

Violência de Gênero nos Jogos

O papel da indústria dos jogos na banalização da violência contra a mulher

Breno de Oliveira Almeida, Felipe Delgado, Fernanda Fernandes, Gabriel Ginez, Gabriel Melo, Gabriela Aparecida Pellegrini, João de Castro Prandini, José Carlos Fritz Oliveira, Lauane Beraldo da Silva Pereira, Leonardo Henrique Crubellatti, Alan Richard da Luz, Roberto Kazuo Yokota

Bacharelado em Design de Games
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil

e-mail: brenodeoliveiraalmeida@gmail.com, felipe.delgado55@gmail.com, michelleneca@gmail.com, gabs_gginez@outlook.com, g4briel5000@gmail.com, gabbipell@gmail.com, joaodecastroprandini@gmail.com, zecafritz@hotmail.com, lucy.m.princ@gmail.com, leocrubellatti@hotmail.com, alanjupiter@gmail.com, profyokota81@gmail.com

Resumo—O objetivo deste artigo é examinar a contribuição dos jogos digitais na reprodução e banalização da violência de gênero, em um cenário de crescente participação das mulheres na indústria dos jogos. Foi feita uma revisão de literatura sobre o tema, focando a violência simbólica de gênero e suas manifestações nos jogos digitais; os valores machistas nos jogos e as boas representações femininas nos jogos. Com este percurso, procurou-se explicar o papel da indústria dos jogos na perpetuação de ideias, valores e crenças que dão sustentação à dominação masculina nas relações de gênero. Este estudo permitiu concluir que a indústria dos jogos não só se formou em um ambiente de desigualdade de gênero, como também o reproduz, perpetuando-o. Com jogos majoritariamente direcionados ao público masculino, e com a disseminação de tais valores, a indústria tem contribuído com uma cultura de banalização e normatização da violência contra a mulher, na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: jogos, sociedade, violência, gênero, machismo, desigualdade

I. INTRODUÇÃO

Dois episódios recentes na indústria dos jogos digitais e sua ressonância na mídia possibilitam uma abordagem inicial, rápida e direta do tema da violência de gênero. O primeiro episódio nos remete ao anúncio do lançamento do jogo *Rape day* (Dia do Estupro), em 2019, na plataforma online de distribuição de jogos STEAM. O anúncio teve uma repercussão mundial, levantando o debate sobre o papel dos jogos na reprodução de valores. Nesse jogo, o protagonista interage com várias cenas, em que as possibilidades são voltadas para agredir e estuprar mulheres. O desenvolvedor afirma ter lido e respeitado todas as regras da plataforma STEAM, tendo, inclusive, excluído cenas do jogo que poderiam se enquadrar como exploração infantil. Uma vez que todos os critérios e regras da plataforma foram respeitados, não haveria, de acordo com o desenvolvedor, razão para impedir a distribuição do jogo. [1]

A despeito de tais justificativas, a plataforma STEAM impediu a distribuição do jogo *Rape Day*, sem, contudo, se pronunciar sobre o conteúdo do jogo. Apenas foi colocando que o jogo trazia riscos à empresa. [2]

As críticas a *Rape Day*, porém, não foram aceitas por todos os jogadores. Muitos concordam com o desenvolvedor do jogo: estuprar alguém na ficção não é tão diferente de matar ou torturar. Marina Amores, jornalista especializada no assunto, foi alvo de duras críticas e diversas ameaças nas redes sociais por denunciar esse tipo de produto durante uma entrevista para um canal de televisão. [3]

Rape Day está em um contexto de jogos que visam chocar o jogador, usando a polêmica como um dos principais atrativos, compensando as limitações técnicas de um jogo independente. Outro exemplo da violência, como atrativo, é *Hatred* (2015), em que o jogador encarna o papel de um atirador, executando um massacre. Seus desenvolvedores questionam aquilo que, segundo eles, é o ‘politicamente correto’ na indústria dos jogos digitais, procurando estender, ainda mais, a linha do quão violento pode ser um jogo. [4]

Mortal Combat 11, outro jogo que se alavancou pela polêmica da violência e sexualização das personagens femininas, recebeu muitos comentários negativos após mudar a aparência das mulheres para algo mais realista e menos erótico, mostrando que na comunidade dos jogos há também uma valorização da sexualização como forma de atrair jogadores homens. [5]

Paralelamente ao cenário de E-Sports, nos jogos multijogador *onlines*, com grandes competições, são recorrentes os assédios e violência contra jogadoras durante as partidas, desigualdades que se refletem fora do jogo no cenário profissional. [6]

Em uma matéria de 2018, no site KOTAKU, Cecília d’Anastasio discorre sobre diversas denúncias de violência e desigualdade de gênero em um dos jogos mais icônico do E-Sports, o *League of Legends*. Apesar de ser um símbolo dos autodenominados esportes digitais, o jogo também é conhecido pelos diversos assédios e violências de gênero dos jogadores masculinos, o que levanta a questão que será discutida no artigo: qual é a contribuição das empresas que desenvolvem os jogos na banalização da violência contra as mulheres? [7]

Nesta perspectiva, nesse artigo, será analisada a construção da violência contra a mulher nos jogos, com um olhar direcionado para a indústria dos jogos digitais, sua composição e suas práticas, buscando compreender os

elementos que perpetuam a cultura de desigualdade de gênero.

Para tanto, por meio de uma revisão da literatura, delineou-se os seguintes eixos de análise:

- *Violência simbólica*: utilizando-se do clássico conceito de violência simbólica, produzido no âmbito dos estudos sociológicos, os jogos digitais foram examinados enquanto reprodutores da violência de gênero, em sua diferenciação em jogos para meninos e jogos para meninas e a indústria de jogos predominantemente masculina e desigual.
- *Valores machistas nos jogos*: apoiando-se em personagens femininas e seus respectivos papéis dentro dos jogos, buscou-se evidenciar a presença de valores machistas nos produtos da indústria, perpetuando assim a violência simbólica.
- *Boas representações femininas nos jogos*: com a retomada de jogos com tais características, buscou-se evidenciar que há no mercado jogos que rompem com a reprodução de estereótipos que reforçam a violência contra a mulher.

À guisa de conclusão, retoma-se as principais contribuições da literatura, no âmbito da temática da violência de gênero nos jogos digitais, evidenciando a trajetória da construção dos papéis masculino e feminino no universo dos games e sua contribuição para a reprodução dessa violência simbólica na sociedade contemporânea.

II. VIOLÊNCIA SIMBÓLICA

A violência contra a mulher não é algo consciente, produzida ou reproduzida por homens desviados, com uma suposta cumplicidade feminina. Situada aquém da consciência, ela impregna e é incorporada por todos, homens e mulheres, fornecendo-lhes esquemas cognitivos que funcionam como reguladores desta relação de dominação. Trata-se, assim, de uma forma de violência que é reproduzida na nossa sociedade constantemente, criando um ambiente onde a agressão se torna algo natural. Esta naturalização da violência nas relações de gênero, com a imposição do poder masculino sobre a mulher, se insere no que se convencionou chamar de violência simbólica. É no bojo deste conceito, elaborado por Pierre Bourdieu (1998, p. 41) - sociólogo francês e referência internacional nos estudos sobre violência-, que a relação de dominação do homem sobre a mulher é concebida como algo normal. Para este autor,

A violência simbólica institui-se por meio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominador (logo, à dominação), uma vez que ele não dispõe para pensá-lo ou pensar a si próprio, ou melhor, para pensar sua relação com ele, senão de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo senão a forma incorporada da relação de dominação, mostram esta relação como natural; ou, em outros termos, que os esquemas que ele mobiliza para se perceber e se avaliar ou para perceber e avaliar o dominador são o produto da incorporação de classificações, assim naturalizadas, das quais seu ser social é o produto.

No Brasil, Heleieth Safiotte [9], socióloga e pesquisadora de referência nacional no âmbito dos estudos sobre violência de gênero, assinala que a dominação simbólica é tão violenta quanto a física, ou psicológica, senão pior, pois banaliza outras violências, dando-as como naturais “Embora não se aceitem muitas das ideias

expostas por Bourdieu, admite-se o uso de seu conceito de dominação simbólica. Neste sentido, a própria dominação constitui, por si só, uma violência”.

Ainda que, no âmbito individual, seja possível uma relação igualitária entre homens e mulheres, não se pode negligenciar a natureza desta relação em um contexto mais amplo. Dito de outra forma, as relações de gênero exigem um olhar direcionado para o âmbito social. De acordo com Safiotte, quando o poder masculino se dá em todas as relações sociais, ele se torna senso comum, criando um ambiente no qual os homens são permanentemente autorizados a dominar e explorar as mulheres, mesmo que, para isso, seja necessário usar sua força física.

Para Bourdieu, a força masculina “se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica se impõe como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem legitimá-la”. Ou seja, a violência simbólica, presente nas relações sociais, cumpre o papel de naturalização da relação de poder do homem sobre a mulher. Uma vez que os valores de poder masculino são reproduzidos como senso comum e aparentemente neutros, torna-se importante examinar a participação dos jogos na construção dessa relação desigual, com a construção de cenários/enredos que contribuem para a naturalização de um ambiente onde aos homens é permitido usar a violência física e psicológica para exercer sua dominação contra mulheres.

A. Jogos Como Reprodutores de Violência Simbólica

Ian Bogost [10] *game designer*, professor e autor de várias publicações sobre jogos digitais - defende que os jogos são ferramentas persuasivas da retórica, que se diferenciam de livros ou filmes, por se pautar em uma interação definida por processos termo relacionado à programação. Essa forma de retórica é chamada, por este autor, de retórica procedural.

Retórica procedural é um nome genérico para a prática de compor argumentos por meio de processos. Seguindo o modelo clássico, retórica procedural implica persuasão - ato de mudar opinião ou ação. Seguindo o modelo contemporâneo, retórica procedural implica expressão - ato de transmitir ideias efetivamente. Retórica procedural é um subdomínio de retórica autoral; seus argumentos são feitos não por meio da construção de palavras ou imagens, mas pela autoria das regras de funcionamento, a construção de modelos dinâmicos. Em computação, essas regras são escritas em códigos, pela ação de programação

A retórica procedural presente nos jogos digitais constitui-se em uma maneira única de transmitir valores, que são construídos por meio da programação. São programadas as possíveis ações dos usuários e resultados significativos das máquinas. Ela existe, nos jogos, nas possíveis decisões dos jogadores com os diferentes resultados significativos que o computador vai gerar.

Jogos se destacam como retóricas procedurais, justamente, pela necessidade da ação do jogador para retornar representações significativas e interações definidas por uma abstração feita pelos desenvolvedores que, tal qual a literatura, seleciona e modela os elementos da vida real de acordo com seus propósitos. Diferente de ferramentas como o Adobe Photoshop, onde os resultados são apenas validados por outra pessoa, nos jogos digitais os resultados são validados pelo próprio produto.

Dessa forma, as decisões que são apresentadas, e os significados resultantes, carregam uma retórica que é

definida por processos de programação, pela aplicação das regras criadas nesse sistema e com os significados elaborados pelos desenvolvedores.

Na ótica da questão de gênero, é preciso analisar quais valores estão presentes nos meios dos jogos, afinal é por meio dos propósitos do jogo, definidos pelos desenvolvedores pensando no público, que a retórica do jogo é construída por meio de processos. Nesta direção, Letícia Rodrigues [11] afirma:

[...] as práticas discriminatórias contra mulheres no âmbito dos jogos digitais são um subproduto das práticas assimétricas e regimes machistas e misóginos a que são submetidas pessoas “na condição de mulher”. Ainda que longe de serem os causadores da violência a que são submetidas as mulheres, os jogos digitais, sua cultura e comunidades como ainda se apresentam, contribuem para a manutenção e naturalização da cultura do estupro, da misoginia, do machismo, do racismo e da violência contra as mulheres. Isso não significa dizer que todos os jogos e toda a comunidade está compactuando com estas questões problemáticas, mas é necessário apontar que uma porção significativa do conteúdo, discursos e práticas deste universo foram construídos e mantêm-se de maneira a reforçar relações de gênero assimétricas e excludentes.

É importante enfatizar que, na citação supramencionada, a autora pontua três agentes que reproduzem a naturalização da violência, no âmbito dos jogos: os jogos digitais propriamente ditos, a cultura dos jogos digitais e a comunidade. Os desenvolvedores, os críticos e os usuários de jogos digitais também contribuem com a violência simbólica, e, no contexto dos jogos, são os principais atores no reforço das relações de gênero assimétricas.

Por muito tempo, isso não foi discutido. A criação dos jogos no meio dos engenheiros eletrônicos, área dominada por homens, fez com que os videogames surgissem de um ambiente dominado pelo masculino e por suas visões de mundo. Da mesma forma, no contexto da guerra fria, o confronto militar era um tema recorrente, o que colaborou na temática principal dos jogos, a guerra, que é associada à masculinidade.

Tal contexto corroborou com a construção de uma ideia, ou mesmo crença, de que jogos eram para meninos, algo que marcou a indústria e a cultura dos jogos digitais e os valores repassados dentro dela. Inicialmente, esta tendência não foi algo muito debatido, dada a rara presença feminina entre os usuários dos jogos. Com a diversificação de estilos e novas plataformas acessíveis, como os dispositivos móveis, mais mulheres começaram a jogar, trazendo à tona uma discussão sobre a masculinidade dominante no meio dos jogos. [6]

Ainda que, nos últimos anos, as mulheres tenham conquistado espaço nos jogos, Nicole Lazzaro [12] afirma que a indústria se mantém restrita aos primeiros nichos de jogadores, compostos majoritariamente de homens. Esses nichos se formaram no começo da indústria dos jogos digitais e, à medida que os jogadores foram envelhecendo, a indústria procurou acompanhar o crescimento deles. A autora explica que os jogos ficaram mais violentos e realistas, acompanhando o aumento da idade dos primeiros jogadores, e salienta que a indústria cada vez mais foca em velhos sucessos, decorrente da limitação causada por um estilo de jogo focado no masculino.

B. Jogos Para Meninos e Jogos Para Meninas

Tracey Lien [13], em uma instigante publicação no Polygon, análise o porquê do estereótipo dos videogames para meninos na década de 1980. Por sua vez, Mariana Iizukawa [14], apoiando em Lien, aborda o processo de segmentação de público-alvo nos jogos, mostrando como a dicotomia de gênero na publicidade influenciou nas decisões dos primeiros desenvolvedores de jogos digitais:

O processo de segmentação de público dos games ocorreu na década de 1980, quando as pesquisas de marketing mostraram que mais meninos jogavam games. As garotas também jogavam, mas não eram a maioria do público. Em 1983, ocorreu uma grande recessão no mercado de games que levou diversas empresas à falência. As sobreviventes do Videogame Crash, como ficou conhecido o período, seguiram pelo caminho que consideraram mais seguro e apostaram na maior fatia do público dos games: os meninos. As campanhas publicitárias passaram a ser voltadas exclusivamente para esse público. Focar em um público mais geral era considerado uma má ideia por diluir a mensagem e por consequência, se passava a imagem de que aquele era um território masculino.

Os desenvolvedores de jogos deveriam, segundo Lazzaro [12], escolher o público-alvo de seus jogos de acordo com preferência de mecânica e o comportamento de seus jogadores. Contudo não o fazem, uma vez que a indústria prefere o custo e a simplicidade das pesquisas demográficas, que segmentam o público por gênero, idade e renda. Para esta autora, as pesquisas demográficas funcionam no marketing e na publicidade, origem do método, mas não funcionam para os jogos, haja vista que, diferentemente de outros produtos, esses são usados pela experiência do jogo em questão. Os jogadores têm tipos de preferência para sua experiência que não são medidas por essas pesquisas demográficas, pois nelas não há medida para analisar o conteúdo que os jogadores desejam. Lazzaro pontua, ainda, que, ao invés de analisar o que cada jogador espera do jogo, os desenvolvedores selecionam seu público-alvo de acordo com idade e gênero e, em decorrência, fazem suposições de suas preferências baseados em uma percepção estereotipada dos gostos e interesses do segmento em foco. Essas suposições são fortemente influenciadas por noções tradicionais de gênero, resultando em jogos carregados de ideias, crenças e valores de gênero misóginos.

Outro tipo de pesquisa que Lazzaro menciona é a análise dos principais interesses dentro de determinado segmento. Ela escreve que funciona para revistas, porque se comunicam por imagem e por texto, o que não ocorre com os jogos. É possível escrever um artigo sobre “planos para aposentadoria”, pensando em um público-alvo idoso, porém isso não é, necessariamente, uma informação que pode gerar um *gameplay* de um jogo para idosos. Os desenvolvedores, com essas pesquisas, apenas pressupõem o jogo que alguém com esse interesse pode gostar, o que é muito limitante, pois interesses por si só não mostram muito sobre a experiência de jogo preferida do jogador.

Daniela Mentis e Denise Castilhos [6], usando os conceitos Joan Scott afirmam, sobre a segmentação pelo conceito de gênero:

[...] o conceito de gênero é utilizado para designar as relações sociais entre os sexos, rejeitando explicitamente suas justificativas biológicas. As definições de gênero referem-se aos domínios estruturais e ideológicos que implicam a relação entre os sexos. Em uma análise mais ampla, o gênero se transforma em um indicador inteiramente social sobre a

posição e os papéis do homem e da mulher, referindo-se, assim, às identidades subjetivas de homens e mulheres.

Dessa forma, a separação dos jogos adotando como critério o sexo do usuário, não só é um fator limitante nos jogos, mas também uma reafirmação dos papéis estereotipados dos sexos nas relações de gênero, reforçando a violência simbólica.

Jogos que são direcionados para garotas são limitados a temas específicos, que reproduzem papéis sexuais discrepantes. Entre os temas, comumente associados aos jogos femininos, estão culinárias e customização de cabelo, maquiagem e roupas, evidenciando uma reafirmação do papel tradicional feminino. Entre os temas associados a jogos masculinos estão guerra, tiro, luta e exploração, temas que apelam à fantasia masculina, que também reforça o papel dominante do homem. Ao contrário dos jogos masculinos, os jogos femininos nunca estão entre as categoriais dos mais vendidos, muito pelo contrário, são jogos de uma indústria que nunca chegou próximo ao que é o mercado de jogos masculinos.

Lazzaro [12] afirma que os jogos para meninas nunca funcionam, porque, normalmente, os desenvolvedores não conseguem aliar um conceito de jogo extremamente orientado ao gênero feminino com um gameplay interessante. Ela afirma que, sem um gameplay interessante, o jogo fica apenas atrativo para quem se interessa por um estilo orientado por gênero.

C. Indústria de Jogos Predominantemente Masculina e Desigual

Segundo a entrevista *Developer Satisfaction Survey* 2015 (Pesquisa de Satisfação dos Desenvolvedores), da IGDA [15], 75% dos desenvolvedores de todo o mundo se identificam como homens. Apenas 22% se identificam como mulheres.

Esse número entra em contraste com a pesquisa de 2015 da *Entertainment Software Association* (ESA) [16], que, em 2015, constatou que 44% dos jogadores estadunidenses são mulheres. Também entra em contraste com a Pesquisa Game Brasil 2017, feita pela ESPM [17], na qual, pelo segundo ano consecutivo, a maioria do total de jogadores é composta de mulheres, cerca de 53%.

Apesar da pesquisa Game Brasil demonstrar que o número de jogadoras vêm aumentando -- com crescimento constante desde 2013, quando o público feminino era de 41% --, a pesquisa *Developer Satisfaction Survey* de 2017 [18] mostra que, em dois anos, a quantidade de mulheres que desenvolvem jogos está estagnada: 21% em relação a 74% de homens.

Em relação à atitude contra a discriminação, a indústria anda aos poucos. Segundo a *Developer Satisfaction Survey* 2017, 81% dos desenvolvedores concorda que a diversidade é “pouco importante” ou “muito importante” dentro do mercado de trabalho e 85% dentro do conteúdo dos jogos. Há uma diminuição de 5% na quantidade de desenvolvedores que acreditam que a diversidade na indústria aumentou nos últimos dois anos: 42% em relação a 47% em 2016. Em 2015, no entanto, esse índice era de 37%, mostrando que, ainda que de oscile, esse número tende a crescer.

Ainda assim, a quantidade de desenvolvedores que afirmam que a indústria não avançou em relação à diversidade manteve-se igual entre 2015 e 2017: 30% e

33% dos desenvolvedores não sentiu uma melhora em relação à diversidade em 2015 e 2017, respectivamente.

Os números demonstram que há um crescimento gradual no interesse pela diversidade entre os desenvolvedores de jogos, mas não é refletido na indústria em nenhum aspecto. A masculinidade reina, em todos os sentidos. Em 2017, 5% dos desenvolvedores responderam que eram homossexuais e 11% bissexuais, pouca mudança em relação à 2015, em que esses números eram de 4% e 12%, respectivamente. Em 2017, 81% dos desenvolvedores se declarou como heterossexual. Os índices também não indicam nenhum aumento na diversidade racial em relação à latinos e negros. O perfil médio do desenvolvedor de jogos, então, é muito claro.

A representação da mulher nos jogos é fruto de uma indústria majoritariamente masculina e heteronormativa. Embora de exista bastante interesse em diversidade, o perfil dos desenvolvedores, em média, ainda é o mesmo. Enquanto, aos poucos, os jogos são cada vez menos considerados uma atividade praticada por único gênero, a indústria de jogos não mudou muito em relação à diversidade dentro do mercado de trabalho, o que ainda explica a dominância dos jogos masculinos dentro dos títulos mais vendidos.

A normalização da violência simbólica, então, não tem origem no jogo digital em si. Ela se dá em um ambiente de trabalho em que a masculinidade é dominante e, principalmente, valorizada. Na pesquisa IDGA de 2017, a pergunta “Você sente que há tratamento igual e oportunidades para todos na indústria dos jogos?” teve 50% de respostas negativas, com 58% em 2016 e 49% em 2015.

Na mesma pesquisa, 56% dos entrevistados não perceberam desigualdade com outros na base de gênero, idade, etnia, habilidade ou persuasão sexual na indústria e 44% não perceberam com outras pessoas. Ou seja, 44% dos entrevistados responderam que identificaram pelo menos uma desigualdade dentro do trabalho contra si e 56% responderam que já viram tratamento diferencial relação à outras pessoas. Mesmo considerando que grande parte das empresas possui algum tipo de política não discriminatória, em 2017 apenas 26% dos entrevistados afirmaram que há algum tipo de reclamação formal em suas empresas. 25% dos entrevistados não sabiam dizer se existia ou não uma política relacionada à diversidade na empresa.

As práticas discriminatórias na indústria de jogos são mais presentes nas áreas de recrutamento, relações pessoais e micro-agressões. Cria-se, então, um ambiente dominado por figuras masculinas, no qual a figura padrão do desenvolvedor, homem e hétero, é valorizada. Com a discriminação da diversidade ainda presente nos jogos, é possível compreender melhor como estereótipos sexuais definidos com base em relações de gênero desiguais ainda estão muito presentes, principalmente quando servem para exaltar as fantasias masculinas que dominam a área.

Esse cenário de trabalho, dominado por homens, muitos dos quais ainda comungam valores pautados na dominação masculina, com nítida valorização do masculino em detrimento da aceitação da diversidade, afasta as mulheres do cenário de trabalho dos jogos digitais. Perpetua-se, então, a dicotomia de gênero na concepção dos jogos, reafirmando estereótipos, com a

valorização dos jogos orientados ao público masculino na indústria. Por consequência, observa-se, também, um afastamento das mulheres enquanto público consumidor. Segundo a pesquisa Games Brasil, de 2017, há uma clara preferência das mulheres pelos dispositivos móveis, no cenário de jogos casuais, enquanto os homens dominam os consoles e, em menos, os computadores, em que os jogos masculinos ainda são predominantes.

Com uma indústria discriminante e o foco nos jogos orientados para um público masculino nos jogos, poucas mulheres ingressam no mercado de trabalho dos jogos digitais, dificultando mudanças no conteúdo dos jogos, reservadas aos próprios homens que, naturalmente, reproduzem valores de poder masculino por meio da perpetuação inconsciente, pois no âmbito da dominação simbólica, o discurso é dado como neutro.

O artigo é voltado para a ótica de gênero, machismo e misoginia. Todavia, é importante notar que a discriminação presente na indústria não é apenas voltada para gênero e orientação sexual. Segundo a *Developer Satisfaction Survey 2017*, apenas 1% dos desenvolvedores são negros. 2% são árabes e 5% latinos. 18% são asiáticos e 61% são brancos/europeus. A esmagadora maioria dos desenvolvedores completou o ensino médio. 69% pelo menos completaram a faculdade. A indústria é, em grande parte, desigual em todos os sentidos.

III. VALORES MACHISTAS EM JOGOS

Jogos carregados de valores, criados em um mercado dominado por homens, frequentemente transmitem valores que reproduzem a violência simbólica. Apesar de ocuparem um espaço grande na indústria, as mulheres ainda são excluídas devido ao cenário da indústria predominantemente masculino.

A jornalista Anita Sarkeesian [19], escreve para o site *The Feminist Frequency* que poucos títulos apresentados na Electronic Entertainment Expo (maior feira mundial de jogos digitais, também conhecida como E3) tem foco em protagonistas mulheres, o que reforça que experiências masculinas são prioridade em relação às femininas.

Com poucas protagonistas femininas em relação aos masculinos, a representação das mulheres nos jogos se resume a personagens objetificadas e estereotipadas, sempre valorizadas pelos ideais tradicionais de gênero.

Nesta direção, serão analisados arquétipos comuns de protagonistas femininas que geram valores machistas que perpetuam a violência simbólica.

A. A Donzela em Perigo

No documentário de 2013 *Woman vs Tropes* (Mulheres como Tropes), Anita Sarkeesian [20] defende que a história dos jogos digitais está muito atrelada ao que ela chama de “Tropo da donzela em perigo”. Para ela, esse clichê recorrente é ainda um fator limitante na indústria dos jogos, que continua sendo perpetuado devido a valorização de fantasias masculinas.

Tal clichê começou em 1981, com o famoso jogo de fliperama *Donkey Kong*, da Nintendo. Nele, o personagem Jumpman, que mais tarde se tornaria o famoso Mario, tem que resgatar uma mulher que foi raptada pelo gorila Donkey Kong. A ‘donzela em perigo’, segundo Sarkeesian (2015), não era algo novo. No meio audiovisual, começou desde cedo em filmes como *Barney’s Odfield’s Race for a*

Life (1913), e na literatura pode ser encontrado em histórias milenares como o mito antigo grego de Perseus, que salvou Andrômeda de uma besta marítima.

Donkey Kong foi o primeiro jogo com uma cena não jogável de animação para introduzir o jogador na história do jogo. O clichê da donzela em perigo se tornou uma forma simplória de rapidamente gerar uma emoção para o público-alvo, que na época era majoritariamente masculino. Com a repetição da fórmula, o clichê se tornou parte forte da cultura dos jogos. A franquia Super Mario, icônica da Nintendo, é rapidamente associada a salvar a princesa Peach do vilão Bowser. Para Sarkeesian, a princesa nessa história é apenas uma bola, disputado por dois personagens masculinos, Mario e Bowser.

Esse arquétipo gira em torno de personagens que comumente necessitam ser salvas por estarem em uma situação da qual não conseguem se livrar por si. Geralmente evocam os contos clássicos dos cavaleiros que salvam princesas aprisionadas em torres. Segundo Salen e Zimmerman [21], essas personagens são objetos passivos de desejo, sendo a motivação do jogador para alcançar o fim do jogo, como recompensa. Sua indumentária é composta predominantemente por vestidos ou roupas delicadas, as quais retratam e reafirmam o ideal da fragilidade feminina.

Esse tipo de clichê recorrente valoriza o herói pelo ideal do gênero masculino, enquanto as mulheres são reduzidas a uma mercadoria roubada do jogador, e são valorizadas apenas pelo ideal feminino. Essencialmente, trata-se de uma situação na qual a masculinidade do jogador é colocada em xeque, normalmente por um vilão do gênero masculino, quando este rouba sua amada, gerando uma motivação para o personagem usar da violência, outra característica associada à masculinidade, com o intuito de reconquistar a sua masculinidade.

B. Objetificação das Personagens Femininas

As características das personagens devem estar em consonância com o ambiente do jogo e a narrativa. O figurino, segundo Oliveira [22], o design difere da moda ao se preocupar em como o espaço em que ocorre a narrativa interage com o espaço ocupado pela personagem. Desta forma, é levado em conta ao criar as vestimentas: a personalidade a ser representada para o jogador, ambiente, ocupação/função e narrativa das personagens.

Contudo, a fim de atrair um público pela lógica da segmentação de gênero do marketing, as personagens dos jogos foram cada vez mais objetificadas, com seu design exaltando cada vez mais papéis femininos estereotípicos e repassando cada vez menos a função dos personagens.

Visando agradar o público masculino, são criados determinados arquétipos. Hartas e Morris [23] os reúne nos seguintes subgrupos: *Game Cuties; Big Biceps; Sexy and Sassy; Mad, Bad and Dangerous; Femme Fatale; The Reluctant Hero, Fascinating Flaws, The Trickster, Baby Face, Behind the Mask, Fantastic Creatures and Faerie Folks, Oddballs, Bosses from Hell e The Modern Every Man*.

Cada um destes arquétipos está interligado a uma característica física e/ou psicológica, comumente ligadas aos fetiches masculinos, transitando, geralmente, entre a inocente e a “dominatrix”. Tais estereótipos femininos são

opostos aos masculinos, que ressaltam a força e astúcia dos homens, construindo-se igualmente um reforço machista.

1) *Para definir objetificação:*

Izukawa [14] usa os conceitos da filósofa Martha Nussbaum, que identificou características da objetificação da mulher na cultura em geral.

a) *Instrumentalidade:* Em que a mulher é apenas um instrumento dos personagens, agindo apenas em função e na presença deles.

b) *Mercantilização:* A personagem, por ser um instrumento como descrito acima, pode ser vendida ou trocada como uma ferramenta.

c) *Permutabilidade:* A personagem pode ser trocada por personagens semelhantes ou objetos sem prejudicar a narrativa.

d) *Violabilidade:* Possibilidade de o jogador violar e abusar sexualmente de mulheres, às vezes como prêmios.

e) *Descartabilidade:* A personagem pode ser descartada sem acarretar nada na narrativa do jogo.

A posição das mulheres como objetos nos jogos começou desde cedo na história dos jogos. Um cartaz com uma mulher de vestido branco apresentava o jogo *Computer Space* (1971, Nutting Associates), o primeiro jogo digital de fliperama, seguindo uma lógica antiga de publicidade direcionada para homens. Pouco mudou nos dias atuais.

Em *Grand Theft Auto* (GTA) V, de 2013, os discos do jogo apresentam duas ilustrações de mulheres, presentes também nas telas de carregamento, uma está vestida com um biquíni e a outra sendo revista por uma policial, debruçada no capô de um carro de uma viatura, indicando sua profissão como prostituta, assim como suas vestimentas.

A prostituição na franquia GTA virou um dos grandes atrativos da série. A possibilidade de transar com uma prostituta e depois matá-la no jogo virou um ícone na indústria dos jogos. Em todos os jogos da franquia aparecem mulheres com expressão e/ou posição de sedução nas telas de carregamento do jogo, virando um atrativo, visando o público masculino. As principais características de objetificação feminina estão muito presentes em uma das atividades preferidas dos jogadores no jogo: abordar uma prostituta para pagar por seus serviços (atividade que restaura vida do protagonista, assim como lanches e bebidas), e, depois do sexo, matá-la e pegar seu dinheiro de volta.

Algumas franquias de jogos, como *Mortal Kombat*, estão mudando o conceito das protagonistas, que foram alvos da objetificação por meio de roupas extremamente curtas, incompatíveis com o tema do jogo de luta.

Para Steve Beran [5], o design das personagens dos jogos está mais maduro e respeitoso, com as roupas mais condizentes com suas ações dentro do jogo. Independente dos esforços para melhorar essa imagem, os títulos anteriores da franquia atraíram uma comunidade que não aceitou bem esse tipo de mudança. Beran não se incomodou, dizendo que não se arrepende da decisão.

Jogos que apelam ao erótico masculino pela violência sexual também não são novos. Em *Cluster's Revenge* (1982, Mystique), o protagonista, ao ganhar o jogo matando índios, abusa sexualmente de uma índia como vingança. O jogo *Rapelay* (2006, Illusion) envolve mecânicas de abusar sexualmente de uma mulher e suas

filhas. Com o avanço de jogos independentes, títulos como *Rape Day* (2019, independente), no qual o jogador é colocado no papel de um estuprador, compensam a má qualidade técnica para alavancar com a polêmica causada pelo jogo. Apesar da distribuidora online de jogos STEAM bloquear o jogo da plataforma, o criador do jogo ainda afirma que irá achar métodos alternativos para vender.

Quando os jogos são segmentados entre um público masculino e feminino, baseados em papéis e estereótipos de gênero tradicionais, a objetificação da mulher se torna um atrativo para o público masculino, tornando-se icônica na cultura dos jogos.

1) *As Mulheres como Prêmio*

Essas personagens são apresentadas ao final de missões ou ao final do jogo como recompensas obtidas pelo êxito. Tais recompensas podem ser beijos, abraços ou até mesmo relações sexuais, muitas vezes apresentadas sem muito desenvolvimento romântico, porém como resultantes de serem prêmios, torna-se obrigação recompensar o jogador com estas ações. Uma personagem icônica neste tropo é Samus Aran (*Metroid*, 1986) que ao final do jogo é apresentada de forma a presentear o jogador com a sua identidade até então omitida. [20]

2) *Mulheres na Geladeira, Violência Justificada*

Com a saturação da narrativa da donzela em perigo e o envelhecimento dos jogadores, havia uma necessidade maior por narrativas mais complexas. Sarkeesian [20] aponta, porém, que as narrativas criadas pouco se diferenciavam do tropo da donzela. Ao invés de um vilão que rapta a mulher, conflitos ainda mais violentos contra as mulheres começaram a tomar um lugar considerável na indústria, solução vinda dos quadrinhos de super-herói, que enfrentaram a mesma saturação e têm como público-alvo homens.

Women in refrigerator (Mulheres na Geladeira, termo criado por Gail Simone, em 1998, como nome de um site para discutir sobre quadrinhos), é um conceito que se origina a partir do clichê criado pelas HQ's, especificamente na edição #54 dos quadrinhos do Lanterna Verde, no qual o herói se depara com seu par romântico, morta dentro de uma geladeira.

Narrativas surgiram em que o vilão mata a mulher amada e/ou a filha do protagonista, gerando uma motivação simplória para os jogadores-alvo, homens. Variações dessa narrativa, como em situações no qual o vilão sequestra a filha do herói, após assassinar a mulher amada, ou quando o vilão assassina a mulher amada e rouba sua alma, também vieram junto com os jogos para públicos mais velhos, aparentando novidade por se destacar pela violência e pela impressão de complexidade, e sempre no papel saturado de gerar motivação para o público masculino.

Esse conceito utiliza da violência contra a mulher, seja física ou sexual, como desculpa para tornar o enredo mais “interessante” com relação aos personagens masculinos, entendendo que essas violências se tornam “motivação”. *God of War* (2005, Sony Interactive Entertainment) é o exemplo mais famoso, no qual o personagem principal, após matar sua filha e esposa por engano, inicia sua jornada por vingança durante toda sua trilogia, sendo atormentado pelo seu erro.

Um elemento comum neste clichê é que não há a voz feminina, o olhar é simplesmente masculino, que se atormenta ao perder algo que lhe pertencia, ignorando qualquer sentimento feminino sobre a situação, quando a mesma não se encontra morta e, podendo transparecer suas emoções.

Uma boa exemplificação vem do jogo *Dante's Inferno*, em que Beatrice, após morrer, torna-se o objetivo de Dante, que mergulha no inferno para “salvá-la”. Entretanto, sua amada é posta apenas como motivação para o personagem ir sempre mais a fundo, e mesmo tendo aparições dela, suas falas são curtas e demonstram poucas emoções; a mulher é novamente tomada apenas como um objeto pertencente ao homem, que não consegue aceitar perder.

Para Lazzaro [12], a indústria buscava atrair o mesmo público original, pessoas de vinte e três anos reclusas, e para isso começou a buscar jogos cada vez mais maduros. Nessa busca, os jogos começaram a ficar cada vez mais violentos para atrair jogadores, seguindo a lógica que jogos mais violentos e realistas eram mais divertidos. Para a autora, apesar da violência ser uma quebra da norma social, que gera emoção, não é a única coisa que existe de divertido nos jogos. Violências mais realistas atraem apenas os jogadores que estão no extremo dessa linha de preferência. A lógica de conteúdo mais maduro por meio da violência, teve um papel importante na radicalização violenta, tornando a representação da violência contra a mulher cada vez mais comum nos jogos digitais.

Sarkeesian defende que a maioria dos desenvolvedores de jogos digitais adota variações da donzela em perigo pela própria limitação narrativa de jogos violentos. Situações em que a violência é a única solução para os problemas apresentados ao jogador geram limitações nas possibilidades do jogo. Como as relações dominante-dominado são incorporadas pela maioria das pessoas e há pouca discussão sobre o assunto, os desenvolvedores caem nessas armadilhas de roteiro que perpetuam estereótipos. Lazzaro, questionando o porquê da existência de jogos para homens, aponta que esse tipo de jogo oferece emoções limitadas.

B. Boas Representações Femininas nos Jogos

Nem todos os jogos reproduzem valores de poder masculino ou objetificam a mulher em sua aparência ou narrativa. Alguns criam experiências em que o gênero do personagem não carrega estereótipos na sua aparência ou história, muitos deles com mulheres protagonistas. Um *game designer* com atenção à construção de seus personagens não só pode gerar protagonistas femininas fortes, como gerar empatia e projeção nessa personagem tanto em homens, quanto em mulheres.

Sarkeesian [24] dá um bom exemplo de protagonismo: Jade, do jogo *Beyond Good & Evil* (2003, Ubisoft), no qual o jogador entra no papel de uma personagem que representa uma pessoa comum: uma fotógrafa que leva seu trabalho a sério para ganhar a vida como qualquer outro. A fotografia é uma mecânica no jogo, em que você deve tirar fotos da vida animal do planeta para poder ganhar dinheiro. Jade consegue mostrar que pessoas normais são capazes de fazer o que é preciso. Na história desse jogo, a protagonista descobre uma conspiração alienígena com

ligação ao governo e enfrenta-os com sua câmera e confiança nos amigos.

O design da personagem é orientado pela criação de uma pessoa comum, personagem que pode ser qualquer um, alguém do cotidiano, com problemas financeiros, amigos e preocupações. O jogo respeita a personagem e seus limites. Jade, durante a narrativa, não consegue fugir, ao ser capturada pelos alienígenas. Pey'j, seu parceiro, vai para ajudá-la nesse momento, porém não a resgatando, mas passando uma ferramenta que para ela se libertar sozinha, permitindo que Jade saia da situação por si só. A relação de Pey'j (um porco antropomorfo do gênero masculino) com Jade é de bom humor, respeito e companheirismo, representada pelo próprio *gameplay*, em que ambos precisam usar suas habilidades em conjunto para poder avançar e conversando a todo o momento sobre a situação que se encontram, dando personalidade para cada um dos personagens, assim como para as suas relações de igualdade.

Outro jogo que é exemplificado por Sarkeesian [25], é de uma personagem que não é definida por seu gênero, no jogo *Sword & Sworcery* (2011, Superbrothers), o qual é protagonizado por uma mulher conhecida como *The Scythian*. O jogo conta que a sua missão é coletar peças de um artefato triangular. O gênero da personagem, porém, nunca é enfatizado, levando alguns jogadores a apenas descobrir que a personagem é mulher durante o *gameplay*, por pronomes usados para a personagem.

O jogo consegue passar que uma protagonista mulher pode preencher o papel de um herói mítico, assim como os personagens masculinos dominantes nos jogos. A arte pixelada do jogo confunde alguns jogadores a respeito do gênero da protagonista. Essa confusão não é devida à alguma decisão do design da protagonista, e sim pelos jogadores, que estão acostumados com personagens femininas cujo design exalta, principalmente, seu gênero. O jogo não apresenta símbolos associados ao gênero feminino como roupas rosas, fitas no cabelo, vestidos ou, pela pixelagem da arte da personagem, a aparência do corpo.

Silenciosa, *The Scythian* prossegue, enfrentando as forças do mal, ficando enfraquecida a cada luta conforme chega perto do final de sua jornada, quando ela, para se livrar do mal antigo, se sacrifica corajosamente. O jogo exalta características em sua protagonista que normalmente são apenas associadas ao gênero masculino, quebrando a lugar comum dos jogos segmentados por gênero e introduzindo uma personagem com características únicas, longe dos estereótipos e papéis de gênero.

IV. CONCLUSÃO

Neste artigo foram analisadas as principais causas de um cenário de perpetuação da violência contra a mulher nos meios dos jogos digitais. A trajetória da indústria dos jogos indica um conteúdo fortemente direcionado ao gênero masculino, perpetuando valores de dominação que passaram, e ainda passam, despercebidos pelos criadores e consumidores.

A formação da indústria em um meio amplamente dominado por homens, a engenharia eletrônica, e a adoção dos sistemas de segmentação por gênero na década de 1980, após a segunda crise do mercado de jogos, levaram à construção de um mercado fortemente ligado ao público

masculino. Com pesquisas demonstrando que os meninos jogavam mais em relação às meninas, o conteúdo e publicidade dos jogos passou a se orientar por gênero, técnica que funcionava em marketing, porém não em jogos, formando uma primeira geração de jogadores com maioria de homens. É importante notar que mulheres desde sempre jogaram, mas foram e ainda são excluídas do processo de consolidação da indústria dos jogos por serem minorias.

Desde cedo, foi possível, na indústria, notar a orientação para o masculino nos jogos. *Computer Space* (1971, Nutting Associates) usa a objetificação da mulher para atrair jogadores, lugar comum na área de publicidade para públicos masculinos. *Cluster's Revenge* (1982, Mystique) convida os jogadores a estuprar uma mulher indígena por vingança. Com a adoção das técnicas de segmentação, vindas dos brinquedos, a publicidade da indústria dos jogos criou um ambiente que sempre foi erroneamente concebido como pertencente ao gênero masculino. Com o envelhecimento da primeira geração de jogadores, que era maioria de homens pela segmentação dos jogos por gênero, a indústria procurou acompanhar esse primeiro nicho, continuando o foco orientado em um só gênero.

Com a imagem dos jogos digitais, ligada fortemente aos meninos, jogos direcionados ao gênero masculino e maioria de homens no meio dos desenvolvedores, criou-se na indústria um ciclo vicioso, que exclui as mulheres do meio da produção dos jogos.

Foi constatado no artigo que o crescimento de mulheres jogadoras em relação aos homens de nenhuma forma foi refletido dentro da indústria dos jogos: homens cis gênero, héteros e brancos ainda são o perfil predominante entre os desenvolvedores. A indústria indica andar pouco em relação à diversidade. Uma grande quantidade de desenvolvedores afirma que foi alvo ou viu algum caso de discriminação dentro de sua empresa. Além disso, há uma quantidade grande de profissionais que acreditam que a indústria não é um lugar que cultua a diversidade de pessoas e que não têm proteção contra atos intolerantes dentro do seu local de trabalho. Um ambiente hostil com pessoas fora do perfil padrão da indústria pouco progride em relação à diversidade de gênero e afasta as possíveis interessadas na indústria dos jogos, perpetuando o ambiente de valorização de poder masculino.

Tudo que foi mencionado se reflete fortemente na produção dos jogos. Com o foco no masculino, a violência e a guerra, ambos temas comuns no contexto do início dos jogos digitais, tornaram-se fatores predominantes na mecânica e temas dos jogos digitais, pois são falsamente atribuídas aos homens. Essa inflexibilidade de temas na indústria gera dificuldades narrativas para os desenvolvedores, que adotam constantemente clichês sexistas, como o da 'donzela em perigo', para gerar uma motivação para um público masculino, além de usarem a objetificação das mulheres como método de angariar esse público. Com o envelhecimento da primeira geração de jogadores, a indústria procurou acompanhar esse grupo com narrativas mais maduras, acreditando que violência é equivalente à maturidade. As narrativas sexistas foram, aos poucos, ficando cada vez mais violentas, usando morte de mulheres como motivação para os jogadores cometerem, dentro do jogo, uma série de atos violentos, sob o falso

pretexto de uma narrativa envolvente, porém extremamente rasa em seu cerne.

Conclui-se, assim, que os principais fatores para a contribuição da violência dos jogos se deram muito cedo na indústria, no perfil dos primeiros desenvolvedores, no contexto da guerra fria, que se tornou parte importante da narrativa, estética e mecânica dos jogos e na segmentação do público para o gênero masculino, técnica de marketing para brinquedos.

Esses fatores levaram a uma produção digital orientada apenas para um gênero, o que afasta as mulheres do meio desenvolvedor e gera produções com clichês sexistas, objetificação da mulher e valores que reproduzem a violência simbólica. Esses fatores construíram a imagem que o ambiente de jogos é masculino, o que se reflete entre os desenvolvedores e jogos mais vendidos. Essa imagem dos jogos, porém, não se reflete na quantidade de jogadores, que segue crescendo e, no Brasil, é maioria.

O crescimento de mulheres jogadoras, em relação aos homens, no entanto, começou a gerar uma discussão e uma oposição contra a violência simbólica nos jogos. Muitos desenvolvedores estão preocupados com diversidade, tornando-se um fator importante na indústria. Esse interesse cresce, mesmo que flutuando. Franquias com personagens objetificadas são repensadas, como no caso de *Mortal Kombat 11* (Electronic Arts, 2019), que mudou o design de suas protagonistas para algo mais realista e menos sexualizado.

Porém, apesar dessas melhorias, os números indicam que ainda é pouco. Mulheres ainda são minoria entre os desenvolvedores, resultando em jogos que ainda são fortemente ligados à violência e ao gênero masculino, produções que ainda carregam valores e estereótipos sexistas.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Hernandez. "Steam game about raping woman will test Valve's hands-off approach". Polygon, online: 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/3/4/18249916/rape-day-steam-valve>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [2] M. Mcwhertor. "Valve: Rape Day will not be released on Steam". Polygon, online: 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/3/6/18253585/valve-rape-day-steam-statement>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [3] M. Triviño. "Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres". El País, online: 2019. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/155204036_0_194382.html>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [4] B. Kuchera. "Shock culture is dead, making the Hatred trailer powerless and nearly comical". Polygon, online: 2014. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/3/6/18252200/mortal-kombat-11-scorpion-fatality-ed-boon>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [5] C. Hall. "Mortal Kombat's fatalities start with stick figures drawn by Ed Boon". Polygon, online: 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/3/6/18252200/mortal-kombat-11-scorpion-fatality-ed-boon>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [6] D. Menti, D. Castilhos. "Violência de gênero contra mulheres no cenário do esports". Caxias do Sul: Conexão - Comunicação e Cultura, vol. 16, n. 31, 2017, pp. 73-88.
- [7] C. D'Anastasio. "Inside the culture of sexism at riot games", Kotaku, online: 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [8] P. Bourdieu. La domination masculine. Saint-Amand-Montrond: Éditions du Seuil, 1998, pp. 15.

- [9] H. Saffioti. “Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero”. Campinas: Cadernos Pagu, n. 16, 2001, pp. 115-136.
- [10] I. Bogost. *Persuasive Games*. Tradução dos autores. Londres, Inglaterra: The MIT Press, 2017, pp. 28-29.
- [11] L. Rodrigues, “Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização”. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017, pp. 58.
- [12] N. Lazzaro. “Are boys games even necessary”, *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. MIT Press, Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner e Jennifer Y. Sun, 2011.
- [13] T. Lien. “No girls allowed”. Polygon, online, 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 28 mar. 2019.
- [14] M. Izukawa. *Mulher Entre Espelhos - Personagens femininas customizáveis nos videogames*. USP, FAU, 2015, pp. 18.
- [15] J. Weststar e M.J. Legault, *Developers satisfaction Survey 2015*. IGDA, online. Disponível em: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA%20DSS%202015-SummaryReport_Final_Sept15.pdf>. Acesso em: 28 mar 2019.
- [16] Entertainment Software Association, *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry 2015*. ESA, 2015. Disponível em: <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>>. Acesso em: 28 mar 2019.
- [17] Agência Sioux, *Blend New Research, Game Lab (ESPM), Pesquisa Game Brasil 2017*. ESPM, 2017.
- [18] J. Weststar, V. O’Meara e M.J. Legault, *Developers satisfaction Survey 2017*. IGDA, online. Disponível em: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA%20DSS%202015-SummaryReport_Final_Sept15.pdf>. Acesso em: 28 mar 2019.
- [19] A. Sarkeesian, “Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2015”. *Feminist Frequency*, online, 2015. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>>. Acesso em: 28 mar 2019.
- [20] A. Sarkeesian, *Feminist Frequency. Damsel in Distress - Woman VS Tropes in Videogames* (Mar. 7, 2013). Acesso em: 28 mar 2019 [Vídeo Online]. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>>.
- [21] K. Salen, E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [22] J. Oliveira, M. Nery, A. Godinho. *Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: A moda nos jogos digitais*. SBGames, 2014. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A%26D_Full_Agulha%2520Tesoura%2520Linhas%2520e%2520Tecidos%2520Virtuais_248.pdf>. Acesso em: 28 mar 2019.
- [23] L. Hartas, D. Morris. *The Art of Game Characters*. HarperCollins, 2005.
- [24] A. Sarkeesian, *Feminist Frequency. Jade - Positive Female Characters in Video Games* (May 11, 2015). Acesso em: 28 mar 2019 [Vídeo Online]. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/jade-beyond-good-evil/>>.
- [25] A. Sarkeesian, *Feminist Frequency. The Scythian - Positive Female Characters in Video Games*. Acesso em: 28 mar 2019 [Vídeo Online]. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/jade-beyond-good-evil/>>.