorização. Essa seleção buscou contemplar produções recentes que dialogassem com o conteúdo identificado e que foram utilizados na pesquisa.

Dessa forma, os textos foram agrupados seguindo os objetivos como categorias temáticas. Foram excluídos textos duplicados, produções que não abordassem diretamente o tema central, validação de escalas, textos em outros idiomas, resumo de livros, ou que apresentassem falta de fundamentação teórica com o objetivo de garantir consistência ao conjunto interpretado. A amostra final mostra um recorte atual da disponibilidade e aprofundamento do conteúdo apresentado.

A busca pelo descritor “gênero nos jogos”, resultou em: 24 registros iniciais nas plataformas; após exclusão de duplicados e aplicação dos critérios de inclusão 9 registros foram selecionados para pesquisa integral. Destes seis foram submetidos à análise temática e aplicados, os demais foram descartados por inadequação ou baixa relevância temática.

Para o descritor “mulheres gamers”, resultou em: 2 registros válidos dentre as três plataformas considerando critérios de repetição e exclusão. Ambas incorporadas à análise temática.

Ao terceiro descritor “violência de gênero”, as buscas nas bases retornaram com um expressivo número inicial de produções que discutem a temática. Após aplicação de critérios de inclusão e exclusão 16 registros foram selecionados. Deste compilado 7 foram incorporados à revisão teórica por abordarem as dimensões centrais da violência de gênero contra a mulher.

A análise temática foi orientada pelos referenciais clássicos da Gestalt-terapia, permitindo a elaboração de alguns de seus conceitos centrais, onde foi possível a compreensão dos fenômenos como um todo e não apenas dados isolados.

Além disso, a sistematização considerou como fontes complementares dados institucionais e conteúdos técnicos do setor de jogos e da cultura gamer, por serem dados atualizados que oferecem a visualização de um cenário que ainda não se encontra sistematizado na literatura científica de psicologia.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Gestalt-Terapia oferece uma compreensão abrangente da figura feminina e da experiência do sujeito em diversos campos, porém, não tão aprofundada quando falamos de um contexto digital como o dos jogos. Há um reconhecimento de que as experiências vividas pelo indivíduo são multifacetadas e há um dever terapêutico em entender a proporcionalidade dessa relação na vida das jogadoras, para que esse relacionamento seja explorado e compreendido, permitindo que ocorra os ajustes criativos mediante ao cenário que está em constante fluxo (Cardella, 2001).

Esse estudo possibilitou a compreensão de padrões pertencentes a diferenciação histórica de gêneros na indústria dos jogos no Brasil, dentro dos artigos analisados foi possível confirmar que a sustentação do público de consumo de jogos vem ao longo dos anos sendo atualizado. A inserção do público feminino, que anteriormente era exceção, vem aumentando conforme o passar do tempo, desde a sua parte consumidora até a área de desenvolvimento deste produto.

Com essa atualização de campo, foi possível identificar como essa inserção afeta o que antes era regido por um pensamento centrado machismo estrutural, nas diferentes formas de violência que foram se modificando ao longo dos anos em conjunto com esse crescimento da comunidade gamer. Onde, essa violência mostra-se não ser algo exclusivo do ambiente físico ou individual entre sujeitos, mas possui fundamentos sociais, históricos e políticos, produzindo efeitos na forma como cada pessoa passa a experimentar o ambiente digital criando novas resistências.

A partir dessa compreensão inicial e identificação, foi possível produzir uma análise mais concreta dessas discrepâncias de gêneros no contexto contemporâneo que vêm através de: insultos, hipersexualização, descrédito e a invisibilização da identidade da mulher. Fenômenos esses que demonstraram que o ambiente dos jogos está longe de ser um espaço neutro, sendo este um campo vivo, que também produz subjetividade e também reproduz estruturas culturais já existentes.

Entretanto surgiram dificuldades pelo vácuo do arcabouço científico que articule a psicologia, subjetividade e o mundo gamer de forma mais aprofundada. Apesar das produções sobre violência contra a mulher se mostrarem numerosas em diversas áreas, há poucas investigações ao mudarmos o foco do ambiente para o digital, especialmente dentro da abordagem teórica da Gestalt-Terapia. Dessa forma, as ausências e os descartes de produções na construção desse estudo, mostram uma contribuição velada a invisibilidade dos processos relacionais que ocorrem nesse ambiente.

Diante disso, através dessa pesquisa, foi possível reconhecer que futuras investigações se fazem urgentes dentro da área da psicologia em suas diversas áreas de atuação e dentro de suas abordagens específicas, a possibilidade de trazer estudos clínicos com jogadoras, pesquisas sobre a percepção de raça e gênero, a prática terapêutica em conjunto da ludicidade dos jogos e em maior foco, produções sobre o campo digital com base na Gestalt-terapia. Construindo a possibilidade de debates sociais em espaços de formação, permitindo a maior compreensão de como o ambiente digital deixou de ser algo ilusório, mas como uma fronteira relacional legítima que produz sofrimento, criação, vínculos e a violência.

Por fim, este trabalho apresenta que, mesmo diante das práticas exclusivas ao longo das décadas, há movimento, existe a resistência e a reorganização do indivíduo

diante dos fenômenos que surgem ao longo da experiência com os jogos. As mulheres têm expandindo suas fronteiras dentro desse campo, como consumidoras, jogadoras no contexto competitivo, streamers ou se inserindo na fonte de desenvolvimento dos jogos, reconfigurando a sua visibilidade dentro desse ambiente que ainda está se atualizando.

Os jogos deixam de ser um espaço de disputa entre competências técnicas, se transformando em espaço seguro de potencialidades e experimentação para as mulheres. Ao reconhecer essas modificações através da Gestalt-Terapia, implica no entender que: pertencer a comunidades virtuais não representa uma fuga do ambiente externo, é conviver em um território que também passa por mudanças e se modifica com a presença da jogadora, onde há o confronto de si e fortalecimento de vínculos, onde a existência plena é possível como força resistente.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. MPRJ: 25% dos casos de violência contra a mulher ocorrem na internet. 2023. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-08/mprj-25-dos-casos-de-violencia-contra-mulher-ocorrem-na-internet>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ALVIM, Mônica; MUNIZ, Paulo Antonio de Oliveira; ARCOSY, Cheyenne Monteiro Wolf von. Gestalt-terapia como clínica de situações contemporâneas: as dimensões estruturais de raça, classe e gênero como figura. **Revista IGT na Rede**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 34, p. 274-297, 2021. Disponível em: https://www.academia.edu/download/118470769/643_Gestaltica_1_108_135.pdf.

Acesso em: 20 nov. 2025.

AVELL. Mercado de games no Brasil se destaca no cenário global. Blog Avell, 1 maio 2025. Disponível em: <https://avell.com.br/blog/mercado-de-games>. Acesso em: 20 nov. 2025.

BATISTA, Estela Miranda; SILVA, Thais Regina de M. B.; BRAGA E SILVA, Gláucia. Um panorama sobre diversidade de gênero na indústria de jogos indie no Brasil. In: **SBGAMES**, 14., Porto Alegre, 2025.

BLOG BB. Elas estão on: as mulheres já são maioria no mundo gamer e vieram para ficar. Blog do Banco do Brasil, 03 mar. 2023. Disponível em: <https://blog.bb.com.br/dia-das-mulheres-esports/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

BRITES, A. da S.; SILVA, M. P. Ora, quem diria? Relações vivas através da Internet!. **IGT na Rede**, v. 20, n. 38, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.15149736. Disponível em: <https://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/726>. Acesso em: 01 dez. 2025.

BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo *et al.* Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**, v. 14, n. 3, p. 543-554, 2021.

CARDELLA, Beatriz Helena Paranhos. A construção do psicoterapeuta. São Paulo: Summus Editorial, 2001.

COSTA, Rafael Soares Mariano; BAPTISTA, Tatiana de Oliveira Emery. Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSportes. In: **SBGAMES**, 20., 2021.

FRAZÃO, Lilian Meyer; FUKUMITSU, Karina Okajima (org.). A clínica, a relação psicoterapêutica e o manejo em gestalt-terapia. São Paulo: Summus, 2015.

GAMEVICIO. Pesquisa Game Brasil revela dados interessantes sobre o mercado nacional. 2025.

GASOTO, Aline Chancaré Garcia; VAZ, Telma Romilda Duarte. A mulher gamer: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. **Revista Ibero-Americana**, 2018.

GODTSFRIEDT, Jonas; CARDOSO, Fernando Luiz. E-Sports: uma prática esportiva atual. **Revista Motrivivência**, 2021.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Quantidade de homens e mulheres – Educa Jovens. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18320-quantidade-de-homens-e-mulheres.html>. Acesso em: 20 nov. 2025.

JOYCE, Phil; SILLS, Charlotte. Técnicas em Gestalt: aconselhamento e psicoterapia. Tradução de Vera Joscelyne. Petrópolis: Vozes, 2016.

KURTZ, Gabriela Birnfeld; RIBEIRO, Isabelle Fraga. “Jogando o que Joga”: as mulheres no cenário competitivo do League of Legends. **Intercom**, 2021.

LIMA, Luccas Djian Duarte de. E-sports: o que é abordado pela literatura científica? Monografia — **UFOP**, 2023.

MELO, Renata Christine da Silva; ALVARENGA, Eric Campos. Mulheres gamedevs, trabalho e intersecções. **SBGAMES**, 2024.

MELO, Renata Christine da Silva; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert; MENEZES, Aline Beckmann de Castro. O machismo expresso nos eSports: as gamers no League of Legends competitivo. In: WORKSHOP DE JOGOS DIVERSOS – **SBGAMES**, 20., 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 1065-1068.

MINDMINERS. Estereótipos nos games: uma pesquisa sobre gênero e videogames. Blog MindMiners, 25 maio 2021. Disponível em: <https://mindminers.com/blog/videogame-estereotipos-games/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

MOURA, B. M. *et al.* Women gamers: Gender performativities in female eSports consumption. **RAM**, 2024.

PERLS, Frederick S. Gestalt-terapia explicada. São Paulo: Summus, 1977.

PERUZZO, G. Os ajustamentos criativos no desenvolvimento infantil: uma visão gestáltica. **IGT na Rede**, v. 8, n. 15, 2011. DOI: 10.5281/zenodo.15042586. Disponível em: <https://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/288>. Acesso em: 12 dez. 2025.

ROTHER, E. T. Revisão sistemática x revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, 2007.

RYFF, C. D. Happiness is everything, or is it? **Journal of Personality and Social Psychology**, 1989.

SANTOS, Matheus Costa dos. Estereótipos de gênero e diversidade sexual nos jogos eletrônicos. Monografia, 2020.

SANTOS, Willian Henrique Silva dos, *et al.* A Gestalt-terapia no cuidado de mulheres vítimas de violência doméstica. **IGT na Rede**, v. 20, n. 39, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.15149817. Disponível em: <https://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/729>. Acesso em: 01 dez. 2025.

SILVA, Karin Cristina da *et al.* “Cite duas mulheres que você admira”: expressões da violência de gênero e ativismo digital. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, 2024.

VILAGRA, Laynara Soares; PEREIRA, Thamyres Ribeiro; FARIA, Maria Elisa de Lacerda. Ajustamento criativo das crianças do projeto bom de bola, bom na escola: uma compreensão da gestalt-terapia. **IGT na Rede**, v. 15, n. 29, 2019. DOI: 10.5281/zenodo.15058587. Disponível em: <https://igt.psc.br/ojs3/index.php/IGTnaRede/article/view/559>. Acesso em: 20 nov. 2025.

ZANELLO, V. Masculinidades, cumplicidade e misoginia na “casa dos homens”. In: FERREIRA, L. (org.). Gênero em perspectiva. CRV, 2020.