

O FEMININO EM JOGO: A CONCEPÇÃO DE MUNDO DE MULHERES GAMERS

Gabriela Pereira Vidal^{1,2*} , Alcione Ribeiro Dias³ 

RESUMO

Nesta investigação, buscou-se compreender a concepção de mundo das mulheres *gamers*, no sentido das relações e dos papéis sociais. Trata-se de uma pesquisa sociodramática, que transita entre pesquisa-intervenção e pesquisa-ação crítica, realizada com um grupo composto de quatro mulheres que se autodeclararam *gamers* e que foram acessadas de forma sociométrica (método *snowball*). A análise dos dados ocorreu com base nos preceitos epistemológicos e teóricos da sicionomia e da pedagogia psicodramática. Como resultados, destacam-se as conservas culturais trazidas pelas mulheres em relação ao ser mulher nos *games* e como adversidades de que maneira a sexualização dos corpos, o assédio, a diminuição do feminino e outras violências são repetidos nos jogos eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE: Sicionomia; Pedagogia psicodramática; Mulheres *gamers*; Gênero.

THE FEMININE AT THE GAME: THE CONCEPTION OF THE WORLD OF WOMEN GAMERS

ABSTRACT

This research sought to understand the conception of the world of women gamers, in the sense of relationships and social roles. It is a sociodramatic investigation, which transits between intervention research and critical action research, carried out with a group composed of four women who declare themselves gamers and who were accessed in a sociometric way (snowball method). Data analysis was carried out from the epistemological and theoretical precepts of sicionomy and psychodramatic pedagogy. As a result, the cultural conserves brought by women in relation to being a woman in games stand out, as well as how adversities such as the sexualization of bodies, harassment, the reduction of feminine and other violences are repeated in electronic games.

KEYWORDS: Sicionomy; Psychodramatic pedagogy; Women gamers; Genre.

LO FEMENINO EN JUEGO: LA CREACIÓN DEL MUNDO DE LAS MUJERES GAMERS

RESUMEN

Esta investigación buscó comprender la concepción del mundo de las mujeres gamers, en el sentido de las relaciones y roles sociales. Se trató de una investigación sociodramática, que transita entre la investigación intervención y la investigación acción crítica, realizada con un grupo compuesto por cuatro mujeres que se declaran gamers – accedido de forma sociométrica (método bola de nieve). El análisis de datos se realizó a partir de los preceptos epistemológicos y teóricos de la Sicionomía y la pedagogía psicodramática. Como resultado, se destacan las conservas culturales que traen las mujeres en relación al ser mujer en los juegos y cómo adversidades como la sexualización de los cuerpos, el acoso, la reducción de la violencia femenina y otras, se repiten en los juegos electrónicos.

PALABRAS CLAVE: Sicionomía; Pedagogía psicodramática; Mujeres jugadoras; Género.


1. Universidade Federal de Santa Catarina  – Florianópolis (SC), Brasil.

2. Viver Mais Psicologia – Tubarão (SC), Brasil.

3. Associação Entre Nós – Campo Grande (MS), Brasil.

*Autora correspondente: gabrielauidaal@gmail.com

Recebido: 14 abr. 2023 | Aceito: 5 jun. 2023

Editora de seção: Amanda Castro 

INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada dia mais presente no cotidiano contemporâneo, até mesmo como meio de lazer. Os *games*, por exemplo, têm se constituído como ferramenta de lazer não apenas para crianças e adolescentes, mas também para os adultos. Quando nos aprofundamos no público *gamer*, a sétima edição da Pesquisa Game Brasil (Sioux, 2020) demonstra a liderança das mulheres no consumo de jogos eletrônicos no país desde 2016, sendo 53,8% da amostra em 2020.

São muitas as conservas quando o tema se refere ao gênero feminino, e tem-se a hipótese de que quanto aos jogos *on-line* não seja diferente. Talvez por se tratar de jogos, essas conservas fiquem ainda mais aparentes, visto que ocorrem no calor do momento –estado de aquecimento proporcionado pelo jogo e em tempo real –, no aqui e agora do ato de jogar, o que favoreceria o surgimento espontâneo de falas e em contextos dos mais diversos, proporcionado pelos cenários e pelas personagens dos jogos.

Na contemporaneidade, o lúdico é também influenciado pelas novas tecnologias, e os jogos eletrônicos são promotores de experiências como reconhecimento da identidade, socialização e aprendizado (Queiroz e Melo & Perfeito, 2013). Assim, o jogo eletrônico é inserido em nossos espaços como “ferramenta que facilita a percepção que o jogador constrói do próprio meio e dos papéis que ali representa; é um convite à vivência, à experimentação e à tomada de decisões” (Carvalho & Queiroz e Melo, 2017, p. 95).

Dessa forma, surgem os questionamentos: essas diferenças de tratamento repetem-se no ambiente dos *games*? Qual é a intensidade de repetição da história relativa às relações sociais de gênero, no ambiente de jogos? Qual é a percepção das mulheres *gamers* sobre isso? Como elas concebem o mundo dos jogos e que relação fazem com o mundo das relações sociais e do desempenho dos papéis? Essas perguntas inquietam, mas acreditamos, assim como Motta (2011, p. 83), que “pesquisar é, inicialmente, aceitar que é necessário aprender a perguntar”.

Perspectivas de repetição e mudanças por meio das relações sociais são tratadas na socionomia, ciência criada por Jacob Levy Moreno (1889-1974). A socionomia, ou psicodrama (nome de um de seus métodos), como é conhecida mundialmente, consiste em uma ciência que “explora e trata das leis do desenvolvimento social e das relações sociais” (Moreno, 2020, p. 18), possibilitando a compreensão e intervenção no meio social por intermédio de seus métodos, técnicas e instrumentos.

Os métodos sociométricos são pautados na ação, são vivenciais e buscam ampliar a espontaneidade e a criatividade dos participantes de determinado grupo, proporcionando tal ampliação mediante, por exemplo, a construção coletiva, a valorização do saber de todos, o aprendizado constante, a convivência com a diversidade, os confrontos de alguma maneira construtivos e o diálogo baseado na empatia (Nery & Gisler, 2019). Além disso, na pesquisa sociopsicodramática não há neutralidade; todos sem exceção estão envolvidos. Subjetividades comunicam-se e constroem-se coletivamente, e assim a “ação (re)organiza a vida” (Motta, 2011, p. 85). Diante disso, esta pesquisa buscou compreender a concepção de mundo das mulheres *gamers* no sentido das relações e dos papéis sociais.

O GÊNERO FEMININO NOS GAMES: CRIAÇÃO OU REPETIÇÃO

Compreendemos a categoria gênero como uma construção social (Louro, 1995) na qual os comportamentos relacionados ao masculino ou ao feminino são ligados às criações culturais. Assim, uma pessoa reconhece-se como do gênero feminino de acordo com a identificação com os valores, posturas e condutas sociais atrelados a ele (Izukawa, 2015), porém existem na sociedade pré-definições do que é ser do gênero feminino, que podem ser percebidas desde o nascimento de um indivíduo, quando se escolhem as roupas, depois os brinquedos, até a fase adulta, na escolha das profissões ou dos *hobbies*. Como destaca Vieira (2020, p. 24), “a moralidade reprime a manifestação natural da sexualidade e das diversas formas de construções subjetivas e identitárias”.

Pertencer ao gênero feminino em uma sociedade patriarcal¹ pode acarretar diferentes desvantagens na vida de uma mulher, incluindo a vulnerabilidade diante de situações de violência e preconceito. O preconceito pode ser definido de muitas formas, entre elas como uma antipatia ou o desejo de distanciamento de alguns grupos (Allport, 1979). Contudo, no caso

do sexismo, preconceito ligado ao gênero, este não objetiva o distanciamento da mulher, mas sim uma divisão de papéis na sociedade em virtude do gênero (Glick & Fiske, 2001).

Assim, um dos espaços nos quais surgem os estereótipos de gênero, crenças sobre os atributos relacionados a mulheres e homens (Eagly & Sczesny, 2019), é o espaço dos *games*. Um espaço ainda visto culturalmente como atividade masculina, apesar de os números dizerem o contrário. Essa visão de atividade masculina influencia diretamente na forma como a mulher é representada e tratada nos *games* (Bristot et al., 2017).

A campanha *#mygamemyname* (meu nome meu jogo), iniciada em 2018, objetivou chamar a atenção para como é ser uma mulher nas partidas *on-line*. *Youtubers* e *streamers* famosos, homens e mulheres, participaram da campanha usando avatares ou nomes associados à identidade feminina, registrando interações de outros jogadores com eles/elas, e os resultados foram situações de abusos e assédio (Botelho & Neder, 2020).

JOGO: CRIAÇÃO OU REPETIÇÃO

As constantes mudanças na sociedade e na cultura geraram padrões de avaliação dos indivíduos no mundo, criando a falsa ideia de ordem e de liberdade, nas conservas culturais. É nessa cultura que o jogo se insere, tornando-se também uma conserva cultural. Há diferenças entre os jogos mais comuns na infância e na fase adulta: as crianças geralmente têm maior facilidade com os jogos de faz de conta pela fase de desenvolvimento em que se encontram, enquanto os adultos têm a tendência de jogos com respostas prontas, o que não inviabiliza a possibilidade de ações criativas (Monteiro, 1979).

O jogo no psicodrama apresenta as possibilidades de visualização e ação diferentes, buscando a espontaneidade de uma maneira mais leve e proporcionando certo relaxamento na ação. Além disso, nele se podem investigar e perceber os afetos envolvidos nas relações, simbolizados por meio do jogo, permitindo que a pessoa jogue todos os aspectos de seu papel (Monteiro, 2021).

É esse caráter lúdico dos jogos que abre portas e quebra as barreiras dos participantes. Por intermédio da ação atrativa e leve, podem-se quebrar barreiras e resistências, abrindo o espaço para a espontaneidade no papel (Drummond & Souza, 2008).

Para além da repetição, o jogo também pode propiciar um reencontrar com a liberdade, “através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os novos desafios da vida” (Monteiro, 1979, p. 3). Assim, o jogo proporciona a repetição, visando demonstrar aquilo que ocorre no dia a dia, a maneira como os papéis são desempenhados com suas conservas, e ao mesmo tempo a percepção da possibilidade de criação, incentivando os participantes a atos espontâneos.

Diante disso, questiona-se: os jogos, para os nossos sujeitos de pesquisa – as mulheres *gamers* –, estão permitindo a essas *role-players* a revitalização dos seus papéis sociais conservados, de maneira adequada, e em consonância com seus valores e desejos? Ou, como mero passatempo, estão acontecendo sem espontaneidade, esvaziados de sentido, pela repetição de ações conservadas? Como as jogadoras se percebem? Qual é a visão delas nesse jogo de papéis?

MÉTODO

A pesquisa caracterizou-se como exploratória (Gil, 2008) e qualitativa (Monteiro, Merengué, & Brito, 2006). Contro (2009, p. 22) afirma que a pesquisa psicodramática “baliza-se nos adjetivos de qualitativa, participativa e transita entre a pesquisa-intervenção e a pesquisa-ação crítica”. O autor ainda diz que o método sociopsicodramático em pesquisa pode atuar tanto na resposta a uma demanda quanto na produção de possibilidades de subjetivação. Ou seja, tal método aproxima-se da pesquisa-ação crítica na exploração de um tema e da pesquisa-intervenção quando se volta à construção de alternativas no coletivo.

Dessa forma, quando se buscou com esta pesquisa explorar a visão sobre os jogos, perpassando as conservas culturais e a espontaneidade-criatividade, tratou-se de uma pesquisa-ação crítica, e, quando se pretendeu explorar o potencial espontâneo e criativo das mulheres *gamers*, referiu-se a uma pesquisa-intervenção.

A amostra foi composta de um grupo de quatro mulheres *gamers* acessadas por indicações de pessoas do convívio social da pesquisadora, por meio da técnica metodológica bola de neve (*snowball*). Becker (1993) descreve que a técnica bola de neve

consiste na identificação de um ou mais participantes que preenchem os critérios de inclusão, os quais indicam outros que são qualificados para o estudo, e assim sucessivamente, até o alcance do número de participantes determinado pela pesquisadora.

Por tratar-se de pesquisa sicionômica, foram utilizados na investigação os cinco instrumentos do psicodrama: o palco, o sujeito (protagonista) ou ator, o diretor, os egos-auxiliares e o público. Para a construção do roteiro de investigação a ser utilizado na sessão de pesquisa, recorreu-se como instrumental à tríade moreniana: jogo, grupo e teatro, seguindo alguns princípios da pedagogia psicodramática proposta por Maria Alícia Romãña (2019). Essa tríade grupo-jogo-teatro pressupõe a construção de conhecimento mediante a ação e a interação entre as pessoas, o meio e a cultura (Romãña, 1985).

A autora sistematizou ainda as possibilidades da dramatização, ou da ação dramática nas sessões, em três níveis de realização dramática:

- Realização real: situações ou dados sobre o que é vivido, coisas e objetos parcial ou totalmente conhecidos;
- Realização simbólica: sentimentos, expectativas, sensações ou outros similares expressos;
- Realização imaginária: situações temidas, sonhos, ideias ou projetos imaginados.

O uso integrado da tríade moreniana e dos níveis de realização dramática auxilia na qualidade da produção de dados de pesquisa e na própria apropriação dos resultados pelo grupo participante.

O procedimento de coleta de dados aconteceu em uma sessão sociodramática, um único encontro de em torno duas horas, com o grupo pesquisado, em fevereiro de 2021, na plataforma Zoom. O encontro foi gravado para a posterior transcrição e análise. A pesquisa sociodramática compreendeu três etapas metodológicas, propostas por Moreno (*apud* Malaquias, 2012):

- Aquecimento (aquecimento inespecífico, aquecimento específico);
- Ação dramática;
- Compartilhamento.

O encontro iniciou-se com a leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e a concordância das participantes com ele. O encontro teve áudio e vídeo gravados e posteriormente transcritos. A análise dos dados foi realizada mediante os preceitos epistemológicos e teóricos da sicionomia, de Jacob Levy Moreno, e da pedagogia psicodramática. As participantes não foram identificadas em nenhum momento do estudo, e os nomes utilizados para descrevê-las são fictícios, visando à proteção da identidade delas. A pesquisa foi submetida ao conselho do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos e aceita pelo parecer 4.513.592.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com que personagem eu vou...

A diretora iniciou com um mapeamento sociométrico baseado nos contextos da tricotomia social², com critérios relacionados ao contexto social (realidade externa): local onde as participantes vivem, idade, estado civil e com quem moram. As participantes mantinham o vídeo aberto quando faziam parte de determinado critério ou o fechavam quando não o faziam. Cabe ressaltar que uma das participantes não tinha acesso a um aparelho com câmera. Por isso, a diretora sugeriu que usasse a função *reactions* do Zoom quando fazia parte daquele critério. Nas direções de grupos no ambiente *on-line* em determinados momentos são necessárias algumas adaptações visando inserir a todos os participantes que por vezes podem não ter o mesmo nível de acessibilidade (Belém, 2021; Vidal & Castro, 2020). O aquecimento pensando nos contextos é de extrema relevância, porque é um grupo que está no seu primeiro encontro. Assim, à medida que o grupo percebe a realidade de cada participante, pode ir localizando semelhanças e diferenças.

Na sequência, em relação ao contexto grupal, a diretora apontou critérios relacionados aos *games*, mas ainda visando aquecer as participantes, como um momento inicial. Assim, conforme lançava um critério, a pessoa que abria a câmera ou sinalizava no *reactions* falava em primeiro lugar sobre ele. Alguns dos critérios foram:

- Quem jogava desde a infância: todas elas se manifestaram;
- Horas de jogo por semana: uma delas sinalizou que jogava menos de 10 horas, duas relataram jogar cerca de 15 horas e uma participante cerca de 25 horas;
- Entre outros.

À medida que as participantes respondiam, a diretora seguia entrevistando-as para que explicassem melhor suas respostas. Adentrando no contexto grupal, as participantes passaram a se conectar como grupo, criando sua identidade grupal por meio daquilo que as unia: os jogos eletrônicos.

Como destaca Yozo (2015), nesse momento o grupo começa a estruturar suas regras e leis e identificar seu contexto grupal, aquilo que vai reger a relação daquele grupo. As participantes percebem algumas semelhanças, como a idade próxima em que começaram a jogar, alguns jogos que jogam com frequência em comum, e algumas dizem que gostariam de jogar a mesma quantidade de tempo que uma delas consegue.

Na sequência a diretora também questionou os tipos de jogo preferido e se preferiam jogar em grupos fixos e/ou aleatórios. Esses critérios já se relacionam com a preparação do contexto dramático, aquecendo o tema da intervenção a ser realizada. A diretora também colocou como critério quem costumava jogar apenas com outras mulheres e quem também jogava com homens. Nesse critério as participantes se explicaram dizendo que gostavam de jogar com homens conhecidos, amigos e homens *gays*.

Aqui, percebe-se uma conserva cultural (Moreno, 1975) para as mulheres, de que jogar com homens desconhecidos pode não ser legal. A conserva cultural nesse momento tem função protetiva, já que se baseia na percepção de que jogar com homens desconhecidos pode ser prejudicial para as participantes. Assim, a rede sociométrica³ das participantes nos jogos é formulada pensando nessa função protetiva, na tentativa de evitar violências e situações incômodas. A violência contra a mulher no cenário brasileiro advém de uma construção histórica que se relaciona ao fenômeno do patriarcado e à perspectiva criada sobre os corpos femininos (Bandeira, 2014; Scott, 1995). Assim, a construção da conserva cultural perpassa todo um contexto sócio-histórico da mulher no lugar de vulnerável em comparação ao homem. Karen, por exemplo, falou de experiências não tão legais, relatando que em alguns jogos vivenciou violências com muitos *haters*.

A toxicidade apontada por Karen foi foco de outros estudos associados a mulheres gamers. Na pesquisa de Medrado e Mendes (2020) na qual entrevistaram jogadoras de League of Legends, todas as entrevistadas apontaram já ter vivido ou presenciado situações de sexismo, além de se sentirem limitadas no combate a esse cenário, tomando algumas atitudes como responder aos ataques, mutar o *chat* ou recorrer a comunidades de apoio, mas sentem que essas medidas ainda não são suficientes para lidar com a violência.

A diretora questionou essa toxicidade, e Karen explicou: “Começam a xingar...”, e logo em seguida outras participantes complementaram sua fala. A diretora fez o duplo: “Me sinto assediada”, e Sara confirmou. As vivências trazidas por Karen e Sara mostram agressões verbais por as duas serem mulheres, assim como relatam Botelho e Neder (2020), mas a fala de Karen demonstra outro tipo de violência, o assédio. Outras pesquisas destacam que é comum a vivência de assédio por mulheres gamers, que recebem cantadas e propostas de cunho sexual simplesmente pelo *nickname* (nome utilizado durante o jogo) ou personagem associado à imagem feminina (Pinto et al., 2017; Silva et al., 2015). Em ambas as situações as mulheres são alvo do machismo estrutural advindo do patriarcado, que perpassa o mundo da mulher gamer, assim como outros contextos da sociedade.

A diretora seguiu perguntando se as participantes escolhiam mulheres como personagens, e todas afirmaram que normalmente sim, e, quando a diretora as questionou sobre o motivo, elas disseram: porque são mais bonitas. A diretora fez um duplo: “Nós escolhemos pela aparência”, e as participantes confirmaram a ideia, acenando com a cabeça ou dizendo que sim. Essas falas demonstram a importância da representatividade⁴ feminina nos games, auxiliando não só na inclusão (pois, como visto anteriormente, as mulheres já são a maioria nos games brasileiros), mas também visando à diminuição de preconceitos e estereótipos.

Bristot et al. (2017) discutem a importância não apenas de haver personagens femininas nos games com os quais as mulheres se identificam, mas também de elas não reproduzirem estereótipos, visando à identificação, mas sem conduzir a mais preconceitos. Além disso, como na teoria psicodramática, há o conceito de papel virtual (Merengué, 2004), no qual há conexão dos indivíduos com as personagens e vivências desempenhadas no jogo.

A diretora pediu para que as participantes deixassem as câmeras abertas ou reagissem caso acreditassem haver diferenças entre as personagens masculinas e femininas. As participantes explicaram que percebem as personagens como mais sexualizadas.

A maioria das personagens nos *games* é masculina, mas quando personagens femininas aparecem por vezes são colocadas de forma estereotipada e hipersexualizada, com seios volumosos e pouca roupa, o que não faz sentido com o restante do *game*, já que nessas situações a vestimenta das personagens femininas parece inadequada aos desafios de luta ou aventura relatados pelas participantes (Bristol et al., 2017). Elas continuaram relatando que as personagens masculinas têm muitos músculos na maioria dos jogos, e Sabrina falou de uma personagem recente em *The Last of Us* que é muito musculosa e que a atriz sofreu com *haters*. A diretora faz um duplo: “*Quando conseguimos uma personagem feminina que representa essa força física, ainda tem os haters em cima*”, o que gerou a expressão de concordância de Sabrina (“*Uhum*”).

O relato de Sabrina não consiste em um caso isolado, muito pelo contrário. Ele confirma que as mulheres *gamers* vêm sofrendo diversas situações de violência de gênero ao longo dos últimos anos, que representam a tentativa da dominação de relações de poder que tentam colocar as mulheres como inferiores ou submissas aos homens (Schirmer & Dalmolin, 2018).

O espaço do palco psicodramático permite elucidar as tensões e os sofrimentos trazidos por grupos minoritários acerca do controle político-social sobre os corpos (Corrêa, 2020). Assim, quando essas mulheres trazem sofrimentos vividos por outras mulheres *gamers* de uma mesma pertença grupal, pode-se crer que se identificam com essas violências, mesmo que não as tenham vivido diretamente.

Aquecimento específico

O aquecimento específico ocorreu com um relaxamento e uma fantasia dirigida para que as participantes pudessem visualizar personagens com as quais se identificavam nos jogos. A diretora pediu que, à medida que imaginassem as personagens, as fossem escolhendo apenas para trazer como sua representação naquele momento. Uma personagem é utilizada como uma possibilidade de concretizar simbolicamente quem se é nos jogos. Ao escolher uma personagem nos *games*, as participantes fazem-no de acordo com aspectos subjetivos de identificação, por vezes reconhecendo nas personagens características que têm ou que gostariam de ter. Dessa forma, escolher uma personagem pode auxiliar no reconhecimento de si, no treino de papéis e na expressão de sentimentos (Vidal, Lopes & Santos, 2021).

Na sequência a diretora pediu que pegassem a folha de papel (previamente solicitada) e desenhassem nela uma máscara que representasse essa personagem. A construção de uma máscara representa outro aspecto identitário, trazendo aspectos subjetivos para sua representação (Buchbinder, 1996). As participantes fizeram o desenho e o mostraram na tela. Aquela que estava com problema na câmera do computador fez uma foto de seu desenho com o celular e a encaminhou para a diretora, que a mostrou ao restante do grupo. Essa ação, juntamente com a escolha da personagem, caracterizou o nível simbólico descrito por Romãña (1985), permitindo que as participantes sintetizassem aquilo que vivenciavam e sentiam nos *games*.

Em seguida a diretora aqueceu as participantes para assumirem a personagem que desenharam e se apresentarem nele. Karen iniciou ainda no próprio papel, e a diretora deu o direcionamento novamente para que representasse sua personagem, *Kia*, personagem com que joga como suporte. A diretora perguntou: “*E nas suas aventuras, são em que jogo, Kia? Em que jogo a Karen te usa?*”. Karen, no papel de *Kia*, respondeu: “*Diablo*”.

Quando a diretora perguntou sobre as características boas e que faziam com que Karen a escolhesse, *Kia* descreveu-se como ágil, forte, que é capaz de ser um bom suporte, boa para conseguir moedas. Em relação às características negativas, disse que não tem muito conhecimento em magias, mas que Karen a escolhia mesmo assim, porque tem facilidade em fugir. Botelho e Neder (2020) afirmam que são comuns algumas atribuições de determinados papéis às mulheres nos *games*, como é o caso do papel de suporte e curandeiro, descrevendo que essa associação é uma forma de levar para os *games* as construções culturais que percebem a mulher como cuidadora, dona de casa etc.

A participante Sara apresentou-se como *Nayru*, uma mística que tem como arma principal os punhos, dá socos e chutes. Sara contou que escolheu essa personagem porque ela é forte, porque não é tão comum ver personagens assim, que lutem sem armas. Ela continuou: “*Eu sou uma mística. Eu tenho dois poderes, que é o punho e eu posso invocar um dragão de água*”.

Cintia descreveu-se como *Alika* e detalhou sua máscara. Quando a diretora perguntou o que Cintia mais gostava em *Alika*, ela respondeu que gostava do fato de *Alika* não deixar que os monstros cheguem perto dela, de poder se defender ativamente, já que é uma personagem de ataque. O que Cintia não gostava é que *Alika* não tem muita diplomacia nem

carisma, pois em algumas situações isso a prejudicava. Sabrina contou que se chama Cassandra e explicou que sua máscara representa a pintura que ela usa no rosto. Uma pintura vermelha, pois ela é uma mercenária.

As participantes de forma geral trouxeram personagens que representam força, fosse como personagens de ataque, fosse como personagens de defesa. O uso desse nível simbólico (Romaña, 1985) possibilita que as participantes concretizem como se percebem ou mesmo como tentam ser nos jogos sem que precisem falar de si diretamente. A diretora pediu que guardassem as personagens por um instante e retornassem ao próprio papel, voltando a focar em si mesmas.

Dramatização

A diretora pediu para que as participantes imaginassem um jogo ideal, um jogo feito especificamente para mulheres, premiado mundialmente por ser voltado às mulheres gamers. Pediu para que imaginassem como seriam as regras, as personagens, os cenários possíveis, quem teria acesso ao jogo, se haveria guildas⁵ ou não, o que elas gostariam que houvesse nesse jogo, trilha sonora, nome, público e por que fez tanto sucesso. Quando abriram os olhos, a diretora pediu que anotassem o que pensaram com base na consigna que estava no *chat*. Nesse momento, o intuito da diretora era trabalhar o nível imaginário (Romaña, 1985), possibilitando que em seu próprio papel elas pudessem criar aquilo que imaginaram como esse jogo dos sonhos.

Cada participante passou a relatar seu jogo ideal. Sara explicou que em seu jogo será possível escolher as habilidades e emoções das personagens. Além disso, destacou que o jogo fez muito sucesso com as mulheres gamers porque há representatividade, já que elas podem criar as personagens livremente. Ela não consegue definir um nome para ele.

Sabrina apresentou seu jogo, em que a protagonista é mulher e não há a interferência de homens. A diretora entrevistou a participante, perguntando: *“Percebe que em outros jogos tem essa interferência?”*. E Sabrina respondeu: *“Sempre tem um homem no meio da... da história. Sim”*. A diretora afirmou: *“Pra salvar o rolê, normalmente, né?”*, e a participante explicou que seu jogo seria escrito e dirigido por mulheres. A diretora comentou: *“Legal! Então você acha que isso daria uma diferença também pra essa premiação? Ser escrito e dirigido por mulheres?”*. Sabrina respondeu que sim e disse que as personagens não seriam só mulheres, mas que a presença delas, de personagens trans e de outros grupos seria uma característica do jogo.

Essa atitude de Sabrina pode ser pensada primeiramente como um processo de inclusão, uma inclusão pensada por Moreno em vários momentos da teoria sacionômica, uma inclusão que, como traz Rodrigues (2020), se associa às vivências nas arenas virtuais da vida, mantendo uma corporeidade distante e protegida, mas que envolve um corpo automático que acumula histórias e processos culturais nem sempre positivos. A sacionomia permite o surgimento do corpo poético, este que se permite sentir, perceber e criar com base nessas vivências.

Por fim, Sabrina não definiu um nome para o jogo. Nery (2020) destaca como a vida é permeada por relações de poder que vão constituindo as conservas culturais dos grupos dominantes e dominados, que vão criando uma forma vincular padrão e que se perpetua socialmente. A autora também defende que a revivência criativa permite aos grupos reaprenderem o exercício de poder, o que pode compor novas saídas a essas vivências. Apesar de não conseguir concretizar um nome para o jogo, ao apresentar suas ideias para ele, Sabrina permitiu-se pensar em um jogo com exercícios de poder diferentes daqueles que são fortemente difundidos.

Cintia descreveu o seu jogo ideal de forma semelhante, um jogo de estratégia também com a possibilidade de personalizar as personagens. A diretora disse a fala, a qual as participantes confirmaram acenando com a cabeça: *“É engraçado que nos três jogos que vocês trouxeram tem essa coisa da escolha da aparência, né, de eu escolho o jeito que eu quiser ser”*. Essa possibilidade de escolha de como a personagem vai se parecer foi destacada pela diretora, porque representa a possibilidade de criação de uma representação no jogo.

Karen começou a descrever seu jogo explicando que nele poderia bloquear pessoas, com uma área pública e uma área mais restrita, da guilda ou da pessoa. A diretora perguntou: *“Aí ela deixa de participar do jogo ou ela vai participar de outro grupo?”*. Karen respondeu que a pessoa vai para a área pública, e a diretora perguntou: *“Ela pode jogar, mas não nesse espaço que eu tô, é isso?”*. Karen confirmou e explicou que isso evitaria violências. A diretora fez um duplo: *“Eu me sentiria protegida se essas pessoas não estivessem jogando no mesmo espaço que eu”*.

A diretora perguntou se alguém gostaria de tirar alguma dúvida sobre o jogo descrito pelas outras participantes. Não havendo perguntas, em seguida explicou a próxima etapa da dramatização.

A diretora informou: “*Agora eu vou fechar a minha câmera, meu áudio, vou sumir, e eu quero que vocês construam um só jogo*”. Assim, as participantes receberam a consigna de construir um jogo que foi superpremiado e bem recebido pelas mulheres, elaborando as regras, as personagens, trilha sonora etc. Metodologicamente, o caminho escolhido baseou-se no princípio de que estar em um grupo com outras mulheres *gamers* permitiria gerar um sentimento de identidade coletiva, já que as mulheres têm vivências muito semelhantes nesse papel. Além disso, no momento em que estas se tornam atrizes e autoras da própria história, podem também construir novas realidades coletivas por meio da espontaneidade-criatividade, como destaca Lima (2011, p. 40): “Saber-se ator e autor em dado cenário significa pertencer, afetar e ser afetado para, enfim, assumir a responsabilidade nos dramas e tramas dos enredos sociais e/ou pessoais”.

Quando as participantes chamaram a diretora, esta abriu a câmera e pediu que apresentassem o jogo que coconstruíram. Elas explicaram que o jogo se chamaria Valhala, um jogo de mundo aberto, em um futuro *cyberpunk* e com trilha sonora combinando com o ambiente. Teria missões em que seriam feitas escolhas que gerariam interferências no mundo todo, com um sistema de guildas e foco muito grande na personalização das personagens e dos ambientes. Além disso, no jogo as mulheres dominaram o mundo e são parte do governo; os homens poderiam jogar e haveria personagens masculinas, mas na posição de comando estariam as mulheres.

A diretora, após ouvir as participantes e esclarecer o funcionamento do jogo, propôs que agora este era real, aquecendo-as para o nível imaginário, pedindo que voltassem às personagens que haviam escolhido, só que agora estas fariam parte desse jogo premiado que criaram. Pediu que, à medida que se aqueciam, percebessem como a personagem se sentia no jogo, se ficava à vontade ou não, se o jogo combinava com as personagens etc.

Nos papéis das personagens, as participantes afirmaram que não precisariam lutar tanto nesse jogo, porque ele seria mais justo com as mulheres. Cintia no papel de sua personagem falou ainda que gostava do fato de as mulheres governarem, mas não qualquer mulher. A diretora questionou-a sobre que mulher ela gostaria de ver governando para se sentir representada, e Cintia explicou que uma pessoa que colocasse “*a vida da população como prioridade*”.

A diretora em determinado momento perguntou: “*E essa coisa de mulheres que dominaram o mundo, que são o governo, que que tu pensas, Kia? Se encaixa também com o teu jogo, com o jogo antigo que tu estavas?*”.

Karen [no papel de Kia]: *Eu acho que é indiferente, porque, independente de mulheres ou homens dominarem o mundo, o ser humano é... é igual. Os problemas humanos continuam lá, as mulheres são às vezes tão... horríveis quanto os homens. Só depende de quem tá lá no poder. Como... a minha colega Ranger falou, tem que ser uma pessoa boa, que se preocupa com a população.*

Após as participantes se experimentarem nesse novo jogo com suas personagens, a diretora contou que agora poderiam interagir com as demais personagens como se estivessem jogando, fechou sua câmera e deixou que o jogo acontecesse. Os métodos sociopsicodramáticos propiciam a experimentação da atuação, da autoria e da construção coletiva, impulsionando o sentimento de pertencer e potencializando a possibilidade de diferir daquilo que conhecem até o momento (Lima, 2011).

Em um primeiro momento as personagens se estranharam por suas diferenças e passaram a se apresentar. Depois da conversa inicial e de as personagens se apresentarem, as participantes começaram a interagir com o cenário do jogo. A diretora abriu o microfone e interveio: “*Reparem nas diferenças que esse mundo tem com o mundo onde você estava. Não só físicas, mas as pessoas que tão por aí..., quem são os outros jogadores..., as outras personagens*”.

As personagens passaram a reparar nas diferenças desse mundo com aquele do qual vieram. Em alguns momentos, encontraram situações nas quais não sabiam como agir ou ficavam com medo de fazê-lo:

Karen [no papel de Kia]: *Olha, olha ali naquele canto. Tem um cara... Tem um cara, tem um cara com um pedaço de madeira, não sei o que que é, preta ali, ó, ele tá soltando alguma coisa.*

Sabrina [no papel de Cassandra]: *Tá assim, apontada com um negócio e tá atirando... Como se fosse uma flecha, mas é uma bolinha.*

Sara [no papel de Nayru]: *Coisa bizarra.*

[Todas riem]

Karen [no papel de Kia]: *O que será aquilo?*

Sara [no papel de Nayru]: *Não sei e tô com medo de chegar perto.*

Karen [no papel de Kia]: *Ai, gente! Alguém vai lá falar com o cara.*

Cintia [no papel de Alika]: *Pegar a minha espada aqui e vou cutucar hababaha.*

Sara [no papel de Nayru]: *Fica à vontade hababaha.*

Cintia [no papel de Alika]: *É, é hababaha.*

[Todas riem]

Cintia [no papel de Alika]: *Qualquer coisa tu me ajuda, hein.*

Sabrina [no papel de Cassandra]: *Não sei o que que é, mas eu quero pra mim. Acho que vai ser útil.*

Karen [no papel de Kia]: *Sei do jeito que cê pensa.*

Cintia [no papel de Alika]: *É, passa... Faz uma manha aí, talvez ajude.*

As cenas produzidas em uma dramatização revelam escolhas que contêm os valores, saberes e poderes de um grupo, “as verdades conhecidas e o desejo de renová-las” (Motta, 2011, p. 87). Nesse momento as personagens ficaram com medo e acabaram não conseguindo encarar a personagem masculina para roubar o objeto que ela tinha, medo que representa essa relação de poder com o masculino, até que Karen, no papel de Kia, encontrou um objeto igual ao que ele estava usando: “Olha, gente, o que eu achei. Aquilo que o cara tava atirando, tinha um outro ali daquele lado com isso. Olha isso... Tem um aqui agora. Que que eu faço com isso?”. A diretora fez um duplo: “Não fomos pegar o do cara, mas a gente achou o nosso”.

A diretora conduziu as participantes a se despedirem das personagens, fecharem os olhos, respirarem fundo e solicitou que aos poucos elas retornassem ao aqui e agora.

Compartilhamento

O momento de compartilhar é uma etapa importante para a percepção dos sentidos e significados atribuídos pelo grupo e pelos participantes individualmente, reunindo aquilo que cada um contemplou na dramatização para compor um novo olhar (Motta, 2011). Nesse momento a diretora solicitou que as participantes compartilhassem como se sentiram nessa experiência e os conteúdos trazidos. Elas afirmaram que estar no encontro possibilitou lembranças de suas primeiras experiências como jogadoras, os primeiros contatos que tiveram com os jogos, o primeiro *videogame*, entre outros momentos importantes nesse papel. Cintia contou para o grupo que percebe que pode ser e fazer qualquer coisa nos jogos, tem liberdade de criar. A diretora fez um duplo: “Tem coisas que eu vejo no mundo dos games, que eu não vejo no mundo real, que eu não consigo ser no mundo real”. Cintia confirmou: “É”.

Sara contou experiências positivas, mas compartilhou que também já teve momentos difíceis durante os jogos e que se sentiu melhor ao ver que não foi só ela. Falou que já teve diversos tipos de enfrentamento nos jogos e percebe que muitas pessoas os usam para fugir da realidade de uma forma não saudável, só conseguindo viver e se relacionar no jogo, mesmo que seja de maneira tóxica. A diretora fez um duplo: “Eles usam o jogo e a personagem como uma máscara”. Sara complementou: “Como uma máscara pra quem eles realmente são”. Outras participantes concordaram com ela.

As participantes relataram terem se sentido confortáveis para ser elas mesmas como mulheres gamers, sem julgamento e como se estivessem na *própria guilda*. A diretora também compartilhou como no decorrer de todo o encontro se viu em alguns momentos na própria história e como as participantes falaram coisas marcantes que gostaria de ter ouvido na infância e adolescência. E assim se finalizou o encontro.

Foi possível perceber nos compartilhamentos que o método alcançou o aquecimento necessário, especialmente quando as participantes destacaram que vieram as lembranças e conexões do que vivenciaram no encontro com seu cotidiano.

Além disso, o caráter lúdico possibilitou a criação e exploração da espontaneidade e criatividade, presentes no criar juntas um jogo ideal.

Além disso, pôde-se constatar que a sessão socrônica proporcionou, tendo em vista o nível de reflexão e expressão espontânea de temas difíceis como o da violência das relações cotidianas, a tão repetitiva violência presente nas relações entre os gêneros, o estado de catarse de integração a que se propõe o método.

Em relação ao papel de mulher, no início as participantes destacaram as possibilidades de construir as personagens com liberdade, decidindo como gostariam de ser representadas no jogo. Ao longo do encontro, quando surgiu a possibilidade de criação do próprio jogo, elas passaram a desempenhar esse papel com um poder ainda maior, de definir os detalhes e suas ações diante das personagens masculinas.

Quando passaram a jogar o jogo criado, inicialmente elas pareceram repetir o modelo da mulher subjugada ao homem, com receio da personagem masculina que encontraram. Na sequência acharam um objeto igual ao que a personagem tinha, alcançando o mesmo poder no jogo – em relação simétrica, sem a diferenciação em razão do gênero. Assim, conseguiram encontrar caminhos diferentes no jogo diante dos desafios, de escolhas diferentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um jogo não é só um jogo. Um jogo pode ser um refúgio, uma diversão, uma possibilidade de relação e, por que não, de criação. A pergunta norteadora da pesquisa era: as mulheres, no ambiente dos *gamers*, percebem o quanto repetem e o quanto superam o papel de mulheres no que se refere às condições sociais de gênero que ocupam na sociedade? Diante das trocas desenvolvidas nesse encontro, surgiram várias frases, como a de Karen, que corroboram com a repetição desses padrões sociais: *“A gente tem máscaras sociais que a gente usa. Muito... do que a gente é na sociedade é o que a gente finge que a gente é, não o que a gente é realmente. E no jogo a gente consegue tirar um pouco dessas máscaras, né, ou colocar essas outras máscaras”*. Essas máscaras sociais são usadas no ambiente dos jogos *on-line* para a proteção de grupos minoritários, mas também pelos grupos violentos para que se mantenham no anonimato.

Em outras falas, as mulheres trouxeram violências sofridas nos *games*, como a sexualização dos corpos, o assédio, a necessidade de proteção e cuidado nos espaços em que estão e a invalidação de seu potencial como jogadoras, coisas que elas percebem como repetições das violências já vividas no cotidiano fora dos jogos.

No processo da pesquisa, foi possível alcançar o objetivo de compreender a concepção de mundo das mulheres *gamers*, verificando as condições sociais de gênero presentes na vivência dos jogos. As mulheres *gamers* participantes trouxeram as condições em que se encontravam, vivenciando violências de gênero na relação social com os homens *gamers* e por vezes protegendo-se mediante privações como só jogar com pessoas conhecidas (amigos, namorado, guilda, entre outros).

As falas e os comportamentos, especialmente presentes nas etapas de aquecimento, permitiram elucidar as conservas culturais associadas à concepção de mundo da mulher *gamer*, que se evidenciaram ainda mais no *roleplay*. Quando as participantes da pesquisa descreveram suas personagens, ou criaram individualmente os seus jogos, pôde-se compreender a influência das conservas culturais, na forma de participar, de jogar, das mulheres nesse ambiente dos *games*.

No momento da ação dramática, na construção coletiva do jogo, no jogar propriamente dito o novo jogo proposto por elas e no compartilhamento, confirmou-se que a intervenção sociodramática pode favorecer as mulheres *gamers* no movimento de perceber-se agindo e de verificar suas possibilidades de expressão espontânea no desempenho dos papéis, mas não só nos jogos – também no jogo da vida.

A socronomia, em sua proposta original, visa contribuir com a promoção de relações transformadoras e com grupos marginalizados ou minoritários, aos quais Moreno (1975) possibilitou uma visibilidade que não existia no contexto social da época. Acreditamos que utilizar a socronomia e seus métodos nesta pesquisa com mulheres proporciona que, na dinâmica do grupo e ao mesmo tempo de cada uma delas, as participantes promovam transformações e expressem ações espontâneas e criativas tão necessárias no contexto social atual.

Creemos em um psicodrama resistente, que possa auxiliar esses grupos por meio das relações a encontrar formas de sobrevivência e de potência diante dos enfrentamentos cotidianos, possibilitando espaços de construção e pensamento político sobre o mundo nos grupos.

Destacamos como principais limitações desta pesquisa a quantidade de participantes que conseguiriam estar disponíveis no horário do encontro, já que apesar de muitos contatos só foi possível formar um grupo (inicialmente seriam dois); e a necessidade de um manejo diferenciado com a participante que estava sem a opção de vídeo, que foi suprida com a utilização da ferramenta *reactions* do Zoom.

Por fim, no jogo do psicodrama socioeducacional a nossa personagem finalmente está como a pesquisadora desejava: diretora. Não nos enganamos em acreditar que esse papel tomado será eternamente conserva; pelo contrário, sabemos que a cada instante teremos a possibilidade de sermos uma diretora diferente. Quanto mais jogarmos, mais nos aproximaremos da personagem-diretora criativa. Ser diretor de psicodrama não é um papel pronto nem acabado. Como escreve Merengué (2020, p. 49) sobre o papel de psicodramatista: “Trata-se sempre de uma obra em construção”.

A direção em projeto socioeducacional nos parecia um *boss* impossível inicialmente, mas ao longo das aulas, orientações, supervisões e tentativas foi tornando-se plausível. Mesclar esse processo de tomada de papel com o papel de identificação com as mulheres deste trabalho facilitou muito nosso desenvolvimento e nos permitiu cocriar.

CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram não haver conflito de interesse.

CONTRIBUIÇÃO DAS AUTORAS

Conceitualização: Vidal GP e Dias AR; **Investigação:** Vidal GP; **Supervisão:** Dias AR; **Redação – Primeira versão:** Vidal GP; **Revisão & Edição:** Vidal GP e Dias AR.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Dados serão fornecidos mediante solicitação.

FINANCIAMENTO

Não aplicável.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Escola Viver Mais Psicologia o apoio à pesquisa e às participantes por compartilharem suas trajetórias.

NOTAS

1. Sistema no qual as mulheres seriam subordinadas aos homens (Aguiar, 2000).
2. Diferencia-se o universo social em três contextos: o contexto social, que pode ser considerado como a própria realidade social (realidade externa); o contexto grupal, formado pelos participantes ou integrantes de um grupo e suas condutas sociais coletivas, regras etc.; e o contexto dramático, produzido no “*como se*” (Moreno, 1975).
3. Sociometria de acordo com Moreno (2020, p. 19) se refere à “mensuração das relações sociais”.

4. Nos *games* a representatividade envolve o contexto de representar as minorias ou pessoas excluídas no contexto social, como mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros, de maneira adequada e visando à diminuição do preconceito (Bristot et al., 2017).
5. Grupos formados por jogadores para dar apoio uns aos outros e evoluir juntos nos jogos.

REFERÊNCIAS

- Aguiar, N. (2000). Patriarcado, sociedade e patrimonialismo. *Sociedade e Estado*, 15(2), 303-330. <https://doi.org/10.1590/S0102-69922000000200006>
- Allport, G. W. (1979). *The nature of prejudice*. Addison Wesley.
- Bandeira, L. M. (2014). Violência de gênero: a construção de um campo teórico e de investigação. *Sociedade e Estado*, 29(2). <https://doi.org/10.1590/S0102-69922014000200008>
- Becker, H. S. (1993). *Métodos de pesquisa em ciências sociais*. Hucitec Campos.
- Belém, A. (2021). Psicoterapia psicodramática de grupo on-line: reinvenções do aquecimento. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 29(2), 117-126. https://doi.org/10.15329/2318-0498.00452_PT
- Botelho, M. A., & Neder, M. A. V. (2020). O discurso identitário sobre e da mulher *gamer* brasileira. *Antares: Letras e Humanidades*, 12(28), 206-223. <https://doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.11>
- Bristot, P. C., Pozzebon, E., & Frigo, L. B. (2017). A representatividade das mulheres nos games. In XVI SBGames, Curitiba. *Anais*.
- Buchbinder, M. (1996). *A poética do desmascaramento: os caminhos da cura*. Ágora.
- Carvalho, M. D. S. D., & Queiroz e Melo, M. D. F. A. D. (2017). The self in action: the game in psychodrama and electronic games. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 25(1), 94-100. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20170011>
- Contro, L. (2009). Veredas da pesquisa psicodramática: entre a pesquisa-ação crítica e a pesquisa-intervenção. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 17(2), 13-24.
- Corrêa, A. R. M. (2020). Psicodrama e gênero: corpos em trânsito. In A. M. Dedomenico & D. Merengué (eds.), *Por uma vida espontânea e criadora* (pp. 159-166). Agora.
- Drummond, J., & Souza, A. C. (2008). *Sociodrama nas organizações*. Summus.
- Eagly, A. H., & Sczesny, S. (2019). Gender roles in the future? Theoretical foundations and future research directions. *Frontiers in Psychology*, 10, 1965. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01965>
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social* (6. ed.). Atlas.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (2001). An ambivalent alliance: Hostile and benevolent sexism as complementary justifications for gender inequality. *American Psychologist*, 56(2), 100-109. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.2.109>
- Izukawa, M. (2015). *Mulher entre espelhos: personagens femininas customizáveis nos videogames*. (Bacharelado em Design), Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Lima, N. S. T. (2011). Psicodrama, inclusão e singularidade. In J. M. C. Motta & L. F. Alves (Eds.), *Psicodrama: ciência e arte* (pp. 37-45). Ágora.
- Louro, G. L. (1995). Gênero, história e educação: construção e desconstrução. *Educação e Realidade*, 20(2), 101-132.
- Malaquias, M. C. (2012). Teoria dos grupos e sociatria. In M. P. Nery & M. I. G. Conceição (Eds.) *Intervenções grupais: o psicodrama e seus métodos*. Ágora.
- Medrado, A. M. L., & Mendes, A. A. M. (2020). O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no *game* League of Legends. *Animus*, 19(39), 143-165. <https://doi.org/10.5902/2175497740329>
- Merengué, D. (2004). Obsceno: a cena pornográfica na espreita psicodramática. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 12(2), 145-156.

- Merengué, D. (2020). Descolonizando o psicodrama: clínica e política. In A. M. Dedomenico & D. Merengué. *Por uma vida espontânea e criadora: psicodrama e política* (pp. 37-59). Ágora.
- Monteiro, A. M., Merengué, D. & Brito, V. (Eds.) (2006). *Pesquisa qualitativa e psicodrama*. Ágora.
- Monteiro, R. F. (1979). *Jogos dramáticos*. McGraw-Hill do Brasil.
- Monteiro, R. F. (Ed.) (2021). *Técnicas fundamentais do psicodrama*. Summus.
- Moreno, J. L. (1975). *Psicodrama*. Pensamento/Cultrix.
- Moreno, J. L. (2020). *Sociometria, método experimental e a ciência da sociedade: abordagem para uma nova orientação política*. Febrap.
- Motta, J. M. C. (2011). Estado da arte na ação dramática. In J. M. C. Motta & L. F. Alves (Eds.), *Psicodrama: ciência e arte* (pp. 82-91). Ágora.
- Nery, M. P. (2020). Sobre o silêncio estrondoso e o grito silenciado. In A. M. Dedomenico & D. Merengué (Eds.), *Por uma vida espontânea e criadora: psicodrama e política* (pp. 107-124). Ágora.
- Nery, M. P., & Gisler, J. V. T. (2019). Sociodrama: an active method in research, teaching and educational intervention. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 27(1), 11-19. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20190002>
- Pinto, D., Cádima, F. R., Coelho, J., & Dias, L. (2017). Novos usos e desafios para os videogames: streaming, questões de gênero e assédio online. *Media & Jornalismo*, 17(31), 165-176. https://doi.org/10.14195/2183-5462_31_11
- Queiroz e Melo, M. F. A., & Perfeito, J. P. (2013). Ludicidade e redes sociais: Investigando o City Ville. *Ciências e Cognição*, 18(2), 115-128. Recuperado de <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/849>
- Rodrigues, R. (2020). O corpo poético como atitude política: por um contágio de saúde. In A. M. Dedomenico & D. Merengué (Eds.), *Por uma vida espontânea e criadora: psicodrama e política* (pp. 143-157). Ágora.
- Romaña, M. A. (1985). *Psicodrama pedagógico: método educacional psicodramático*. Papirus.
- Romaña, M. A. (2019). *Pedagogia psicodramática e educação consciente: mapa de um acionar educativo*. Associação Entre Nós.
- Schirmer, L. C., & Dalmolin, A. R. (2018). A propagação do ódio biopolítico através dos discursos: Uma análise do caso# GamerGate. In XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Cascavel. *Anais*.
- Scott, J. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, 20(2), 71-99.
- Silva, A. A., Silva, E. A. & Ferreira, R. (2015). Jogos online: a imagem do feminino como violência simbólica de gênero. In XI Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidades. *Anais*. Realize. Recuperado de <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/10690>
- Sioux (2020). *Pesquisa Game Brasil*. Recuperado de <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/educacao-gratuita/>
- Vidal, G. P., & Castro, A. (2020). O psicodrama clínico on-line: uma conexão possível. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 54-64. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20196>
- Vidal, G. P., Lopes, R. A. G., & Santos, K. L. (2021). Adolescentes protagonistas: o uso dos personagens na psicoterapia psicodramática. In A. Castro (Ed.), *Não sou criança e nem adulto, quem sou eu? Psicoterapia psicodramática com adolescentes* (pp. 45-62). Appris.
- Vieira, E. D. (2020). Possibilidades psicodramáticas de resistência ao fascismo contemporâneo. In A. M. Dedomenico & D. Merengué (Eds.), *Por uma vida espontânea e criadora: psicodrama e política* (pp. 19-35). Ágora.
- Yozo, R. Y. K. (2015). *100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*. Agora.