

**Videogames, Diversidade e Gênero:  
O impacto do público sobre a realização de estudos acadêmicos  
num paralelo entre Brasil e Estados Unidos<sup>1</sup>**

Julia STATERI<sup>2</sup>  
Centro Universitário Senac, São Paulo, SP

## RESUMO

O presente trabalho trata das questões de gênero relacionadas ao meio do videogame, abordando sua produção, consumo e repercussão midiática. Parte de um panorama rápido sobre o surgimento do videogame e o direcionamento de público que focou as campanhas de vendas para o consumidor masculino nos Estados Unidos, consequentemente desdobrado no preconceito contra mulheres jogadoras que descambou em casos de assédio e ataques pessoais, culminando no polêmico evento conhecido como GamerGate. Posteriormente, é traçado um paralelo com o desenvolvimento brasileiro, apresentando-se as particularidades da questão no país para, enfim, concluir com o oferecimento de uma publicação que virá informar e – espera-se – ajudar a ‘formar’ criticamente novos produtores, desenvolvedores e estudiosos dos videogames.

**PALAVRAS-CHAVE:** videogame, gênero, diversidade, sexualidade, mídia.

### 1. SOBRE A MULHER NA TECNOLOGIA E O APAGAMENTO DAS MINORIAS

Graças ao surgimento dos movimentos de luta pelos direitos das mulheres, bem como pelo fortalecimento da presença feminina no ambiente profissional que passamos a presenciar nas últimas décadas, vemos surgir, no ambiente acadêmico e midiático, discussões a respeito do papel histórico da mulher e de outros representantes de minorias sociais.

Interessa-nos aqui, abordar as questões de apagamento influenciadas pelo gênero e tangenciadas por diferenças de classe, de raça e de orientação sexual. Ignorar estes fatores, seria reforçar uma visão da discussão de gênero que meramente arranha a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Brasil-Estados Unidos – VII Colóquio Binacional de Ciências da Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutora em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNICAMP e professora coordenadora do Senac Campinas, e-mail: [julia@oficialudica.com.br](mailto:julia@oficialudica.com.br)

---

superfície da problemática, sem a devida reflexão referente às bases estruturais que vão muito além da discriminação apresentada na exclusão dos espaços de trabalho. De uma maneira muito mais alarmante, a violência alimentada pela diferença de gênero numa somatória que envolva classe, raça e orientação sexual, não se satisfaz com a exclusão, quando busca subjugar seus alvos aos padrões sociais e comportamentais androcêntricos sob a ameaça do extermínio - quando não simbólico, integral.

Nesse trabalho de apagamento, que podemos considerar sistêmico, o papel da história opera numa naturalização da divisão de atividades (profissionais ou não) por conta do gênero de que as executa.

O verdadeiro objeto de uma história das relações entre os sexos é, portanto, a história das combinações sucessivas (diferentes na Idade Média e no século XVIII, sob Pétain no início dos anos 40 e sob Gaulle depois de 1945) de mecanismos estruturais (como os que asseguram a reprodução da divisão sexual do trabalho) e de estratégias que, por meio das instituições e dos agentes singulares, perpetuaram, ao curso de uma história bastante longa, e por vezes à custa de mudanças reais ou aparentes, a estrutura das relações de dominação entre os sexos; a subordinação da mulher podendo vir expressa em sua entrada no trabalho, como na maior parte das sociedades pré-industriais, ou, ao contrário, em sua exclusão do trabalho como se deu depois da Revolução Industrial [...] (BOURDIEU, 2010, p. 101-102)

Tal segregação se torna bastante clara ao revisarmos a presença feminina nos campos da Ciência e da Tecnologia. Mais ainda, em vista de recentes reparações de extrema importância, nas quais é dado o devido crédito às descobertas encabeçadas por pesquisadoras que tiveram sua autoria obscurecida - quando não completamente suprimida - por seus colegas homens.

Ainda assim, atualmente as mulheres que optam por atuarem nesses campos ou em quaisquer áreas vistas como territórios tipicamente masculinos, terão de lidar com boicotes diretos ou indiretos - caso do fenômeno conhecido por *glass ceiling*, no qual a discriminação de gênero ocorre de maneira silenciosa, impedindo mulheres de atingirem posições hierarquicamente altas, onde estejam aptas a tomar decisões e exercer um determinado nível de autonomia reservado aos seus colegas do gênero masculino.

Envolvendo a mesma sorte de problemas tanto no que diz respeito ao posicionamento profissional, quanto ao processo de consumo, está a área dos videogames. Num rápido retrospecto, podemos ver a invenção do videogame como uma

---

experimentação informal - daí a inexistência de uma patente registrada à época - de Willy Higinbottan, físico, criador da interface visual estilizada de um jogo de tênis num osciloscópio. Mais tarde, em 1962, no Massachusetts Institute of Technology, o então estudante de engenharia Steve Russell criou o jogo Spacewar!, disponibilizando seu código para que outros interessados pudessem estudá-lo e alterá-lo.

A invenção deixou a academia e passou a visar os lares dos consumidores quando Ralph Baer deu entrada na primeira patente de videogame em 1968, dirigindo a montagem e venda de consoles de videogame como um uso alternativo ao aparelho televisor. Entretanto, os principais fabricantes de eletrodomésticos da época e possíveis parceiros de Baer (Philco, Zenith, General Electric), temendo que os consoles pudessem danificar os aparelhos de TV, não se interessaram em apoiar a produção.

Com o salto evolutivo proporcionado pelos microchips na década de 70, Nolan Bushnell retoma seus projetos de jogos da época da faculdade e funda a empresa Atari, a qual produziu tanto arcades, quanto consoles para serem ligados aos televisores.

Durante a década de 80, os videogames ainda eram vendidos como uma diversão familiar e sem grandes diferenciações de produtos quanto ao gênero dos consumidores, haja vista o exemplo de Pac-Man, lançado pela empresa japonesa Namco para consoles e arcades da Atari, considerado por seu criador - Toru Iwatani - como sendo voltado para um público diverso, em especial o feminino.

Nesse momento, além de produzir para consumidores diversificados, a indústria dos videogames abrigava desenvolvedoras e designers responsáveis por títulos que fizeram história: Dona Bailey, programadora e uma das criadoras do jogo para arcade Centipede; Danielle Bunten Barry, game designer e programadora responsável pela criação de M.U.L.E., um dos primeiros jogos multijogador; Brenda Romero, designer de Wizardry 8 e Dungeons & Dragons para console; Carol Shaw, game designer que atuou na Atari e, posteriormente, na Activision, representam algumas das presenças femininas na indústria do período. Entretanto, uma crise econômica no mercado Norte Americano de videogames e uma consequente decisão de marketing mudariam este cenário, focando as vendas num público específico: adolescentes do gênero masculino.

---

Em meio à mudança, as jogadoras perceberam diferentes posicionamentos da indústria: de um lado, houve uma escassez de produtos cujas campanhas de marketing visassem um público mais amplo do que a fatia anteriormente mencionada, de outro, alguns produtos focando o público feminino passaram a ser criados, porém, sob um formato estereotipado que subestimava suas possíveis consumidoras. Surge, dessa forma, na década de 90, o movimento que ficou conhecido como Girls' Games movement:

O movimento dos “girls’ games” surgiu de uma aliança incomum e altamente instável entre ativistas feministas (que querem mudar o “gendering” da tecnologia digital) e líderes do setor (que querem criar um mercado de meninas para seus jogos). Alguns questionam se é possível reconciliar totalmente a meta política com a econômica. Alguns argumentam que as principais suposições do movimento do “girls’ games” envolvem uma “mercantilização do gênero” que fatalmente atuará contra qualquer tentativa de transformar ou repensar os pressupostos de gênero dentro da cultura americana. No entanto, essas questões representam menos uma divisão entre feminismo acadêmico e empreendedor do que sentimentos contraditórios e impulsos competitivos que todos os envolvidos com esse movimento devem enfrentar. De muitas maneiras, esses debates dentro do feminismo marcam o sucesso do feminismo em remodelar a opinião pública e ganhar uma posição no mercado competitivo (assim como retrocessos e áreas de atenção que as feministas esperam abordar redesenhando tecnologias e reconstruindo a cultura da infância). Esta introdução irá mapear o leque de diferentes respostas feministas à questão dos jogos de meninas, oferecendo uma imagem de visões ideológicas competitivas e fluidas que sugerem a inadequação dos estereótipos da mídia das feministas americanas como doutrinárias e “politicamente corretas”. À medida que as mulheres ganham controle sobre os meios de produção cultural e tecnológica, elas estão tendo que lutar para traduzir seus ideais em práticas materiais. [...] (CASSEL & JENKINS, 1999, p.4, tradução nossa)

Buscando retomar suas posições como consumidoras e produtoras de jogos naquele que poderia ser considerado o maior mercado de videogames da época (o Japão, embora possuísse uma produção considerável, atendia às demandas do seu público interno), as norte americanas buscaram alinhar teoria e prática para garantir reconhecimento num meio que foi se fechando gradualmente. Anos depois, a discussão teve uma enorme repercussão midiática com o evento que ficou conhecido pelo nome de GamerGate.

---

## 2. EXPLICANDO O GAMERGATE E SUAS REPERCUSSÕES

O direcionamento de público feito pelo mercado de videogames, somado ao preconceito existente e já explicado no campo da tecnologia, trouxe um impacto extremamente negativo para o desenvolvimento profissional das mulheres no meio. Apesar desse ambiente inóspito, segundo um levantamento realizado pela International Game Developers Association (2016), referente aos anos de 2014 e 2015, as mulheres representavam, à época, 22% da indústria. Vale mencionar que 1,5% dos respondentes se declararam transgêneros, enquanto 6% não quiseram ter seu gênero referenciado na pesquisa. O fator da orientação sexual também foi considerado pelo relatório, mostrando a predominância de 81% de heterossexuais, diante de 4% homossexuais, 13% bissexuais e um total de 12% entre ‘outros’ e pessoas que não quiseram responder à questão.

A pesquisa reuniu uma amostragem com 59% de respondentes pertencentes à América do Norte, 25% pertencentes à Europa e apenas 4% de representativos da América do Sul. Um panorama que representa - embora não de maneira inequívoca - a configuração da indústria de videogames global. O que a pesquisa prova: predominantemente, as decisões na indústria ainda são tomadas por uma maioria formada por homens heterossexuais pertencentes à América do Norte e à Europa.

Nesse contexto, após ter seu jogo, *Depression Quest*, aclamado pela mídia especializada pouco depois de seu lançamento em 2013, a desenvolvedora independente Zoe Quinn sofreu ataques pessoais e profissionais catalizados por uma postagem escrita por um ex-namorado que a acusava de se envolver intimamente com jornalistas do meio para promover seu jogo. Rapidamente, Quinn tornou-se pivô de uma verdadeira caça às bruxas que ocorria sob o pretexto de restaurar a ética do jornalismo de jogos. Numa alusão a Watergate, o episódio ficou conhecido como GamerGate:

No dia 27 de agosto, o ator e ativista de direita Adam Baldwin publicou, no Twitter, dois vídeos difamando Zoe. Uniu a eles a hashtag #GamerGate. O Gate do nome remete ao escândalo do caso Watergate: no início dos anos 1970, veio a público que o partido republicano tentara grampear o escritório do partido Democrata, no Complexo de Watergate. O caso levou à renúncia do então presidente Richard Nixon. Ao criar a hashtag, Baldwin afirmava que também o mundo dos games estava diante de um escândalo de corrupção que precisava ser investigado. Em uma semana, a hashtag foi reproduzida mais de 240 mil vezes, segundo o site de análises

---

de Twitter Topsy. Frequentemente, a menção incluía também ataques a uma desenvolvedora. (CARRERA & CISCATI, 2014)

As acusações de corrupção no meio dos videogames foram perdendo o destaque e logo a ênfase dos apoiadores do GamerGate, em especial dos participantes de fóruns de discussões ligados ao assunto, passou a ser a exposição de mulheres (e de seus aliados) que faziam parte dessa indústria de alguma forma. Daí por diante, ameaças de estupro, morte, divulgação de dados pessoais e perseguições virtuais se tornaram constantes em meio às trocas de acusações realizadas nos canais jornalísticos e nas redes sociais.

Essa perseguição sistêmica, instaurada de maneira desproporcional, - principalmente pela violência de sua abordagem - repercutiu no ambiente acadêmico causando espanto e pesar em pesquisadores que têm por objeto de estudo o videogame.

Em seu artigo *We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism and GamerGate*, Shira Chess e Adrienne Shaw (2016) comentam o ocorrido e fazem uma reflexão sobre a reação negativa ao Fishbowl, um evento que fez parte da conferência do DiGRA de 2014, com o qual as autoras colaboraram. Em 2015, as autoras escreveram a respeito das teorias conspiratórias que emergiram sobre o evento, pautadas por acusações infundadas aos membros do DiGRA de que - tendo suas pesquisas financiadas pelo DARPA e outras organizações governamentais estadunidenses - estariam conduzindo experiências de mudança comportamental usando videogames como um meio para tal. As ações dos GamerGaters se propagaram numa onda de perseguição e assédio: contas e registros da organização foram revisados, membros (inclusive os inativos) do DiGRA foram abordados, expostos e ameaçados simplesmente por terem, em algum momento de sua carreira acadêmica, escrito em defesa da diversidade de gênero, raça e sexualidade nos videogames.

Diante de toda a negatividade causada pelos ataques massivos, Chess e Shaw (2016) comentam que chegaram a se questionar se deveriam ter seguido em frente com o Fishbowl:

Although occasionally we throw our hands up in frustration as our Twitter mentions become crowded with anger (about what, it isn't always clear) because of a new accusation, a new video, a new "finding" by GamerGater "research", it is hard to say we regret the event. Certainly on the day we regretted how "off topic" it became; how mired in the inside baseball oh academia the discussion regularly

---

found itself, we regret that the notes were taken in such a way that they were mistaken for a transcript. But do we regret the event or that the notes were (for a time anyway) publicly available? We do not, for reasons we describe below. Our Fishbowl at DiGRA 2014 (“The Playful is Political”) ended up being both important and necessary - not despite the ramifications but *because* of those very ramifications.

Em suma, a reação dessa parte da comunidade jogadora serviu apenas para comprovar a necessidade de se abordar temas ligados à diversidade, tanto dentro, quanto fora do ambiente acadêmico. É lamentável que pesquisadores, desenvolvedores e designers tenham sofrido e ainda sofram ameaças unicamente por terem trabalhos que apontem a necessidade da atenção à diversidade de público na elaboração dos produtos de consumo cultural da importância que se tornaram os videogames. Parece suficientemente simples cobrar da indústria tal reconhecimento, especialmente quando esta possui profissionais que estão aptos e dispostos a atender a demanda por um pertencimento que deveria ser nada menos que natural. Entretanto, através dos acontecimentos vistos, constata-se que a realidade seja outra.

No Brasil, o GamerGate não passou despercebido e veio suscitar uma discussão mais do que necessária a respeito da toxicidade dos ambientes ligados aos jogos (não somente os videogames, mas também os jogos de mesa, como é o caso dos Role Playing Games) quando da tentativa de diversificação do público.

### **3. O PARALELO BRASILEIRO**

Enquanto os Estados Unidos se firmavam como potência produtora e consumidora de videogames, no Brasil os acontecimentos se deram num ritmo diferente. Uma somatória das nossas mudanças políticas e econômicas pode ser considerada a principal razão para o desenvolvimento do nosso setor tecnológico ter sofrido atrasos se comparado ao cenário estadunidense anteriormente apresentado: podemos partir de uma rápida recapitulação da história da engenharia de equipamentos eletrônicos, como nos mostra José Ellis Ripper Filho (2005) em sua Cronologia do desenvolvimento industrial brasileiro em microeletrônica, para compreender melhor este contexto. Segundo o autor, o período de prosperidade da indústria de bens de consumo produzidos em território nacional caracterizou-se de 1956 a 1968:

---

Isso atraiu fábricas de válvulas e, ainda na década de 50, a Ibrape (Philips) começou a montar transistores. Muitas outras empresas transnacionais seguiram o exemplo, instalando operações de montagem ao longo das duas décadas seguintes. Impulsionada por esse mercado, a Philco passou, no fim desse período, a não só ter o ciclo completo de produção como a projetar os próprios componentes, utilizando seu próprio mercado interno como alavanca. (FILHO, 2005)

Ainda segundo o autor, ao final da década de 60 o governo passou a estimular o aparecimento de uma indústria nacional por meio do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento), partindo da criação do Laboratório de Microeletrônica - LME localizado na Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. Já na década seguinte, a Telebrás passou a financiar laboratórios universitários - da USP, UNICAMP, PUC-RJ, UFSCar, UFMG, dentre outros (FILHO, 2005) - para incentivar o desenvolvimento industrial através de uma política integrada. A tecnologia desenvolvida no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações era transferida para a indústria, o que garantia seu posicionamento no mercado. Durante o período de 1980 a 1989, as empresas nacionais Itaucom, Elebra e Sid Microeletrônica receberam consideráveis incentivos fiscais, todavia, em 1990 o setor sofreria um golpe com a abertura comercial que privilegiava a entrada de tecnologia importada no país.

No que diz respeito especificamente à história dos videogames no Brasil, segundo Marcus Vinícius Garrett Chiado (2016) em seu livro 1983 + 1984: Quando os Videogames Chegaram, é necessário observar a situação política para além do desenvolvimento da indústria interna, haja vista as conturbadas reviravoltas econômicas enfrentadas pelo povo.

Em 1964 o Brasil se encontrava em regime ditatorial militar sob o comando do general João Baptista Figueiredo e, em meio ao crescimento da nossa dívida externa, o povo brasileiro se via impactado diretamente no seu salário e, por consequência, nos seus hábitos de consumo.

Cabe aqui, o detalhamento do autor a respeito da política protecionista que ficou conhecida como Reserva de Mercado (Lei Federal n.º 7.232/84 ou Lei de Informática de 1984) praticada em prol do desenvolvimento da indústria nacional, a qual restringia a importação de bens, afetando a compra, venda e produção de componentes eletrônicos no Brasil:

---

Adicionalmente, não se permitia a entrada de empresas estrangeiras sem que o controle acionário estivesse permanentemente nas mãos de residentes do país, de brasileiros. Em outras palavras, sócios estrangeiros deviam ser a minoria. O governo militar exigia que parte da fabricação dos produtos acontecesse no Brasil, a chamada “nacionalização”. Quanto maior a nacionalização, maiores os benefícios. Alguns componentes eletrônicos mais complexos, não produzidos ou não encontrados aqui, precisavam ser importados legalmente. A CACEX, a Carteira de Comércio Exterior do Banco do Brasil, uma agência que controlava o licenciamento das importações, analisava os pedidos das empresas, que precisavam ser justificados, comprovados. Os pedidos, nem sempre avaliados mediante critérios técnicos, podiam – ou não – ser autorizados. [...] A Reserva de Mercado, de uma maneira indireta, favoreceu o aparecimento dos primeiros videogames, pois fomentou a criação de uma indústria local de fornecedores que facilitaram a produção brasileira de consoles e de cartuchos. Algumas empresas nacionais, sentindo-se “protegidas”, logo começariam a copiar os videogames americanos, que seriam desmontados, duplicados e adaptados à nossa realidade sem que houvesse qualquer preocupação com patentes e direitos autorais. (CHIADO, 2016, p. 10)

O autor comenta que a entrada do Atari no Brasil, através da Zona Franca de Manaus e por meios menos lícitos, tornara o console um luxo entre os que conseguiam fazer sua aquisição. Pouco a pouco, magazines da época (como a Mesbla) começaram a trazer os consoles norte americanos para venda no Brasil até que, em 1983, uma pesquisa da Folha Informática divulgou que cerca de 80.000 consoles estavam instalados nos lares brasileiros. A mesma pesquisa, veiculada em um artigo de 25 de maio na revista Veja, apontava o público alvo do videogame: menino ou jovem de classe média, de 7 a 19 anos, e que também “toda a família acaba entrando no jogo”. (CHIADO, 2016, p. 25) Desse período até a década de 90, os videogames começaram a fazer parte do cotidiano brasileiro, ganhando mais espaço e variedade de opções em consoles e títulos.

O barateamento do computador pessoal e a oferta de jogos específicos para esta plataforma, também contribuíram na aceitação dos jogos eletrônicos como uma opção para o entretenimento familiar. Simultaneamente, a indústria brasileira de videogames começava a se formar pouco a pouco, contando com produções que se inicialmente se voltavam justamente para o computador, como o jogo Amazônia, criado por Renato Degiovani em 1981 para a revista Micro Sistemas.

Com a popularização dos consoles de videogame e dos computadores pessoais, os videogames pouco a pouco se consolidaram como alternativas para a diversão familiar, tal qual o ocorrido nos Estados Unidos. Dessa forma, as jogadoras tiveram este primeiro contato, em sua maioria, através dos seus próprios lares. Da mesma maneira que um

---

público jogador masculino foi se formando no Brasil, simultaneamente, o público feminino acompanhou este crescimento, apesar das barreiras que foram colocadas sucessivamente em função do gênero. Nos fliperamas, as garotas que se aventurassem neste ambiente tido como tipicamente “dos meninos”, enfrentariam olhares atravessados.

Com a chegada dos jogos Massively Multiplayer Online Games, a agressividade foi transferida para o ambiente da internet e, embora o confronto não se desse de maneira física, o preconceito para com as jogadoras tornou-se muito mais escancarado em função do distanciamento e do anonimato proporcionados pelo virtual. Embora o fenômeno não fosse ignorado pelos acadêmicos da área de jogos no Brasil, o furor causado pelo GamerGate fez com que a discussão a respeito da violência de gênero em videogames ganhasse novas proporções.

Em seu artigo *Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica*, Gabriela Birnfeld Kurtz (2017) cita diversos estudos e documentações de expressões violentas relacionadas ao gênero no ambiente dos jogos, dentre eles o discurso dos jogadores humanos no ambiente do videogame:

Foram categorizados 12 artigos relacionados à temática entre os anos de 2012 e 2016, refletindo supostamente o aumento das discussões sobre assédio e games iniciadas pelo caso Gamergate. As discussões ficam em torno principalmente da percepção das mulheres ao jogarem online: como se sentem e quais tipos de violência sofrem. A exemplo dos trabalhos de Fortim e Grando (2013) e Brehm (2013), onde se busca, por meio de entrevistas, investigar a percepção das mulheres que se identificam como tal no jogo World of Warcraft (WoW).

Sobre o trabalho realizado por Fortim e Grando (2013), tendo por objeto de estudo o MMO World of Warcraft, a autora cita que 43% das jogadoras pesquisadas relatam que os erros cometidos no jogo são vistos pelos jogadores homens como atribuição relativa ao gênero feminino, ou seja, os jogadores enxergam as jogadoras como inferiores e menos capacitadas pelo único fato de elas serem mulheres. Ainda, na segunda etapa da pesquisa realizada por Fortim e Grando, 63% das jogadoras relataram ter sofrido algum tipo de sexismo no ambiente do jogo, notando-se que as pesquisadas afirmam se identificarem como mulheres neste ambiente, pois é prática de muitas mulheres esconder seu gênero com o uso de avatares masculinos e privando-se de qualquer recurso de comunicação por áudio em jogos online para poderem jogar sem sofrer perseguição e assédio.

---

Com a comprovação a cada dia mais respaldada da existência desse problema, veículos de comunicação voltados à cultura pop com foco no público feminino - até então mais preocupados em produzir publicações sobre produtos e eventos - passaram a se engajar mais na causa do combate à desigualdade de gênero. Jornalistas, blogueiras, profissionais e produtoras de conteúdo informal passaram a pesquisar e propagar conteúdos alinhados à luta por produtos mais diversos e ambientes mais seguros para mulheres e minorias sociais em geral, embora não sem sofrer duras críticas. Podemos citar como exemplos de veículos dedicados ao público feminino e que abordam tanto conteúdos a respeito de videogames, como das questões de gênero e diversidade: Minas Nerds, WoW Girl, Garotas Geeks, Minas Nerds, dentre outros. Iniciativas de incentivo à entrada de mulheres no mundo dos videogames como a da Women Up Games, também merecem menção neste artigo, bem como a campanha #MyGameMyName pelo fim do assédio online e pelo direito das jogadoras não precisarem mais se esconder atrás de *nicknames* e avatares masculinos para poderem jogar sem serem incomodadas.

Também criticada foi a Pesquisa Game Brasil, que no ano da composição deste artigo lançou mais um de seus insights sobre o ‘perfil do gamer brasileiro’. Confrontados com a quantidade de mulheres jogadoras no Brasil, muitos dos autointitulados ‘gamers’ - denominação controversa para um grupo que se considera uma ‘elite’ jogadora - tentaram desacreditar tanto os resultados da pesquisa, quanto as jogadoras, pelo fato do recorte pesquisado apresentar uma grande preferência pelos dispositivos mobile. Porém, como já discutido por Leigh Alexander, em seu artigo publicado em 2014 no website sobre o mercado de jogos Gamasutra, 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over., o público que joga videogames é plural, os tempos estão mudando e as pessoas estão demandando mais diversidade nos seus produtos de consumo cultural e nos espaços que frequentam. Não há lugar para posturas divisíveis.

A Pesquisa Games Brasil do ano de 2018, produzida pelo Sioux Group, realizada pela Blend New Research, pela Escola Superior de Propaganda e Marketing e pela Go Gamers, mostra que os jogadores brasileiros não se atêm apenas aos videogames, mas também praticam jogos de quadra, jogam cartas e jogos de tabuleiro. As mulheres continuam sendo maioria pelo terceiro ano consecutivo (PESQUISA GAMES BRASIL, 2018), representando 58,9% do público.

---

Com o passar dos anos e com as recentes discussões e campanhas contra a violência e assédio das jogadoras, as mulheres não apenas têm jogado mais, - formando alianças, guildas e mesas de jogo exclusivamente femininos, bem como espaços mistos prezando pela segurança dos frequentadores - como têm se sentido mais à vontade para admitirem que gostam de jogar. Aparentemente - e felizmente - este parece ser um caminho sem volta. Cabe agora aos comunicadores e estudiosos da área refletirem qual o papel da mídia em apoiar as mudanças na construção de um ambiente seguro e saudável para um público que só tende a se diversificar ainda mais.

#### **4. DEMANDA E OFERECIMENTO DE PUBLICAÇÕES ACESSÍVEIS: ANDAMENTO DO TRABALHO E DESENVOLVIMENTOS FUTUROS**

Já vimos que existem pessoas envolvidas em pesquisas acadêmicas publicando artigos científicos sobre a problemática do preconceito de gênero nos videogames, bem como jogadoras e produtoras, mais ou menos atuantes neste mesmo círculo, falando sobre o tema na mídia. Ainda assim, vemos como sendo de grande importância os esforços para reunir estes conhecimentos numa fonte que esteja à disposição de estudantes da área, docentes ou simplesmente interessados.

Boa parte das publicações sobre estudos de gênero nos videogames podem ser encontradas em língua inglesa. É o caso dos essenciais, *From Barbie to Mortal Kombat*, editado por Justine Cassell e Henry Jenkins (1999) e *Beyond Barbie & Mortal Kombat*, editado por Yasmin Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner e Jennifer Sun (2008). Os títulos reuniram textos de estudiosos de videogames, profissionais do mercado e da mídia, mais ou menos engajados com o combate ao preconceito de gênero.

Diante do cenário fértil para a discussão nas esferas mencionadas e assumindo uma postura crítica à formação não raro engessada pelo tecnicismo dos cursos profissionalizantes em desenvolvimento de games que surgem a cada dia no Brasil, a intenção dos autores deste trabalho, acompanhada pelos colegas Beatriz Blanco e Lucas Goulart, enquanto pesquisadores, docentes e pessoas pertencentes a esse cenário, foi o de oferecer material acessível para alimentar discussões críticas e reflexões que pautem a

---

criação de videogames enquanto produtos culturais que respeitem a subjetividade de seus consumidores.

No momento, isso está sendo feito a partir da organização do primeiro volume de uma série com três títulos dedicados ao estudo da relação entre questões de gênero e videogames: *Videogames, Diversidade e Gênero: Um panorama brasileiro, Volume I - Pesquisa Científica e Acadêmica*, conta com a participação já confirmada de cinco autoras acadêmicas cujo trabalho é reconhecido e respeitado no meio. A cargo da organização do volume estão a professora do Senac, mestra em Artes pela UNICAMP e colunista da *Bonus Stage* - website especializado em videogames - Beatriz Blanco e o doutor em psicologia social pela UFRGS Lucas Goulart. A cargo da edição, a coordenadora dos cursos de pós-graduação em Comunicação e Artes do Senac Campinas, doutora em Artes pela UNICAMP e fundadora da produtora cultural *Oficina Lúdica*, Julia Stateri. O título, que será disponibilizado no formato eBook e comercializado nas principais plataformas de vendas interessantes aos leitores falantes da língua portuguesa, - Amazon, Saraiva, Livraria Cultura, Kobo, Apple Store, Google Play Books e Wook - contará, ainda, com entrevistas exclusivas de pesquisadores internacionais traduzidas para a língua portuguesa.

Dando continuidade a essa iniciativa, está prevista a organização de dois volumes subsequentes: *Videogames, Diversidade e Gênero: Um panorama brasileiro, Volume II - Militância Online e Produção de Conteúdo*; *Videogames, Diversidade e Gênero: Um panorama brasileiro, Volume III - Indústria e Produção de Jogos*. A ideia é trazer para a um exercício de reflexão crítica elementos participativos desses setores por meio da apresentação de textos autorais ou da concessão de entrevistas exclusivas.

Futuramente, acredita-se na possibilidade de fusão dos volumes numa edição compacta que possa ser vendida a um custo ainda mais acessível para o público interessado.

---

A produção será realizada sem qualquer custo para os envolvidos e o pagamento das porcentagens referentes aos direitos autorais será realizada de maneira transparente, com a apresentação periódica dos respectivos relatórios de vendas.

A motivação dos organizadores deste esforço segue unicamente em decorrência da constatação, conforme comprovado pela argumentação vista neste artigo, dessa demanda tão importante a todos os afetados, direta ou indiretamente, pela violência de gênero.

## 5. REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Leigh. **'Gamers' don't have to be your audience.** 'Gamers' are over. Disponível em: < [https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php) > Acesso em: 9 jul. 2018.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

CARRERA, Isabella; CISCATI, Rafael. **GamerGate e a guerra contra mulheres no videogame.** Disponível em: < <https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamer-gate-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html> > Acesso em: 6 jul. 2018.

CASELL, Justine; JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games.** Cambridge: MIT Press, 1999.

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. **We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism and GamerGate.** (2016) Disponível em: < <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/39> > Acesso em: 7 jul. 2018.

FILHO, José E. R. Cronologia do desenvolvimento industrial brasileiro em microeletrônica. In: Cronologia do Desenvolvimento Científico, Tecnológico e Industrial Brasileiro 1938-2003. (2005) Disponível em: < <http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/864/1/CRONOLOGIA%20do%20desenvolvimento%20cient%C3%ADfico%20e%20tecnol%C3%B3gico%20brasileiro.pdf> > Acesso em: 7 jul. 2018.

FORTIM, Ivelise; GRANDO, Carolina de M. **Attention whore!** Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. In: Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies: Atlanta, 2013.

CHIADO, Marcus V. G. **1983+1984: quando os videogames chegaram.** (2016) Disponível em: < <http://www.memoriadovideogame.com.br/index.php?page=novo-livro> > Acesso em: 7 jul. 2018.

---

DENNER, Jill; HEETER, Carrie; KAFAI, Yasmin B.; SUN, Jennifer Y. (Eds.) **Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming.** Cambridge: The MIT Press, 2008.

GAROTAS GEEKS. **Garotas Geeks.** Disponível em: < <http://www.garotasgeeks.com/> > Acesso em: 9 jul. 2018.

HERMAN, Leonard. **Phoenix: the fall and rise of videogames.** Springfield: Rolenta Press, 2001.

IGDA - International Game Developers Association. **Developer Satisfaction Survey 2014-2015 - Diversity Report.** (2016) Disponível em: < [www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA\\_DSS14-15\\_DiversityReport\\_Aug2016\\_Final.pdf](http://www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA_DSS14-15_DiversityReport_Aug2016_Final.pdf) > Acesso em: 6 jul. 2018.

KURTZ, Gabriela B. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica.** (2017) Disponível em: < <https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312> > Acesso em: 7 jul. 2018.

MINAS NERDS. **Minas Nerds.** Disponível em: < <http://minasnerds.com.br/> > Acesso em: 9 jul. 2018.

MYGAMEMYNAME. **#MyGameMyName.** Disponível em < <http://mygamemynome.com/> > Acesso em 9 jul. 2018.

OLHAR DIGITAL. **Criador do PacMan admite: jogo foi criado para o público feminino.** Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/pac-man-foi-criado-pensando-no-publico-feminino/16711> > Acesso em: 6 jul. 2018.

PERSICHETO, Renata. **O que é GamerGate e por que você se importaria com ele.** Disponível em: < <https://tecnoblog.net/174053/o-que-e-gamergate-estudio-pax-east/> > Acesso em: 6 jul. 2018.

PESQUISA GAME BRASIL. **5ª Edição Pesquisa Game Brasil 2018: Comportamento, consumo e tendências do gamer brasileiro.** Disponível em < <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/> > Acesso em: 7 jul. 2018.

WOW GIRL. **WoW Girl.** Disponível em: <<http://www.wowgirl.com.br/>> Acesso em: 9 jul. 2018.

ZAMBARDA, Pedro. **Conheça Renato Degiovani: o pioneiro na indústria de games no Brasil** (2014) Disponível em: < <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/04/conheca-renato-degiovani-o-pioneiro-na-industria-de-games-no-brasil.html> > Acesso em: 7 jul. 2018.