XXIX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BALNEÁRIO CAMBORIU - SC

GÊNERO, SEXUALIDADES E DIREITO I

SILVANA BELINE TAVARES

FABRÍCIO VEIGA COSTA

JOSIANE PETRY FARIA

Copyright © 2022 Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria – CONPEDI
Presidente - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC – Santa Catarina
Diretora Executiva - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - UNIVEM/FMU – São Paulo
Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa – Pará
Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG – Goiás
Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos – Rio Grande do Sul
Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio – Rio de Janeiro
Vice-presidente Nordeste - Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR – Ceará

Representante Discente: Prof. Dra. Sinara Lacerda Andrade – UNIMAR/FEPODI – São Paulo

Conselho Fiscal:
Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – ESDHC – Minas Gerais
Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM – Rio de Janeiro
Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho – Ceará
Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva – UFS – Sergipe
Prof. Dr. Valter Moura do Carmo – UNIMAR – São Paulo
Secretarias
Relações Institucionais:
Prof. Dra. Daniela Marques De Moraes – UNB – Distrito Federal
Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - UNIVEM – São Paulo
Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - Mackenzie – São Paulo
Comunicação:
Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali – Rio Grande do Sul
Profa. Dra. Maria Creusa De Araújo Borges - UFPB – Paraíba
Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro - UNOESC – Santa Catarina
Relações Internacionais para o Continente Americano:
Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA – Bahia
Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM – Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA – Maranhão
Relações Internacionais para os demais Continentes:
Prof. Dr. José Barroso Filho – ENAJUM
Prof. Dr. Rubens Beçak - USP – São Paulo
Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba – Paraná
Eventos:
Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec – Minas Gerais
Profa. Dra. Cinthia Obladen de Almendra Freitas - PUC – Paraná
Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello - UFMS – Mato Grosso do Sul

Membro Nato – Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa – UMICAP – Pernambuco

G326

Gênero, sexualidades e direito I [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Fabrício Veiga Costa; Josiane Petry Faria; Silvana Beline Tavares.

– Florianópolis: CONPEDI, 2022.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-610-9
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Constitucionalismo, Desenvolvimento, Sustentabilidade e Smart Cities

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito. 3. Gênero e sexualidades. XXIX Congresso Nacional do CONPEDI Balneário Camboriu - SC (3: 2022: Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



Conselho Nacional de Pesquisa
e Pós-Graduação em Direito Florianópolis
Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br

XXIX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BALNEÁRIO CAMBORIU - SC

GÊNERO, SEXUALIDADES E DIREITO I

Apresentação

No XXIX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BALNEÁRIO CAMBORIU - SC, o Grupo de Trabalho Gênero, Sexualidade e Direito, traz mais uma vez inúmeras contribuições que nos permitem aprofundar a compreensão e análise destas três categorias e, especialmente, as interfaces entre elas, o que pouco a pouco vai forjando e impulsionando a (s) identidade (s) deste Grupo.

Em VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES: A LEI MARIA DA PENHA À LUZ DA TEORIA DOS SISTEMAS DE LUHMANN, Gabrielle Souza O´de Almeida e Samantha Mendonça Lins Teixeira relaciona a falta de políticas públicas que possa relacionar o aumento dos dados de violência contra mulher, assim busca na teoria dos sistemas ressaltar a importância de que perguntas normativas devem partir do social. Busca na autopoiese a comunicação entre o jurídico e o social.

Raissa Rodrigues Meneghetti, Fabrício Veiga Costa e Michele Nascimento dos Santos em COMBATE A VIOLÊNCIA POLÍTICA DE GÊNERO NAS REDES SOCIAIS PELAS VIAS DO DIREITO abordam uma problemática intensificada com as últimas eleições de 2022. A violência antes de ser política ela é praticada pelo homem contra mulher em qualquer cenário. Assim, com virtualidade associada à pandemia chegou-se à níveis antes impensados, primeiro em razão da dificuldade de localização da autoria e ainda na facilidade de execução da conduta. Por fim, reforça que a violência política de gênero é diferente da violência política simplesmente, eis que atinge as mulheres em todos os seus aspectos da existência feminina.

O trabalho O PESO DO PÁSSARO MORTO: AS ALGEMAS DA MATERNIDADE de Luma Teodoro da Silva e Alexandra Clara Botareli Saladini parte da obra literária do O peso do pássaro, partindo das vulnerabilidades sobrepostas ali descritas para abordar o papel social da mulher na mudança de vida desde o momento da chegada da maternidade, enfatizando que a definição dos papéis, inclusive o de mãe, são definidos pelos homens. Apesar dos direitos e garantias legais ressaltam a fragilidade da mulher em ambiente livre e também no encarceramento penal, onde a violação dos corpos se intensifica e proporciona diversos níveis de impacto com a designação desigual das personagens jurídico sociais.

Em A INCONSTITUCIONALIDADE DOS PROJETOS DE LEI N. 4.520/2021 E 4.893 /2021 E DAS SUGESTÕES N. 24/2018 E 27/2018 A LUZ DOS JULGAMENTOS DAS ADPF`SN. 457/GO E 460/PR, Jacqueline Orofino da Silva Zago de Oliveira traz uma pesquisa que emerge de uma busca nos sites oficiais de STF e STJ a partir da palavra ideologia, indicando a demanda latente. Dessa forma, verificando os projetos de lei presentes no Brasil foram localizadas propostas para a criminalização da divulgação da ideologia de gênero, todavia sem identificar o que seria. Na procura por doutrina foram encontrados livros que promovem a "demonização" da ideologia de gênero, sendo que do cotejo dessas três vertentes se percebe o questionamento acerca da existência da falada ideologia de gênero como de fato ideologia? Por fim, se pode concluir que todas as propostas em torno da proibição da ideologia de gênero nas escolas são materialmente inconstitucionais.

Ligia Binati, Leonardo Bocchi Costa e Ana Carolina Davanso de Oliveira Cândido em A INVISIBILIDADE DOS HOMENS TRANSEXUAIS NAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE COMBATE À POBREZA MENSTRUAL analisam a precariedade menstrual e seus impactos na vida. Adotam Butler, Paul Preciado para estudar a transgressão dos corpos trans na identidade de gênero. Consideram que a pobreza menstrual, por si só, já se constitui em problema sério e grave. No entanto, quando se refere aos homens trans, se constata a soma de problemas de invisibilidade, exclusão e desprezo social e estatal.

O trabalho A PRESENTE NECESSIDADE DA SALVAGUARDA ANTIDISCRIMINATÓRIA ÀS MINORIAS SEXUAIS E DE GÊNERO E A ATUAÇÃO DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL de Rubens Beçak, Rafaella MArinelli Lopes, César Augusto Campolina Pontes traz pesquisa sobre o direito antidiscriminatório a partir do contexto social da redemocratização do Brasil, apesar da demanda ter sido visibilizada pela primeira vez não foi devidamente contemplada na Constituição, o que resulta numa inefetividade prática da mencionada teoria. Desse modo, buscou na atuação do Supremo Tribunal Federal a consideração, argumentação e fundamentação de decisões no direito antidiscriminatório para rever a legislação vigente, e contemplar a salvaguarda às minorias sexuais e de gênero.

Maíla Mello Campolina Pontes em A PRINCIPAIS RAZÕES RELACIONADAS AO GÊNERO NO SUICÍDIO DE IDOSO NO BRASIL nos mostra que apesar das mulheres serem aquelas que mais nutrem ideação e comportamento suicida, são os homens aqueles que efetivamente colocam em prática, sendo os principais em número de mortes pela autoviolência. No caso das mulheres as questões de gênero foram identificadas como as principais causas para a ideação da morte, como desproporção de oportunidades, desigualdade de gênero. Relevante ainda notar que casamento e maternidade fazem parte do

roteiro suicida, especialmente no meio rural. No caso da morte vincula-se fortemente a perda do papel social do provedor e do reprodutor sexual.

O artigo CONTORNOS DO PROBLEMA QUANTO À EFETIVIDADE DA DIVERSIDADE SEXUAL: PAUTAS IDENTITÁRIAS, POLITICAS PÚBLICAS, CONQUISTAS JUDICIAIS E PRECONCEITO ESTRUTURAL DA SOCIEDADE de Claudine Freire Rodembusch e Henrique Alexandre Grazzi Keske estuda os contornos das demandas e das conquistas da população LGBTQIA+ na dinâmica do preconceito estrutural. Contextualiza o estudo em torno das pautas identitárias em momento histórico de força política do conservadorismo e da discriminação. Aponta como uma das causas mais relevantes a ausência de representatividade e de políticas públicas abrangentes e transformadoras.

Rafael Lima Gomes Ferreira e Angela Araujo da Silveira Espindola em ENTRE SILÊNCIOS SIMBÓLICOS E SUSSURROS: ECOS DA COSNTURÇÃO DOS DIREITOS DAS PESSOAS LGBTQIA+ NO CENÁRIO JURÍDICO BRASILEIRO partem da desconstrução da mal falada ideologia de gênero, eis que parte da realidade social da diversidade sexual, bem como da judicialização dos problemas e demandas da população LGBTQIA+. Destaca o casamento e a adoção por pessoas LGBTQIA+ como marcos jurídico e temporais do reconhecimento de direitos e garantias à identidade, à liberdade sexual e de gênero. Revelam que o direito seria um romance em cadeia, no qual cada magistrado constrói um capítulo.

Luciana Alves Dombkowitsch Em FEMINICÍDIO COMO NECROPOLÍTICA DE GOVERNO: O ESVAZIAMENTO DO SISTEMA DE PROTEÇÃO SOCIAL E A PRECARIZAÇÃO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE COMBATE À VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES, pesquisa políticas públicas de gênero, analisam como as políticas avançaram em relação às mulheres, sem falar em evolução, pois nessa área se nota um movimento constante de evolução e involução. A potência de políticas públicas de gênero tem seu início em 2003 com a secretaria especial com status de ministério e com isso o gênero se constitui em categoria política. Protagoniza a criação da Casa da Mulher Brasileira e toda sua engrenagem como equipamento de atenção e proteção à mulher.

FEMINISMO E GOVERNANÇA: ESTATÉGIAS DE PODER CONTRA AS MULHERES A PARTIR DE MICHEL FOUCAULT de Priscila e Silva Biandaro traz a problemática de pesquisa que emerge dos estudos sobre o Poder disciplinar de Foucault. Assim, ressurge a figura da mulher na luta política e como os mecanismos de controle são montados contra a

sua atuação, desde manobras para divulgação de notícias falsas, ofensas morais e até mesmo violência física e sexual, inclusive nos espaços de exercício do poder político, desprezando não apena a condição de mulher, mas sobretudo de ser humano.

Viviane Lemes da Rosa em FEMINISMO, DWORKIN E O ABORTO contrapõe os estudos de Dworkin aos feminismos com o objetivo de analisar a regulação brasileira sobre o aborto e lembra que para o Direito, o aborto não é uma discussão religiosa, moral ou ética, não demanda ponderação entre direitos religiosos da comunidade e outros direitos, mas é uma escolha da gestante e sua regulamentação depende de critérios científicos da medicina.

Fábio Macedo Nascimento em INOVAÇÕES NO COMBATE À VIOLÊNCIA DOMÉSTICA: A LEI N. 14.188/2021 COMO PRODUTO DO DIREITO NAS POLÍTICAS PÚBLICAS nos mostra que a inquietude para desenvolvimento da pesquisa vem do trabalho diário do autor como promotor de justiça em vara especializada no atendimento à violência contra mulher. Nesse sentido, no exercício de interpretação e aplicação da norma ao caso concreto, busca a elaboração de modelos eficazes de atuação. Nessa ótica da tecnologia jurídica, quando da construção da denúncia da vítima importante contextualizar a violência sofrida, dizendo o por que, a motivação, o objetivo e assim viabiliza o atendimento jurídico adequado em virtude do entendimento da situação de vitimização e nessa medida a oferta de denúncia em consonância com o objetivo de proteção e de rompimento do ciclo de violência.

Em MOVIMENTOS FEMINISTAS: DO DESPRENDIMENTO COLONIAL CENTRAL À INTERSECCIONALIDADE E INCLUSÃO LATINO-AMERICANA DESCOLONIAL, Valquiria Palmira Cirolini, Antonio Carlos Wolkmer objetivam entender os movimentos feministas a partir da perspectiva descolonial, passo em que a visão da mulher em um único sentido universal viola as características e as concepções em forças e fragilidades para entendimento e reconhecimento de identidades e demandas, sobretudo no multicultural território latino-americano. Escapando ao sintoma equivocado de igualar as desiguais pretende o respeito às identidades culturais.

Aline Sostizzo da Silva, Karen Beltrame Becker Fritz e Talissa Truccolo Reato n o artigo MULHERES ACOMETIDAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA: UMA ANÁLISE DOS BOLETINS DE OCORRÊNCIA DO PROJUR MULHER E DIVERSIDADE NO PERÍODO DE JANEIRO DE 2018 A JANEIRO DE 2019, retratam a violência física e sexual a partir do estudo dos registros policiais de mulheres atendidas pelo projeto de extensão Projur Mulher e Diversidade/UPF. Verifica a intercorrência da violência em face do

entrecruzamento com a pobreza, escolaridade e uso de álcool ou drogas. Com isso verifica o impacto da renda na permanência da mulher no ciclo de violência e então pensar estratégias de enfrentamento e construção da liberdade.

Com o trablho MULHERES DENTRO E FORA DOS JOGOS DIGITAIS, Renata Oerle Kautzmann analisa os jogos digitais e a modulação de comportamentos, especificamente na vertente da teoria feminista. Estuda as mulheres nos jogos, como personagens/avatares e ainda aquelas que se posicionam fora, ou seja, na construção desses jogos e enquanto jogadoras. Verifica a repetição de papéis das personagens femininas, a maioria se apresentando como humanoides e corpos sexualizados revelando a função da arte na construção das imagens e dos discursos evidentes e subentendidos, bem como sua influência nos comportamentos.

Thais Janaina Weczenovics e Juliana Furlani em MULHERES REFUGIADAS: INTERSECCIONALIDADE DE DISCRIMINAÇÕES no traz que os desafios da mulher refugiada fazem com que tenham experiências singulares, eis que se observa uma sobreposição de violências e apropriação dos corpos. O ser mulher somado ao ser refugiada, transcendem a dor, o luto e os reclamos dos refugiados. Evidenciam como a estrutura patriarcal se fortalece nos corpos das refugiadas nos países de acolhida, onde se potencializam a objetificação e subalternização feminina.

Em O DIREITO DA PERSONALIDADE DO GÊNERO FEMININO DE ESTAR EQUITATIVAMENTE REPRESENTADO NOS ESPAÇOS DE PODER POLÍTICO-ELEITORAIS, Ivan Dias da Mota e Maria de Lourdes Araújo traz a análise crítica de dois modelos internacionais de equidade de gênero na representação política para a construção de políticas públicas para a participação política de mulheres e outras minorias a fim de fazer viver a democracia nos seus títulos máximos, onde vence a maioria e governa com todos, inclusive as minorias. Enfim, sem que as minorias estejam contempladas politicamente no sistema de representação política não se terá a identificação das demandas, a construção de agenda e proposição de políticas públicas para a igualdade.

Joice Graciele NIelsson e Juliana Porciunculacom o artigo O LOBBY DO BATOM: UMA ANÁLISE DA PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES E DOS MOVIMENTOS FEMINISTAS DURANTE A ASSEMBLÉIA NACIONAL CONSTITUINTE DE 1987-1988, trazem uma pesquisa que situa-se na teoria psicopolítica ao verificar a participação política das mulheres na Constituinte de 1987-1988. Analisa a influência do movimento feminista na construção do texto constitucional acerca de direitos, garantias e reconhecimento de demandas.

O artigo REGISTRO CIVIL DE PESSOAS NATURAIS E O DIREITO DE GÊNERO de Diego D'Angelo Wantuil Papi e Paulo Marcio Reis Santos destaca a importância do ativismo judicial no direito ao registro civil, contudo considera a necessidade de alteração legislativa que reconheça a diversidade e promova a igualdade de gênero.

Raquel Fabiana Lopes Sparemberger e Geanne Gschwendtner abordam em O SER MULHER: A NECESSIDADE DE POLÍTICAS PÚBLICAS CONTRA À VIOLÊNCIA, como e quando principiaram a discussões sobre os direitos das mulheres e, por conseguinte, a implementação de políticas públicas a elas direcionadas, com foco naquelas cujo objetivo era de proteção à violência sofrida pelo feminino

Em O TRABALHO DA MULHER, INTERSECNIONALIDADE E A FEMINIZAÇÃO DA POBREZA EM TEMPOS DE PANDEMIA DE COVID-19(2020-2021), Hanna Caroline Kruger e Jeaneth Nunes Stefaniak propõem um estudo acerca da feminização da pobreza tendo como recorte temporal o período da pandemia de COVID-19 (2020-2021) que tornou os índices de mulheres em situação de hipossuficiência ainda maior.

Natália Rosa Mozzato em OS LIMITES CULTURAIS DO GÊNERO NA EPISTEMOLOGIA JURÍDICA E PARTIR DA TEORIA QUEER: O APRADIGMA DA REDISTRIBUIÇÃO E DO RECONHECIMENTO busca a partir dos paradigmas de reconhecimento e retribuição trabalhados por Nancy Fraser e Axel Honneth demonstrar a importância da recepção da teoria queer no âmbito da epistemologia jurídica, a fim de construir e incorporar um paradigma de pluralismo jurídico que rompa com referências cisheteronosmativas.

Convidamos a todas as pessoas a usufruirem dos resultados desses trabalhos que com certeza contribuirão para que as conexões entre gênero, sexualidade e direito sejam capazes de forjar sociedades sem assimetrias de gênero.

Josiane Petry Faria

Silvana Beline

(Falta o nome da professora que substitui o prof. Fabrício Veiga).

MULHERES DENTRO E FORA DOS JOGOS DIGITAIS

WOMEN IN AND OUT OF DIGITAL GAMES

Renata Oerle Kautzmann [1]

Resumo

O presente trabalho visa apontar aspectos relevantes sobre a representação e a participação femininas nos jogos digitais. Ainda, pretende verificar como a sociologia e os estudos de gênero podem explicar tais fenômenos. Para tanto, é feito levantamento de fontes bibliográficas que abordem jogos digitais sob a perspectiva de gênero. Em seguida, o presente estudo organizará os achados, dividindo-os em duas parte: o de dentro e o de fora dos games. No primeiro item são feitas considerações sobre a representação do gênero feminino dentro dos jogos, tanto com relação às características de design como de atributos psicológicos das personagens. Além disso, também se aborda a construção das narrativas dos jogos. Na segunda parte, é feita uma discussão acerca das mulheres enquanto jogadoras e enquanto trabalhadoras da indústria de jogos digitais. A presença de violência de gênero é investigada em ambos os contextos analisados. Ao fim, espera-se que o estudo possa contribuir para as discussões sobre os papeis de gênero dentro da cultura e das novas tecnologias.

Palavras-chave: Gênero, Mulheres, Violência de gênero, Jogos digitais, Entretenimento

Abstract/Resumen/Résumé

The present work aims indicate relevant aspects about female representation and participation in digital games. Furthermore, it intends to verify how sociology and gender studies can explain such phenomena. For that, a survey of bibliographic sources that approach digital games from a gender perspective is made. Then, the present study will organize the findings, dividing them into two parts: inside and outside the games. In the first item, considerations are made about the representation of the female gender within the games, both in terms of design characteristics and psychological attributes of the characters. In addition, the construction of game narratives is also addressed. In the second part, a discussion is made about women as players and as workers in the digital games industry. The presence of gender violence is investigated in both analyzed contexts. In the end, it is hoped that the study can contribute to discussions about gender roles within culture and new technologies.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Gender, Women, Gender violence, Digital games, Entertainment

[1] Mestranda em Direito e Sociedade pela Universidade LaSalle orientada pelo Prof. Dr. Marcos Catalan. Intergrante do grupo de estudos Teorias Sociais do Direito. Bolsista CAPES. Especialista em Processo Civil

1 INTRODUÇÃO

A Pesquisa Game Brasil (2022, p. 12) concluiu que 74,5% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos digitais. Outra pesquisa, desta vez conduzida pela Comscore, usou dados coletados até março de 2020 e indicou que o Brasil possuía, naquele ano, 73 milhões de jogadores de *mobile*[1] e que a média de horas mensal gasta em *games* no Brasil era a 5ª maior do mundo, com 9 horas. (MOTA, 2020)

Estes números indicam a grande importância dos jogos digitais no contexto social. O número de usuários e o tempo envolvido com os jogos mostra a relevância dos mesmos como fato social já que fazem parte do dia a dia de milhões de pessoas só no Brasil.

Assim, considerando que a sociologia feminista tem como um de seus objetos de estudo a análise e a crítica das tecnologias presentes no mundo contemporâneo e que moldarão os caminhos futuros da sociedade, percebe-se a pertinência dos estudos sobre jogos digitais. É parte do papel desta área de estudo apontar o sexismo e os preconceitos e estereótipos de gênero a fim de contribuir para um futuro mais livre. (SCAVONE, 2008, p. 183)

Nesse contexto, o presente artigo visa fazer uma análise sobre o papel do gênero feminino no mundo dos *games.* Para tanto, realizou-se pesquisa bibliográfica sobre trabalhos de áreas diversas de conhecimento, como por exemplo psicologia, comunicação e sociologia.

Para melhor organização, dividiu-se a análise em dois tópicos. No primeiro, o objetivo é trazer informações sobre a representação do feminino nos jogos digitais, especialmente quanto ao *design* gráfico das personagens, suas personalidades e sua atuação dentro da narrativa e mecânica dos jogos. Além de questões como hipersexualização e falta de protagonismo, foram encontrados diversos apontamentos sobre a existência de violência de gênero.

Após, o segundo item traz dados sobre a relação das mulheres do mundo real dos jogos, tanto na posição de jogadoras quanto na de trabalhadoras na indústria dos *games.* Aqui, são abordadas as possíveis motivações pelo menor interesse de meninas e mulheres em jogos digitais bem como por carreiras na área. Novamente foram

[1] Expressão que se refere ao celular. Ou seja, são jogadores que utilizam *smartphones* para jogos digitais.

encontrados trabalhos abordando ocorrências de violência, o que indica a existência de certa correlação entre o que ocorre dentro e fora dos jogos.

Assim, em ambos os capítulos, se analisa como os papeis de gênero vigentes na sociedade atual alimentam e são alimentados pelas mídias dos jogos digitais com o auxílio dos conceitos e construções sobre gênero e sobre a posição das mulheres na sociedade.

2 MULHERES NOS JOGOS

A representação do gênero feminino nos jogos digitais é objeto de pesquisa em diversos campos de conhecimento.

Os trabalhos, como veremos a seguir, abordam aspectos relacionados à presença de personagens femininas nos jogos, à aparência destas – quando existentes – e aos seus papeis nas narrativas construídas.

Em um trabalho bastante interessante, Romanus (2012) analisou quatro personagens – duas do gênero feminino e dois do gênero masculino – do videogame *Devil May Cry* quanto a aspectos físicos, psicológicos e culturais. Chama a atenção, especialmente, as diferenças nas características de personalidade e nas vestimentas das personagens. Enquanto as mulheres usam roupas bastante justas e decotadas, os homens são retratados com muito menos enfoque em atributos físicos, à exceção do abdômen à mostra do protagonista.

Em outro estudo realizado (NASCIMENTO, 2016) houve a análise dos avatares do jogo *League of Legends.* Conforme levantamento realizado na pesquisa, havia 132 personagens disponíveis, sendo 44 do gênero feminino – o que representa cerca de 33% dos avatares – e 87 do gênero masculino. 1 personagem se caracterizava pela junção de dois seres, um masculino e outro feminino, no mesmo corpo.

Dois outros pontos sobre as características das personagens chamam a atenção. Dentre os avatares femininos, somente dois não possuíam características humanoides. Mesmo quando as personagens representavam seres místicos, era comum a existência de seios, cintura e coxas condizentes com um "padrão" feminino. Tanto é assim que foram constatadas pela pesquisadora "sensualidade, nudez ou hipersexualização" em 28 das 44 personagens do gênero feminino – o que inclui seres não humanos representadas como do gênero feminino. À título de comparação, dentre os avatares masculinos havia

aproximadamente 50% criaturas sem traços humanos e apenas 6,8% com características sexualizadas (6 personagens). (NASCIMENTO, 2016, p. 53 a 56)

Aqui, interessante a leitura de Loponte (2002) quanto ao papel da arte e da imagem na construção de gênero, de sexualidade e de poder. Em sua análise de pinturas e esculturas da arte ocidental a pesquisadora cita a ideia de pedagogia do feminino. Tais reflexões podem ser plenamente aplicadas aos jogos digitais que acabam por produzir imagens femininas bastante estereotipadas, como visto acima.

Com relação aos traços de personalidade das personagens do gênero feminino analisadas no *game Devil May Cry,* as mesmas demonstram sensualidade, ingenuidade, impulsividade e fragilidade, sobretudo quando em comparação com os personagens masculinos. Por outro lado, a análise conclui que os representantes masculinos traziam características como força e dominação. (ROMANUS, 2012)

A análise da construção dos personagens acima corresponde exatamente às características esperadas dos gêneros masculino e feminino e intrinsecamente vinculadas à violência de gênero. Neste sentido Beiras et. al. (2020, p. 12) explanam:

> Eles estão assim autorizados apenas a expressar algumas emoções, como a ira, trazendo um recorte e divisão de gênero à expressão emocional. As mulheres, assim, estariam mais sujeitas a perderem o controle, por estarem mais propícias a expressão emocional variada.

Outro exemplo de análise da narrativa dos jogos ocorre pela comparação feita por Nascimento (2016, p. 64 e 65) com relação às descrições das histórias de vida de personagens do gênero feminino e masculino no jogo *League of Legends*. A autora pontua que as exposições sobre os personagens representantes do gênero masculino ressaltam a violência empregada pelos mesmos em lutas e combates. Enquanto isso, as personagens do gênero feminino têm realçados seus desejos de proteção e sua dependência por figuras masculinas.

Com uma rápida verificação feita por esta pesquisadora das descrições das cinco primeiras personagens no site do jogo *League of Legends*[2] é possível constatar o mesmo fenômeno encontrado no trabalho acima citado. Organizados em ordem alfabética, os cinco primeiros campeões (nomenclatura usada pelo jogo) são *Aatrox* (masculino), *Ahri*

[2] Site: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/?_gl=1*lmr9tp*_ga*ODYzNDE1NDE5LjE2NTY2MTUwNzY.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY1NjYxNTA3NC4xLjAuMTY1NjYxNTA3NC42MA..&_ga=2.105764355.1290395591.1656615076-863415419.1656615076. Acesso realizado em 30 de junho de 2022.

(feminino), *Akali* (feminino), *Akshan* (masculino) e *Alistar* (masculino). Importante registrar que tais informações, embora coletadas de forma aleatória, servem somente como indício anedótico já que não se aplicou nenhuma técnica de análise de texto. De qualquer forma, trata-se de informações interessantes, com indicação para maiores estudos no futuro. Seguem abaixo expressões encontradas nas descrições que corroboram características dos papeis de gênero vigentes.

Quadro 1 – Trechos da descrição de personagens de *League of Legends* conforme gênero

Gênero masculino	Gênero feminino
"...buscando vingança apocalíptica."	"Apesar de sua essência predatória, Ahri conserva um senso de empatia..."
"extremamente habilidoso na arte do combate furtivo"	"...ela se comprometeu a defender Ionia de seus inimigos..."
"poderoso guerreiro com uma temível reputação"	

Fonte: Autoria própria (2022).

As cinco personagens acima citadas são retratadas no site do jogo *League of Legends* como pode ser visto abaixo:

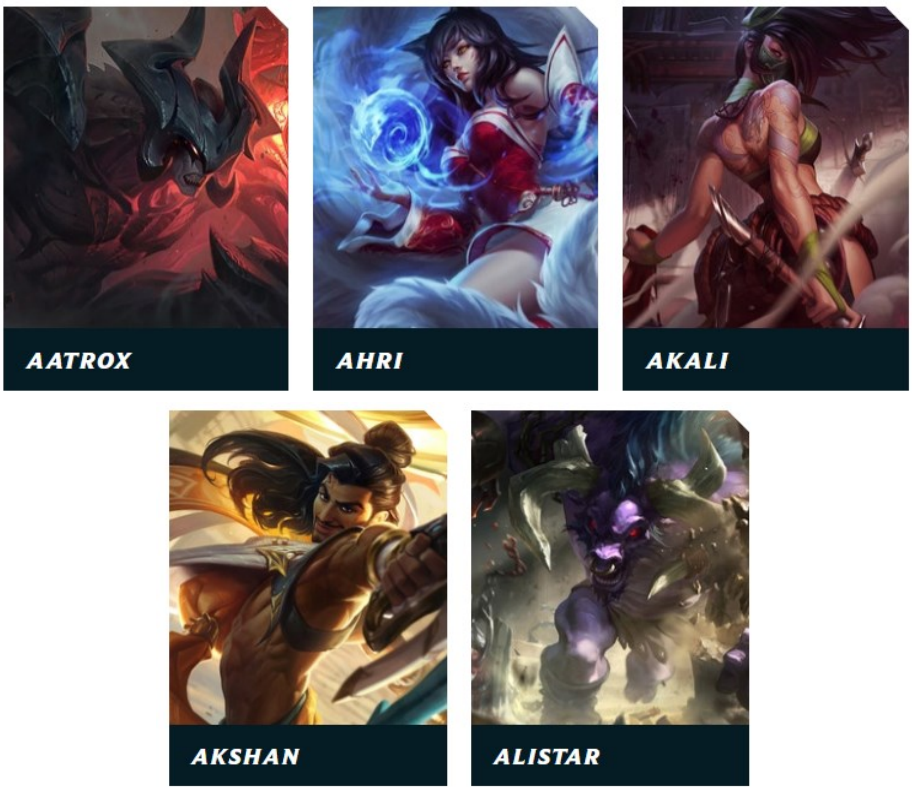

Figura 1 - 5 primeiros avatares do jogo *League of Legends.* Fonte: *League of Legends* (2022).

Uma outra discussão acerca das personagens femininas e suas narrativas refere-se a carga dramática de suas histórias. Como referem Bristot, Pozzebon e Frigo (2017, p. 6), é comum que personagens mulheres em *games* tenham suas origens explicadas para justificar características de suas personalidades. Assim, por exemplo, o motivo de serem destemidas seria por um trauma ou uma perda ocorrida no passado.

Além disso, existem também personagens que são simplesmente a versão feminina de famosos protagonistas homens, como Ms. Pac-Man ou Amy Rose que representam, respectivamente, Pac-Man e Sonic. Neste caso, são inseridos elementos para indicar o sexo feminino como "...laços, maquiagem, cílios longos, corações, salto alto, cores rosa, lilás e tons pastéis." Aqui, percebe-se que tal prática reforça os estereótipos de gênero ao reduzir a ideia de feminino.

Aqui pode-se ver semelhança com outros ramos da indústria de entretenimento, como por exemplo os quadrinhos ou filmes que atualmente lançam versões femininas de famosos super-heróis (She Hulk, Iron Heart e Poderosa Thor para ficar nas mais recentes). Percebe-se, desta forma, uma tendência. Depois de esgotar a imagem de personagens homens por anos, a versão feminina é lançada simplesmente com adição de alguns elementos distintivos, mas sem que de fato se crie uma nova identidade ou personalidade.

Bristot *et. al.* (2019) realizou uma pesquisa analisando doze personagens femininas de jogos digitais populares. Para isso usou como critério a estética, verificando aparência física, vestimentas e o quanto isso está bem inserido no ambiente na personagem. Além disso, foi feita análise sobre a importância narrativa, considerando-se a participação no jogo, o protagonismo, as habilidades e as características psicológicas. Constatou-se que a maior parte das personagens analisadas sofre com hipersexualização, objetificação e falta de desenvolvimento narrativo. Uma provável explicação para o fenômeno é que a indústria desenvolve os *games* pensando no público que pretende atingir e, neste caso, tradicionalmente, a maior parte dos jogadores é homem, embora, como já visto, tal padrão esteja se alterando com velocidade.

O estudo (BRISTOT *et.al.,* 2019) aponta como exceção a personagem Clementine (Walkind Dead) que é retratada sem roupas ou acessórios estereotipados e possui história bem desenvolvida e efetiva participação na trama. Sua existência demonstra como é possível que figuras femininas sejam desenvolvidas de forma natural e sem utilização de clichês.

Há também um outro ponto interessante. Na pesquisa que analisou o jogo *League of Legends* se observou que a escolha das personagens conforme o tipo de atribuições

dentro da mecânica do jogo seguia os padrões. Explica-se: o jogo possui uma complexa variedade de modos de jogo com partidas realizas em equipes. Cada integrante da equipe assume uma posição dentro do jogo com diferentes responsabilidades. Existe, por exemplo, a categoria de personagens de suporte cuja incumbência é a proteção dos colegas de equipe. Aqui, há a presunção de que tais papeis sejam assumidos por jogadores mulheres ou homossexuais. (NASCIMENTO, 2016)

E a violência de gênero também está presente nos *games* para além dos estereótipos criados e perpetuados pelo *design* gráfico e construção dos personagens. A narrativa e mecânica dos jogos também merece atenção. Existem estudos sobre formas de violência contra figuras femininas que desvelam desde níveis extremos e evidentes de abuso, até formas veladas de agressão.

Gutiérrez (2014) examinou o conteúdo e dinâmicas de diversos jogos digitais para verificar se a violência de gênero se fazia presente nessas mídias. Suas conclusões, infelizmente, são alarmantes.

São listados jogos cuja narrativa envolve atos violentos contra mulher como temáticas principal ou secundária. O jogo *Custer's Revenge*, produzido em 1982, que pode ser traduzido como vingança de Custer tem como objetivo final o estupro de uma mulher amarrada em um poste. Em 2006, uma companhia japonesa lançou um jogo chamado *RapeLay* no qual o jogador assume o papel do personagem principal, um estuprador que acabou de sair da prisão. Toda a estrutura do jogo se baseia na realização de abusos sexuais diversos e o "desafio" que se impõe é evitar a gravidez das vítimas. Outro exemplo analisado é do jogo *Grand Theft Auto* (GTA). Nele, os jogadores podem matar ou roubar prostitutas logo depois de terem relações sexuais com as mesmas, a fim de recuperar o dinheiro gasto. (GUTIÉRREZ, 2014)

Em outra perspectiva, também é possível notar violências bem menos explícitas, mas ainda assim, reforçadoras de estereótipos que, ao fim, corroboram as ocorrências das formas físicas e expressas de abuso do mundo real.

A diferença de *design* entre os personagens masculinos e femininos em si caracteriza uma espécie de violência simbólica. Enquanto os representantes do gênero masculino possuem tamanhos, formas, idades e até espécies bastante diversas, as do gênero feminino têm um padrão muito menos diverso. Isso acaba "perpetuando imagens de corpos aceitáveis e reforçando que há indivíduos que não têm autorização para transitar nos espaços de jogo". (KURTZ, 2019, p. 280)

A literatura sobre o tema também indica a ocorrência de violência de gênero perpetrada contra jogadoras e desenvolvedoras, o que será abordado no item a seguir.

3 MULHERES QUE JOGAM E QUE FAZEM JOGOS

Outro recorte de pesquisa sobre gênero feminino no mundo dos *games* diz respeito às mulheres enquanto jogadoras e desenvolvedoras.

Embora o sistema binário na computação tenha sido criado por uma mulher, assim como a programação inicial do primeiro computador, nas décadas seguintes o domínio das tecnologias digitais se transformou em território masculino, o que inclui os jogos digitais. Acontece que as tecnologias da informação ocupam posição de poder no mundo atual e o afastamento das mulheres deste campo gera consequências como menos acesso às tecnologias e desvantagens na busca de emprego. (CASSEL e JENKINS, 1998)

Felizmente, a participação feminina nesta área vem aumentando gradualmente. Segundo a Pesquisa Game Brasil (2022) as mulheres já são a maioria dentre jogadores que utilizam smartphones, representando 60,4% deste público. Entretanto, considerando os jogos em console e computador, ainda há uma grande diferença entre os gêneros, com homens representando respectivamente 63,9% e 58,9%.

Pensando nisso, vários pesquisadores têm se ocupado em entender o comportamento e os gostos femininos em relação aos jogos eletrônicos. Fortim (2008) realizou revisão bibliográfica sobre o ponto. Nela, elenca justificas para o menor interesse em *games* de meninas e mulheres. Traz análises que se baseiam em diferenças de gênero, na falta de desenvolvedoras mulheres de jogos e no papel das personagens mulheres dos *games*.

Com relação à temática, um ponto importante é o grande uso de conteúdo violento nos videogames. Pesquisas sobre entretenimento e diferenças de preferência por gênero indicam que as mulheres preferem conteúdos que não tragam situações de violência. A quantidade de interação social nos jogos também ajuda a explicar o desinteresse feminino já que grande parte dos *games* possui poucos diálogos. Corroborando tal argumento, o jogo The Sims, que traz grande necessidade de interação entre os personagens, é jogado por parcela significativa de mulheres. (HARTMANN e KLIMMT, 2006)

Além disso, com base em aplicação de pesquisa por questionários, Fortim e Monteiro (2013) entendem que a representação de personagens mulheres exageradamente

sensuais ou sexualizadas pode dificultar a identificação das jogadoras já que tais atributos são vistos como pontos negativos pelas mesmas.

Hartmann e Klimmt (2006), entendem no mesmo sentido. Jogos digitais retratam mulheres acentuando características físicas e sexualizadas e/ou atribuindo funções secundárias e passivas. Tais escolhas de narrativa e *design* tendem a atrair jogadores homens, mas, por outro lado, também podem ser responsáveis por afastar jogadoras mulheres.

Em acréscimo ao conteúdo dos jogos digitais, outro viés deve ser observado, especialmente em se pensando no perfil de jogos em equipes: como as jogadoras mulheres se sentem dentro da comunidade *gamer?*

Em sua tese de doutoramento, Kurtz (2019) traz o conceito de violência de jogabilidade-discursiva. Em sua pesquisa empírica, a pesquisadora analisou seis transmissões de jogos realizadas por mulheres na plataforma *Twitch*. Após, passou a uma análise de conteúdo das interações entre as jogadoras e o restante das equipes. As conclusões da pesquisa são bastante interessantes, ressaltando-se o seguinte ponto:

> Contrariando a hipóteses que vinculava o (mau) desempenho das jogadoras à ocorrência de violências, notamos que a partida com o maior número de ocorrências evidenciou justamente o contrário. O fato da jogadora ter uma boa performance parece ser uma fonte maior de frustração por parte do jogador homem: como se eles esperassem que uma mulher jogando naturalmente não seria boa. (KURTZ, 2019, p. 280)

O fenômeno acima narrado pode ser explicado se os *games* forem entendidos como espaços de construção e reafirmação da masculinidade. A metáfora da "casa dos homens" explica a existência de ambientes para vivência da homossociabilidade e busca do modelo apropriado (conforme crenças sociais vigentes) de virilidade. (WELZER-LANG, 2001, p. 461 e 462) Desta forma, seria esperado que os jogadores vissem as *gamers* mulheres como invasoras e que sua competência fosse vista como ameaça.

A ideia de que mulheres seriam intrinsicamente menos capazes é um relato que aparece em várias pesquisas, como por exemplo nessa passagem do estudo de Bristot (2016, p. 54):

> O preconceito e o assédio ainda afastam muitas mulheres dos games. Se assumir gamer, é ter que provar constantemente que é uma boa jogadora. É ter que conhecer inúmeros jogos e provar que joga horas a fio. Assim como os homens, as mulheres querem apenas se divertir, competir ou relaxar sem provocar nenhum estranhamento, discriminação, ofensa ou assédio.

Analisando a percepção das jogadoras, uma pesquisa revelou que em geral as jogadoras entrevistadas se sentem bem recebidas pela comunidade *gamer* e somente uma pequena parcela das entrevistadas informou que escondia seu gênero para evitar situações incômodas. Mesmo assim, o número de mulheres que relatou já ter sofrido alguma espécie de agressão, ainda que de forma pontual, atingiu 36,5%. Além disso, 43,5% creem que eventuais falhas podem ser justificadas pelo seu gênero. (FORTIM e GRANDO, 2012) Assim, nas palavras das pesquisadoras "Parece que as mulheres sentem que podem ser bem recebidas nos jogos, desde que estas mostrem sua competência." (FORTIM e GRANDO, 2012, p. 137)

Novamente à relação entre a imagem de que mulheres são má jogadoras e que erros no jogo serão atribuídos ao seu gênero. Enquanto isso, como visto, se as jogadoras mostrarem um bom desempenho, podem sofrer represálias considerando a ideia dos participantes homens de que estão perdendo dentro de seu próprio "território".

Há um outro fenômeno bastante interessante que reflete essa discussão. Existe a desconfiança por parte dos jogadores de que os perfis que se identificam como *gamers* mulheres, na verdade, sejam usados por homens para usufruir de vantagens, como recebimento de presentes da equipe, ou menos cobrança no jogo. Criou-se, nesse contexto, um termo para homens que se passam por mulheres: *shemale.* Entretanto, conforme a ideia antes apontada de que mulheres, por natureza, não têm competências para os jogos digitais, algumas jogadoras do gênero feminino são chamadas de *shemale* por outros jogadores já que os mesmos não acreditam que de fato estejam na presença de mulheres. (FORTIM e GRANDO, 2012) Percebe-se que o fenômeno é um imbricado e complexo resultado dos papeis de gênero, estereótipos e expectativas sociais.

Um outro viés a ser observado quanto à relação das mulheres com os jogos digitais: sua participação como criadoras e desenvolvedoras.

O Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais realizou o primeiro censo sobre empresas brasileiras de desenvolvimento de jogos digitais entre o ano de 2013 e 2014 coletando informações de 133 instituições. O número total de trabalhadores foi de 1.133 pessoas, com apenas 15% de mulheres. Mesmo assim, o relatório final da pesquisa indica que o percentual de participação feminina no Brasil é um pouco acima da média mundial, provavelmente pela característica de mercado com maioria de empresas de pequeno porte e produção de jogos usualmente utilizados por mais mulheres, como os de dispositivos móveis. (FLEURY, NAKANO e CORDEIRO, 2014, p. 202-203)

A pequena participação feminina na indústria de jogos digitais pode ao mesmo tempo explicar e ser explicada pelo menor número histórico de jogadoras meninas e mulheres. Retomando a ideia de Cassel e Jenkins (1998), o distanciamento da tecnologia durante a infância – o que inclui jogos digitais e também a ideia de que os mesmos sejam "coisa de menino" – faz com que mulheres adultas tenham menos interesse e facilidade em utilizá-la. Isso traz impactos na escolha profissional e nas oportunidades dentro das carreiras de tecnologia da informação. Por outro lado, a presença de mulheres dentro da indústria de jogos digitais impacta na construção e *design* que *games* com temas, personagens e jogabilidade que atraiam meninas.

Outras pesquisas se debruçam em elencar quais as barreiras para entrada e permanência das mulheres nas carreiras de tecnologia, especialmente de desenvolvimento de *games.* Uma pesquisa qualitativa realizada com profissionais australianas levantou diversas hipóteses baseadas na literatura sobre o tema e concluiu que, ao menos dentre aquela amostra de mulheres, os relatos indicam que o interesse por jogos surgiu a partir de incentivo de irmãos, amigos, primos ou vizinhos do sexo masculino, bem como pelo pertencimento a famílias com pais com maior grau de educação. Além disso, após o ingresso em cursos de graduação, há vários indicativos de que a abordagem pedagógica não é a ideal para mulheres e que os colegas homens, principalmente no início dos cursos, criticam e invalidam os esforços femininos. (TAYLOR e PISAN, 2014)

Um acontecimento que explica, também, os desafios de mulheres dentro da indústria de jogos foi o chamado *gamergate*. Em 2014, este foi o nome dado a um movimento dentro das redes sociais que incluiu ameaças de estupro e de morte, falsas acusações e vazamentos de dados de jogadoras, jornalistas, pesquisadoras e atrizes do mundo dos jogos. Em comum as vítimas tinham o fato o gênero feminino e serem figuras públicas que criticavam a representação de mulheres no jogos digitais. (KURTZ, 2019 e CARRERA e CISCATI, 2014)

E assim, percebe-se como existe a retroalimentação entre cultura e papeis de gênero. Um indicativo disso é a presença de violência contra mulher observada dentro e fora dos jogos. Como indicado por Mota (2008, p. 345):

> No nível individual assim como no coletivo, as identidades são, a um só tempo e complexamente, emancipatórias e passíveis de ontologização e reificação; são constitutivas dos sujeitos ao mesmo tempo em que elas se constituem através e por intermédio deles, ou seja, são projetos inconstantes e em aberto.

Portanto, as identidades são construídas pelas ocorrências sociais assim como participam da produção de comportamentos e produtos que reafirmam os papeis esperados pela sociedade, em especial, os de gênero.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo elencou pesquisas sobre a representação do gênero feminino dentro dos jogos digitais. Existem questões ligadas à construção das personagens que se relacionam diretamente com as discussões sobre gênero. A utilização de imagens hipersexualizadas e padrões físicos correspondem a estereótipos femininos que se repetem em diversas mídias. Além disso, a posição de coadjuvantes e as personalidades voltadas ao cuidado e ingenuidade também são ideias vinculadas ao gênero feminino.

Adiante, foi vista a presença reiterada de violência de gênero dentro das narrativas dos jogos. As ideias de violência simbólica, aqui, explicam como os *games,* produtos sociais que são, estão também imersos nos estigmas atuais e, muitas vezes, os reforçam.

Essa cultura visual gerada pelos *games* acaba por criar imaginários de ideais femininos e masculinos que nem sempre – ou, na verdade, quase nunca – correspondem com a realidade. Considerando que muitos dos jogos analisados nas pesquisas são usados por adolescentes, a necessidade de cuidado com tais conteúdos aumenta.

Nesse sentido, o segundo item da pesquisa trouxe informações importantes sobre a participação feminina nos jogos em uma perspectiva externa. Novamente os conceitos da sociologia e dos estudos de gênero puderam explicar fenômenos como o desinteresse feminino pelos *games* e a repetição de ocorrência de formas de violência de gênero.

Bastante importante o reconhecimento de que a participação feminina na indústria de jogos parece estar associada à utilização de jogos digitais durante a infância e adolescência. Isso significaria que o aumento no número atual de jogadoras pode representar um maior número de desenvolvedoras e programadoras no futuro.

Reconhecido o ciclo no qual o conteúdo dos jogos diminui o interesse feminino que leva ao distanciamento das tecnologias da informação, a alteração nas tendências de uso de *games* por meninas e adolescentes pode apontar para um futuro diferente.

Mesmo assim, cabe salientar que, como visto na pesquisa, a discussão sobre interesse/participação feminina é apenas uma dentre várias e que são inúmeros os temas

encontrados na presente pesquisa que devem ser aprofundados dentro dos estudos de gênero e dos *game studies.*

Sendo assim, tem-se por extremamente necessário o estudo sobre cultura e participação feminina, especialmente com vistas a entender como o ciclo de manutenção de estereótipos e violência funciona e, talvez, como pará-lo.

REFERÊNCIAS

BEIRAS, Adriano *et al.* Narrativas que naturalizam violências: reflexões a partir de entrevistas com homens sobre violência de gênero. **INTERthesis**, Florianópolis, v. 17, p. 1-22, 2020. DOI 10.5007/1807-1384.2020.e72407. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/72407#:~:text=Este%20artigo%20versa%20sobre%20a,construcionista%20social%20e%20p%C3%B3s%2Destruturalista. Acesso em: 03 jul. 2022.

BRISTOT, Paula Casagrande. **A representação das personagens femininas nos games.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. (Bacharelado em Tecnologias da Informação e Comunicação), Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/171591. Acesso em: 15 jun. 2022.

BRISTOT, Paula Casagrande, POZZEBON, Eliane e FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade nos games. **XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames).** Curitiba, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/35681810/A_Representatividade_das_Mulheres_nos_Games Acesso em: 24 out. 2022.

BRISTOT, Paula Casagrande *et. al.* Female representation in video games. **CLEI Eletronic Journal**, [S.l.], v. 22, n. 2, p. 1-27, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Eliane-Pozzebon/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games/links/5f0e7691299bf1e548b6f059/Female-Representation-in-Video-Games.pdf Acesso em: 25 out. 2022.

CARRERA, Isabella e CISCATI, Rafael. GamerGate e a guerra contra mulheres nos videogames. **Época**, [*s.l.*], 04 nov. 2014. Disponível em: GamerGate e a guerra contra mulheres nos videogames - ÉPOCA Vida (globo.com). Acesso em 03 jul. 2022.

CASSEL, Justine e JENKINS, Henry. Chess For Girls? Feminism and Computer Games. **From Barbie to Mortal Kombat:** gender and computer games. Cambridge: MIT Press, p. 2-45, 1998.

GUTIÉRREZ, Enrique Javier Díez. Video Games and Gender-based Violence. **Procedia-Social and Behavioral Sciences**, [*s.l.*], v. 132, p. 58-64, 2014. DOI 10.1016/j.sbspro.2014.04.278. Disponível em:

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814031887. Acesso em: 02 jun. 2022.

HARTMANN, Tilo e KLIMMT, Christoph. Gender and Computer Games: exploring females' dislikes. **Journal of Computer-Mediated Communication**, [*s.l.*], v. 1, n. 4, p. 910-931, 2006. DOI 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x. Disponível em: https://academic.oup.com/jcmc/article/11/4/910/4617707. Acesso em: 02 jun. 2022.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **"Respeita aí"**: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais dota 2 e league of legends. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206076. Acesso em: 02 jun. 2022.

FLEURY, Afonso e NAKANO, Davi Noboru e CORDEIRO, José Henrique Dell'Osso. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo: Núcleo de Política e Gestão Tecnológica da Universidade de São Paulo. 2014. Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf. Acesso em: 28 jun. 2022.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games:** Uma revisão do tema. São paulo: PUC-SP, 2008. Disponível em: <http://www.academia.edu/3403506/Mulheres_e_Games_uma_revis%C3%A3o_do_tema>. Acesso em 30 jun. 2022.

FORTIM, Ivelise e GRANDO, Carolina M. Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. **XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. Brasília, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/3713067/Attention_whore_A_percep%C3%A7%C3%A3o_de_jogadoras_que_se_identificam_como_mulheres_nas_comunidades_de_MMOs. Acesso em: 30 jun. 2022.

FORTIM, Ivelise e MONTEIRO, Louise F. Choose your character**:** Mulheres e Personagens femininos nos videogames. **XII SBGames**. São Paulo, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/7650632/Choose_your_character_Mulheres_e_Personagens_femininos_nos_videogames. Acesso em: 30 jun. 2022.

LEAGUE OF LEGENDS. **Escolha seu campeão.** Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions. Acesso em: 23 out. 2022.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. **Estudos Feministas,** Florianópolis, v. 10, n. 2, p. 283-300, 2002. DOI 10.1590/S0104-026X2002000200002. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2002000200002. Acesso em 30 jun. 2022.

MATOS, Marlise. Teorias de gênero ou teorias e gênero? Se e como os estudos de gênero e feministas se transformaram em um campo novo para as ciências. **Estudos Feministas,** Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 333-357, 2008. DOI 10.1590/S0104-026X2008000200003. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ref/a/6Y8dcfxYKPXWmyyZmhF5yph/abstract/?lang=pt. Acesso em: 03 jul. 2022.

MOTA, Renato. Brasil é o quinto pais em que mais se gasta tempo com games. **Olhar Digital**, [*s.l.*], 10 jul. 2020. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2020/07/10/games-e-consoles/brasil-e-o-quinto-pais-em-que-mais-se-gasta-tempo-com-games. Acesso em 28 jun. 2022.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos *online***: um estudo sobre representações de gênero em *League of Legends*. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/handle/ri/28032. Acesso em: 28 jun. 2022.

PESQUISA GAME BRASIL, 9ª edição gratuita. São Paulo: Go Gamers. 2013-. 2022. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/. Acesso em: 17 maio 2022.

RODRIGUES, Letícia. **Questões de gênero em jogos digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2839/1/CT_PPGTE_M_Rodrigues%2C%20Let%C3%ADcia_2017.pdf. Acesso em: 02 jul. 2022.

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gênero em jogo**: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Tecnologia em Design Gráfico), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012. Disponível em: http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/13907/2/CT_CODEG_2012_1_08.pdf. Acesso em: 28 jun. 2022.

SCAVONE, Lucila. Estudos de gênero: uma sociologia feminista? **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 173-186, 2008. DOI 10.1590/S0104-026X2008000100018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ref/a/MsXMqHwb9wm36rZ3DsrXVkS/?lang=pt. Acesso em 03 jul. 2022.

TAYLOR, Debbie e PISAN, Yusuf. **Aussie women game developers**. In: Foundations of Digital Games Conference, Lauderdale, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/7069717/Aussie_women_game_developers. Acesso em 30 jun. 2022.

WELZER-LANG, Daniel. A construção do masculino: dominação das mulheres e homofobia. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 460-482, 2001. DOI

10.1590/S0104-026X2001000200008. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ref/a/WTHZtPmvYdK8xxzF4RT4CzD/?lang=pt. Acesso em 03 jul. 2022.