

Identities in *continuum*, design de sistemas inclusivos nos MMORPGs

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)

Patrícia Gouveia

CICANT / Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT)

Campo Grande, 376

1749 - 024 Lisboa

+ 352 962 836 840

Portugal

mouseland@netcabo.pt

Abstract

Este artigo propõe uma reflexão sobre questões de identidade e género chamando a atenção para algumas estratégias que o design das interacções entre humanos e máquinas pode ter em consideração na construção de plataformas on-line para múltiplos participantes. Sugere-se a utilização de métodos inclusivos que misturem várias tipologias de jogo (acção, *role playing*, estratégia, etc.) e que envolvam diferentes comunidades de jogadores: *media* geeks ou *otakus*¹, *newbies* e *hardcore gamers*, *groupies*, *techno gurus*, *hackers*, *androgynous*, *emo* (*emotional hardcore*), adeptos *new wave*, ecologistas, místicos, meditativos, activistas, militantes de novas formas de sociabilidade, fãs de manga, professores, estudantes, entre outros possíveis.

Keywords: jogos digitais, MMORPGs, género, identidade, comunidades, *media* participativos

1. Introdução

Os jogos on-line permitem a escolha de avatares de qualquer sexo, permitem a construção de figuras antropomórficas e, neste contexto, remetem-nos para uma sala de experiências com a identidade de género. Em paralelo com os mundos líquidos na rede, que exploram a identidade de forma alternativa, alguns jogos como, por exemplo, o *World of Warcraft* [Blizzard 2004] desafiam os estereótipos de género e fornecem um campo de exploração sobre a identidade. Assim, podemos afirmar que as actividades lúdicas envolvem os jogadores num conjunto de relações complexas, fluidas e contraditórias. Como sugere Hilde G. Corneliussen no artigo “*World of Warcraft* as a Playground for Feminism”: “a história de Azeroth é interessante porque mistura diferentes percepções de

género, da tradicional “história-dele” até à quebra de estereótipos, incluindo mulheres em posições com conotações masculinas, assim como abrindo papéis alternativos femininos aos homens” [Corneliussen 2008: 70-71]. Nesta plataforma, seguindo o pensamento de Corneliussen, podemos encontrar três tipos distintos de feminismo: encontram-se mulheres que contribuem com habilidades femininas, actuando de forma complementar aos homens (romance e nascimento de seres); encontram-se homens e mulheres como iguais, com as mulheres a adoptarem posições masculinas tradicionais de liderança e sedução; e, por fim, podemos ainda deparar com uma versão de paridade onde se ignora o género, tornando o conceito numa identidade que pode mudar continuamente. Estas relações em *continuum* fazem realçar a plasticidade inerente à construção de uma identidade de género que se vai construindo socialmente mediante interacções na rede de três tipos distintos: entre avatares, entre jogadores e entre avatares e jogadores. Estudos recentes sugerem que: “quando rapazes e raparigas jogam em conjunto as adolescentes e mulheres acabam em papéis secundários.” [Kafai et al 2008: 195]

O design de sistemas on-line pode estimular a participação de grupos de jogadores tanto femininos como masculinos e promover a inclusão de comunidades distintas numa mesma plataforma. Neste sentido, debate-se a relação entre o jogador e o avatar e a forma como este se relaciona com a imagem no ecrã para assim se inquirirem as mediações produzidas pela interface, pelos contextos culturais em que os jogos são jogados e pelas relações sociais estabelecidas tanto nos ambientes on-line como nos espaços físicos off-line (*LAN Houses*). Uma década de investigação sobre a construção do género e as arquitecturas da rede, explicitada neste artigo enquanto síntese, pode contribuir para esclarecer algumas questões associadas à recorrente ostracização das mulheres da indústria de jogos e ajudar a construir espaços mais apelativos para ambos os géneros. Tenta-se, neste texto, levantar algumas questões associadas ao problema do género nas plataformas para múltiplos participantes tendo como base a questão formulada por Corneliussen no texto antes mencionado: “devem os direitos de igualdade da mulher ser baseados nas suas

¹ A palavra *Otaku*, que significa literalmente “tu”, pode ter inúmeras conotações como, por exemplo, *nerd*, fã de *anime* ou, de forma mais genérica, ser sinónimo de pessoas que estão obcecadas com alguma coisa ao ponto de diminuírem as suas relações pessoais (dos computadores à banda desenhada). Na América, segundo Peter Carey, a palavra não tem uma conotação depreciativa. [Carey 2009:75-76]

semelhanças com os homens ou devem estas anunciar os seus direitos nas diferenças em relação a estes correndo o risco de reforçar as dissonâncias construindo um grupo especial constituído só por mulheres?” [Corneliussen 2008: 63]

2. Identidades fluidas e complexas nas comunidades dos MMORPGs

Nos MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) existe uma mediação que é processada pela rede onde vários jogadores, em simultâneo, estão a desempenhar o seu papel num ambiente gráfico. Este *medium* interactivo reúne entretenimento e comunicação num só fenómeno. Os MMORPGs incluem ferramentas típicas do entretenimento electrónico (interactividade, enredo, possibilidade de exploração de terras virtuais) que surgem misturadas com outras ferramentas características da *World Wide Web* (comunicação livre ao nível de uma pessoa para outra pessoa – *person-to-person* – mas também ao nível de várias pessoas para várias pessoas – *many-to-many*). Estes espaços servem de dispositivos de comunicação que permitem aos jogadores partilhar experiências durante o jogo. Neste sentido qualificam-se tanto como artefactos da cultura popular como também como comunidades sociais e ambas as funções podem interferir uma com a outra [Myers 2009: 57]. Os MMORPGs promovem uma protecção em relação ao “outro” que explica bastante bem o receio que as mulheres têm de ir jogar para as *Lan Houses* e a forma como investem nos espaços on-line, lugares onde se encontram fora da possível violência masculina. Tal como a viagem, afirma Holin Lin, os jogos on-line envolvem actividades em espaços pouco familiares mas, num caso, existe o perigo real e, no outro, as consequências são menores. Os jogadores on-line interagem socialmente de três formas distintas: relações sociais entre mundos de jogo e os seus avatares, círculos sociais off-line que consistem em relações entre jogadores e seus familiares e, finalmente, interacções sociais off-line entre jogadores que originalmente se conheceram on-line. [Lin 2008: 67-70]

As comunidades de MMORPGs permitem escolher e tratar a aparência de forma controlada e assim gerir a identidade no ciberespaço. O processo de identificação secundária que acontece no cinema depende, considera Miroslaw Filiciak, de uma distância paradoxal do filme, do actor, enquanto que, no caso dos jogos electrónicos, encontramos algo mais do que intimidade e estamos perante os nossos reflexos no ecrã. A identificação é substituída por uma *introjecção* em que o sujeito adquire as características do meio envolvente, incorpora comandos e *combos* (combinações ou sequências de teclas que permitem dominar adversários), bem como formas de comportamento características do grupo em que se insere. Se para haver identificação temos que estar perante o “outro”, no caso do avatar não há “outro” mas antes uma ramificação de nós próprios e

das nossas acções. Neste sentido, surgem as máscaras² que, sem se oporem à identidade, com ela se relacionam e regressam sob a forma de avatar numa adaptação às expectativas do ambiente e das outras pessoas: “(...) é impossível distinguir entre o que é “original” em nós e o que é causado pelas expectativas das outras pessoas.” [Filiciak 2003: 93]

Para Miroslaw Filiciak: “nós não precisamos de uma imitação completa para confundir o “outro” com o “eu”. O sujeito (jogador) e o “outro” (o avatar no ecrã) não estão mais em pólos opostos do espelho – tornam-se num só”. Quando utilizamos um *medium* electrónico em que sujeito e objecto não estão separados e ainda onde o que é real e imaginado não está também dividido o jogador perde a sua identidade e projecta-se algures, torna-se o “outro”, funde-se com a personagem do espaço lúdico. Durante o jogo a identidade do jogador acaba em desintegração e a junção entre a consciência do jogador e da personagem opera-se [Filiciak 2003: 91]. Estamos no domínio da identidade líquida onde tudo é configurável e pré seleccionado. Assim,

“Os jogos são o *medium* que melhor descreve a nossa existência e melhor expressam o modo como o “eu” humano funciona no mundo contemporâneo. (...) Do ponto de vista do jogador, a questão “Ainda estamos no Jogo?” colocada no final do filme *eXistenZ* de David Cronenberg já não é perturbante. Parece ser uma questão de retórica.” [Filiciak 2003: 101]

Cada identidade que criamos é uma formação temporária portanto, como dizia Jean-Luc Godard citado por Filiciak, “quando não tens identidade procura a imagem”. Hoje, estas duas noções de identidade e imagem são inseparáveis pois a identidade é “a marca da existência” [Filiciak 2003: 95]. Hoje, o indivíduo é chamado a controlar activamente a sua vida num incessante contexto social em permanente mudança e se sentimos que temos uma identidade unificada da nascença até à morte é apenas porque construímos uma história reconfortante ou uma narrativa sobre nós próprios. Para Ieda Tucherman: “foi a partir do corpo como imagem que a noção de integridade pôde ser pensada e discutida, assim como foi a sua própria história, de cuja crise falamos agora, que cada uma destas experiências se pensou como integral e totalizada.” [Tucherman 2004: 35]

No cinema o corpo do espectador nunca aparece reflectido no ecrã. O avatar, ao aparecer no ecrã em lugar do jogador, funciona como um “eu” e um “outro”, símbolo e index. Como “eu” o comportamento deste

² “Sigmund Freud, Carl Jung e Jacques Lacan, todos argumentaram que a existência do Ego é uma ilusão. Jung escreve sobre uma *persona*, a máscara como sendo uma parte integral da personalidade e que se forma segundo uma necessidade de conformação aos requisitos culturais.” [Filiciak, 2003: 93]

está associado à interface (teclado, rato, joystick) e relaciona-se com o movimento literal do jogador mas também com os triunfos e quedas em termos figurativos que resultam das acções deste. Como “outro” porque o comportamento do avatar é um agenciamento sobrenatural delegado pelo “eu”, do qual é embaixador e representante. Os avatares diferenciam-se do “eu” humano pelo sua capacidade de viver, morrer e viver outra vez, num renascer simbólico. Se consideramos que o avatar é um reflexo do jogador este reflexo corresponde à realidade corpórea, num mapeamento que não é apenas aparência mas também controlo. O mesmo género de situação que encontramos nas câmaras de vigilância em que o corpo vê reflectido os seus gestos através do dispositivo de tempo real num ambiente reflexivo. O avatar articula no ecrã, por via da manipulação da interface, uma representação obediente do ser corpóreo. Através do jogo os conceitos de avatar e interface ligam-se. [Rehak 2003: 106-11] Afirma Rehak: “Se a fase do espelho inicia uma quebra/separação para a vida inteira entre o eu-enquanto-observador e o eu-enquanto-observado, e o videojogo explora esta estrutura, então em certo sentido nós já existimos numa relação de avatares perante nós próprios” [Rehak 2003: 123].

Considera-se que a nossa experiência do mundo já encerra em si uma capacidade para nos transformar simultaneamente em espectadores e participantes, numa constante tensão entre uma ilusão de unidade do “eu”, que a nossa consciência pretende fornecer, e a multiplicidade fragmentada da nossa percepção. O “outro” que vimos reflectido no espelho é já um nosso avatar e os jogos são apenas extensões deste “outro” que o espelho nos ofereceu logo no primeiro ano de vida. O que está em causa e aparece reflectido no espelho não é o todo coerente da nossa identidade mas a falta de coerência e unidade desta identidade. Para Rehak: “os videojogos parecem oferecer o potencial para uma profunda redefinição do corpo, da mente e do espírito.” [Rehak 2003: 123] O contínuo entre o jogador e o mundo do jogo alia-se, de acordo com Martti Lahti, às várias possibilidades de viver uma história no espaço lúdico: “Nós vemos através dos olhos do monitor o que o corpo pode sentir e registar. (...) uma prótese imaginária que liga o corpo do jogador ao mundo da ficção, enfatizando um contínuo entre o mundo do jogador e o mundo do jogo.” [Lahti 2003: 161] Assim, adverte Torben Grodal: “(...) temos que distinguir entre a experiência da história e o mundo oferecido pela história pois um mundo contado ou um mundo de jogo pode permitir uma ou várias experiências de história.” [Grodal 2003: 147]

3. A oposição de género como um *constructo* cultural

O uso da palavra género entre as feministas dos anos setenta do século passado serviu para sublinhar a qualidade fundamentalmente social ou cultural das distinções baseadas no sexo. A palavra denota a rejeição

do determinismo biológico inerente aos termos de diferenciação sexual pois considera-se que existe uma relação incontornável entre sexo e cultura. Segundo Judith Butler, o género não está associado ao sexo é antes um tipo de acção que se pode explicitar para lá dos limites binários. A própria identidade está em movimento, é construída, fragmentada, desintegrada e reinvestida exclusivamente no contexto de um campo dinâmico de relações culturais [Butler 2003: 183]. Butler considera que:

“se o sexo não limita o género, então talvez haja géneros, maneiras de interpretar culturalmente o corpo sexuado, que não são de forma alguma limitados pela aparente dualidade do sexo. (...) se o género é algo em que a pessoa se torna – mas nunca pode ser, então o próprio género é uma espécie de devir ou actividade e não deve ser concebido como substantivo, como coisa substantiva ou marcador cultural estático, mas antes como uma acção incessante e repetida de algum tipo. Se o género não está amarrado ao sexo, causal ou expressivamente, então ele é um tipo de acção que pode potencialmente proliferar-se além dos limites binários impostos pelo aspecto binário aparente do sexo. Na verdade, o género seria uma espécie de acção cultural/corporal que exige um novo vocabulário (...).” [Butler 2003: 163]

A oposição binária entre masculino e feminino é um *constructo* puramente cultural, construído de formas muito diversas em diferentes culturas, diferentes períodos históricos e contextos. Resulta desta questão que se tornou impossível separar a noção de “género” das intersecções políticas e culturais em que ela é invariavelmente produzida.

4. Género e jogos digitais (i): a década de noventa do século XX

Nos jogos digitais a questão do género tornou-se relevante quando, nos anos 90 do século passado, se constatou, através de alguns projectos de investigação nos Estados Unidos da América, que nas empresas de entretenimento interactivos trabalhavam essencialmente homens [Cassel & Jenkins 1998]. Este problema aparece bem explicitado no livro *From Barbie to Mortal Kombat* editado por Justine Cassel e Henry Jenkins em 1998. Fruto de um conjunto de trabalhos de pesquisa provenientes de vários autores na área dos jogos digitais, o livro acima citado, apresenta de forma original algumas questões fundamentais para a compreensão do problema do género nas indústrias de entretenimento. Neste contexto, os autores advertem para o problema da falta de representação feminina na criação e produção dos artefactos culturais lúdicos. Os jogos digitais eram, na época, concebidos, programados e jogados quase exclusivamente por elementos do sexo masculino. Devido a este factor notou-se uma evidente exclusão das mulheres de

cargos e de empregos tecnológicos pois desde pequenas que eram segregadas das salas onde existiam computadores e afins³. Algumas investigadoras, pioneiras nesta área, pretenderam construir jogos para mulheres, *software* cor-de-rosa, e assim perpetuaram precisamente o universo *azul-para-o-menino* e *rosa-para-a-menina* que pretendiam superar. Ora, no final dos anos noventa a comunidade on-line de raparigas nascidas já na era do digital vem chamar a atenção, com algum exagero, para o preconceito inerente ao *pink software*. Estas raparigas diziam que jogavam e gostavam de jogar jogos masculinos e violentos. Neste contexto, e já no novo milénio, um movimento de design feminista apela a um renovado cuidado com esta situação chamando a atenção para a necessidade de ultrapassar a dualidade binária entre géneros. Assim, advoga-se a necessidade de criar *software* que permita realidades mistas (azuis e rosa), ou seja, *software* voltado para uma multiplicidade de géneros e sensibilidades, que não promova estruturas narrativas e sistemas de controlo *hetero*, mas que também não os ignore ou incorpore sem revisão.

Jesper Juul foi peremptório em afirmar narrativas de género: “os rapazes gostam de discussões sobre a legalidade das regras.” [Juul 2005: 66] Eugene F. Provenzo alertou para a forma como os diferentes sexos respondem à tecnologia: “existem diferenças na forma como as mulheres e os homens respondem aos videojogos.” [Provenzo 1991: 60] Existem alguns jogos considerados andróginos como, por exemplo, o *Tetris* [Pajitnov 1984], o *Pac Man* [Namco 1980], o *Myst* [Brøderbund 1993], o *Donkey Kong Country* [Nintendo 1994], o *Sonic* [Sega 1991], ou os *Sims* [Maxis 2000], e, mais recentemente, o *World of Warcraft* [Blizzard 2004], mas um número alargado de videojogos ainda tem uma estrutura normativa no sentido da competição e da perseguição de objectivos bélicos, estratégicos e agonísticos, pondo de lado um público que pode preferir enredos centrados nas personagens, que pode preferir jogos que contemplem relações sociais e de amizade. Considerando que alguns espaços lúdicos foram atraentes tanto para raparigas como para rapazes, embora nunca tenham sido realmente direccionados e concebidos a pensar especificamente em termos de género, é necessário chamar a atenção para a necessidade de se construírem enredos que de alguma forma vão de encontro aos interesses e sensibilidades dos cibernautas e jogadores “travesti” pois “a relação entre um maior interesse dos rapazes nos jogos e a sua maior integração nos melhores empregos tecnológicos não é acidental.” [Cassel & Jenkins 1998: 11]

³ No livro *Video Kids, Making Sense of Nintendo*, Eugene F. Provenzo Jr. refere-se à amplificação de estereótipos de género nos videojogos da Nintendo. Estes estereótipos são evidentes na adopção constante de figuras femininas que funcionam como arquétipos e que exploram o tema da mulher como vítima, indivíduos sobre os quais se actua e que raramente são motores de acção. [Provenzo 1991: 99-117]

A atenção sobre as questões do género apareceu, no âmbito dos jogos digitais, quando os psicólogos perceberam que as crianças aprendem algumas competências cognitivas através destes, como, por exemplo, a habilidade para manter a atenção e para orientar as coisas no espaço, e que estas competências estavam em vias de se manifestar de forma diferente nos rapazes e nas raparigas, apenas porque ambos eram expostos de maneira diferente a este *medium*. As raparigas mostraram não só evitar os computadores como também se queixaram de ter dificuldades e *stress* mesmo em situações educativas quando os utilizavam. A questão pareceu, na época, década de noventa do século passado, de tal ordem preocupante que houve mesmo quem denunciasse o facto da própria concepção do computador ser género/dependente. Os rapazes consideravam o computador um brinquedo recreativo engraçado enquanto que as raparigas o consideravam uma ferramenta que servia para cumprir um objectivo. O mesmo tipo de atitude de diferenciação de géneros é acompanhada pelos produtores de *software* e educadores que concebem e introduzem programas de aprendizagem para as raparigas e jogos para os rapazes. Quando solicitados a conceber programas mistos para estudantes “sem género” a maioria dos educadores pensou em jogos, o tipo de *software* que seria concebido para rapazes⁴, isto é, a maioria dos designers (homens ou mulheres) simplesmente usou o género masculino como modo *default* de produção, transformando a cultura digital numa cultura *alien* para as raparigas. [Cassel & Jenkins 1998: 11-13] Repensar o modelo de domínio masculino nos ciclos de design e produção dos artefactos numéricos é fundamental para gerar novas formas de jogo mas também para estimular a inclusão feminina nos sistemas lúdicos e laborais. Para que isto aconteça julga-se essencial permitir que sejam as mulheres a conceber o tipo de interfaces e interacções com as quais querem jogar, trabalhar, viver. Ora, considera-se que só abrindo o ciclo de produção e design às mulheres se conseguem equacionar estratégias mais inclusivas.

Há uma década, na altura das primeiras investigações sobre identidade de género e jogos digitais, argumentava-se que os jogos privilegiavam tradicionalmente a vitória em vez da justiça, a competição em vez da colaboração, a velocidade em vez da flexibilidade, a transcendência em vez da empatia, o controlo em vez da comunicação, a força em vez do exercício e, finalmente, a força em vez da negociação [Brunner, Bennett & Honey 1998: 81-85]. Para as raparigas o interessante parecia ser a sofisticação tecnológica no sentido da construção de um tipo de dispositivo Lego, *building blocks*, sistemas emergentes com os quais pudessem interagir em grupo e onde conseguissem tirar partido de estratégias de

⁴ De acordo com Kafai: “o *software* que é especialmente concebido para rapazes é classificado como “jogo” enquanto que o *software* que é concebido para raparigas é classificado imediatamente como uma ferramenta de trabalho e aprendizagem.” [Kafai 1998: 100]

persuasão, em vez da conquista, pois estas consideram que persuadir é um acto mais complexo do que atirar em alguém até à morte. Considerou-se que a tecnologia já vinha com género e o seu género era inevitavelmente masculino [Castell & Bryson 1998: 232]. As raparigas, em contraste com os rapazes, eram muito mais consistentes nas suas escolhas de design. [Brunner, Bennett & Honey 1998: 110] Brenda Laurel, em entrevista com Glos & Goldin, alertou para a diferença de percepção da experiência da realidade virtual entre homens e mulheres: “a natureza centrada no corpo da experiência feminina em oposição ao estilo desincorporado de que ouvimos os homens falar quando se referem à realidade virtual.” [Glos & Goldin 1998: 119] Segundo Laurel, no geral, os rapazes e as raparigas pensavam que as máquinas de jogos vídeo eram coisas de rapazes e que os computadores eram neutros em termos de género. Para a autora, a indústria de jogos esqueceu o tremendo potencial das personagens complexas e as narrativas para construção, ambas bastante atractivas do ponto de vista feminino. Exploração e relacionamento numa navegação complexa do espaço social são factores a ter em consideração quando se constroem estes ambientes. [Glos & Goldin 1998: 121-123]

De acordo com Mencie S. Martin da *Mattel*: “nós vivemos numa sociedade que desvaloriza o trabalho das mulheres, uma sociedade que diz que uma bailarina não é uma atleta ao nível de um jogador de futebol, que diz que o trabalho da mulher dentro de casa não vale tanto como o trabalho de um homem fora de casa.” [Glos & Goldin 1998: 144] Já Heather Kelley da *Girl Games* compara o computador a um Pigmaleão: “normalmente não ouvimos muito sobre a estátua, Galatea, o que aconteceu com ela. O mito é sobre o desejo. O desejo de um homem que o leva a criar um objecto para o qual possa olhar. Neste contexto, cria um ser humano (uma mulher) tão real que até pode ter sexo e filhos com ele[a].” [Glos & Goldin 1998: 160]

Argumentou-se muitas vezes, consideraram Castell & Bryson, que educação e indústria eram movidas por objectivos opostos. Mas estes argumentos deixam de ser válidos quando a educação é, cada vez mais, dirigida pelo marketing, em virtude da escola se ter aproximado dos objectivos e práticas da sociedade de consumo. À pergunta freudiana “O que quer uma rapariga?” têm-se dado respostas que têm mais a ver com o que é pedido de uma mulher, ou com o que dela se espera, do que propriamente com o que esta realmente quer. Para Castell & Bryson, a educação pública, no contexto da escola americana, foi compulsiva em favorecer a autorização sistemática que cultiva e legitima a diferença entre géneros. Assim, é a masculinidade a resposta desejada para a questão de se saber o que é que as mulheres realmente desejam. [Castell & Bryson 1998: 238-51] Neste contexto:

“Qual é a diferença entre investigação orientada pelo marketing sobre o que querem as mulheres e a ausência de investigação? Exactamente como previsto por Lyotard [1984], no seu famoso tratado sobre *A Condição Pós-Moderna*, a educação hoje abandonou as suas preocupações tradicionais de formação do indivíduo a favor da satisfação de desejos criados pelo e para o marketing, um mercado controlado e regulado pelo capitalismo patriarcal, em que a tecnologia é o “nome do pai” e concebida para seu benefício.” [Castell & Bryson 1998: 252]

Para as autoras acima citadas, qualquer uma destas aproximações introduzida pelo marketing deixava o género tradicionalista da tecnologia intacto e operava de forma diferente no realinhamento e na reinscrição normativa do género. Hoje, podemos considerar que no lugar da identidade fixa encontramos uma fluidez e um conjunto em mudança de efeitos de género. Para Brenda Laurel em “Notes from the Utopian Entrepreneur”, a importância da investigação na área do género deve distanciar-se da exploração do marketing pois a investigação do marketing é problemática por várias razões: “pedir às pessoas para escolherem o seu artefacto favorito entre vários existentes não leva necessariamente à inovação; faz-se um mapeamento do território mas não se ajuda a criar um novo ambiente.” [Laurel, 2008: 28] Assim, afirma Henry Jenkins com ironia: “A Wendy e os “rapazes perdidos” viajam para a Terra do Nunca, mas Wendy joga às casinhas e os “rapazes perdidos” jogam aos índios e aos piratas.” [Jenkins 1998: 253]

Um dos factores sociais que contribuiu para esta separação de géneros foi identificado por E. Anthony Rotundo⁵ [1994], citado por Jenkins, e remete-nos para uma consequência da Revolução Industrial. A “cultura de rapazes” resulta da crescente separação dos géneros na esfera pública e privada. Os rapazes viram-se separados do pai e remetidos à cultura maternal da qual se vingam através do parque infantil instalado no quintal ou na rua. Ao contrário do complexo freudiano de Édipo, em que o rapaz luta com o pai e forma desta maneira a sua identidade, neste caso concreto, transformar-se em adulto significa lutar contra a cultura maternal à qual o rapaz se viu circunscrito pela ausência do pai no trabalho (espaço público) e pela presença da mãe em casa (espaço privado). Este fenómeno encerrou a mulher em casa e o homem no trabalho e separou claramente em termos culturais as duas esferas de intervenção social. Afirma o autor: “Conforme criamos peças e espaços digitais para rapazes e raparigas, temos que ter a certeza que não estamos a repetir o mesmo padrão, que não criamos guetos azuis e rosa.” [Jenkins 1998: 294] As

⁵ Citado por Henry Jenkins em “Complete Freedom Movement: Vídeo Games as Gendered Play Spaces”, p. 269.

consequências de conceber espaços digitais com fronteiras (agendas) de género muito bem definidas são evidentes e existe o perigo de cairmos na fantasia da transcendência do género que advoga “a liberdade e mobilidade de voar para lá deste.” [Jenkins 1998: 294] O autor adverte:

“Tudo isto sugere que a nossa fantasia de conceber jogos que vão fornecer espaços comuns de jogo para rapazes e raparigas pode ser uma ilusão e pode estar repleta das suas próprias confusões e desafios que acabam por encorajar as raparigas a permanecerem num universo tradicionalmente masculino. Não temos certezas sobre o espaço neutro do género. Criar um espaço assim talvez signifique redesenhar não apenas a natureza dos jogos de computador mas também a natureza da sociedade. O problema talvez seja que, num espaço destes, as diferenças de género serão sentidas mais acutilantemente pois os rapazes e as raparigas podem excluir-se uns aos outros em vez de se unirem.” [Jenkins 1998: 294]

5. Género e jogos digitais (ii): o estado-da-arte dez anos depois

Beyond Barbie and Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming, editado por Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner e Jennifer Y. Sun [MIT, 2008] é um livro que continua, dez anos depois, o trabalho iniciado em 1998 por Justine Cassel e Henry Jenkins, sobre estudos de género e jogos digitais. Os editores do livro de 1998, *From Barbie to Mortal Kombat*, assinam o primeiro artigo deste novo projecto de 2008. Neste contexto, Cassel & Jenkins consideram que hoje deparamos com uma cultura de jogo que se assemelha bastante às culturas de fãs tradicionais onde a apropriação dos *media* e a reconstrução do conteúdo faz parte da experiência participativa. Numa era de convergência entre as diferentes plataformas de interacção *new media* (blogs e programas de conversação, telemóveis, consolas, etc.) e os chamados *media* tradicionais (imprensa escrita, cinema, banda desenhada, televisão, entre outras possibilidades) as narrativas e ficções digitais cruzam e remisturam diferentes estratégias de apropriação dos fragmentos, excertos textuais e visuais em movimento e em constante mutação. Neste contexto, é cada vez mais difícil distinguir quem cria o quê numa cultura em que os conteúdos são gerados pelos participantes dos sistemas (*player made content*). Uma cultura que apela à fluidez e às sinuosidades dos territórios digitais, mas também físicos, tirando simultaneamente partido dos espaços em rede e dos sistemas de localização e informação geográfica que registam e documentam o mundo físico. No entanto, as condições de trabalho na indústria de jogos continuam bastante hostis para as mulheres. Hoje o enfoque mudou para a cultura participativa, para as dinâmicas sociais que emergem

quando os jogadores criam as suas identidades e comunidades nos MMORPGs, para a forma como estes estão a modificar os espaços e a contribuir para os conteúdos das arquitecturas fluidas servindo finalidades alternativas. Surgiram, entretanto, na última década, workshops que ensinam aos adolescentes competências de design relacionadas com os mundos virtuais e há iniciativas de investigação que resultam na produção de jogos no contexto da sala de aula.

Hoje os jogadores crescem na era dos sistemas ubíquos, tornam-se *consumidores-produtores* e podem usar todo um conjunto de dispositivos *media* para criarem os seus próprios projectos. Se a indústria não produzir os jogos que as mulheres querem jogar estas vão simplesmente criá-los com as ferramentas que têm à sua disposição. [Cassel & Jenkins 2008: 13] Um caso a salientar é o número alargado de mulheres envolvidas no design, no desenvolvimento e a jogarem *alternate-reality games (ARGs)* [Phillips 2005, citada em Consalvo 2008: 176]. Cornelia Brunner realça a forma como hoje os participantes dos sistemas de jogo estão a compreender como modificar as regras destes, não alteram apenas o enredo e os sub-enredos possíveis como também, determinam estados, truques e acções. O conceito de *continuum* serve para separar o sexo do género e ao conceber um jogo “sem género” podemos ter em consideração tanto uma resolução positiva baseada na justiça, aspectos mais familiares às mulheres, assim como vitórias e conquistas, aspectos mais familiares ao universo masculino. Para apelar a ambos os géneros, a jogabilidade pode envolver resolver puzzles complexos, navegar em situações complicadas e fazer opções arriscadas. Um uso eficaz das ferramentas nestes cenários surge do pensamento criativo ou das suposições inteligentes em vez da força e da velocidade. [Brunner 2008: 34-42] O contexto social no qual os jogos são jogados, interpretados e produzidos formata fortemente a forma como os jogadores dão sentido ao jogo.

Como é que os jogadores usam a jogabilidade e constroem jogos que os auxiliem a construir a sua própria identidade? Para Pelletier, diferentes contextos oferecem recursos distintos a partir dos quais se desenvolvem identidades pois o género não é uma identidade formada mas antes uma actividade incessante. O género é individualmente esboçado, teatralizado, algo que as pessoas constroem para si próprias mas os termos que fazem uma identidade de género possíveis são sociais, definidos através de regras, normas sociais e práticas institucionais. Afirmacões sobre preferências de jogo não são estáveis no tempo e no contexto, não são o reflexo de uma essência mas antes uma forma de nos situarmos em relação aos outros numa situação particular [Pelletier 2008, 147-152].

A presença das mulheres nos jogos on-line é ainda bastante legitimada se ocorrer através da relação com um homem. A maioria dos jogadores quando confrontados com uma personagem com perícia

depreendem que por trás desta personagem está um homem. Afirmar uma jogadora do *World of Warcraft*: “parece que de vez em quando estou fadada a encontrar alguém que quer violentamente negar que eu sou o que sou. É como é que devo responder à exclamação: “tu não és nada uma rapariga!”” [WoW, mulher, 36 anos, citada em Yee 2008: 93] Outra jogadora afirma: “Quando eu jogava EQ, estava tão farta de ser tratada como uma anormal que fiz uma personagem masculina. A forma diferenciada como as pessoas tratam as personagens femininas e masculinas no EQ é drástica, recebi logo respeito. Os homens pensam que não sabemos jogar, que não podemos ser jogadoras *hardcore*, e tentam liquidar-nos (...).” [WoW, mulher, 35 anos, citada em Yee 2008: 93] Talvez as mulheres não joguem certos géneros de jogos não porque não gostem destes mas porque os jogadores masculinos, que dominam muitos dos pontos de acesso físico e social e as redes de jogo, as desencorajam activamente. Esta situação traz consigo um conjunto de histórias que implicam que as barreiras físicas e sociais que impedem a entrada das mulheres no mundo dos jogos digitais são interpretadas como uma falta de desejo destas se envolverem nestes ambientes.

Por um lado, de acordo com Yee, as mulheres não jogam apenas para socializar e os homens não jogam só para matar monstros. Por outro, existem diferenças de género. Sugere-se que os homens têm melhores pontuações no progresso, poder e acumulação de *status*, na mecânica e nas motivações associadas à competição, enquanto que as mulheres têm melhores resultados nas relações humanas e na forma como se apropriam dos sistemas. Segundo o estudo efectuado por Yee, existem poucas diferenças entre ambos os géneros nos seguintes parâmetros: socialização, trabalho de equipa, descoberta, fazer-de-conta (*role-playing*) e escapismo. Assim, uma tentativa de identificar as motivações de jogo que apelam ao “cérebro feminino” pode estar a tentar resolver um problema que realmente não existe. [Lin 2008: 91] Não é a jogabilidade orientada por objectivos que afasta as mulheres dos mundos de jogo mas a cultura de jogo em si, elementos do *meta-jogo* e não o código deste. Os jogos on-line são uma combinação contextual de acesso físico e social e promovem vários estilos que coexistem no mesmo sistema. Talvez por isso mesmo tenham mais sucesso perante um público feminino mas qualquer constatação sobre esta matéria pode ser problemática pois o género é um *continuum*, plástico e mutante, e por isso se furta tão facilmente a qualquer classificação.

Mizuko Ito considera que os jogos digitais no Japão são uma componente de uma mais vasta ecologia de meios que incluem *anime* (animação japonesa), *manga* (banda desenhada e novelas gráficas), jogos de cartas, brinquedos e *merchandise* de personagens. As sinergias entre os *media* cresceram no período pós guerra até ao presente, começando com a ascensão da *manga* nos anos cinquenta e depois incorporando a *anime* e a indústria de brinquedos nos anos sessenta e

setenta [Ito 2008: 98-99]. No Japão existem duas culturas em tensão nas tribos adolescentes, por um lado, a cultura *kawaii*, isto é, uma cultura identificada com o feminino e que se cruza com outros géneros como *kowa-kawa* (*scary-cute*) ou *kimo-kawa* (*gross-cute*), por outro, a cultura *kakkoii* (*cool*), ou seja, a cultura dos super-heróis, jogos de guerra e robots. A cultura *kawaii* é vista como algo que pessoas de diferentes géneros, idades e identidades podem adoptar e emular. Por último, existe ainda a cultura *otaku* (*nerd* ou *media geek*) que incorpora a ética da produção cultural amadora, do *remix* e o conhecimento central à literacia *media* numa idade digital. Segundo Ito, as raparigas que aprendem a cultura *otaku* tendem a preferir formatos *media* menos tecnológicos e a centrar-se nas práticas do *doujinshi* (*amateur manga*) e *cosplay* (*costume play*). Esta cultura é um importante exemplo da inovação na representação do género nas culturas adolescentes do Japão. Considera-se que embora as diferenças de género sejam persistentes neste país, como aliás em outros lugares, existem pontos de fluidez e de *mixagem* que diferem do que se passa, por exemplo, nos Estados Unidos da América. [Ito 2008: 108]

A *customização* do avatar nos mundos virtuais implica uma estratificação por classes: *newbie versus oldbie*, uma pressão para estar dentro da última inovação onde os jogadores não escolhem só os seus papéis na ficção que decorre mas também configuram o grau da sua participação. Podemos considerar que é necessário criar um espaço de jogo neutro em matéria de género e que existem quatro “chaves” relacionadas com o sentimento de prazer associado ao jogo que são independentes do género dos jogadores: a oportunidade de *masterizar* o artefacto lúdico (*hard fun*), aspectos que desenvolvam a curiosidade (*easy fun*), um método que altere o que os jogadores pensam, sentem ou mude a forma como se comportam (*serious fun*) e, finalmente, uma desculpa para se encontrarem com os amigos (*people fun*). [Lazzaro 2008: 211]

Será que podemos inserir e integrar sistematicamente valores consistentes no design de sistemas de software? Para Flanagan & Nissenbaum, parece possível construir um conjunto viável de princípios gerais de design de software que tenham em consideração valores dentro de um leque vasto de objectivos de jogo. Sugerem-se jogos activistas que articulem valores no processo de design. Propõe-se a implementação de um sistema de conversação no jogo *Rapunsel*, criado pelas designers acima citadas, uma funcionalidade que foi identificada como facilitadora da cooperação contribuindo ainda para aumentar a participação feminina e estimular a sua curiosidade em relação às tecnologias de informação e às disciplinas científicas. Sugere-se ainda a implementação de um sistema de cooperação onde os jogadores têm que resolver puzzles cooperando. [Flanagan & Nissenbaum 2008: 267-71]

Carrie Heeter e Brian Winn advertem para a importância de conceber jogos que tenham vários tipos

de géneros embebidos na sua estrutura. Neste contexto, defende-se que se deve conjugar o jogo rápido (*speedy play*) com mecanismos de pontuação e objectivos assim como também gerar um estilo de jogo⁶ atreito à exploração. Neste sentido, é necessário ter em consideração que mecânicas de jogo que tenham apenas na sua nomenclatura mecanismos de pontuação podem afastar as raparigas do engenho de jogo: “o sistema de pontuação ao que parece é importante para os homens porque diz-lhes claramente onde é que eles se situam em relação aos outros. As mulheres acham desconfortável o sistema de pontos porque segrega as pessoas, dividindo-as em vencedores e vencidos, interrompendo as ligações entre estas e produzindo ansiedade.” [Heeter & Winn 2008: 284]

6. Territórios e mapas descontínuos no design dos MMORPGs

Recombinação, justaposição de imagens de múltiplos períodos e *marketing* de opostos, são mecanismos presentes na elaboração dos desportos e na cultura de entretenimento actual. Os MMORPGs são um exemplo evidente das sinergias existentes entre os diversos *media* (banda desenhada, cinema, televisão, etc.) tirando partido das narrativas presentes nestes e adoptando alguns aspectos da experiência estética e da cultura visual provenientes de outros suportes. Dos super heróis aos *snowboarders*, passando pela cultura urbana contemporânea, as referências a ter em consideração no design destes sistemas inclusivos são múltiplas. O espaço mediático contemporâneo é caótico, em mosaico e, encontramos, nas tribos nómadas digitais diferentes negociações. Para o surfista a negociação processa-se com as ondas e formas orgânicas da natureza. Para o aficionado do *skate* esta processa-se em termos de espaço da cidade. Para o *snowboarder* a negociação relaciona-se com a imersão na descontinuidade do design. [Rushkoff, 1999; 39] A dependência da narrativa linear é substituída pelo design da experiência e pelos sulcos e contratempos do espaço. A textura da programação de canais televisivos como a MTV é mais importante do que o seu conteúdo.

Depois da queda do pensamento linear e da ascensão do caos⁷ instala-se o ícone e a imagem icónica. O ícone é universal e simples e pode ser facilmente compreendido por um conjunto de tribos. As representações icónicas da banda desenhada liberam o

medium dos constrangimentos da narrativa linear e implicam, por parte dos seus leitores, uma compreensão do mundo diferente da habitual na televisão e no cinema. Na banda desenhada e no mundo dos super heróis o que conta são as referências cruzadas e há uma distância cada vez maior da realidade [Rushkoff, 1999; 55-60]. O ícone afasta-se da analogia e torna-se simbólico, auto representativo, inferencial. As histórias para crianças, à semelhança dos MMORPGs, reflectem a evolução dos temas e os valores culturais da sociedade em que se inserem. A *persona* do super herói muda consoante a época e os receios desta. Os *Comics* populares da segunda guerra mundial trouxeram-nos a personagem do Super-homem, simultaneamente um emigrante do planeta *Krypton* e um membro dos *media* no *The Daily Planet*. Na época, o problema não era saber lidar e julgar o mal mas como o aniquilar. A farda azul e vermelha do super herói representava os valores patrióticos numa associação clara à bandeira americana. O Super-homem defendia a bandeira americana como se fosse a sua própria bandeira e era curiosamente uma substância do seu planeta de origem o que o aniquilava, o elemento *Kryptonite* de *Krypton*. Na época, os emigrantes deveriam ser integrados no grande *melting pot* americano e defender a bandeira como se fossem de facto americanos. O elemento estranho, nocivo ao emigrante, provinha do seu próprio país de origem. A geração pós guerra ganhou o Batman. A história de Batman embora linear, segundo Douglas Rushkoff, é uma história já imersa em auto consciência e cheia de dúvidas e incertezas. Batman é um *baby-boomer* que luta por uma causa justa. O herói vive uma realidade bipolar entre uma personalidade super e uma vivência humana dualística cheia de contradições e dramas. Batman assiste à morte violenta dos pais de quem herda uma fortuna que lhe permite experimentar a dupla personalidade. Batman está imprevisto para a paisagem social moderna. [Rushkoff, 1999; 64-65] O *Alternate Reality Game Why So Serious?* [42 Entertainment e Warner Bros. 2007/08] explora a personagem deste herói e o universo de *Gotham City*⁸ num contexto multifacetado que problematiza não só a identidade de Batman como também as suas intenções. Neste jogo, os jogadores podem alinhar com a causa de Batman mas também com a de outros personagens como, por exemplo, o Joker ou Harvey Dent.

Os heróis dos *screenagers* actuais são, para Rushkoff, os *Ninja Turtles* e *Tank Girl*. Estes heróis são por excelência miúdos do caos (*kids of chaos*) que confiam nos seus instintos e dispensam qualquer tipo de visão dualista do mundo. Nestes *Comics* os vilões são sérios e, ao contrário dos vilões do Super-Homem e do Batman, os heróis são engraçados, divertidos e gozam com o seu destino. Estes *Comics* celebram o que

⁶ O estilo de jogo descreve as acções e escolhas que o jogador faz enquanto joga. [Heeter & Winn 2008: 285]

⁷ Sublinha-se que o caos não é mera desordem mas uma ordem mais profunda dentro do padrão aparentemente aleatório do sistema, são sistemas não lineares que têm um carácter descontínuo. Para Rushkoff, quando um sistema se tornou tão complexo que não é previsível em termos lineares mas exhibe comportamentos emergentes de caos é apelidado de sistema dinâmico. [Rushkoff, 1999; 17-24]

⁸ Para mais informações sobre este ARG consultar o site: http://www.alternaterealitybranding.com/whysoserious_webb_y/ (acedido em Junho de 09).

Batman lamenta e o Super-Homem reprime: individualidade, estranheza, inconsistência, abertura e mutação. [Rushkoff, 1999; 65] Afirma Rushkoff:

“O Super-Homem e o Batman viviam do segredo da sua identidade. Têm personalidades múltiplas separadas que vivem paralisadas pelo medo da sua descoberta. (...) O secretismo é a forma de manter a dualidade. É o que encontramos no âmago da separação entre as cabalas científicas e as cabalas religiosas, na separação entre a mente e o corpo e, finalmente, na paranóica noção de uma interpretação linear do mundo. Os segredos mantêm as separações e as categorias – os ignorantes e os conhecedores, as vítimas e os mestres.

As histórias lineares tradicionais tendem a expressar-se na dualidade. Uma causa leva a um efeito. Um herói luta contra um vilão. As forças do bem pretendem extinguir as forças do mal. O bem ou triunfa ou falha. A resolução é o objecto. Tal como o final de cada episódio do Scooby Doo, nós tiramos a máscara para descobrir o monstro e a sua verdadeira identidade. Fim de história.” [Rushkoff, 1999; 66]

A força motriz que levou o mundo dos *Comics* da simplicidade linear à complexidade não linear é a turbulência, no sentido do ruído e da trepidação gerados pelo acidente, e está presente em todos os sistemas caóticos. As histórias estão em inter conectividade (*crossover plots*), partilham personagens, lugares e temas. As conexões geram novas conexões e as personagens em diálogo umas com as outras não permitem mais a estrutura polarizada do conflito a preto e branco. A evolução da história narrada adopta o modelo biológico do DNA e a visão do mundo real é tão ficcional quanto a história aos quadrinhos. As histórias narradas fornecem-nos retratos úteis do mundo, organizam a nossa percepção:

“Nossos órgãos sensoriais, como todas as partes do nosso corpo, foram modelados pela selecção natural darwiniana ao longo de inúmeras gerações. Poderíamos pensar que eles foram moldados para nos darem o retrato “verdadeiro” do mundo como ele “realmente” é. É mais seguro presumir que eles foram moldados para nos fornecer um retrato útil do mundo, que nos auxilie em nossa sobrevivência. De certo modo, o que os órgãos sensoriais fazem é ajudar o nosso cérebro a construir um modelo útil do mundo, e é nesse modelo que nos movemos. É um tipo de “realidade virtual”, de simulação do mundo real.” [Dawkins; 2005: 87]

Nestas histórias da actualidade os adultos acidentalmente criam monstros e catástrofes pois perdem o controlo da tecnologia. São as crianças – graças ao seu hábil domínio da tecnologia e do coração dos monstros – que estão aptas e qualificadas para resolver a confusão. Os seres humanos já não são vítimas do mal ou recipientes da graça divina mas criadores da sua própria experiência. Os *ravers* tecnológicos usam a aleatoriedade e a violência para quebrar a convenção social linear e gerar turbulência (movimento accidental). [Rushkoff, 1999; 145-59] O evento e o avanço dos jogos digitais das últimas décadas acompanharam a emergência das novas tecnologias. Assim sendo, cada vez que uma tecnologia nova surge, os produtores de videojogos redefinem a essência do seu jogo através deste novo *software* e *hardware*. Refazem o *medium* de acordo com novos pressupostos de *marketing*, tecnológicos e culturais. À medida que os jogos digitais progridem, de pontos de vista objectivos a experiências crescentemente participatórias, as histórias e os enredos aproximam-se do sonho:

“Os videojogos, como a maioria dos *media* ficcionais, são uma imitação do espaço do sonho. O mundo é gerado, no percurso, pela consola e pelo *software* à medida que nos movemos através deles. (...) Se uma pessoa vai a um psiquiatra porque tem problemas na vida, o médico tenta alterar os seus sonhos? Não. Tenta que o paciente se lembre mais deles, ou mesmo sonhe conscientemente de forma a ter uma visualização guiada. (...) Não devemos tentar mudar o nosso mundo mudando ou eliminando os nossos sonhos mas podemos olhar para os nossos sonhos na tentativa de encontrar respostas sobre o porque fazemos o que fazemos no mundo real.” [Rushkoff, 1999; 178]

O espaço mediado do sonho surge, para Douglas Rushkoff, como uma tentativa de experienciar os sonhos de forma partilhada (*a shared dream*). Neste contexto, o sonho é determinado pela mente do sonhador que o define como violento ou passivo de acordo com as suas próprias inclinações. O sonhador cria o mundo em que habita. Daí que os jogos digitais sejam um segmento de mercado em grande ascensão pois o jogador desenvolve e controla parte do mundo e toma decisões sobre esse mesmo mundo que cria. O objectivo do jogo deixa de ser ganhar ou perder para passar a ser desenvolver uma sociedade sustentável.

7. Conclusão

No seguimento desta síntese sobre o problema do género associado ao design das interacções *humano-máquina* e das relações entre os jogadores on-line e off-line pensa-se pertinente realçar alguns pontos a ter em consideração no âmbito da concepção dos jogos

digitais. Assim, considera-se que é conveniente alargar o espectro de comunidades que coexistem na mesma plataforma no sentido de promover o diálogo e a mistura de pessoas com *backgrounds* e formações distintas. As diferentes comunidades de jogadores, i.e., *media geeks* ou *otakus*, *newbies* ou *hardcore gamers*, *groupies*, *techno gurus*, entre outros, aliam-se à aplicação de métodos inclusivos que devem ser confortáveis e compreendidos por ambos os géneros. Estes métodos inclusivos potenciam e misturam várias tipologias de jogo, a saber, misturam aspectos de conquista, com sistemas de diálogo, regras e estratégias mas também negociação e ponderação sobre o evoluir das plataformas. Ao permitirem a inclusão de conteúdos criados e produzidos pelos jogadores (*player made content*) possibilitam ainda a renegociação de estratégias e a utilização de mecanismos mistos de competição e cooperação. Os jogadores têm que cooperar em determinados momentos do jogo e competir noutros e assim compreendem as dinâmicas complexas e diversificadas do mundo da rede mas também as sinuosidades das interações on-line e off-line que envolvem múltiplas sinergias.

Pensa-se que é importante estimular a concepção e produção de plataformas lúdicas que tenham em consideração a aplicação diversificada de regras e estratégias, permitindo conciliar dispositivos de jogo (*game*) com aspectos mais abertos associados ao conceito de brincadeira (*play*). Neste contexto, sugerem-se espaços suficientemente abertos para gerarem cada vez mais complexidade nas suas interações.

Agradecimentos

Artigo escrito no âmbito do projecto de investigação PTDC/CCI/74114/2006 (*INFOMEDIA, Information Acquisition in New Media*) financiado pela Fundação da Ciência e da Tecnologia.

Referências Bibliográficas:

- BRUNNER, C. 2008. Games and Technological Desire: Another Decade. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 33-46.
- BRUNNER, C., BENNETT D. & HONEY, M. 1998. Girl Games and Technological Desire. In *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J. Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp 2-37.
- CAREY, P. 2009. *O Japão é um lugar estranho*. Edições Tinta da China, Lisboa.
- CASSEL, J. & JENKINS, H. 1998. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. In *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J.

Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp 2-37.

- CASSEL, J., & JENKINS H., 2008. "From Quake Grrls to Desperate Housewives": A Decade of Gender and Computer Games. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 5-20.
- CASTEL S. & BRYSON, M. 1998. Retooling Play: Dystopia, Dysphoria ad Difference. In *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J. Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 232-261.
- CONSALVO, M. 2008. Crunched by Passion: Women Game Developes and Workplace Challenges. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 177-182.
- CORNELIUSSEN, H. G. 2008. *World of Warcraft* as a Playground for Feminism. In *Digital Culture, Play, and Identity, a World of Warcraft Reader*, ed. G. Corneliussen e J. W. Rettberg, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 63-86.
- DAWKINS, R. 2005. *O Capelão do Diabo*, Companhia das Letras, São Paulo.
- FILICIAK, M. 2003. Hyperidentities, Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *The VideoGame Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf & B. Perron, Routledge, NY and London, pp. 87-102.
- FLANAGAN, M. & NISSENBAUM, H. 2008. Design Heuristics for Activist Games. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 265-280.
- GLOS & GOLDIN, 1998. Entrevista a Brenda Laurel, Nancie S. Martin e Heather Kelley. In *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J. Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 118-171.
- GRODAL, T. 2003. Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. In *The VideoGame Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf & B. Perron, Routledge, NY and London, pp. 129-55.
- HEETER & WINN 2008: 284] "Gender Identity, Play Style, and the design of Games for Classroom Learning" In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 281-300.
- ITO, M. 2008. Gender Dynamics of the Japanese Media Mix. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J.

- Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 177-182.
- JENKINS, H. 1998. "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces. In *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J. Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 97-110.
- JUUL, J. 2005. *Half-Real, Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- KAFAI, Y. 1998. Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Difference, in *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games*, ed. J. Cassel e H. Jenkins, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 90-114.
- KAFAI, Y. *et al.* 2008. Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- LAHTI, M. 2003. "As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games" in *The VideoGame Theory Reader*, In *The VideoGame Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf & B. Perron, Routledge Routledge, NY and London, pp. 157-170.
- LAUREL, B. 2008. Notes from the Utopian Entrepreneur. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 21-32.
- LAZZARO, N. 2008. Are Boy Games Even Necessary? In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 199-216.
- LIN, H. 2008. Body, Space, and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 67-81.
- MYERS, D. 2009. The Video Game Aesthetic, Play as Form. In *The Video Game Theory Reader 2*, ed. M. J. P. Wolf & B. Perron, Routledge Routledge, NY and London, pp. 45-63.
- PELLETIER, C. 2008. Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 145-160.
- PROVENZO, E. F. 1991. *Video Kids, Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press.
- REHAK, B. 2003. Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. In *The VideoGame Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf & B. Perron, Routledge, NY and London pp. 103-127.
- RUSHKOFF, D. 1999. *Playing the Future, What We Can Learn from Digital Kids*, Riverhead Books, NY.
- TUCHERMAN, I. 2004. *Breve História do Corpo e de seus Monstros*, edições Vega, Lisboa, 2ª edição.
- YEE, N. 2008. Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. In *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, ed. Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner e J. Y. Sun, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 83-96.