

Joguem como mulheres ou como garotas!

Mayara A. Caetano*

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Brasil¹

RESUMO

O artigo aponta discontinuidades e disputas para reconstruir a Identidade de jogadores a partir de uma análise qualitativa dos comentários feitos às campanhas "Jogue Como Uma Mulher: Campanha Contra o Machismo nos Jogos", proposta pela empresa brasileira Ogame Entretenimento e a série ilustrativa "Fight Like A Girl" de Carolina (Kaol) Porfírio. Esses dados são analisados com suporte teórico dos Estudos Culturais e dos Estudos de Jogos (Game Studies), dando destaque as questões de gênero.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, games, gênero, kaol porfírio.

ABSTRACT

This article points out discontinuities and disputes to reconstruct the players's Identity through a qualitative analysis of the comments made on the campaign "Jogue Como Uma Garota: Campanha Contra o Machismo nos Jogos", proposed by the Brazilian company Ogame Entertainment and illustrative series "Fight Like A Girl" Carolina (Kaol) Porfírio. These data were analyzed with the theoretical support of Cultural Studies and Games Studies, highlighting gender issues.

Keywords: videogames, games, gender, kaol porfírio.

1 INTRODUÇÃO

O gênero é uma categoria analítica que depende da instabilidade de sua definição para constante ressignificação. [21] É comum encontrá-lo descrito a partir de perspectivas biológicas, sociais e culturais. Para esse trabalho o gênero é compreendido pela união entre o sociocultural, pensado no contexto brasileiro, para observações de masculinidades e de feminilidades. Portanto, os gêneros são binários e inscritos na heteronormatividade. Esses são pensadas dentro do universo de consumo dos jogos eletrônicos, levando em conta trabalhos acadêmicos produzidos sobre gênero, e o Circuito da Cultura, modelo teórico elaborado por Stuart Hall, pesquisador da linha dos Estudos Culturais Britânicos. A fim de, tornar a discussão mais próxima do cotidiano, escolho como objetos empíricos a campanha "Jogue como uma Mulher: campanha contra o machismo nos jogos eletrônicos", e a série ilustrativa "Jogue Como Uma Garota", desenvolvida por Carol Porfírio.

O atravessamento dos questionamentos de gênero nos jogos eletrônicos (ou nos jogos em geral) não ocorrem apenas no cenário acadêmico. Projetos e manifestações produzidas por jogadores ocorrem em paralelo dos estudos que ocasionalmente viram objetos de estudo, como a proposta desse trabalho. O endereçamento crítico dos jogadores dá destaque tanto a Indústria dos Jogos quanto a Cultura dos Jogos, que estão articuladas entre si. Segundo o Circuito da Cultura de Hall, podemos observar que esse entrelaçamento é bidirecional, onde aquilo que é produzido e comercializado como jogo (indústria) chega aos jogadores (cultura) e lá ganham outros significados. Um exemplo muito

citado nos trabalhos é o modo de representação visual de mulheres nos jogos eletrônicos. Segundo o padrão da Indústria encontramos a reprodução de corpos com formas idealizadas. Já a percepção de algumas jogadoras é que esse padrão foi utilizado além do devido, que os desenvolvedores deveriam ter outra postura na construção de seus personagens e avatares, chegando elas mesmas a remodelarem essa imagens para mostrar como poderiam ser feitas adaptações.

Encontramos nas pesquisas e nos discursos de jogadores, que o padrão elegido pelos jogos eletrônicos é o gênero masculino. Para algumas pessoas essa norma não deveria ser questionada. Entretanto, o público que joga é mais diversificado do que podemos apreender, e assim como em outras formas de entretenimento, não chegamos nem próximo da inclusividade. É pensando nesse ideal, que jogadores desenvolvem projetos e expressam suas opiniões online. No entanto, encontramos nos últimos quatro anos dois acontecimentos que mostram a reatividade e a resistência por parte de jogadores acomodados em seus privilégios e dispostos a articular-se para confrontar e humilhar, especificamente mulheres, que contestam as normas reiteradas do universo dos jogos eletrônicos.

Os acontecimentos são o assédio a crítica de mídia Anitta Sarkeesian, que propôs em 2012, a produção da série *Tropes vs Women*, que questiona os padrões de representatividade nos jogos eletrônicos; e em 2014, o *Gamergate*, no qual uma desenvolvedora foi acusada por seu ex-namorado de ter relações sexuais com um jornalista, de um site especializado em jogos, a fim de receber uma boa *review* do jogo que havia desenvolvido. As mulheres envolvidas nesses acontecimentos ainda passam por intensos desgastes emocionais, pois tornaram-se os alvos ou símbolos da violência simbólica mobilizada pelas discussões de gênero nos jogos eletrônicos.

Esse artigo será organizado com uma revisão bibliográfica daquilo que foi produzido cientificamente sobre gênero em jogos eletrônicos, assim como o Circuito da Cultura de Stuart Hall, dos Estudos Culturais Britânicos (desenvolvimento teórico); a apresentação da escolha metodológica para trabalhar com os objetos empíricos; a discussão dos objetos empíricos e a conclusão.

2 DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

2.1 Estudos Culturais Britânicos: Circuito da Cultura de Stuart Hall

Em 1964 na Inglaterra foi fundado o *Center for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) na Universidade de Birmingham. Para observar as práticas sócio culturais, os pesquisadores utilizaram conceitos de diferentes disciplinas, sendo assim interdisciplinares. No entanto, os Estudos Culturais fogem da categorização como uma disciplina fechada em si, com conceitos e teorias fixos. Essa falta de "formalidade" permitiu maior flexibilidade de interpretação dos pressupostos teóricos em contextos diversos. [16]

*e-mail: mayarcae@gmail.com

Durante o tempo de funcionamento, o Centro de Estudos não esteve imune a críticas, inclusive internas. Uma dessas veio das mulheres, feministas, que fizeram parte do corpo de pesquisadores. Segundo Schulman "seus pressupostos patriarcais distorciam os resultados de qualquer tentativa de análise ou pesquisa cultural, contribuindo para relegar a metade feminina da raça humana a uma relativa obscuridade." [15, p. 212] A desconstrução, portanto, também deveria ser uma atitude interna.

Stuart Hall é um dos autores mais conhecidos dos Estudos Culturais Britânicos, por suas discussões sobre a formação de Identidades na Cultura. Para o autor, as Identidades são construções discursivas dialogicamente. Dessa forma, não existem Identidades, nem Identificações que não sejam mutáveis e circunstanciais [15, p. 26]. Levando em conta essas transformações, o modelo teórico do autor **Circuito da Cultura**. Esse modelo possui como categorias base: Identidade, Produção, Consumo, Regulação e Representação. Essas categorias estão articuladas entre si de modo bidirecional, ou seja, ao escolher trabalhar com a Identidade também tocamos nos modos de Consumo, que passa pela Produção. Ao acionar diferentes categorias é possível ter camadas mais densas de análise. E colocar os jogos no centro desse acontecimento fomenta sua complexificação. [14]

Pensando nas possíveis articulações e contribuições dos Estudos Culturais para as pesquisas em jogos eletrônicos, Shaw [23] faz algumas críticas às práticas de pesquisa e à construção da identidade 'gamer'. Para a autora, os Estudos de Jogos (*Game Studies*) e os Estudos Culturais compartilham a interdisciplinaridade teórica e metodológica. Porém, faltaria aos Estudos de Jogo aprofundamento analítico e crítico. Um exemplo mencionado pela autora é a criação da categoria "outros" para incluir a diversidade de indivíduos que jogam, mas que não correspondem a Identidade *gamer*, que reúne como características pessoas do gênero masculino, heterossexuais, brancos. Shaw [23] utiliza os pressupostos de identificação de Stuart Hall para assinalar que nem todas as pessoas que jogam sentem-se jogadores, portanto a criação de uma Identidade apenas pela diferença não atende as questões de pertencimento.

2.2 Estudos Sobre Gêneros em Jogos Eletrônicos

2.2.1 Estudos Sobre Gêneros Realizados na Trilha de Cultura do SBGames (2007-2015)

Foi realizada uma busca pelo termo "gênero", nos campos de título e palavras chaves, nos trabalhos (*full* ou *short paper*) publicados em anais do evento, na trilha de Cultura, entre os anos de 2007 até 2015. Em língua portuguesa, "gênero" é um termo ambíguo, que pode ser utilizado para tipificação, portanto, trabalhos com essa aplicação foram excluídos da revisão bibliográfica.

Encontramos nove trabalhos, sendo 5 *full papers* e 4 *short papers*. O primeiro trabalho foi publicado em 2008 e o ano de maior concentração foi 2013 com 4 artigos. Os temas abordados nesses trabalhos foram: revisão bibliográfica sobre *games* e gênero, personagens femininas, participação de mulheres em comunidades ou grupos de *games* e personagens LGBTQTs. Desse modo, podemos observar que os trabalhos produzidos no evento predominam sobre o gênero feminino. Os anos de 2007, 2010 e 2011 não possuíam nenhum trabalho sobre essa temática. (Tabela 1)

Ano	Tipo de Trabalho	Autoria e Instituição	Título de Trabalho	Discussão Central
2008	Full Paper	Ivelise Fortim (PUC-SP)	Mulheres e Games: uma revisão do tema	Revisão Bibliográfica de trabalhos sobre gênero e <i>games</i>
2009	Short Paper	Alessandra de Souza, Laiza Camurugy e Lynn Alves (UNEB)	Games e gênero: a emergência dos personagens femininos	Personagens femininas
2012	Short Paper	Ivelise Fortim e Carolina Grando (PUC-SP)	<i>Attention whore!</i> A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs	Participação feminina em comunidades de MMOs
2013	Full Papers	Ivelise Fortim e Louise Monteiro (PUC-SP)	<i>Choose your character:</i> Mulheres e Personagens femininos nos videogames	Personagens femininas
2013	Full Papers	Ygor Correa, Leonardo Carvalho, Fulvia Spohr, Maria Cristina Biazus (UFRGS)	Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino	Personagens femininas
2013	Full Papers	Carolina Grando, Luiz Gallina e Ivelise Fortim (PUC-SP)	No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games	Participação em comunidades
2013	Short Paper	Ivelise Fortim e Louise Monteiro (PUC-SP)	Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das	Personagens femininos

			jogadoras	
2014	Full Paper	Mayara Caetano (UFF)	Desafios ao Erotismo Feminino	Personagens femininos e erotismo
2015	Short Paper	Leticia Carol, Rany Guimarães e Márcia Campos (Universidade Católica de Pernambuco)	Representação LGBT na Trilogia <i>Dragon Age</i>	Personagens LGBTs

Tabela 1: Trabalhos apresentados na Trilha de Cultura sobre Gênero

Em Ivelise Fortim [8] encontramos uma "pequena revisão bibliográfica sobre a questão de gênero nos videogames, tratando do pouco uso dos *games* por mulheres (tanto crianças como adultas)." [*ibidem*, 8, p. 31] Além de reunir pesquisas feitas que questionam os motivos de desinteresse feminino pelos jogos são apresentadas também as feitas com mulheres que jogam.

O artigo trata como padrão dos jogos os interesses e o consumo masculino, assim como indicam dados de mercado e acadêmicos. Os gêneros são confundidos com sexo, e distintos entre homens e mulheres. Estruturalmente o artigo apresenta as justificativas mais comuns entre pesquisas com mulheres que não jogam e mulheres que jogam.

Os motivos para mulheres não jogarem estão expostos em quatro sub tópicos: motivos biológicos, motivos sociais, críticas feitas a diferença de gênero e conteúdo dos jogos. Os motivos biológicos sugerem que há diferenças fisiológicas entre homens e mulheres, facilitando a interação com os jogos para os homens diferentemente das mulheres. Os motivos sociais pontuam que a tecnologia em si é considerada masculina e que as construções de masculinidade e feminidade interferem na aproximação com os jogos. Entre os exemplos estariam o receio de mulheres serem consideradas masculinas e a representação caricata dos gêneros nas estratégias de marketing. Já as críticas partem de perspectivas distintas, que poderiam ser consideradas até opostas, na qual o gênero por si só não poderia oferecer base para tecer considerações sobre a interação com os jogos, sendo necessário o uso de outras categorias analíticas, por exemplo a cultura. Porém, há quem acredite que um bom jogo não deve levar em consideração o gênero e se possível evitá-lo. O conteúdo dos jogos diz respeito a participação feminina tanto na Indústria dos jogos até a presença de personagens nos jogos sem que essas sejam objetificadas, por exemplo.

As mulheres que jogam são consideradas pela autora como "mulheres *gamers*" que atravessam o universo de jogos, ainda que esse as percebam como *outsiders*. Essas mulheres buscam espaços em um contexto de violência e competitividade que são consideradas como elementos masculinos. Em sequência são apresentados aspectos presentes nos jogos que interessam mulheres, como os ambientes de colaboração e sociabilidade. Porém, retomando o argumento dos autores que fazem críticas apenas a leitura por gênero, torna-se difícil homogeneizar masculinidades e feminilidade, sem levar em conta outros fatores.

Em [25] o surgimento de personagens do gênero feminino nos jogos parece ser um momento de transição para o desenvolvimento de jogos sem gênero. No início do artigo as autoras fazem referência as sugestões de um game designer que

diz que um bom jogo "deve ser livre de gênero" [25, p. 43]. Certamente existem jogos que não possuem gênero, mas não existem elementos para compará-los aos jogos que optam por trazer representações gendradas. Ao optar por não trazer elementos de gênero para os jogos, parece que temos uma saída confortável para evitar todos os questionamentos que surgiriam ao seguir por outro caminho.

As autoras utilizam sexo e gênero como sinônimos longo do texto, porque estão centradas no binário homens e mulheres de uma perspectiva biológica. Um exemplo que marca essa distinção está na atribuição de características masculinas e femininas. As personagens femininas foram melhor avaliadas quando incorporavam "características masculinas", por exemplo, a força física. Esse não parece ser um bom argumento para explicar o crescimento de personagens femininas em jogos eletrônicos.

No resumo do trabalho é sugerido que o crescimento da presença feminina em jogos será apoiado em dados de pesquisas de mercado nacionais e internacionais. A pesquisa de referência das autoras é desenvolvida pelo grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, porém não são apresentados os procedimentos metodológicos que geraram afirmações; e a pesquisa internacional mencionada, realizada pela ESA, compreender apenas o contexto norte-americano, sendo então pouco representativo para aproximações com pesquisas elaboradas no Brasil. Outra questão que surge é: mulheres já jogavam ou a partir das pesquisas de mercado, estratégias foram elaboradas para que as mulheres se interessassem por jogos?

Em "Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs", as pesquisadoras Fortim e Grando [9] possuem como fio condutor de pesquisa indagações sobre a auto identificação de mulheres nas comunidades online de MMOs, se de alguma forma elas sentem receio de ao serem identificadas pelos outros jogadores e se há ocorrência de agressões ou corte (flerte/paquera) gerada pela identificação feminina. A técnica metodológica utilizada foi um *survey* online publicado em comunidade de jogadores e a amostragem final foi de 120 participantes. O perfil dessas respondentes é jovem, estudante de áreas relacionadas a Tecnologia da Informação, da região Sudeste, com experiência de jogo entre 6-10 anos com preferência pelos jogos de estilo RPG. Esse perfil atende especificamente as comunidades onde os links foram divulgados, sendo, portanto, um estudo pontual e que não permite fazer generalizações.

Nos resultados da pesquisa, as mulheres não sentem receio de identificarem seu gênero seja na imagem de perfil que usam em cadastros ou nos avatares e que a comunidade é receptiva a sua participação. A maioria das participantes não passou por situações de agressão (ofensa verbal ou textual), incluindo ameaças sexuais, que são frequentes em relatos de jogadoras de outros países. Nessa questão, as pesquisadoras relataram que, houve questionamento por parte das participantes sobre a pesquisa em si, uma vez que nunca tiveram experiências negativas. Sobre a corte (flerte ou paquera) as participantes sentiam um incômodo quando havia insistência, ou sentiam-se "paparicadas" com a atenção que recebiam, pois essa é uma forma de entrada em clãs ou para receber itens de jogo.

Ainda que o título do trabalho desse a entender que os resultados da pesquisa endossassem a má receptividade das comunidades de MMOs, os dados apresentaram o contrário. Os exemplos utilizados pelas autoras de falas das participantes em geral iam de encontro com a perspectiva que as pesquisadoras queriam comprovar, mas não puderam.

A escolha das personagens femininas pelas jogadoras de gênero correspondente foi a proposta de trabalho de [10]. As autoras

elaboraram um *survey* online com questões que visavam comparar a escolha e a identificação de mulheres com personagens femininas. O perfil das participantes é jovem, moradoras de São Paulo e jogam desde pequenas. Uma parte dos resultados dessa pesquisa desdobrou-se em um *short paper* publicado no mesmo ano, que será apresentado na sequência.

As três personagens mais citadas como preferidas foram: Lara Croft, Chun Li e Bayonetta. Essas personagens, assim como, as de mais citadas na lista relacionada pelas autoras, reúnem características físicas semelhantes ao padrão de beleza Caucasiano Ocidental. A aparência física era uma das preocupações das participantes, desde que não fosse excessivamente sexualizada.

Entre os motivos para escolha da personagem favorita destacou-se os aspectos psicológicos e a personalidade, seguido pela habilidade que essas demonstravam em jogo. Uma parcela das respondentes (19%) não possui nenhuma preferência por personagens e esse é o segundo dado mais expressivo de respostas para a questão de motivação.

Apesar da intenção em aproximar a escolha das personagens com a identificação não haviam dados suficientes para tratar sobre os processos de identificação. Uma discussão sobre identificação e projeção, mencionava teorias vindas dos estudos cinematográficos e psicológicos. Entretanto ter preferência por uma personagem não implica em identificar-se com a mesma.

O *short paper* relacionado a essa pesquisa sobre a representação das personagens femininas a partir da perspectiva das jogadoras [11]. A partir das respostas oferecidas pelas participantes, as autoras criaram categorias que representassem as características mais significativas. Para as participantes, as características de representação mais comuns nas personagens femininas são: "sensualidade/sexualidade", "com habilidades físicas" e "vitimizada". É problemática a aglutinação de sensualidade com sexualidade, pois a distinção dessas está sujeita a significações diferentes. Foram considerados como aspectos positivos na representação: "aspectos psicológicos/personalidade", "habilidades físicas e/ou mágicas" e "igualdade com personagens masculinos". Já os aspectos negativos da representação foram: "sexualização excessiva", "vitimização" e "objetificação". Desse modo, o trabalho aponta para uma relação entre os aspectos mais comuns com uma avaliação negativa por parte das jogadoras do gênero feminino.

Assim como a pesquisa anterior [9], os autores [13] investigam a presença de mulheres em ambientes de MMOs. Dessa vez a técnica metodológica utilizada foi a entrevista semiestruturada, em grupo focal, com alunos do primeiro período, de uma Universidade em São Paulo. Um dos grupos, era composto apenas por homens (6), e o segundo grupo apenas por mulheres (3).

O questionamento central do trabalho, é como se dá a percepção de diferentes grupos gendrados, à presença das mulheres em MMOs. Esses ambientes, são caracterizados pelos autores como "clube do bolinha", pois acreditam na predominância masculina. Essa característica pode ser corroborada por pesquisas acadêmicas, porém não deveria ser o princípio de questionamento aos participantes. Se o ambiente de MMOs é dado pelos pesquisadores como "predominantemente masculino" como os participantes poderiam confrontar? Desse modo, parece ser mais interessante deixar que os participantes expressem o que eles percebem como dominante.

O grupo focal masculino foi realizado com o pesquisador do mesmo gênero, pois os pesquisadores entendem que desse modo, os participantes se sentiriam mais à vontade. O roteiro de entrevista semiestruturado tinha 11 questões. Resumidamente, esse grupo apresentou momentos de conflito e contradição em seus discursos, porque ao mesmo tempo que queriam (ou

aceitavam) a presença de mulheres, buscavam manter alguma distinção entre os grupos.

O grupo focal feminino seguiu as mesmas estratégias de condução de grupo, porém a entrevista continha mais duas questões específicas sobre ter uma experiência sendo do gênero feminino. Nesse grupo, uma das entrevistadas tinha uma percepção positiva a recepção e de suas experiências de jogo, já as outras duas sentiam-se incomodadas quando percebiam que a aproximação masculina tinha a intenção romântica. Para tentar escapar dessas situações elas mantinham cadastros de contas masculinas, sendo uma situação de *gender swapping*¹, que também é realizada por homens.

Nas considerações finais dos autores, as mulheres são consideradas então como "outros" dentro da hegemonia masculina nos games. Ao enquadrar as mulheres (ou outras pessoas que não se identificam com o gênero masculino) como "outros" estamos criando mais marginalização para esses grupos. [24] A ausência de questões sobre o que incomodaria os homens quando esses estão interagindo em MMOs e se eles percebem alguma diferença nos modos de jogar entre homens e mulheres, parte do pressuposto que apenas mulheres são alvo de julgamento ou estão mais atentas nos processos interativos. Desse modo, acredito que é necessário que homens sejam também pensados nessas questões.

No trabalho de [3] os autores elaboraram a análise das personagens femininas Lara Croft, Samus Aran e Zelda, a partir da representação gráfica, da interatividade, da narrativa e da interface. Pensando como o gênero é trabalho nessas personagens, os autores esperam encontrar ideologias (talvez melhor seria usar tendências) presentes nos jogos eletrônicos que fazem parte do contexto dos nativos digitais. A área de atuação dos autores é a Educação, então essas "pedagogias do gênero" poderiam estar presentes no uso dos jogos como ferramentas de suporte educacional.

As personagens escolhidas reiteram papéis de gênero tradicionais que foram apontados em outras pesquisas, como uma certa submissão (Zelda) e as formas corporais atraentes (Lara e Samus), por exemplo. No caso da personagem Samus, os autores consideram que ao final do jogo teríamos uma experiência de "troca de gênero" e de subversão de estereótipos. Entretanto, o fato de Samus não ter até o fim do jogo nenhum marcador de gênero feminino explícito, não torna a experiência uma "troca de gênero". Samus sempre foi uma mulher no jogo. Ela apenas quebrou as expectativas que os jogadores carregam sobre construção de gênero, portanto, não acredito que haja subversão.

Apesar das pesquisas anteriores levantarem dados que indicam que as representações que utilizam a sexualidade não são positivas, no artigo [2] são levantados alguns questionamentos sobre a possibilidade de representações eróticas (sensuais ou sexuais, sem que sejam sinônimos) positivas nos jogos eletrônicos.

As pesquisas de mercado norte-americano de consumo de eletrônicos indica que esse público não pode ser considerado infantil, porém de jovens adultos, em torno de 30 anos. Desse modo, os interesses desse público podem entrar em conflito com o senso comum de que jogos fazem parte do contexto infantil. A

¹ Na literatura de *game studies* não há apenas um termo para a não correspondência entre o gênero dos jogadores com seus avatares ou personagens. No caso dos personagens, a "troca de gênero" pode ser mandatória, ou seja, não haver nenhuma outra opção, por exemplo mulheres que jogam Super Mario precisam usar Mario (personagem do gênero masculino) para interagir com o jogo. Desse modo, as "trocas de gênero" seriam mais características em jogos que possuem avatares. Os outros termos presentes na literatura são: *cross-gender play* e *gender bending*.

permanência dessa crença traz aos noticiários matérias que alimentam o pânico moral em torno daquilo que é produzido nos jogos e que não deveriam ser consumidos pelas crianças. Os jogos possuem classificação etária de recomendação, portanto, se uma criança vier a interagir com um título classificado com AO (*adults only*, na classificação norte-americana) a responsabilidade não poderia ser repassada para a Indústria.

Entre os elementos que geram o pânico moral, encontramos o erotismo. Entretanto, parte dos próprios jogadores a curiosidade de intervir nos sistemas de jogos ou em regulamentações de comunidades, a fim de ter alguma experiência que mobilize o erotismo. Alguns exemplos são citados no artigo, porém de que modo os jogos podem eles mesmos trabalhar com esse tema?

Uma forma comum de incorporar seria pela representação, porém quando endereçada ao desejo sexual masculino ela ganha a reprovação das pessoas que não se identificam com essa apresentação. Pensando em um modo de trazer o erotismo contextualizado foi apresentado as personagens do gênero feminino do jogo Catherine (Atlus, 2013). A análise considera que esse jogo pode ser um exemplo positivo de incorporação do erotismo e suas questões correlatas, sem cair naquilo que é constantemente reprovado.

Contraponto aos trabalhos até então apresentados no evento, em [3] temos o questionamento da representação LGBT na trilogia *Dragon Age* (BioWare, 2009, 2011 e 2014). Segundo os autores, nessa franquia há presença de personagens com orientação sexual diversificada e são analisados (descritos) de personagens previamente selecionados as características (físicas, personalidade, cultura) e o como pode se desenvolver um romance com esses personagens. Não está claro no texto, qual a metodologia utilizada para análise (que remete a uma descrição), como os personagens foram escolhidos, assim como, falta uma contextualização do jogo que seja favorável a esses personagens.

2.2.2 Estudos Sobre Gêneros em Jogos

Algumas discussões sobre Identidades, nos Estudos de Jogos, são pautadas pelas diferenças de gêneros. Usva Friman [12] organizou as tendências nos estudos de gêneros em jogos eletrônicos em três "ondas". Apesar de haver indicação de estudos mesclando essas temáticas na década de 1980, é no final da década seguinte que temos a publicação da obra mais influente: *"From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games"* editado por Justine Cassell e Henry Jenkins.

A proposta feita por [12] é apenas uma das possibilidades de elaborar uma história para a influência das questões de gênero nas pesquisas com jogos eletrônicos, que atualmente passam por uma revitalização. Frequentemente pautada pela discussão de gêneros binários, autores como Sherry Turkle [27], Adrienne Shaw [24], Alex Pulos [18] e Carol Stabile [26] trazem para discussão a troca de gêneros de jogadores com seus avatares; os grupos LGBTQ, considerados marginalizados pela cultura tóxica dos jogos eletrônicos [6][17]; e o *'accountability'* dessas expressões de comportamento generificado.

Essas considerações não minimizam os recorrentes episódios de assédios relatados por mulheres. Amanda Cote [5] estudou as estratégias femininas para minimizarem os efeitos ou evitarem os assédios. Ratan et al. [19] corrobora com essas pesquisas, indicando que as diferenças de gêneros não são determinantes para a experiência de jogo, exceto pelos fatores psicoemocionais que representam as maiores disputas por poder. Ser consciente de suas vulnerabilidades e problematizar seu contexto sociocultural, entretanto, reativa o estigma de "estraga prazeres". [1]

Kurtz [16] analisa três tópicos relacionados a questão de gênero no fórum do jogo Dota 2. De acordo com a observação da autora, os comentários mostravam uma naturalização das ofensas de

gênero, como parte da *trollagem* do jogo. Os jogadores que foram identificados (por nome ou foto) como do gênero masculino demonstraram ceticismo com a presença de mulheres em MMOs e julgam aquelas que se auto identificam como *attention whore*" (chamar atenção utilizando a sensualidade). Algumas mulheres compartilhavam experiências de ofensas por gênero, entretanto, ao articular os comentários também utilizavam xingamentos à mulheres como "filha da puta".

3 CORPUS DE ANÁLISE: DADOS E TÉCNICAS PARA SITES DE REDES SOCIAIS

O corpus de análise desse trabalho é formado pela campanha "Jogue Como Uma Mulher: Campanha Contra o Machismo nos Jogos" (com a hashtag #JogueComoUmaMulher) e a série ilustrativa de Kaol Porfirio "Fight Like a Girl". A campanha foi proposta pela publicadora brasileira de jogos eletrônicos Ongame Entretenimento² e contou com apoio e divulgação de Kaol Porfirio.

Os dados dessa análise são os comentários feitos por usuários, no álbum da campanha, disponível na página Point Blank Brasil. Além dos comentários feitos na publicação da página de Kaol Porfirio, assim como as ilustrações e alguns comentários mais pertinentes para discussão. Esses conteúdos foram publicados no site de rede social Facebook durante o ano de 2015.

A análise de conteúdos online em sites de redes sociais gera grande quantidade de dados que nem sempre estão disponíveis pelo tempo de duração de uma pesquisa. Desse modo, o desenvolvimento de *crawlers* e softwares facilitou a obtenção e o tratamento dos dados. Entretanto, a coleta desses dados conta com algumas dificuldades práticas como as diferentes configurações e atualizações a que os sites de rede sociais estão submetidos, número reduzido de ferramentas atualizados e necessidade de conhecimento básico de programação para utilizar e às vezes resolver alguns problemas durante a coleta.

Em "Análise de Redes para Mídia Social" [20], os autores oferecem esclarecimento teórico e técnico desses recursos, e indicam algumas ferramentas de coleta. Porém, os autores observam que "Estudos qualitativos, geralmente, trazem um conjunto pequeno de dados, que podem ser coletados de forma mais simples, até mesmo de forma manual pelo pesquisador." [20: 91] Como o corpus de análise do trabalho será tratado sob viés qualitativo, não foi utilizado nenhum recurso técnico além da observação e do trabalho manual.

Usuários de Internet produzem dados constantemente mesmo que não se deem conta disso. E pesquisadores acadêmicos de diferentes áreas observam nessa produção um campo complexo e rico que merece ser explorado. Porém, isso não pode ser feito sem levar em conta suas implicações éticas.

Segundo as recomendações da Association of Internet Reserchers (AOIR) é fundamental que as metodologias e técnicas escolhidas sejam constantemente ponderadas pelos pesquisadores e seus pares a fim de resguardar as informações dos participantes. Os dados observados pela pesquisa possuíam classificação pública, portanto seu uso não demandava autorização prévia da proprietária da página, nem dos comentadores. Contudo, a identificação deles será resguardada, feita com as iniciais (do nome e do sobrenome) e o gênero, pois essa informação pode produzir reflexos nas construções argumentativas. Os comentários serão reproduzidos sem nenhuma alteração mesmo que haja erros linguísticos.

² <http://ongame.com.br/> [Acesso em junho de 2016]

4 DISCUSSÃO

Nos tópicos que seguem, apresento os dados e a análise tanto da campanha quanto da série ilustrativa, produzidos no contexto sociocultural brasileiro sobre as questões de gênero, representatividade de mulheres e jogos eletrônicos.

4.1 "Fight Like A Girl": Série Ilustrativa de Mulheres Fortes

Homenagear mulheres representadas positivamente na ficção midiática: esse é um dos motivadores de Kaol Porfírio para iniciar em 2015 o projeto ilustrativo "*Fight Like A Girl*". Esse título remete a uma das questões feitas aos participantes do vídeo publicitário e o nome da campanha da Always, entretanto Kaol nunca indicou em publicações e/ou entrevistas que tenha sido inspirada e/ou mobilizada por ela. Compartilhando a emergência social das discussões de gênero, ambas iniciativas servem como pontos ressignificação, em especial para o gênero feminino.

Para saber um pouco mais sobre o projeto foram consultadas três fontes de entrevista³ com a ilustradora. As temáticas abordadas por essas eram: a motivação e o desenvolvimento do projeto "*Fight Like A Girl*", a identificação da entrevistada com movimento feminista, a opinião sobre representação do gênero feminino nos jogos eletrônicos e como é ser uma mulher na Indústria dos Jogos. A semelhança nas respostas oferecidas pela ilustradora, levou a desconfiança de plágio. No entanto pareceu mais plausível, que a entrevistada tenha desenvolvido respostas padronizadas, uma vez que cada fonte continha alguns dados diferenciados.

Outra questão que chamou atenção foi a descrição oferecida pelo site Geração Gamer. Nessa, temos a indicação do estado civil (casada) da entrevistada e a identificação de seu cônjuge, que também é desenvolvedor de jogos eletrônicos. Não foram feitas questões relacionadas as experiências pessoais de assédio e gênero da entrevistada, porém, nas outras fontes consultadas, Kaol afirma que às vezes é tratada como "acompanhante do namorado" ou ignorada por outros participantes, em encontros relacionados a jogos. Levando em consideração a descrição oferecida pelo site Geração Gamer e a experiência de Kaol, o estado civil de uma mulher parece ser uma informação que precisa ser indicada e/ou reiterada para a comunidade de jogadores.

O projeto ilustrativo "*Fight Like A Girl*", que tem uma lista longa de pedidos de fãs e inspirações pessoais de Kaol, começou em 11 de janeiro de 2015, no site de rede social Facebook⁴, com Buffy Summers. Essa é a caçadora de vampiros da série norte americana da década de 1990, "*Buffy The Vampire Slayer*"⁵. A personagem foi predestinada a ser uma guardiã, combatendo a maldade com ajuda de poderes especiais, que aumentavam suas habilidades - humanas ou não. A presença dela gerou impacto positivo na representação audiovisual do gênero feminino e provavelmente na memória da ilustradora para ser a primeira homenageada.

³<http://thinkolga.com/2015/02/02/kaol-porfirio-luta-como-uma-garota/> [Acesso em junho de 2016]

<http://www.sucodelimao.com/lute-como-uma-garota-ilustracoes-de-kaol-porfirio/> [Acesso em junho de 2016]

<http://geracaogamer.com/2015/01/30/ilustradora-de-jogos-brasileiros-cria-e-explica-campanha-feminista-lute-como-uma-garota/> [Acesso em junho de 2016]

⁴ <https://www.facebook.com/kaolcaradeboi> [Acesso em junho de 2016]

⁵ A série é conhecida no Brasil como "Buffy, a Caça Vampiros" e foi exibida na televisão fechada. [Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Buffy_the_Vampire_Slayer#Buffy_no_Brasil]

As personagens ficcionais que circulam pelas mídias são destaque no projeto, entretanto, há espaço para mulheres não ficcionais, que possuem importância social. Um exemplo seriam as ilustrações especiais⁶ de feministas que tiveram projeção midiática, como a paquistanesa Malala Yousafzai, ganhadora do prêmio Nobel, defensora da acessibilidade da educação às mulheres, impedidas de estudarem pelo grupo Talibã.

4.1.1 As Mulheres dos Jogos Eletrônicos

As personagens de jogos eletrônicos do gênero feminino apresentadas no projeto ilustrativo foram: Jill Valentine (Resident Evil), Tifa Lockhart (Final Fantasy), Faith Connors (Mirror's Edge), Aurora (Child of Light), Ellie (The Last of Us), Samus Aran (Metroid), Lara Croft (Lara Croft Tom Raider), Commander Shepard (Mass Effect) e Ellie (Borderland). Acompanhando a ilustração, há um pequeno texto sobre aquela personagem, apresentando-a para aqueles que não as conhecem e indicando características que levaram à sua escolha. Para produção dessa ilustração, também são consultadas entrevistas, resenhas em sites especializados em jogos e/ou sobre sua cultura. Não menos importante é a chamada pré textual com os dizeres "Você luta como uma garota! Obrigado!" (Imagem 2)



Imagem 2: Exemplo de ilustração da personagem Ellie (Borderland)

Em todas as ilustrações é possível observar elogios ao projeto, tanto pela qualidade da ilustração, quanto pela proposta de dar visibilidade as mulheres, assim como marcações de amigos para verem determinada imagem e pedidos para ilustração de personagens marcantes/queridos por aqueles que acompanham a página. Essas sugestões posteriormente geraram uma publicação da ilustradora, solicitando indicações, para sistematizar o trabalho.

As personagens escolhidas para ilustração reúnem características que inspiram empoderamento do gênero feminino nos jogos eletrônicos. Entre elas, encontramos a força, a contestação dos padrões de representação visual (por exemplo, o erotismo exacerbado), a demonstração de poder e agenciamento nas suas ações, a importância no contexto narrativo mesmo que não sejam protagonistas dos jogos e a independência ao invés da submissão.

Dessas características, a única questionada nos comentários foi a força. Na interpretação de Kaol, o significado de força está relacionado com o poder de ter decisões ou interações no jogo. Entretanto, o comentário de I.S problematiza esse atributo ao afirmar que "a masculinização é o caminho/modo de uma mulher ser respeitada." O comentário é feito em uma das ilustrações que caracteriza uma personagem feminina considerada pelos jogadores como "mulher-macho" ou, ainda, "mais macho que muito homem". Esse contraponto é interessante por identificar a

⁶ Essas ilustrações foram um pedido do projeto feminista Think Olga <http://thinkolga.com/> [Acesso em junho de 2016].

troca de estereótipos sem realizar uma reconfiguração. A masculinidade permaneceria como referência tanto para uma representação objetificadora quanto para uma empoderadora. A iniciativa, assim como a reflexão proposta, fazem parte da criação de novos significados.

4.2 "Jogue Como Uma Mulher": Campanha fotográfica contra o machismo no mundo dos jogos eletrônicos

A campanha "Jogue Como Uma Mulher" foi proposta pela publicadora brasileira de jogos Ongames Entretenimento, a fim de apoiar e oferecer visibilidade para as mulheres que jogam, independente tipo/estilo de jogo. Essa abordagem corrobora com o contexto sociocultural movimentado no ano de 2015, nos sites de redes sociais, com campanhas e hashtags que propunham sensibilização as questões de gênero, com maior ênfase no feminismo. (Imagem 3)



Imagem 3: Participante da campanha (identidade preservada)

Para participar da campanha bastava tirar uma foto indicando a hashtag respectiva e publicá-la no Instagram e/ou no Facebook. (vide imagem anterior) As fotos e comentários observados estavam disponíveis no álbum que leva o nome do movimento na página Point Blank Brasil, um dos jogos online disponibilizados no Brasil pela empresa. Não era necessário ser mulher para tirar e enviar fotos, sendo essa uma tentativa mais abrangente. O não alinhamento com a questão do protagonismo e empoderamento do gênero feminino, característico do movimento e/ou vertente(s) feminista(s), pode indicar o receio da má receptividade da campanha - principalmente pelo gênero masculino - ou o despreparo para abordar o machismo nos jogos. Ainda que a campanha por si só seja incapaz de modificar o comportamento, o julgamento, a experiência em jogos online, não houve discussão extensiva sobre o machismo, sendo assim, uma campanha muito pontual e pouco problematizadora.

A superficialidade da abordagem pôde ser vista na ausência de moderação dos comentários feitos nas fotos publicadas. O conteúdo dos comentários da campanha eram majoritariamente relacionados a: julgamento da beleza e do corpo das mulheres, assédio com pedidos de informações pessoais e "elogios" (gata ou gostosa, por exemplo), pré-julgamento negativo das habilidades cognitivas das mulheres, ofensas homofóbicas e transfóbicas. O espaço de comentários também foi utilizado para reclamações sobre o sistema instável do jogo.

O apoio a campanha por Kaol⁷ veio com a publicação de uma ilustração em 07 de agosto de 2015. Metricamente essa mobilizou

⁷Carolina (conhecida por "Kaol") Porfírio desenvolve um projeto ilustrativo chamado "Figh Like A Girl" desde 11 de janeiro de 2015, no site de rede social Facebook. Esse consiste em uma homenagem a representações positivas de mulheres em ficções, incluindo nessas as personagens de jogos eletrônicos. <https://www.facebook.com/kaolcaradeboi> [Acesso em junho de 2016]

mais de 2 mil curtidas, mais de 1.500 compartilhamentos e 668 comentários⁸. Os dados quantitativos apontam para um grande alcance da publicação e o mesmo pode ser dito sobre a variedade de pontos de vista levantados nos comentários.

A descrição da campanha feita na publicação de Kaol inicia com a frase "Os números não mentem". A partir deles, vemos dados percentuais da presença de jogadoras (43%) como público de jogos no Brasil e da baixa taxa de jogadoras banidas ou suspensas (0,40%) dos jogos por mal comportamento em jogo. Também é mencionado a existência de estudos acadêmicos internacionais que relacionam mal desempenho cognitivo masculino em jogos a comportamentos agressivos. Acompanhando da descrição são oferecidas instruções sobre participação, qual a hashtag da campanha, quem a organizou e uma ilustração feita por Kaol. (Imagem 4)



Imagem 4: Ilustração de Kaol para apoiar a campanha

Tanto a chamada da descrição, quanto a ausência das fontes de referência e estudos apontados no texto chamaram a atenção de A.V. e M.O., ambos homens. Para o primeiro comentarista, a falta de fontes compromete a credibilidade da campanha como um todo. Porém, o outro supõe que a metodologia utilizada na pesquisa possa interferir na análise e conseqüentemente na interpretação desses resultados. Essa sequência de problemas no desenvolvimento poderia oferecer a falsa sensação de inclusão do gênero feminino, ao homogeneizar os diferentes nichos dos jogos.

A mera replicação de dados é (deve ser) questionável. Entretanto, Kaol reagiu aos questionamentos de modo agressivo e ofensivo. Em sua defesa, afirmou que a responsabilidade com a veracidade dos dados caberia à empresa que elaborou a campanha, Ongame Entretenimento⁹. Sendo assim, foram consultadas as publicações relacionadas à campanha, nas páginas do Facebook da empresa e da Point Blank Brasil¹⁰, onde estão as imagens. Não foi encontrada nenhuma publicação que sustentasse tal defesa, portanto os "conselhos" oferecidos por ela nos comentários também deveriam ser incorporados na administração de sua página profissional.

A proposta da campanha não restringia o apoio e participação de indivíduos que não se identificam com o gênero feminino. Os comentários feitos por homens continham perspectivas divergentes sobre a presença do machismo na cultura dos jogos e nessa conjuntura como poderiam contribuir sem se sobrepor às mulheres, que são as mais vulneráveis.

⁸Pelas configurações do site de rede social e da página analisada só estavam disponíveis os comentários principais da publicação que somam 272 comentários.

⁹ <https://www.facebook.com/ongamebrasil/>

¹⁰ <https://www.facebook.com/OficialPBBrazil/>

Entre os comentários masculinos que se opunham à campanha havia a rejeição de iniciativas que seguem os ideais feministas, a descrença na existência de machismo por nunca ter sido presenciado e a afirmação de estereótipos de gêneros associados a habilidades cognitivas. No entanto, esses argumentos apenas reafirmam a necessidade de iniciativas como a campanha em questão.

A participação de outros gêneros em "disputas femininas" não é consenso. Quando M.O (homem) tentou posicionar seu gênero em uma iniciativa que ressalta a opressão feminina encontramos reações como a de T.P. (homem) que indicava "vergonha da minha própria classe masculina". Porém a opinião de K.B. (homem) com "segurem seus papéis e seus controles e joguem como uma mulher" provocou o agradecimento das mulheres, pois essas desejam mais empatia do que legitimação de suas causas.

B.F. é uma mulher que teve apoio da família, desde a infância, no seu interesse por jogos. Porém, a relação com jogadores homens era permeada por ofensas, assédios, reprovações, entre outros. Mesmo com essas experiências, ela permaneceu "jogando como uma mulher" e por isso apoia a campanha. Entretanto esse relato quebrou a expectativa de algumas mulheres quando B.F. disse que não era feminista. Portanto, seria possível apoiar a campanha sem essa identificação?

A identificação com "o movimento feminista" é interpretada pelas mulheres que acompanharam a discussão em sua significação "naturalista". Segundo essa interpretação, uma vez que B.F. identifica-se como mulher, passa por experiências semelhantes a de outras mulheres e compartilha a reivindicação por respeito, logo ela deveria ser uma mulher feminista. Desse modo, a recusa de B.F. era atribuída ao medo e ao estranhamento, porque essa identidade tem sido relacionada a estereótipos negativos. A discussão também foi acompanhada pela intimidação "Assuma que também é!" (N.Z. - mulher) e terminou com o esgotamento de B.F. em defender suas opiniões e fragmentações identitárias.

S.N. é outra mulher que problematiza questões de identificação. Ela menciona que seu desafio é ainda maior por ser "uma mulher de mais de 30 anos estilo dona de casa, gordinha e baixinha!" A auto avaliação depreciativa ressalta os julgamentos e expectativas socioculturais que acompanham suas identidades feminina e jogadora.

Segundo ela, "mentir ou omitir a idade é uma realidade" que a acompanha quando joga sozinha e na presença dos amigos de seu filho. Comparando a idade dela com dos(as) comentaristas da campanha, não encontramos uma grade diferença. Ressalte-se que os(as) jogadores(as) atualmente jovens irão envelhecer jogando. A fronteira etária foi apropriada por S.N. como uma realidade, porque a mídia ainda é vendida como parte da cultura jovem.

O controle de pais sobre o consumo e exposição de seus filhos aos jogos é mais um empecilho sociocultural que será desconstruído. J.R. é uma mãe que começou a jogar para aproximar-se dos filhos e a experiência foi tão agradável que hoje essa é uma atividade que a faz esquecer o tempo. Assim como S.N., considera-se uma *outsider* por se ver como uma senhora e diz que "quando sou abordada digo logo sou uma senhora de 42 anos e não quero mimimi kkkkk." A barreira que essas mulheres construíram eventualmente as protegem de assédios sexuais, mas podem afastá-las da compreensão e aceitação de que mães também jogam.

Ser validada como "jogadora" implica, na maior parte das vezes, ser subjugada a diferentes formas de assédio. Por consequência, mulheres buscam modos de serem jogadoras sem precisar de aprovação. Nos comentários, as formas mais recorrentes foram: assumir uma postura muito competitiva e exibir suas conquistas; ser agressiva no modo de falar/interagir para intimidar outros jogadores; usar identificações que não

deixem explícito a identidade de gênero feminina; controle do que é escrito para não deixar marcas linguísticas que possam remeter a uma identidade feminina; não utilizar microfones e tirar o som dos chats; reportar os jogadores que se comportam mal; e jogar com conhecidos e/ou amigos e/ou parceiros amorosos.

Outra estratégia mencionada nos comentários de homens e mulheres indicavam a troca de gênero do avatar no jogo. Nem sempre os sistemas de jogos permitem a escolha do gênero do avatar, sendo um recurso mais recorrente em *Massive Multiplayer Online Games* (MMOs), que são jogos online com grande concentração de jogadores simultâneos. Essa abordagem não implica uma expressividade de identidade de gênero trans ou de orientação não hétero. G.D. (homem) diz que sempre usa avatares do gênero feminino por gosto e indica, quando abordado por homens, que não é uma mulher. A.L. (mulher) desafiou um homem a passar um mês como mulher e se ele resistisse daria uma *skin* (vestimenta especial comprada no jogo). Ainda que a fluidez de gênero seja encarada como um divertimento, os jogadores não concordam que essa seja feita para obter vantagens em jogo. Um dos motivos para G.D. (homem) dizer que é um homem utilizando avatar feminino é dissociar-se da identificação "*shemale*" que é considerada uma ofensa.

5 CONCLUSÃO

As discussões mobilizadas nos comentários das campanhas "Jogue Como Uma Mulher" e "*Fight Like a Girl*" reforçam os questionamentos de outros trabalhos sobre gêneros e jogos eletrônicos, sem deixar de lado todas as tensões e disputas por poder ou visibilidade. Os dados refletem um embate ainda dominado pela heteronormatividade faltando espaço para discussão de grupos LGBTQ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans e Queer) e até mesmo para troca de gêneros, desvinculada de práticas trans.

O machismo ainda não é percebido como prejudicial para todos os gêneros, salvo alguns homens que tentaram se posicionar favoráveis às mulheres, refletindo seus próprios posicionamentos. Como estratégia de criar uma maior coesão de gênero, as mulheres procuram uma identificação feminista para empoderar-se, mesmo que essa postura às vezes seja impositiva com relação a outras mulheres.

Uma perspectiva da conformação da identidade que pouco aparece nos trabalhos de gênero e jogos eletrônicos é a idade. É pressuposto que os jogos fazem parte do consumo de adolescentes e jovens, sendo esses os grupos mais estudados. O pouco conhecimento dos jogadores que não estão nesse intervalo gera falta de confiança em sua identificação.

Ainda que a campanha tenha sido pouco problematizada pelos seus idealizadores, os diferentes tipos de jogadores expressam por seus posicionamentos maior consciência de suas identificações com os jogos eletrônicos, interpelados pelos seus gêneros e idades.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Braithwaite. 'Seriously, get out': Feminists on the forum and the War(craft) on women. In *New Media & Society*. Vol. 16(5) pages 703-718, 2014.
- [2] M. Caetano. Desafios ao Erotismo Feminino. In: Proceedings of SBGames. 2014. Porto Alegre. pp.369-375. http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Desafios%20ao%20Erotismo%20Feminino.pdf
- [3] L. Carol, R. Guimarães e M. Campos. Representação LGBT na Trilogia Dragon Age. In: Proceedings of SBGames. 2015. Teresina. pp.1098-1101. <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147294.pdf>

- [4] Y. Correa et al. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. In: Proceedings of SBGames. São Paulo. 2013. pp.187-196. http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf
- [5] A. Cote. "I Can Defend Myself": Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. In *Games and Culture*. 2015
- [6] M. Consalvo. Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. In *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology* (1). 2012.
- [7] A. C. Escosteguy. Estudos Culturais: Uma Introdução. In: SILVA, Tomaz T. da. (org.) *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, pp.135-166. 2004.
- [8] I. Fortim, Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: Proceedings VII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte. 2008. pp.31-38. http://sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc5_08.pdf
- [9] I. Fortim e C. Grando Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. In: Proceedings XI Symposium on Games and Digital Entertainment. Brasília, 2012. pp. 134-138 http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S3.pdf
- [10] I. Fortim e L. Monteiro. Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames. In: Proceedings of SBGames. São Paulo. 2013a. pp.14-22 http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-3_full.pdf
- [11] I. Fortim e L. Monteiro. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. In: Proceeding of SBGames. São Paulo. 2013b. pp.246-250. http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf
- [12] U. Friman. The Concept and Research of Gendered Game Culture. *Proceeding of DiGRA. Diversity of play: Games - Cultures - Identities*. 2015.
- [13] C. Grando, L. Gallina e I. Fortim. No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. In: Proceedings of SBGames. São Paulo. 2013. pp.152-159. http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-20_full.pdf
- [14] S. Hall. A Centralidade da Cultura: Notas Sobre Revoluções do Nosso Tempo. *Educação e Realidade*, 22 (2): 15-45, 1997.
- [15] _____. Quem Precisa de Identidade? In: Silva, T. T. da *Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes. pp.103-133. 2009.
- [16] G. Kurtz "Se tiver meninas, melhor ainda": análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil. In: Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro. 2015.
- [17] L. Nakamura. "It's a nigger in here! Kill the nigger!": User-generated media campaigns against racism, sexism, and homophobia in digital games. In A. Valdivia (Ed.) *The International Encyclopedia of Media Studies*. Malden, MA: Blackwell Publishing. Vol.5. pp.2-15. 2012.
- [18] A. Pulos. Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft. In *Games and Culture*. 2013.
- [19] R. Ratan et al. Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. In *Games and Culture*. 2015.
- [20] R. Recuero; M. Bastos e G. Zago. *Análise de Redes para Mídia Social*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- [21] J. Scott. Usos e Abusos do Gênero. Soares, A.C. E.C. (Trad.) em Projeto História. São Paulo. Nº45. Pp. 327-351. Dez, 2012
- [22] N. Schulman O Center for Contemporary Cultural Studies da Universidade de Birmingham: uma história intelectual. In: SILVA, Tomaz T. da. (org.) *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, pp.169-224. 2004.
- [23] A. Shaw. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In *Games and Culture*. Vol. 5(4). pp.403-424. 2010.
- [24] _____. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality and Gamer Identity. In *New Media & Society*. Vol.14. pp.28-44. 2011.
- [25] A. Souza, L. Camurugy e L. Alves Games e gênero: a emergência dos personagens femininos. In: *Proceedings VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Rio de Janeiro, 2009. pp. 43-47. http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/cultura/short/cults10_09.pdf
- [26] C. Stabile. "I Will Own You": Accountability in Massively Multiplayer Online Games. In *Television & New Media*. Vol.15. pp.43-57. 2014.
- [27] S. Turkle. Tinysex and Gender Trouble. In *IEE Technology and Society Magazine*. Winter. 1999/2000.