

Presença feminina nos games online: visualidades, papéis e outras questões

Alice Fátima Martins¹
Bárbara Stela Oliveira²
Bruno Araujo³
Matheus Martins⁴

Resumo

As narrativas articuladas pelos produtos culturais dialogam com as questões sociais. Neste trabalho, tratamos de narrativas dos jogos digitais, perguntando sobre como personagens femininas aparecem, do ponto de vista das visualidades, bem como dos papéis que lhes são atribuídos. Propomos, assim, fazer uma análise de algumas personagens femininas em jogos publicados nos últimos anos, a fim de entender o que representam essas personagens e como elas reafirmam os papéis de gêneros presentes na sociedade em que foram produzidas. Adicionalmente, discutiremos possíveis reverberações de algumas dessas representações a partir do contexto das artes visuais.

Palavras-chave: narrativas; jogos; personagens femininos; artes visuais.

Resumen

Las narrativas articuladas por productos culturales dialogan con temas sociales. En este trabajo, tratamos con narrativas de juegos digitales. Preguntamos cómo aparecen los personajes femeninos, desde el punto de vista de las visualidades, así como los roles que se les asignan. Por lo tanto, proponemos analizar algunos personajes femeninos en juegos publicados en los últimos años, a fin de comprender qué representan estos personajes y cómo reafirman los roles de los géneros presentes en la sociedad en la que fueron producidos. Además, discutiremos posibles reverberaciones de algunas de estas representaciones desde el contexto de las artes visuales.

Palabras clave: narrativas; juegos; personajes femeninos; artes visuales.

1 Introdução

¹ Doutora em Sociologia, Mestre em Educação. Professora no curso de Licenciatura em Artes Visuais e no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Bolsista de produtividade em pesquisa pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico/CNPq. profalice2fm@ufg.br

² Graduanda do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFG. Bolsista financiada pelo programa de bolsas de licenciatura PROLICEN. barbara.s.oliv@gmail.com

³ Mestre em Arte e Cultura Visual. Professor substituto na Faculdade de Artes Visuais/UFG. brunoaraujo@gmail.com

⁴ Graduando do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFG. Bolsista financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico/CNPq modalidade PIBIC. martinm.visual@gmail.com

Para darmos início a uma discussão sobre as questões levantadas pela diferença de gênero dentro dos games online, acreditamos que seja interessante articular um pensamento sobre como pudemos avançar até tal ponto, ou seja, porquê e até que ponto passamos a considerar importante os acontecimentos nesse universo das telas e como podem ser reverberadoras de ações fora daí.

Podemos começar falando um pouco mais sobre o jogo. Para tanto, evocamos Flusser, de cuja definição mais nos aproximamos, ao pensar o jogo em estreita relação com a arte e a cultura. Valem-nos as referências da sua breve reflexão sobre jogo a partir do “homo ludens”, termo cunhado pelo historiador holandês Johan Huizinga (1938), no qual ele traz a perspectiva de que o que dá sentido e diferencia o ser humano dos animais e dos aparelhos é a capacidade de jogar e brincar. No entanto, ele define:

Que “jogo” seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo”. (Flusser, 1967, p. 1)

O que nos dá bases para dizer a frase “a vida é um jogo”. Talvez já tenhamos ouvido algumas várias vezes. Mas para além disso, daremos foco ao assunto que vai além dessa breve introdução pela perspectiva de jogo de Flusser, usada aqui de modo muito breve, apenas para sublinhar a ideia de que o ser humano está sempre jogando, sempre sendo fantasioso, lúdico e criador de obstáculos e superações a partir da sua liberdade. “Em outras palavras distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia, e pela abertura a crenças zero variáveis.” (FLUSSER, 1967, p. 6)

O que no decorrer da nossa existência construímos e que hoje conhecemos como história não passa de um grande jogo instituído com todos os elementos citados acima. São esses elementos que, articulados, constituem, para Flusser, os jogos, desde as regras até as combinações realizadas. Para o autor, tão somente o ser humano é capaz de reinventá-los mesmo que superado por suas próprias criações. Criações, inclusive, em que os games estão inseridos. O ser humano é o único que pode propor novos jogos, novos repertórios, novas estruturas e novas maneiras de se jogar, assim dizendo.

E é o que vimos/vemos com o avanço das ferramentas tecnológicas, a aparição de aparelhos eletrônicos a invenção da internet, as realidades virtuais, o modelo econômico de sociedade, a transformação das mercadorias, a fluidez cultural, os modos de ler imagens.

Assim como essas mudanças transformaram o que nós conhecíamos genericamente como jogo transformou também o âmbito cultural e a maneira de como nós enxergamos o mundo e conseqüentemente a arte, entretanto não entraremos em uma maior discussão político econômica colocando em questão o acesso e conhecimento de tais transformações por uma camada contrastante da população mundial, por mais que entendemos nosso lugar de privilégio por ter conhecimento e oportunidade de discutir tais questões.

Nesta etapa, a ideia é fazer uma breve apresentação do modelo de jogos que já não são tão parecidos com o xadrez, a dama, as cartas, no sentido de que se organizam através de outras plataformas e possuem narrativas que não se limitam a uma única apresentação, e também do que atualmente passa a se considerar arte ou até mesmo desmistificar alguns conceitos, diluir ou deixar em suspenso algumas definições antes preestabelecidas, assim buscando fazer uma aproximação entre os dois campos a partir da nossa bagagem teórico conceitual.

Já que, até este ponto, defendemos a possibilidade de considerar que todas as atividades humanas possuem a características de jogo, vamos nos concentrar no que Flusser distinguiu de “jogo fechado” que seria “quando o repertório e a estrutura estiverem imutáveis” (Flusser, 1967, p. 3) e especificamente aos que estão inseridos nas plataformas digitais. Os jogos digitais, que foram possíveis a partir da invenção do universo digital, são considerados um tipo de jogo entre tantos outros e hoje tomam espaço no que diz respeito a recepção e veiculação de imagens e competem com redes sociais, noticiários e qualquer objeto cultural que venha operar, principalmente, através de imagens. Algumas características dos jogos não-digitais ainda contaminam os jogos digitais que com as ferramentas que operam não possuem limitação prévia de criação e experimentação. Os jogos digitais atuam de forma que ultrapassam as barreiras de criação sensível, podendo também tensionar os limites do que consideramos ver no mundo contemporâneo onde se pode explorar os outros sentidos como matéria prima. No entanto, daremos foco aos assuntos que estão diretamente ligados às imagens e a criação histórico cultural de como passaram a veicular as narrativas que estão atreladas ao jogos em especial os digitais, como já havíamos dito.

Você com certeza já deve ter visto uma pessoa por aí com uma camiseta estampando a imagem de um personagem/cena de algum game, encontrado alguém lendo uma HQ que narra as aventuras de um jogo, ver um amigo assistir um filme que se baseia nas histórias de um jogo ou até mesmo pode ter sido você a pessoa que fez todas essas coisas. Ou seja, os games já não estão restritos às telas e as várias horas dedicadas a desvendar seus mistérios e aprimorar nossa experiência dentro deles, eles passaram a fazer parte da vida de forma com que não se consome apenas o jogar, mas todos os produtos que possam surgir dos games e que você um adepto possa encontrar um uso para esse produto.

Trazemos aqui o exemplo do Machinima é um termo inglês da junção das palavras machine (máquina, nesse sentido, os computadores e os jogos), animation (animação) e cinema (cinema) que dialoga com o que estamos tratando aqui podendo ser um bom exemplo já que a intenção é discutir imagens. o Machinima “não se trata apenas de um produto, o machinima pode ser denominado como um processo de produção.” (Maia, Regis, Marinho, & Fernandes, 2018, p. 2)

Em síntese, a prática de produzir machinima consistiria na captura de ações em um jogo para modificar e customizar a experiência de modo a explorar criativamente criando um novo conteúdo sobre um determinado assunto distinto do encontrado no videogame base. (Maia et al., 2018, p. 3)

Essas produções são, em geral, veiculadas pela internet. Então é frequente que qualquer pessoa com desejo criativo possa usar seu percurso dentro do game para recriar essa experiência por meio das ferramentas do cinema e da animação. Há autores que discutem as nuances democráticas ou até mesmo anárquicas da internet. Contudo, o que queremos ressaltar neste texto é a influência que as imagens podem imprimir na vida em sociedade e como essas imagens estão sendo criadas e movimentadas, organizando a forma como estabelecemos as relações entre nós. Cabe fazer algumas perguntas. Nos pautamos pela justiça e exercitamos sensibilidade crítica quando pensamos em (re)criar imagens? Continuamos normalizando moldes ultrapassados e que podem ser cruéis? Essas e várias outras perguntas devem ser feitas.

É fato que de um tempo para cá as representações de nossas realidades, fantasias, desejos etc. saíram das telas, dos murais religiosos, das galerias de arte e dos museus e invadiram nossa vida cotidiana, e essas cenas passaram a ser cada vez mais comum no nosso dia a dia que inclusive acabamos normalizando sem levar em conta a influência das imagens sobre nós. Então se as imagens já não estão, de certa forma, aprisionadas apenas aos grandes santuários de adoração e passaram a fazer parte da nossa vida banal, o que podemos denominar arte?

O mundo está abarrotado de perspectivas e cada pessoa pode pensar da forma que lhe vier a calhar. Então essa questão da arte é portadora, sim, de variantes de ideais e conceitos, de questões éticas, estéticas e políticas. Há quem busque segregar a Arte entre as que são produzidas a partir de um pensamento que se pretende intelectual, a serviço dos mesmos preceitos da arte encontrada nos livros de história da arte, e que podem ocupar lugares em grandes museus, galerias e salões de arte e os produtos/artefatos que são produzidos por qualquer mero mortal, por assim dizer. Entretanto, existe uma perspectiva dos estudos da cultura visual que visa englobar todas as produções imagéticas não com a intenção de determinar um valor aos objetos produzidos, mas de buscar entender qual tipo de influências esses artefatos podem causar na cultura e no cotidiano da sociedade, assim podemos trabalhar tanto com as imagens veiculadas nos espaços ditos específicos para a Arte quanto com as que fogem desse padrão já que “existe uma pedagogia cultural de Fronteira de visualidades, uma pedagogia da diferença e dissidência porque se situa no espaço *entre*, no qual as coisas não são umas ou outras, mas umas *e* outras.” (Fernandez, & Dias. 2014, p. 101), ou seja, aqui passamos a considerar a os jogos digitais e as imagens que surgem de sua narrativa com a mesma intensidade que podemos tratar de uma pintura conhecida globalmente como a Mona Lisa de Leonardo da Vinci. A intencionalidade passa da mera valorização/valoração para ser minuciosamente analisada como artigos que podem interferir na nossa vida contemporânea já que estão a todo momento inseridos às nossas ações, desejos e obrigações cada vez mais rápidos e voluptuosos.

Digamos que é chamada a atenção para essas atuais narrativas e imagens que circulam pelo nosso imaginário e que podem moldar nossa convivência e nos influenciar assim como os afrescos nas igrejas da Idade Médias influenciavam os fiéis cristão, pouco ou nada letrados. Chamamos a atenção para as visualidades:

um termo do início do século XIX que faz referência à visualização da história. Esta prática deve ser imaginária ao invés de perceptual, porque o que está sendo visualizado é demasiado substancial para que qualquer pessoa individual o veja, e é criado a partir de informações, imagens e ideias. Esta habilidade para compor uma visualização manifesta a autoridade do visualizador. (Mirzoeff, 2016, p. 746-747)

2 Questões de gênero na Arte e nos jogos

Em 2017 em São Paulo o coletivo de artistas Guerrilla Girls exibiu um cartaz em que denunciavam a discriminação de gênero no acervo do MASP com a seguinte frase “ As mulheres precisam estar nuas para entrar no museu de arte de São Paulo? apenas 6% dos artistas do acervo em exposição são de mulheres , 60% dos nus são femininos”. Questionavam o papel da mulher no âmbito do sistema da arte, e a inviabilização das mulheres artistas presente até hoje em muitas instituições. Não só no meio da arte as mulheres aparecem em menor número. O mesmo ocorre também na ciência, na academia, na tecnologia, territórios onde ainda enfrentam diversos obstáculos em suas carreiras. À Martha Somerville, cientista escocesa do final do século XIX, foi dito que, se continuasse estudando de modo tão intenso, acabaria por se tornar estéril, ou por ficar louca. A ela, bem como a todas as mulheres daquele contexto, não eram assegurados os direitos à educação formal. Em vez disso, era esperado que assumissem as responsabilidades das atividades domésticas, familiares, os cuidados com o marido e os filhos.

Na história da arte ocidental, a representação do corpo feminino é tema recorrente. A figura se repete independente da época ou país: corpos femininos, brancos e nus principalmente pintados por homens. Esse fato corrobora para manutenção da imagem feminina de “ passividade, de submissão a um olhar masculino, tanto de artista quanto do espectador” (Berger, 1999, p.286). Luciana Loponte ressalta que essas imagens naturalizam e legitimam o corpo feminino como objeto de contemplação, transformando em verdades essas representações, que pouco tem relação com as mulheres. Logo, essas visualidades pouco dizem da sexualidade feminina e sim de como a masculina se afirma na posição de poder tanto na história da arte como em jogos, revistas, filmes, novelas ou em qualquer mídia comercial.

Retomando as expectativas em relação à formação e atuação das mulheres, é preciso notar que as mesmas obrigações não eram (são) impostas aos homens da mesma maneira. Eles poderiam dedicar o tempo aos estudos, à arte, aos esportes e às questões relativas às tecnologias disponíveis. Esses territórios, ainda hoje, são ocupados predominantemente por homens. , que pode ser analisada a partir da quantidade de funcionárias mulheres nas empresas e nos cursos de graduação voltados para tecnologia. Para mulheres ainda são destinadas às áreas de educação infantil , saúde e trabalhos domésticos, acompanhados da desigualdade salarial, assédios morais e sexuais , durante a carreira profissional , com suas habilidades constantemente questionadas.

Pensar sobre os espaços que as mulheres ocupam ou deixam de ocupar é indispensável para refletirmos a formação do espaço dos jogos eletrônicos. Em 2016 ocorreu a pesquisa Game Brasil, que tinha o propósito de traçar o perfil do público gamer brasileiro. Os dados levantados revelaram

que o público feminino compõe maioria dos gamers do Brasil. A pesquisa porém foi bastante contestada, era comum encontrar o argumento que questionava se essas mulheres saberiam jogar “bem”, e portanto se poderiam ser consideradas gamers. O interesse das mulheres pelos jogos continuam crescendo porém o universo dos jogos continua percebido como predominantemente masculino: para uma mulher se declarar gamer ela tem que se preparar para provar regularmente que é uma boa jogadora (Bristot, Pozzebon & Frigo, 2017).

Ainda Segundo Bristot, a construção da visualidade e dos discursos articulados pelos jogos passam não só o jogo em si, mas também o que antecede o produto completo, sua criação, seu design e sua jogabilidade: essas etapas não são livres de ideologias/discursos ressoando em seus personagens a manutenção da objetificação do corpo da mulher e a manutenção de um sistema de privilégios masculinos refletidos em aspectos culturais.

Entendendo que as produtoras de jogos ainda tem grande parte da equipe de funcionários formada por homens, como exemplo a empresa americana Riot, milionário estúdio de jogos responsável por League of Legends, que recebeu atenção da mídia por uma notícia publicada pelo site Kotaku sobre as medidas tomadas pela empresa após denúncias de sexismo dentro da instituição, no final de 2019, demonstrou que somente 22% do quadro de funcionários é composto por mulheres. Constantemente a imagem das personagens femininas no jogo League of Legends traz características de sexualização e objetificação do corpo feminino, as silhuetas dos corpos apresentam um padrão de magreza e fragilidade ou sensualidade representando o ideal de feminilidade ,feitas para vender o jogo. Em a fotografia e o fetiche, (Botti, 2003, p. 108) ressalta que :

A imagem da mulher é produzida artificialmente pela sociedade para ser desejada e aceita enquanto objeto de desejo consumível. A fetichização da imagem da mulher é, antes de tudo, parte de uma aprendizagem social, onde o masculino e o feminino são criações culturais que condicionam diferentemente cada indivíduo a funções sociais específicas e diversas. Essas construções tornam a mulher, cada vez mais, uma imagem passível de ser fetichizada

Boa parte das personagens femininas na história dos jogos passa por um descaso de suas histórias, e se tornam, ainda hoje, ícones de sensualidade ou se tornam lindas donzelas indefesas em perigo e em segundo plano como par romântico do personagem masculino principal, como o caso da princesa Peach, nas primeiras séries de videogame *Mario Bros*. Jogos como *Street fighter* tem personagens femininas com corpos desproporcionais e sexualizados, no sentido de grandes decotes,

roupas curtas, além de em versões anteriores os desenvolvedores chegaram a programar personagens femininas com quantidades inferiores de vitalidade⁵.



Figura 1. Dos primeiros aos mais recentes modelos da personagem Lara Croft, da franquia Tomb Raider: pernas à mostra e roupa justa foram um aspecto visual marcante da personagem por quase 20 anos.

Fonte: <https://www.ps4home.com/badass-bombshell-naive-strong-heroine-evolution-lara-croft/>, acessado em 04/03/2020.

Partindo da perspectiva da cultura visual, de formadora do olhar por meio das visualidades que nos cercam, e com a intenção de encarar de forma comparativa as imagens produzidas para o universo gamer, desenvolvemos um comparativo que envolve o vestuário das 145 personagens encontradas no jogo League of Legends, levantando quais partes do corpo são mais mostradas dependendo do sexo biológico do personagem. Nessa análise os seguintes critérios foram levantados: se personagem utiliza barriga a mostra, se o personagem possui fotos que valorizam os glúteos, se existe decote ou se o peitoral está a mostra, se utiliza roupa justa, vestido e/ou armadura metálica.

⁵ <https://www.ubergizmo.com/2014/03/street-fighter-iis-chun-li-almost-came-with-a-shorter-life-bar/>

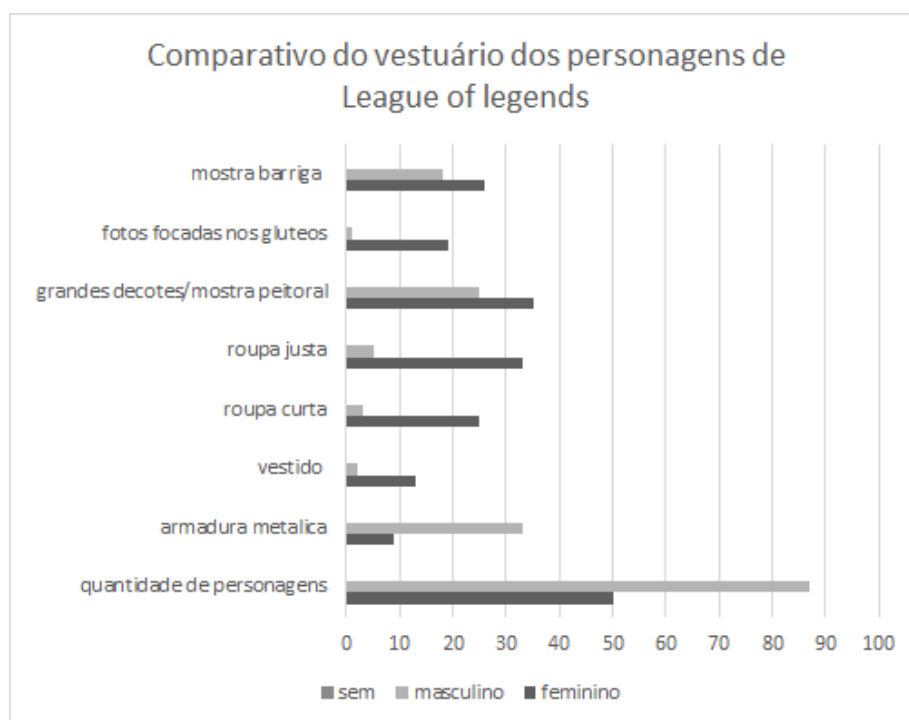


Figura 2. Gráfico comparativo da vestuário dos personagens de league of legends 2019
 fonte: elaborado pela autora.

A análise constata que as personagens femininas correspondem somente a 36 % dos personagens do jogo e dentre elas a maioria possui as características analisadas, menos um único item: as armaduras metálicas são uma quase exclusividade dos personagens masculinos.. As guerreiras do jogo não usam armadura como os homens, quando as tem são peças metálicas muito coladas ao corpo, ressaltando seios e curvas. Segundo a pesquisa de Rodrigues (2014), 64% das personagens femininas mostram algum grau de nudez em 117 personagens lançados em 2014. Hoje em 2019, com 145 personagens, continuam 64% delas contendo graus de nudez. O marcador de feminilidade mais comum no jogo como aponta também Rodrigues são os seios fartos que ocorre em 57% das personagens que em geral são excessivamente magras, brancas e curvilíneas.

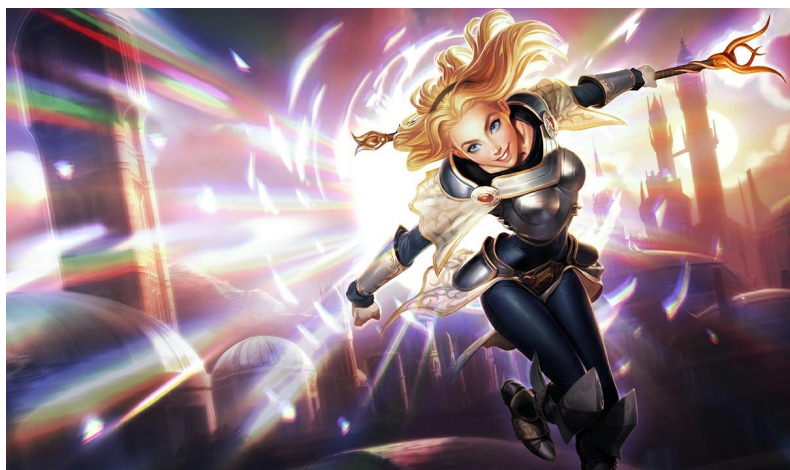


Figura 3. Lux- Personagem league of legends: armadura colada com seios protuberantes, cintura extremamente fina e pose impraticável para qualquer não-contorcionista.
fonte: fórum league of legends

No jogo é possível comprar *skins* (acessórios, roupas, itens que somente afetam a parte estética do jogo sem afetar a jogabilidade), com que os personagens podem se equipar. Essas roupas foram consideradas na coleta dos dados desta pesquisa. Essas novas roupas eventualmente surgem com uma proposta desconexa do jogo, gerando alternativas estéticas diferentes da temática original da/ do personagem. Um aspecto que chama atenção é que essas *skins* são muita das vezes tematizadas com fantasias eróticas nas personagens femininas. Esse tipo de produto, que tem em sua finalidade última agradar os fãs por meio da customização da experiência estética dentro do jogo, é a fonte maior de renda de empresas como a Riot: professora sensual, enfermeira sensual, faxineira sensual, dentre outros, estão dentre os best sellers escolhidos pelo público.

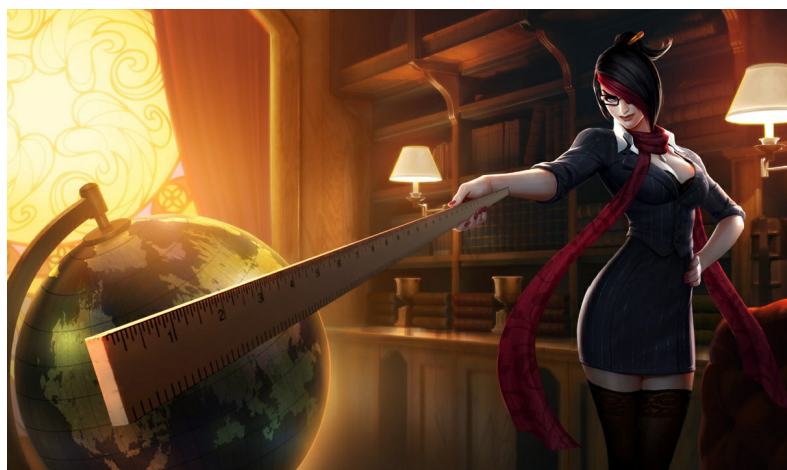


Figura 4. Fiora (personagem league of legend) skin de professora.
fonte: fórum league of legends

Nenhuma imagem é inocente e toda imagem é acompanhada de discursos. Percebendo isso podemos verificar que os desenvolvedores de jogos utilizam todo o ferramental disponível para

construir uma experiência que replica, através de imagens, sons, movimentos, etc, estereótipos de gênero com a finalidade última de vender produtos que objetificam a mulher. Essa não é a realidade de todos os jogos, tampouco de todos produtos, mas é uma prática comum e facilmente encontrada. Nos últimos anos, com a popularização dos debates sobre gênero e sexualidade, estão se tornando mais comuns personagens diversos. A problematização da representação hipersexualizada da figura feminina também gerou boas consequências nos últimos anos, onde personagens que tradicionalmente hipersexualizadas tiveram seu design refeito, apesar das esperadas acaloradas recepções de parte vocal do público⁶.

3 Conclusão

Tendo em vista a noção de jogo proposta por Flusser (1967), retomamos a ideia de que as relações sociais como um todo podem ser analisadas a partir desses princípios. Assim, as estruturas de poder, de dominação, as atribuições de valor, os exercícios de linguagem são passíveis de análise a partir dessa noção ampliada dos games conhecidos como mero entretenimento. Neste trabalho, pudemos trazer algumas questões relativas a gênero, a partir da noção de jogo, estendida também ao campo da arte. Nesse recorte, indagamos sobre a questão da presença feminina nesses contextos. A análise das relações de gênero que se dão no mundo gamer, tanto dentro quanto fora dos jogos de entretenimento, explicita o fato de que relações de poder têm sido impostas a partir das masculinidades, sendo essa uma circunstância predominante dos jogos em seu sentido mais amplo. Essas relações afetam não apenas as mulheres, mas homens também, impondo modos de ver, se ver e ser visto baseados em estereótipos e preconceitos de gênero.

É importante ressaltar que existem muitas variáveis envolvidas nesse processo de significação de gênero, envolvendo também questões de classe, sexualidade, cultura, entre outros. Porém, ao enfatizar as questões de gênero, e principalmente as representações das feminilidades dentro dos jogos, é possível encontrar ligações claras entre a maneira como mulheres são representadas dentro dos jogos, no campo das artes, em continuidade com os modos como mulheres são tratadas na sociedade ocidental. É gerada, assim, uma relação cíclica que se retroalimenta: a maneira que as feminilidades são reproduzidas na sociedade influenciam as maneiras que as mulheres são retratadas nos jogos, que por sua vez reafirmam visões estereotipadas e sexualizadas do papel da mulher na sociedade. As relações encontradas entre a criação da imagem feminina nos

⁶ <https://www.themarysue.com/sonya-blade-mk11-new-look/>

jogos é uma consequência da representação da imagem diante dos discursos recorrentes da história da arte eurocentrada.

A indissociação entre representações das feminilidades nos meios culturais e comportamento social apontam que a perpetuação das violências simbólicas que mulheres enfrentam nos mais diversos ambientes passa por um projeto hegemônico orquestrado e colocado em prática nos mais variados meios, como na arte canônica e nos jogos, com as mais diversas ferramentas.

Não restam dúvidas de que se fazem necessárias reflexões sobre como mulheres são representadas nos jogos, que atingem massivamente os mais diversos públicos mundialmente, principalmente o público jovem, que está em processo ativo de formação cultural. Propomos então pensar o papel da mulher na cultura de massa, principalmente nos jogos, com a finalidade última de alcançar mais representatividade, dignidade e igualdade dentro desses espaços.

Referências bibliográficas

- Botti, M. M. V. (2003). Fotografia e fetiche: um olhar sobre a imagem da mulher. cad.Pagu [online] n.21.
- Berger, J. (1999). Modos de ver. Rio de Janeiro: Rocco.
- Coli, J. (1995). O falso. In J, Coli. O que é arte? (pp. 81-86). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Flusser, V. (1967). Jogos. Suplemento Literário OESP – 09/12/1967. Recuperado de <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>.
- Gombrich, E. H. (2000). A História da Arte. (16a ed.). São Paulo: Editora LTC.
- Hernández, F. (2011). A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In R, Martins, & I, Tourinho (Orgs.) Educação da Cultura Visual: Conceitos e contextos (pp. 31-49). Santa Maria: Editora UFSM.
- Mirzoeff, N. (2016). O direito a olhar. ETD - Educação Temática Digital, 18(4), (pp. 745-768). <https://doi.org/10.20396/etd.v18i4.8646472>
- Maia, A., Regis, F. & Fernandes, C. (2018). Precisamos Falar Sobre Machinima! Uma Introdução ao Fenômeno de Processo de Produção Audiovisual de Videogames. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (pp. 1-15). Joinville, SC: Universidade da Região de Joinville.
- Pesquisa Game Brasil. (2016). Pesquisa Game Brasil 2016 [Blog]. Recuperado de <http://www.pesquisagamebrasil.com.br>.
- Bristot, P. C., Pozzebon, E. & Frigo, L. B. (2017). A Representatividade das Mulheres nos Games . XVI SBGames (pp. 864). Curitiba, PR:

D'Anastasio, C. (2019, julho 8). Riot employees say company has made Real progress fixing its sexism issues [Blog]. Recuperado de <https://kotaku.com/riot-games-and-sexism-one-year-later-1837041215>.