
Artigo de Revisão de Literatura

Revisão narrativa: mulheres, trabalho e desenvolvimento de jogos

Renata Christine da Silva Melo¹, Eric Campos Alvarenga²

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2709-3062/> Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil.

² <https://orcid.org/0000-0002-1803-2356/> Universidade Federal do Pará, Belém, PA, Brasil.

Resumo

Se as mulheres fossem personagens de um jogo chamado vida, arrisca-se dizer que a missão principal nesse jogo seria derrotar o patriarcado. Este trabalho é uma revisão narrativa de literatura sobre mulheres e desenvolvimento de jogos. A fundamentação teórica se deu de modo não sistematizado, baseou-se em textos nacionais e internacionais (artigos completos publicados em revista e anais, livros, dissertações e matérias jornalísticas). A literatura apontou que as mulheres tiveram papel muito importante para o desenvolvimento dos jogos, dos arcades e consoles aos jogos de computador, mas a participação foi marcada pelo sexismo e estereótipos de gênero. Pode-se dizer que o perfil de profissionais do desenvolvimento ainda é, majoritariamente, de homens brancos e as mulheres estão sub-representadas em áreas mais técnicas do desenvolvimento. Por isso, uma discussão crítico-social que inclua os diversos eixos de opressão é indispensável quando se discute a presença feminina nos jogos, seja como personagens, jogadoras ou desenvolvedoras. Espera-se que este artigo contribua para debates e pesquisas futuras que busquem explorar questões interseccionais ainda pouco discutidas dentro dessa área, como quem são essas mulheres, como elas participam, resistem, modificam e acrescentam nesse meio pouco diverso.

Palavras-chave: Mulheres trabalhadoras, Videojogos, Gênero.

Narrative review: women and game development

Abstract

If women were characters in a game called life, one risks claiming that the main quest in this game would be to defeat patriarchy. This work is a narrative review of literature on women and game development. The theoretical foundation was not systematized, but it was based on national and international texts (full articles published in journals and proceedings, books, dissertations and journalistic articles). This literature showed that women played a very important role in the development of games, from arcades and consoles to computer games, but their participation was marked by sexism and gender stereotypes. It can be said that the profile of game development professionals is still mostly white men and women are underrepresented

Submissão: 15/10/23

Aceite: 15/04/24

Editora Responsável: Liliam Deisy Ghizoni

Editora de Leiante: Gracilene Paiva Araujo

Editora Administrativa: Thamyris Pinheiro Maciel

Como citar este artigo: Melo, R. C. S. & Alvarenga, E. C.

(2024). Revisão narrativa: mulheres, trabalho e desenvolvimento de jogos. *Trabalho (En)Cena*, 9 (contínuo). e024009. 1-30.

<https://doi.org/10.20873/2526-1487e024009>

in more technical areas of development. Therefore, a critical-social discussion that includes the various axes of oppression is indispensable when discussing the female presence in the games, whether as characters, players or developers. It is expected that this work will contribute to future debates and research that seek to explore intersectional issues still little discussed within this area, as who these women are, how they participate, resist, modify and add in this little diverse environment.

Keywords: Working Women, Video Games, Gender.

A participação feminina deve ser discutida em todas as esferas sociais, visto que as conquistas dos direitos das mulheres e o progresso na sociedade constantemente esbarram nas barreiras da desigualdade de gênero perpetuadas ao longo da história. Estima-se que globalmente, uma a cada três mulheres tenha vivenciado violência de gênero ao longo da vida (Arruzza et al., 2019). Tão importante quanto, é essencial atentar para todas as formas de opressão que se entrelaçam e fortalecem esse sistema que oprime diferentes mulheres, sobretudo quando elas passam a ocupar espaços historicamente concebidos como masculinos, como o mercado de trabalho e o universo dos jogos eletrônicos (*videogames* ou *games*).

Pode-se dizer que as questões patriarcais e sexistas enraizadas na conjectura social se expressam intensamente no mercado de trabalho com a divisão sexual (e racial) do trabalho, que por muito tempo limitou as mulheres a funções ditas femininas, relacionadas à submissão e ao cuidado. No mundo, a desigualdade de gênero ainda é atual e expressiva no trabalho. A Organização Internacional do Trabalho (OIT) revelou que as mulheres recebem aproximadamente 20% a menos do que os homens por hora trabalhada, e nas regiões da América Latina e do Caribe, essa diferença chega a 17% a menos (Pinheiro & Vaeza, 2020). Enquanto no Brasil, o Instituto Brasileiro de Estatística e Geografia – IBGE (2023a) aponta que, mesmo sendo mais instruídas que os homens, as mulheres receberam 27,0% a menos do que os homens em 2022 e tinham pouca participação em cargos políticos e de tomada de decisão em 2019 (IBGE, 2021).

No que tange ao universo dos jogos, por ser um campo predominantemente masculino, pode-se dizer que em diversos aspectos há reprodução de modelo sexista sobre a concepção de mulher e de homem na sociedade, o que pode implicar diretamente em como, por quem e para quem são pensados, vendidos e consumidos. Os *games* têm gênero e foram, durante muito tempo, pensados para a diversão do público masculino e ainda hoje são desenvolvidos majoritariamente por homens (Hepler, 2017).

Atualmente, essa indústria é uma das mais lucrativas, e mesmo com o impacto da pandemia da COVID-19, continuará sendo crescente e promissora. Conforme dados da Newzoo

(2021), o mercado global de *games* gerou 175,8 bilhões de dólares em 2021 e crescerá para mais de 200 bilhões de dólares em 2023. Além da relevância econômica global, o Brasil é o mercado de jogos eletrônicos mais expressivo da América Latina, tendo gerado 2,7 bilhões de dólares em receita. O país também é apontado como o 5º com maior população de jogadores(as), com um total de 101 milhões de pessoas que jogaram em 2022 (Newzoo, 2022).

A Pesquisa Game Brasil (2023) revela o quanto os *games* são consumidos no país. Dos 14.825 entrevistados, 75,3% têm os jogos como sua principal forma atual de entretenimento, sendo que 46,2% eram mulheres, principalmente jogadoras da plataforma *smartphone* (celular), e 53,8% eram homens. Há uma variação de idade, com a maioria na faixa de 25 a 40 anos, e quase metade dos entrevistados se autodeclara branca (42,2%), enquanto a outra metade se identifica como parda (41,4%) e preta (12,7%). A maior porcentagem pertence à classe social B2 (24,6%).

As amostras anuais dessas pesquisas expressam que o uso de jogos tem relação com o poder aquisitivo, uma vez que o hábito de jogar é maior nas classes sociais mais altas, bem como o uso de computador (PC). Ademais, é apontado que, com a popularidade dos jogos de celular (*smartphones*), que são mais acessíveis, as pessoas de classes sociais mais baixas estão, aos poucos, consumindo mais jogos (Pesquisa Game Brasil, 2023).

Vale ressaltar a importância econômica dos jogos eletrônicos mundialmente, mas também sua utilidade em outras áreas, como na educação, na saúde, no treinamento, na capacitação profissional, no bem-estar e na inovação tecnológica (Fortim, 2022). Além disso, podem ser entendidos como artefatos culturais que assumem relevância social, como no aspecto da socialização, na medida em que esse meio pode influenciar a troca de conhecimentos entre pares, ou seja, a aprendizagem de diversos conteúdos, como divisão sexual e gênero (Moita, 2007), bem como podem espelhar aspectos étnico-raciais e de classe.

Destaca-se que, mesmo sendo um lugar vinculado ao masculino, as mulheres há tempos existem e participam dele, seja como personagens, jogadoras ou criadoras. Pesquisas apontam que elas estão muito presentes nos jogos, com 72% das mulheres globalmente relatando terem jogado *videogames* em 2022 (Newzoo, 2022). No Brasil, elas chegaram a 54% em 2020, sendo consideradas, em maioria, jogadoras casuais de jogos de celular (Berimbau et al., 2020). No entanto, a representatividade feminina nesse meio ainda é baixa, sobretudo como desenvolvedoras de jogos (Fortim, 2022; Weststar et al., 2021). As mulheres se sentem menos representadas nos jogos e são menos propensas a sentirem que pertencem a esse universo, assim, há maior dificuldade em se identificarem como jogadoras ou “*gamers*” em comparação aos homens (Le Ngoc, 2022).

Quando se fala de profissionais do desenvolvimento de jogos ou as chamadas “*gamedevs*”, é importante citar o *GamerGate*. Como explicou Hepler (2017), foi um movimento de ódio ocorrido em 2014, no qual os jogadores e entusiastas sexistas e misóginos tinham o claro objetivo de intimidar, silenciar e expulsar as mulheres da indústria de *games*. Embora tenham tentado justificar suas ações como uma reação à falta de “ética” no jornalismo de *videogames*, ao atacarem a *gamedev* Zoe Quinn. A autora ressalta que foi um “catálogo de horrores” contra as desenvolvedoras de jogos, críticas e fãs (e bastante direcionado a mulheres transgênero e não brancas), incluindo ameaças de estupro, morte e bombas (dirigidas a elas, aos familiares e amigos). Leigh Alexander foi uma das mulheres atacadas, e ela ressaltou que ainda sofre ao falar sobre essas agressões. O aspecto mais triste é que essas mulheres que foram alvo de agressões ainda são lembradas pelo que homens disseram sobre elas, e não por seus feitos nos *games* (Hepler, 2017).

Pode-se também mencionar o episódio envolvendo uma renomada empresa de jogos, a Riot Games – desenvolvedora do famoso jogo *League of Legends* (LoL) –, que foi processada por duas funcionárias por perpetuar uma cultura sexista e machista, incluindo desigualdade salarial, assédio sexual e retaliações devido ao gênero. Conforme Porto (2019), a empresa ainda iniciou uma ação para anular o processo e, como resposta, cerca de 100 funcionários da empresa protestaram contra essa ação e reivindicaram mudanças no que tange à violência de gênero no ambiente de trabalho. Outro acontecimento ocorreu recentemente, quando a empresa *Activision Blizzard*, desenvolvedora de grandes jogos como *Warcraft*, foi processada pelo Departamento de Emprego e Habitação da Califórnia por manter uma cultura sexista e apresentar um ambiente hostil para trabalhadoras, revelando casos de assédio moral, sexual, agressões, desigualdade salarial das mulheres em relação aos homens, chegando até a um caso de suicídio de funcionária (G1, 2021).

Esse breve recorte mostra como as concepções impostas do que seria o papel social das mulheres e dos homens, bem como a divisão sexual do trabalho, ainda reverberam na vida das mulheres, de modo geral, no âmbito do trabalho, e podem impactar a participação feminina em outros espaços majoritariamente ocupados por homens, como é o caso do universo dos jogos. Assim, este artigo objetiva discutir e refletir criticamente sobre mulheres, mercado de trabalho e o desenvolvimento de jogos, com base em estudos e acontecimentos relevantes nessas áreas, a fim de fortalecer o conhecimento sobre esse tema em potencial que abrange diversas esferas da sociedade.

Metodologia

Este trabalho possui uma abordagem qualitativa, a qual se preocupa com a condição de sujeito do/a pesquisador/a, sendo relevante o contato com a subjetividade e o caráter ativo de pesquisa, com liberdade para seguir as próprias ideias no fazer ciência e na produção de novos conhecimentos (Rey, 2005). É conduzido sob a forma de revisão de literatura, com levantamento de dados a partir de fontes bibliográficas pertinentes. Conforme Gil (2008), a revisão de literatura é essencial na pesquisa e pode ser entendida como a bagagem de fundamentos e conhecimentos acumulados sobre determinada questão, sendo auxílio para a formulação do problema, construções de hipóteses, discussão, análise e interpretação dos dados.

Ademais, a revisão de tema constitui uma análise crítica e reflexiva de estudos existentes, sendo importante fonte de conhecimento e atualizações de informações (Rother, 2007). Desse modo, é um estudo relevante para temas ainda pouco explorados e cada vez mais atuais, como a questão das mulheres no desenvolvimento de jogos. Como afirma Rother (2007), é importante salientar que esse tipo de artigo não impõe a obrigatoriedade de informar os critérios de busca, seleção e avaliação dos artigos estudados.

Portanto, o resultado e discussão não é proveniente de um processo sistematizado, a fundamentação teórica se baseou em textos nacionais e internacionais, como artigos completos publicados em revistas, anais de congressos – em formato eletrônico –, livros, censos, dissertações e matérias jornalísticas. Frisa-se que esses materiais não se limitaram a uma fonte específica.

Utilizou-se, por exemplo, livros físicos e eletrônicos que são frequentemente referenciados em pesquisas semelhantes, para fundamentar conceitos teóricos sobre mulheres, relações de gênero e trabalho, como Beauvoir (1970), Butler (2018), Hooks (2020), Lerner (2019), Saffioti (1976) e Segato (2012), etc. Outras obras foram importantes para expor sobre a participação histórica das mulheres no universo dos *videogames* (Cassell & Jenkins, 1998; Moita, 2007) e desenvolvimento (Chandler, 2012; Hepler, 2017), bem como questões de gênero, jogos e tecnologia (Johnson, 2018).

O Google acadêmico foi uma base aliada, pois facilita o acesso a quantidades relevantes de pesquisas acadêmicas com as temáticas em questão. No que tange a compreensão e debate sobre gênero, jogos eletrônicos e mulheres no desenvolvimento de jogos, as pesquisas como as de Bristot, Pozzebon & Frigo (2017), Castanho et al. (2018), Fortim (2008), Fortim e Grandó (2012), Heeter et al (2008), Morais (2020), Thornham (2008), Saláfia, Ferreira & Nesteriuk (2018) deram subsídios para discussão. Ademais, artigos com os de Bento (1995), Carneiro

(2019), Hirata (2010), Hirata (2018), Hirata & Zarifian (2003), Moura (2018), Soares (2019), Zirbel (2021), Scott (1995), entre outras, sustentaram o referencial teórico a respeito da história das mulheres, dos feminismos, da divisão sexual do trabalho e de gênero.

Ademais, matérias jornalísticas relevantes da indústria de jogos, relatórios e censos, como os da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de jogos eletrônicos – ABragames, da *Internacional Game Developers Association* – IGDA, Pesquisa Game Brasil e do Instituto Brasileiro de Estatística e Geografia – IBGE foram fundamentais para entender o panorama da sociedade e da indústria, sobretudo, quanto aos aspectos de gênero e raça.

Esse material, colhido no período de maio de 2022 a dezembro de 2022, foi organizado, estudado e analisado criticamente pela autora e autor deste trabalho. Assim, criaram-se três categorias ou tópicos de análise e discussão que se interligam e integram este artigo, sendo esses: 1) Mulheres e o mercado de trabalho, 2) Jogos de meninas e 3) As minas gamedevs.

A partir disso, realizou-se a análise interpretativa, crítica e reflexiva das produções de autoras e autores sobre o tema, as(os) quais foram devidamente referenciadas(os), respeitando os preceitos éticos de pesquisa. Produzindo-se, assim, um cuidadoso recorte da história das mulheres e do mercado de trabalho, vinculando ao universo do desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois é uma conjunção que existe e pode conter uma potencial discussão no mundo acadêmico e na comunidade. Faz-se necessário ainda, reconhecer as limitações desse método, pois, geralmente, a revisão de literatura é uma das etapas essenciais de uma pesquisa com investigação mais sistematizada e que acrescente novas informações (Gil, 2008) e não possui metodologia que sustente a reprodução de dados (Rother, 2007), assim, a busca não sistematizada pode não ter incluído produções relevantes. Por isso, este artigo não buscou responder uma questão ou esgotar o tema, mas aprofundar, discutir e adaptar o conhecimento para pesquisas futuras.

Resultados e discussão

Mulheres e o mercado de trabalho

Entende-se que atualmente as mulheres possuem mais direitos, liberdades e ocupam mais espaços e protagonismos. No entanto, a participação das mulheres dificilmente é livre dos efeitos de uma sociedade pautada em concepções patriarcais. Garcia (2011) expõe que o patriarcado é caracterizado por ser um sistema de subordinação e exploração do homem sobre a mulher. Dentre seus derivados, está a violência de gênero contra as mulheres, presente em vários âmbitos sociais, e composta por diversas modalidades, como psicológica, física, sexual,

simbólica e moral (Osterne, 2011). Ainda segundo Garcia (2011), sendo proveniente desse sistema, o sexismo atrela a mulher a uma condição de subordinação, inferioridade e exploração, enquanto o machismo é a crença na superioridade e poder masculino sobre a mulher.

Ao falar de mulheres e trabalho, é necessário discutir a possível origem da dominação masculina e a consolidação desse sistema e ideologia na sociedade. Segato (2012) aponta que evidências etnográficas e históricas revelam a existência de estruturas de gênero que se assemelham às relações de gênero das sociedades modernas em sociedades tribais e afro-americanas. Isso porque há identificação de hierarquias entre figuras que podem ser entendidas como “mulher” ou “homem”, bem como entre masculinidades e feminilidades. É o que a autora chama de “patriarcado de baixa densidade”, por não apresentar tanta rigidez na circulação entre as posições de gênero como ocorre no mundo moderno ocidental.

Para Lerner (2019), a subordinação das mulheres aos homens remonta a épocas anteriores à civilização, e essa dominação não é universal, nem natural, mas resultado de um longo processo histórico de desenvolvimento. Uma hipótese colocada é a de que a primeira divisão sexual do trabalho se originou das diferenças biológicas entre os sexos, especialmente a diferença reprodutiva. No período Neolítico, quando a expectativa de vida era precária e a participação das mulheres em caças de grandes animais e guerras colocaria em risco a sobrevivência da tribo, era necessidade biológica evolutiva que a maioria das mulheres assumisse outros papéis, como a caça de pequenos animais e a coleta de alimentos.

Mais adiante, em algum período ligado à revolução agrícola, quando a quantidade de alimentos dependia da exploração do trabalho humano – sobretudo de crianças –, surgiu a exploração sexual das mulheres devido ao potencial reprodutivo. Consequentemente, essas sociedades com papéis funcionais à sobrevivência se modificaram e passaram a apresentar estruturas diferentes, com propriedade privada, comércio e escravização de mulheres. Assim, a divisão do trabalho passou a se basear também em hierarquias, posses, dominância e poder ligados às famílias patriarcais, apresentando algumas características de estados arcaicos (Lerner, 2019).

Zucchetti (2016) aponta que ao longo dos tempos foram atribuídos diversos sentidos à categoria trabalho. Em sua origem histórica, este é relacionado ao *tripallium*, uma ferramenta formada por três paus que era utilizada por agricultores para atividades como bater trigo, desfiar linho ou castigar escravos. Na mitologia referente à origem da sociedade, o conceito religioso judaico-cristão mostra o trabalho como castigo pelo pecado original. Assim, a labuta e atividade penosa são fardos dos humanos. Essa categoria foi reconceituada na Reforma Protestante, vinculando o trabalho à vocação profissional e à virtude. Essa nova ideia sobre o trabalho foi

fruto da sociedade burguesa/capitalista em desenvolvimento, que reverteu o sentido do trabalho ligado ao escravo e/ou artesão para uma atividade que enobrece.

Para Hirata e Zarifian (2003), a partir das ideias de Marx, pode-se desenvolver o conceito de trabalho assalariado, que envolve a separação entre o trabalho (forma objetificada) e o trabalhador (potência subjetiva). No entanto, apesar de ser um grande avanço trazer a noção do trabalho tanto em sua relação ser humano-natureza como em sua relação social (ser humano-ser humano), essa definição ainda é insuficiente, visto que se limita a um modelo assexuado do trabalho, uma vez que considera o “homem” ou o masculino como o sujeito de trabalho universal. Além disso, há uma tendência a naturalizar as relações ser humano-natureza, cristalizando-as como a base da produção de vida humana, e as condições sociais do trabalho são pensadas apenas levando em conta o contexto histórico.

Diante disso, ainda que sob diferentes conceitos e significações, é inegável a relevância da categoria trabalho para os diversos contextos sociais, não sendo diferente quando se discute sobre a participação das mulheres nessa esfera. A mulher no mercado de trabalho está ligada a essa divisão sexual do trabalho discriminante que ocorreu e foi reforçada desde a antiguidade. Na Mesopotâmia, por exemplo, a exclusão de mulheres de certas ocupações pôde ser observada com a especialização do trabalho e a negação da educação a elas, com o surgimento da escrita (Lerner, 2019).

Esse processo histórico de segregação resultou em limitações de ocupações às mulheres vinculadas ao que se concebe como papel social da mulher, a elas se atribui a esfera privada, de manutenção do ambiente da casa e educação de filhos(as), enquanto os homens podem escapar disso (Hirata & Zarifian, 2003). Conforme Soares (2019), são atribuídas às mulheres tarefas domésticas associadas ao lar, como lavar, cozinhar, cuidar de crianças e idosos, enquanto os homens são vinculados ao trabalho produtivo e à função de provedor. Dados apontam como essa atribuição persiste, com 51% da mão de obra feminina concentrada em 25 profissões concebidas como femininas, como professoras, enfermeiras, cabeleireiras, caixas de supermercado, entre outras, enquanto 34% da mão de obra masculina se concentra em 25 profissões, dentre elas analistas de informática, mecânicos, motorista de ônibus etc. (Soares, 2019).

Saffioti (1976) ressaltou que as mulheres das camadas trabalhadoras sempre foram ativas no trabalho; quando a família era a unidade de produção, elas desempenharam um importante papel econômico, junto às crianças. Na Inglaterra do século XVII, havia mulheres ativas no comércio, assim como na França, durante o Antigo Regime, ocupando posições que proporcionavam maior liberdade feminina. No entanto, era por meio do casamento que a mulher

garantia posição social e estabilidade financeira. Utilizando a concepção de que os homens deveriam oferecer proteção às mulheres – consideradas frágeis –, eles conseguiam obter o trabalho e a submissão delas, que era considerado o dever das mulheres nas famílias patriarcais perante o chefe da família (Saffioti, 1976).

É importante destacar que, ao falar de mulheres, não se pode pensar em uma categoria universal “mulher”, mas sim em mulheres diversas, reconhecendo as realidades diferentes e os atravessamentos raciais e de classe, ou seja, um olhar interseccional que responda “que mulher?”. Conforme Davis (2016), as mulheres negras foram roubadas até da condição de serem consideradas mulher ou do que se entendia como feminilidade na escravatura. Isso ocorreu porque eram vistas sobretudo como unidades restáveis de trabalho, assim “Tendo em conta que no século XIX a ideologia de feminilidade enfatizava os papéis de mães cuidadoras, companheiras dóceis e donas de casas para os seus maridos, as mulheres negras eram praticamente uma anomalia.” (Davis, 2016, p. 10). Como ressaltou Gonzalez (1984), o racismo articulado com o sexismo produz muitos efeitos violentos e nefastos às mulheres negras, como as noções racistas de “lugar da mulher negra” limitadas a três condições: a mulata, a doméstica e a mãe preta.

Carneiro (2019) expõe que o discurso clássico da opressão de mulheres acaba não reconhecendo a experiência histórica de opressão diferente que as mulheres negras tiveram e como isso afetou e afeta a identidade feminina delas. Assim, na história das mulheres negras, é imprescindível ressaltar que a violência colonial e a violência sexual colonial do Brasil e da América Latina cometida por homens brancos contra mulheres negras e indígenas fazem parte das origens da identidade nacional e servem como base para as hierarquias de gênero e raça na sociedade.

Conforme Saffioti (1976) pode-se dizer que com a revolução industrial e o surgimento do capitalismo, a dinâmica patriarcal e a divisão sexual do trabalho foram reforçadas, pois o sistema capitalista recente se aproveitou das desvantagens sociais femininas para impor a intensificação e extensão das jornadas de trabalho, salários menores que os dos homens e a marginalização no sistema produtivo. Pois as violências de gênero nas sociedades capitalistas estão diretamente ligadas à subordinação feminina, à divisão sexual do trabalho e ao sistema de acumulação de capital (Arruzza et al., 2019).

Hirata (2010) reitera que a divisão sexual do trabalho também configura desigualdade social entre as próprias mulheres, uma vez que ocorre uma bipolarização: o trabalho profissional, com profissões de nível superior – como médicas, advogadas, professoras universitárias – e o trabalho doméstico, setor constituído por atividades historicamente

relacionadas ao feminino – empregadas domésticas, auxiliares de enfermagem, professoras do maternal e fundamental e serviços de cuidadora. Como Bento (1995) expõe, no Brasil, as mulheres negras experimentam maior precariedade no mercado de trabalho. São as que mais ingressam precocemente nesse espaço, permanecem mais tempo trabalhando, investem mais em qualificação educacional com pouco retorno disso e têm maior taxa de desemprego. Assim, entende-se que historicamente, o capitalismo se aliou ao patriarcado e que ao se falar em relações sociais de sexo, deve-se abordar as relações de classe, gênero e raça, uma vez que “Não é só em casa que se é oprimida, nem só na fábrica que se é explorada” (Hirata, 2018, p. 15).

Esse contexto fomentou o despertar das mulheres para sua própria condição de subordinação, opressão e exploração, intensificando o que hoje se conhece como movimentos feministas. Essa história é muito diversa, com narrativas contadas a partir de diferentes visões, seja em relação ao seu início, às protagonistas e ou às reivindicações. Conforme Moura (2018), esse movimento foi fruto de inquietações femininas provocadas pelas reflexões críticas de igualdade da Revolução Francesa e a inserção da mulher no trabalho das fábricas da Revolução Industrial no final século XVIII, consolidando-se no século XIX em diversos países da Europa e no Estados Unidos, sendo o ápice o movimento sufragista.

Esse período foi marcado por transformações políticas e trabalhistas, durante o qual mulheres de diferentes nacionalidades e classes começaram a reivindicar diversos direitos por meio de greves, panfletagens, congressos, publicações jornalísticas e outras formas de manifestação. Entre as principais pautas estavam o acesso a direitos civis básicos, o direito ao voto (sufrágio), melhorias nas condições de trabalho assalariado, inserção em outras profissões, autodeterminação sexual, entre outras (Zirbel, 2021).

Ainda de acordo com Moura (2018), o feminismo surgiu no Brasil no século XIX, introduzido por Nísia Floresta Brasileira Augusta, que publicou obras que incentivavam a conscientização sobre as condições das mulheres, como “[...] Mulher (1856), junto com a tradução da obra pioneira de Mary Wollstonecraft, *A vindication of the Rights of Women* (1832) [...]” (Moura, 2018, p. 66). A autora aponta, com base em outros estudos, que a imprensa de mulheres dessa época foi o principal portal de divulgação do feminismo, sobretudo com reivindicações de direito ao voto, mas também diversos manifestos políticos e jurídicos, como o abolicionismo e o acesso à educação. Para Pinto (2010), a cientista brasileira Bertha Lutz iniciou a luta pelo voto na década de 1910 e ressalta que também ocorreu um movimento de operárias anarquistas.

Atenta-se ao fato de que enquanto uma parcela das mulheres brancas privilegiadas reformistas lutava para ter a liberdade de trabalhar fora de casa, a maioria das mulheres da

classe trabalhadora e não branca entendia o direito de ficar em casa como liberdade (Hooks, 2020). Isso porque a relação das mulheres negras com o trabalho, por exemplo, está vinculada à escravidão, pois durante séculos foram vistas como unidades de trabalho e objeto, muito distante do conceito de “mulher frágil”. Assim, o mito da “rainha do lar” não se referia a elas, mas sim às mulheres brancas (Carneiro, 2019).

Outro momento importante a ser citado ocorreu após a Segunda Guerra Mundial, uma vez que a participação das mulheres no mundo de trabalho foi intensificada e valorizada durante a guerra. No entanto, essa valorização se esvai com o fim da guerra, à medida que os homens voltaram a assumir os postos de trabalho. Nesse momento, a concepção da mulher vinculada aos serviços do lar é reativada para retirá-las do mercado (Cardoso & Silva, 2018). Esse momento é colocado como a segunda onda do feminismo, quando milhares de mulheres na Europa, Estados Unidos e América Latina, enfrentando ditaduras, ressurgiram contra as opressões e péssimas condições de vida. Elas buscaram a valorização do trabalho doméstico, segurança no trabalho, licença-maternidade, educação, direito reprodutivo, combate à violência etc. (Zirbel, 2021).

Diante do exposto, entende-se a importância de mencionar o movimento feminista negro, que trouxe um olhar interseccional, atentando para diferentes mulheres e suas diferentes demandas. Como ressalta Hooks (2020), a sororidade feminista só poderá de fato existir se não houver dominação de mulheres sobre outras mulheres por meio do poder de classe e de raça. Piedade (2017) argumenta que a sororidade do feminismo branco não alcançou todas as mulheres, pois as dores de mulheres pretas não vêm apenas do machismo, necessitando de “Dororidade”, ou seja, o movimento entre mulheres negras que acolhem, apoiam e enfrentam violências provenientes da colonização, como o racismo. Essa retórica também dialoga com o feminismo decolonial, que busca articular a necessidade de superação das desigualdades que afetam mulheres e sujeitos de diferentes povos, provenientes dos diversos eixos de opressão. Ele tece duras críticas ao feminismo hegemônico, que tende a ignorar as intersecções de raça, classe, gênero e sexualidade, e como essas questões são produções do colonialismo e do capitalismo global e eurocêntrico (Lugones, 2008).

De acordo com Lerner (2019), as mulheres foram importantes para a criação da sociedade, ocupando uma posição de centralidade. No entanto, o patriarcado se prontificou em marginalizá-las, omitindo e reduzindo seus feitos e protagonismos. Infelizmente, isso continua reverberando atualmente na vida feminina; mesmo que estejam amplamente presentes no mundo do trabalho, não estão isentas das barreiras da desigualdade de gênero. Ocorrem ainda restrições de atividades, uma vez que, mesmo com níveis educacionais superiores, as mulheres

ainda não têm acesso às mesmas profissões que homens. O desemprego feminino é mais expressivo, os salários são menores – nos cargos de executivos, por exemplo, são mais significativos –, possuem menores perspectivas de promoções e muitas prestam serviços domésticos sem vínculos empregatícios (Hirata, 2018). Ademais, as opressões e explorações sobre as mulheres se desdobram em rotinas exaustivas que aliam o trabalho doméstico, a maternidade, o trabalho externo (emprego) e, muitas vezes, os estudos para aquelas que também seguem carreiras científicas (Mélou, 2022). No cenário brasileiro, nos últimos 20 anos, essa problemática ainda segue em ritmo lento de mudança, muitos são os entraves enfrentados pelas mães que trabalham (também fora da casa), como a falta de suporte e preconceitos, justamente por ser uma consequência das concepções patriarcais que moldam a sociedade (Aguiar et al., 2023).

Os dados recentes do IBGE (2023b) salientam que, apesar da vantagem de serem mais instruídas, as mulheres ainda enfrentam diversas barreiras, como a necessidade de conciliação da dupla jornada entre o trabalho remunerado e o não remunerado. Em 2022, por exemplo, mulheres ocupadas prestaram cuidados e serviços domésticos 6,8 horas a mais que os homens ocupados. Fazendo-se um recorte por cor ou raça, a amostra apontou que as mulheres pretas tinham a maior taxa de envolvimento com afazeres domésticos, chegando a 92,7% (IBGE, 2023). Existem entraves também no acesso às áreas ligadas às ciências exatas e produção; o censo anterior expôs que apenas 13,3% das mulheres estavam matriculadas em curso presencial de graduação em Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (IBGE, 2021).

Tendo em vista esse recorte, compreende-se que essas problemáticas são expressões do patriarcado, que busca novas formas de manter o controle, acompanhando os diferentes níveis de desenvolvimento da sociedade. De acordo com o pensamento de Hooks (2020), a inserção no trabalho não irá libertar, necessariamente, a mulher da dominação masculina, mas a autossuficiência econômica é sim necessária para a libertação. É importante apontar que muito foi conquistado pela luta delas e dos adeptos às ideias dos feminismos, mas ainda há inúmeros entraves são inúmeros na medida em que as mulheres ocupam espaços negados e entendidos como masculinos. O mercado de trabalho é apenas uma das esferas atravessadas por essas questões, e isso pode ser fomentado quando se acrescentam marcadores como áreas de ocupações tecnológicas e de jogos eletrônicos.

Jogos de meninas

Dentre o fruto das lutas feministas contra as concepções patriarcais e capitalistas arbitrárias sobre o papel da mulher e do homem, estão as essenciais discussões de gênero e violência de gênero, inclusive para a atualidade. Uma das potentes contribuições nesse sentido foi de Beauvoir (1970), que questionou “o que é mulher?”, criticando a categoria arbitrária “mulher” limitada à função de fêmea e ao eterno feminino, apontando que as diferenças entre mulher e homem não se dão pelo determinismo biológico do sexo, e sim por construções da sociedade.

Assim, entende-se gênero como uma construção social, um conjunto de significados diversos dentro de um campo cultural; logo, gênero é uma categoria imposta a um corpo sexuado (Scott, 1995), sendo, portanto, adquirido, um ato performado (Butler, 2018). Nesse contexto, para Butler (2018), uma das problemáticas dessa categoria surge na medida em que essa é pautada em um sistema coercitivo e regulador, no qual ainda há uma forte noção binária sexo-gênero que vincula diretamente feminino e masculino ao sexo biológico, impõe estruturas exclusivas de identidade e pode não atender a outros eixos de relação de poder, como raça, classe e etnia. Dessa forma, as categorias “masculinos”, “homens” e “femininas”, “mulheres” se tornam universalizadas, sendo um modelo representacional restrito e excludente, pois não irá incluir a todos e todas.

Desde cedo, somos atravessados pelas concepções do que é “coisa de menina” e “coisa de menino”, noções que parecem ser bastante utilizadas pelas indústrias, cujo comércio é segregado quanto aos interesses de consumo conforme o sexo. Isso também é perceptível no mercado de *games*, que apesar de também ser atraente para as garotas e mulheres, durante muito tempo se voltou ao público masculino como principal alvo consumidor. Assim como os PCs, os *games* são mais percebidos como atividades masculinas. Não à toa, o acesso diferenciado ao campo tecnológico pelos garotos também influencia no maior uso de computadores e inclusão nesse campo do que as meninas (Cassell & Jenkins, 1998). Como reitera Thornham (2008), os *videogames* refletem questões de gênero, seja no modo como são pensados, na maneira como são utilizados e na forma como são vendidos.

Conforme Cassell e Jenkins (1998), com a saturação do mercado de jogos eletrônicos, quando grandes empresas como *Nintendo*, *Sony Playstation* e *Sega* passavam por um período de competição intensa para lucrar com seus produtos, foi necessário que o mercado se expandisse. Assim, em busca de novos consumidores, a indústria se voltou ao mercado, por

muito tempo ignorado, feminino. Como a categoria “*games*” se referindo a jogos para meninos era a norma, começou o movimento “jogos de meninas”.

Ainda de acordo com a autora e o autor, o surgimento dos “jogos de meninas” veio acompanhado do que o mercado de brinquedos e roupas, por exemplo, direcionava para esse público, abraçando concepções sociais do que agradaria ao gênero feminino, como gráficos coloridos, foco em cores rosa e roxo, a boneca Barbie, enredos centrados no personagem, contos de fadas, ambiente doméstico, questões de amizade e relacionamentos sociais. Os também chamados “*pink*” e “*purple*” *games* fizeram sucesso nos anos 1990 (Bristot et al., 2017). Um jogo que fez bastante sucesso, convencendo empresários a investirem de fato nessa temática e nas jogadoras, foi o “*Barbie Fashion Designer*”, que tinha como figura central a famosa Barbie que podia ser vestida com diferentes roupas pelas jogadoras. Conforme Cassell e Jenkins (1998), o jogo vendeu mais de 500 mil cópias nos dois primeiros meses de lançamento.

Ressalta-se que é dentro desse cenário, no qual a indústria volta a atenção às meninas como potenciais jogadoras pela necessidade de lucrar com esse público, que se pode falar também da inclusão de mulheres no mercado de trabalho de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Pois ainda que o foco fosse o público masculino, as irmãs, amigas e filhas eventualmente tinham contato com os jogos e queriam participar dessa diversão, isso refletiu nas equipes de desenvolvimento que agregaram mais mulheres (Hepler, 2017).

No entanto, tendo em vista que historicamente a maior parte da criação e construção dos títulos de jogos é pensada, projetada e programada por homens e para homens, elas ainda permaneceram “alienígenas” a essa cultura predominantemente masculina (Heeter et al., 2008). Concebido como o espaço deles, as mulheres e meninas parecem ser “o outro” do lado de fora que precisa se adaptar a um cenário já estabelecido. E assim, uma possível consequência é a inadequação do conteúdo dos jogos, tanto na temática quanto no modo como as personagens femininas são representadas, que pode afastar e desmotivar as mulheres e meninas a jogarem (Fortim, 2008; Moita, 2007).

Assim, em muitos jogos se nota a figura feminina ligada a uma concepção de “mulher” dentro do imaginário masculino. A personagem mais relevante nesse contexto é a Lara Croft da série de jogos “*Tomb Raider*”, considerada a primeira protagonista e heroína de um *game*, projetada para ser forte, confiante e inteligente para combater todas as situações de perigo. Com essas características, ela aparece como um modelo que foge dos padrões sexistas, sendo atraente para as meninas, mas também é uma figura sexualmente atraente para os meninos (Cassell & Jenkins, 1998). No entanto, o apelo erótico da Lara Croft fica evidente nas peças de roupas reduzidas e na configuração física sexualizada – principalmente em sua primeira versão –, o

que provoca o questionamento de se a protagonista foi criada muito mais para o prazer visual do público masculino do que para a representação feminina que agrada às meninas e mulheres.

Além disso, as mulheres são retratadas de diversos modos estereotipados, seguindo um padrão sexista de identidade feminina. Saláfia et al. (2018) descrevem os principais estereótipos das personagens de *games*, como a donzela em apuros, a figura feminina que precisa ser salva pelo herói. A princesa Peach do Mario Bros de 1985 é um dos principais exemplos que segue esse modelo e apresenta traços que estão de acordo com a “feminilidade” culturalmente propagada, como usar vestido rosa e ser delicada e frágil. As autoras e o autor também falam da “mulher como decoração”, quando as figuras femininas existem como brinquedos sexuais a serem consumidos pelos jogadores. Pode-se observar em franquias como *God of War*, onde o protagonista Kratos pode visitar bordéis e até se relacionar sexualmente com deusas hiperssexualizadas.

É importante salientar que a maioria das personagens femininas representadas nos jogos são brancas, sendo mais raro encontrar títulos que apresentem personagens negras jogáveis ou como protagonistas, visto que o *design* de jogos reflete a conjectura social racista, que produz um branqueamento para que não ocorra uma possível influência nas vendas desses produtos (Santos Filho & Silva, 2021). Isso pode ser entendido como um reflexo da colonialidade (Quijano, 2005), que impõe a visão de mundo eurocêntrica excluindo outros povos e etnias. Assim, transpondo aos jogos, pode-se dizer que durante muito tempo as características das figuras nos jogos seguiram o padrão do colonizador como norma.

Como bem ressaltou Moita (2007), a falta de modelos de identificação para as mulheres e meninas, pode, de fato, diminuir o interesse delas em jogar tais jogos e ainda reforçar a concepção patriarcal, uma vez que os personagens masculinos estão associados aos papéis de dominância, sendo ativos e os provedores. Em contrapartida, era comum as personagens femininas ocuparem papéis secundários, sem protagonismo e de dependência ao homem. Como sustenta Cardoso (2014), todas as mulheres, de modos diferentes, são representadas por imagens estereotipadas e os estereótipos têm papel de transformar as peculiaridades de uma pessoa ou uma parcela da humanidade em estigmas, usando isso como justificativa para diferenças sociais, controle e dominação daquelas(es) marcadas(os) por representações negativas.

Vale ressaltar também que, mesmo com o movimento de inclusão das jogadoras nesse mercado, pode-se perceber que a simples adição de figuras femininas nos *games* e temáticas – que acabaram reproduzindo certos estereótipos de gênero – não foi suficiente para tornar a participação das mulheres e meninas menos hostil. E ainda que hoje, de fato, no Brasil, elas

estejam presentes nos jogos (51,5%), não estão imunes dos impactos nocivos da violência de gênero e sexismo nesse universo. Salienta-se que esse dado se deve ao fato de a população brasileira ser mais feminina, além de que a maioria das mulheres são jogadoras casuais de jogos de celular, enquanto os homens e meninos jogam mais em computador e console e são os que mais se identificam como “jogador” ou “jogador *hardcore*” (Pesquisa Game Brasil, 2023).

A baixa atuação de mulheres no desenvolvimento de jogos e os conteúdos dos títulos é uma das respostas para a menor participação feminina nesse universo. Na busca para compreender por que há menor participação feminina ou que tipo de jogos elas preferem jogar, autoras e autores colocam em destaque um conjunto de aspectos que podem influenciar, como questões de gênero, sociais, culturais e pessoais, pois não existe “a mulher *gamer*”, e sim diversas mulheres que jogam (Fortim, 2008).

Coloca-se em evidência que, dentre os aspectos importantes que podem influenciar na participação delas, tem-se não a falta de interesse, nem de habilidade, mas de acesso à tecnologia ao longo da vida, uma vez que tecnologia, PCs e jogos eletrônicos são artefatos mais ligados ao público masculino (Cassell & Jenkins, 1998; Fortim, 2008; Moita, 2007). Uma das consequências da maior alfabetização no campo tecnológico por parte dos meninos jovens é a maior presença de homens adultos ocupando cargos de alto nível em empresas de tecnologia digital e de jogos eletrônicos de computador (Cassell & Jenkins, 1998).

Conforme Johnson (2018), a concepção construída historicamente e socialmente de masculinidade, que associa o homem ao conhecimento e à mestria em informática e tecnologia, faz parte da masculinidade hegemônica, que é o padrão de práticas, ações, expectativas de papéis do homem na sociedade e identidades, que favoreceu a continuação do patriarcado, legitimando a dominação dos homens sobre as mulheres (Connell & Messerschmidt, 2013). Johnson (2018) argumentou que essa “tecnomasculinidade” afeta a produção e a cultura dos *games*, dificultando a participação tanto de mulheres nesse meio como de homens que apresentam outras masculinidades. Em seu estudo, foram entrevistados 20 trabalhadores de um estúdio de desenvolvimento de *games* (onde dos 75 funcionários/as, 95% eram homens), e os achados mostraram três pontos que contribuem e fortalecem a tecnomasculinidade: a transmissão familiar de interesse e habilidades com computador para os filhos (homens), a divisão sexual do trabalho no campo especializado em computadores (informática/tecnologia) e o gosto por jogar *videogames*.

A pesquisa de Heeter et al. (2008) é um bom exemplo para a discussão de gênero e o conteúdo de jogos. Nesse estudo, grupos de meninas e grupos de meninos da quinta e sexta série foram incentivados a desenvolver jogos; nos achados, percebe-se que meninos e meninas

têm preferências semelhantes e distintas que refletem no *design* dos jogos. Apesar de muitas semelhanças, como a inclusão de cenários épicos de fantasias, os jogos projetados diferem em alguns aspectos. Por exemplo, as garotas *designers* consideram a possibilidade de que homens possam jogar seus jogos, colocando a opção de especificar o gênero no *game*, enquanto uma equipe feminina escolheu o nome neutro “SAM” para a personagem principal. No entanto, os meninos foram menos inclusivos e não consideram as jogadoras, “Três dos quatro grupos de meninos nunca consideram a possibilidade de uma garota jogar o jogo deles”¹ (Heeter et al., 2008, p. 85). Além disso, nos jogos deles, os NPCs² (*Non Playable Character*) eram todos homens, enquanto nos jogos projetados por elas, havia NPCs de ambos os gêneros.

Ademais, em outro momento desse estudo, os resultados mostraram que, em média, as meninas preferiram jogos criados por garotas. Embora essa preferência não tenha sido tão forte, o mais curioso é que tanto as meninas quanto os garotos consideraram os jogos projetados por meninas como apropriados para ambos os gêneros, enquanto os jogos criados por meninos eram visivelmente mais direcionados para meninos (Heeter et al., 2008). Nesse sentido, a baixa presença de mulheres desenvolvedoras de jogos pode ter uma relação direta com o interesse feminino nos jogos, visto que parece mais difícil para os homens desenvolvedores, ao elaborarem um jogo, pensarem em incluir e agradar as garotas e mulheres.

Perante o exposto, percebe-se como os jogos apresentam relevância e estão muito presentes na sociedade de modo global, não sendo diferente na vida dos(as) brasileiros(as), podendo ser observado como uma esfera que também expressa marcadores sociais, como a relação do consumo de jogos digitais e as classes de maior poder aquisitivo, além de atravessamentos de gênero e de raça. Tendo em vista que esse é um campo predominantemente masculino, pode-se dizer que em diversos aspectos ocorre a reprodução de um modelo sexista sobre a concepção de mulher e de homem na sociedade, o que influencia diretamente na concepção e consumo dos jogos. No entanto, ainda que seja um campo dominado e concebido para homens, as mulheres há tempos existem e participam desse lugar, tornando-se cada vez mais necessário dar visibilidade ao protagonismo delas.

¹ Tradução livre.

² Personagens não jogáveis.

As minas “game devs”

O desenvolvimento de jogos ou “game dev” conta com uma gama de profissionais de diversas áreas que juntas(os) unem as peças do quebra-cabeça. Chandler (2012) explica que os cargos e funções são variados e existem tanto equipes grandes quanto equipes pequenas, sendo comum nesse trabalho assumir mais de um papel ou função. A autora apresenta cinco papéis ou setores principais que costumam compor a equipe, sendo: produção, artes, engenharia/programação, design e testadoras/es de garantia de qualidade.

Segundo o *The Strong National Museum of Play*³ (2019), que documentaram as diversas contribuições das mulheres no campo dos jogos eletrônicos nos anos 1980, elas foram parte essencial na linha de montagem, programação, imaginação e criação artística, escrita e *designer* de histórias e personagens, em pesquisas de mercado, no departamento de marketing e vendas, porém subestimadas e ocultadas na história. Assim, em uma breve história das mulheres nessa indústria, pode-se conhecer alguns nomes que participaram ativamente em diferentes áreas dos *games*, como Carol Shaw, Dona Bailey, Muriel Tramis, Evelyn Lim, Janice Hendricks, Reiko Kodama, Colette Weil, Mary Takatsuno e Hope Neiman. Mas como ressaltou Laine Nooney (2013), elas surgem nessa história como “*outliers*”, o ponto fora da curva, canonizadas em uma pequena variedade de nomes individuais, portanto fala-se de uma marginalidade histórica sobre elas.

A primeira mulher *game dev* foi a programadora de *games* Carol Shaw, que trabalhou na empresa Atari, onde programou o jogo 3-D *Tic-Tac-Toe* de 1978 (Edwards, 2011). No entanto, foi quando atuou na *Activision* que ela criou o *River Raid* de 1982, um *game* de tiro de piloto a jato, cuja versão para o console Atari 2600 na época vendeu um milhão de cópias. Ainda segundo o autor, em entrevista, Carol enfatizou ser uma mulher americana “incomum”, pois desde criança não gostava de brincar com bonecas, seu interesse se voltava aos brinquedos dos irmãos; depois se destacou em matemática e seguiu para a área de ciência da computação (interesses ligados aos homens). Ela ressaltou, ainda, que o fato de ser uma das melhores programadoras da empresa não impediu que ela ouvisse certos comentários sexistas, como quando o presidente da Atari notou a presença dela no trabalho e expressou um comentário insinuando que agora a equipe finalmente teria uma mulher *designer* de jogos para fazer combinação de cores e decoração nos cartuchos (Edwards, 2011).

³ The Strong Museu Nacional do jogo.

Muriel Tramis é provavelmente a primeira mulher negra desenvolvedora de jogos, conforme compartilhou em entrevista com Salvador (2018). Ela sempre foi amante de tecnologia e ciência; antes de adentrar nessa indústria, trabalhou programando drones militares. Sua carreira nos *games* iniciou em 1986 com a pequena empresa “*Coktel Vision*”. Muriel ficou mais conhecida por seus jogos que apresentam conteúdo social e cultural, inspirados na história de sua família na ilha caribenha Martinica, como o jogo de mistério com cenário colonial, *Méwilo* de 1987.

Ainda conforme o autor, Muriel desenvolveu cerca de 12 jogos, a maioria com inspiração em cenários tropicais, como Caribe, Flórida e Brasil. Entre os 12, pode-se citar os jogos de puzzles (quebra-cabeças) da série *Gobliins*, *Freedom: Rebels in the Darkness*, *Woodruff and Schnibble of Azimuth's* – que tinha como foco classe, trabalho e capitalismo – e *Emmanuelle: A Game of Eroticism*, que foi criticado por ter se desviado do material base, que era um filme de 1974 que retratava um homem em busca de conquistas sexuais, visto que a personagem principal do jogo era uma mulher. Como ela colocou:

Eu sabia que meu público era majoritariamente masculino, minha equipe era masculina, então era natural falar sobre o desejo masculino. No entanto, meus heróis eram femininos e livres, o que não era comum na época. Fizemos tudo isso com humor. Ninguém ficou chateado na equipe⁴ (Salvador, 2018, p. 13).

No que tange à criação de personagens de jogos, Reiko Kodama foi responsável por criar muitos personagens na empresa japonesa de jogos Sega desde 1984, ela trabalhou na história do famoso Sonic (o ouriço azul), por exemplo (Batistoti, 2018). Em entrevista para Nickel (2006), relatou sobre o trabalho que ajudou a desenvolver, uma série de jogos de RPG “*Phantasy Star*” que têm como personagem principal a Alis Landale, uma heroína feminina forte, que luta e é vingativa. Como ela mencionou, a presença limitada de personagens femininas se deve ao fato de a maioria dos jogadores serem homens, então introduzir essas protagonistas pode ser um desafio, principalmente para os anos 1980. Ela ressaltou, ainda, que “[...] acredito que é importante que o jogador ache os personagens atraentes, e que ele/ela queira se parecer com eles ou se tornar eles. Portanto, é necessário introduzir e considerar personagens que as pessoas gostariam de se ver neles.”⁵ (Nickel, 2006, para. 8).

⁴ Tradução livre.

⁵ Tradução livre.

A *designer*, narradora e roteirista de *games*, Rhianna Pratchett, se destacou na elaboração e desenvolvimento da personagem icônica Lara Croft no *reboot* (uma nova versão) do jogo *Rise of the Tomb Raider* (2013). Ela complementou a Lara com emoções, defeitos e roupas mais adequadas para o cenário de selva (Batistoti, 2018). Pode-se mencionar também outras mulheres influentes na área de desenvolvimento de jogos eletrônicos até hoje, como a Amy Hennig, que foi a roteirista-chefe da série de jogos *Uncharted*, rendendo-lhe um prêmio da Academia Britânica de Artes do Cinema e Televisão (BAFTA); Bonnie Ross, que trabalhou na criação de jogos como *Counter Strike* e *Halo*, influenciando a inserção de personagens femininas; e Kim Swift, que participou da criação de diversos jogos, como *Left 4 Dead* de 2008 e *Portal* de 2007 (Batistoti, 2018).

Hepler (2017) expôs como as mulheres trabalharam invisivelmente e isoladas desde o início na indústria dos *games* e são acusadas até de “colonializar” uma área cujos nativos são os homens. Dentre as histórias de mulheres *gamedevs*, ela descreve as experiências de Rebeca Ann Heineman, que como mulher trans, sofreu muitas violências em diversos contextos, mas no trabalho com *games* ainda tinha uma vantagem de ter o privilégio masculino, que ela colocou como “Ser uma mulher considerada homem significava que meu trabalho era aceito e valorizado por si mesmo e não menosprezado por causa de quem o fazia.”⁶(Hepler, 2017, p. 18). Ela também relatou que o fato de os colegas de trabalho a aceitarem como “um dos caras” permitiu que ela fizesse sugestões de jogos mais inclusivos. No entanto, era comum a descrença de que garotas jogassem os jogos. Contrariando os colegas, quando assumiu a franquia do jogo *Bard's Tale III: The Thief of Fate*, sem contar a ninguém, editou o *game* adicionando avatares (personagens) femininas, pronomes neutros e reescrevendo diálogos sexistas, misóginos e anti LGBTQIA+ (lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queer, intersexos, assexuais). Lançado pela *Interplay Productions* em 1988, o jogo foi muito bem recebido pelo público.

No cenário brasileiro, destacam-se algumas mulheres desenvolvedoras de jogos independentes ou “indie” – geralmente desenvolvidos por profissionais autônomos e empresas pequenas, contando com menor investimento. Como a Ana Ribeiro, que criou o jogo *Pixel Ripped 1989*, lançado pela ARVORE Immersive Games Inc. em 2017; A Thais Weiller, *game designer* do estúdio JoyMasher e desenvolvedora de jogos como o *Rainy Day*, que carrega a temática de problemas de saúde mental. Por sua vez, Amora Bettany é co-fundadora do estúdio MiniBoss, sendo uma das responsáveis pela arte do jogo *Celeste*, de Maddy Thorson e Noel

⁶ Tradução livre.

Berry, o qual, além de trazer uma protagonista feminina, também aborda questões de saúde mental.

É importante também destacar algumas mulheres desenvolvedoras que trazem representatividade em pautas sociais para a indústria de jogos, tanto ao habitar esses espaços quanto em suas produções. No viés de criação de jogos indie que contam narrativas, muitas vezes, invisíveis, e que atentam para a expressão cultural, pode-se mencionar a *designer* Tainá Felix (responsável pela construção de histórias, textos, cenas, personagens, pesquisa e artes) junto ao seu companheiro Jaderson Souza (*designer* digital e programador). Eles desenvolveram jogos com temáticas socioeducativas na empresa *Game e Arte*. Em vídeo de entrevista com Andreza Delgado, Tainá argumentou que essa indústria ainda é majoritariamente branca e masculina. Além disso, a área das tecnologias exclui pessoas negras e mulheres negras. Assim, na medida em que há poucas desenvolvedoras negras nos *games*, acaba não havendo representação delas nos jogos (Delgado, 2020). Um dos jogos produzidos pela *Game e Arte*, junto ao artista Murilo Santana, chama-se “É doce”, um jogo curto, de narrativa decolonial, que além de provocar lembrança da infância e familiaridade com o cenário cultural brasileiro, também mostra o preconceito com religiões afro-brasileiras.

Menciona-se também Raquel Motta, programadora de jogos, que fundou o estúdio *Sue The Real* junto a Marcos Silva. A premissa deles é criar jogos com narrativas afro-brasileiras que produzam experiências de impacto emocional e social através dos jogos. Hoje, o *Sue the Real* conta também com o diretor de arte José Wilson (Motta, Silva & Wilson, 2020). Dentre os jogos criados, estão *One Beat Win* e *Angola Janga: Picada dos Sonhos*, que têm como protagonistas Soares e Andala, cujo objetivo é chegar a Quilombo de Palmares. O jogo conta com diversos elementos de quebra-cabeça durante o caminho ao sonhado destino.

As desenvolvedoras de *games* Tiani Pixel e Fernanda Dias, mulheres transgênero, do estúdio indie *Pixel Punk*, fizeram história ao criarem um jogo considerado um dos melhores títulos de 2021, o *Un sighted*, que fez sucesso no Brasil e no mundo. O jogo se passa em um futuro distópico, quando existem apenas androides na Terra que sobrevivem de uma substância chamada “Anima”. Com a falta de Anima, tornam-se criaturas maléficas chamadas de *unsighted*; a protagonista é Alma, uma andróide/robô que deve salvar os outros robôs, lutar contra chefões e reencontrar uma antiga paixão, Rachel (Sommadossi & Penilhas, 2021).

Existem também movimentos importantes de incentivo à inserção de mais mulheres no campo do desenvolvimento de jogos, como o evento *Women Gam Jam* (WGJ), organizado por um grupo, em sua maioria composto por diferentes mulheres, com o intuito de mudar a indústria desigual dos *games*. Por isso, o público-alvo são mulheres cis, trans e não-binário. As *game*

jams são maratonas não competitivas de desenvolvimento de jogos, onde as pessoas interessadas (inclui pessoas que não têm experiência, aspirantes e experientes) participam planejando e criando um jogo digital ou analógico a partir de um tema proposto pelas(os) organizadoras(es). A última edição ocorreu recentemente, em agosto de 2022, de modo online, sendo que a ideia principal da maratona era a inclusão, diversidade, harmonia, respeito para criar e aprender e a não competitividade (Women Gam Jam, 2020).

Perante esse recorte, percebe-se a importância de as mulheres participarem desses espaços pouco diversos, pois podem provocar mudanças na concepção dos títulos, em novas temáticas, narrativas, jogabilidades, personagens e mais importante: o aumento da representatividade feminina no cenário ao habitarem esse universo da criação. Dessa forma, o incentivo às mulheres a adentrarem nas áreas da tecnologia e dos *games* é essencial, uma vez que ainda existe uma grande disparidade em comparação com os homens. Embora os personagens nos jogos possam mudar, o cenário insiste em permanecer o mesmo, e as situações hostis continuam sendo parte definidora da experiência de muitas mulheres nessa área (Hepler, 2017).

A pesquisa da *Internacional Game Developers Association* – IGDA (Weststar et al., 2021) com 803 respondentes (a maioria dos EUA e Canadá) apontou que há mais mulheres trabalhando nessa área (30%) em comparação com o ano de 2019, mas a maioria ainda é composta por homens (61%), heterossexuais (68%), com uma idade média de 36 anos. Além disso, 8% se identificaram como não-binários e 7% como transgêneros. Quanto à etnia, a maioria se identificou como branca, caucasiana ou europeia (67%), seguida por hispânicos ou latinos (10%), leste asiáticos (7%), negros e indígenas (4%), representando uma maior diversidade em comparação com pesquisas anteriores.

A questão da diversidade e representação é apontada como um desejo da maioria dos participantes (tanto em relação ao trabalho quanto ao conteúdo dos jogos e à indústria de *games*). No entanto, 74% responderam que não há tratamento e oportunidades iguais nesse setor, e 71% perceberam desigualdades em relação aos colegas de trabalho com base em gênero, orientação sexual, idade, etnia e habilidades. Ademais, o número de microagressões em relação a si e aos outros foi maior do que nas edições anteriores da pesquisa.

No contexto do Brasil, conforme Fortim (2022), novos dados da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de jogos eletrônicos – ABragames mostram que a presença feminina no setor vem crescendo gradualmente, mas os homens ainda são mais presentes nas desenvolvedoras de jogos, atuando como sócios e colaboradores (68,7%), enquanto as mulheres constituem 29,8%, e pessoas não-binárias representam 1,5%. Há cerca de 712 mulheres e

apenas 206 pessoas pretas nas desenvolvedoras. Além disso, há uma maior presença de homens em quase todos os setores, sendo que na área de programação e gestão de projetos é mais intensa (430 funcionários), enquanto é menor em *marketing* e vendas (69 funcionários). Por outro lado, as mulheres estão concentradas nas áreas de arte e *design* (47%), programação e gestão de projetos (15%), administrativo e financeiro (14%), e são menos presentes em *marketing* e vendas (11%).

Outras pesquisas nacionais também trouxeram dados semelhantes, as autoras Castanho et al. (2018) apresentaram um panorama do cenário atual das mulheres na área de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil, com ênfase na área de Programação. Os resultados mostraram que, dentre 151 mulheres respondentes, muitas acreditavam que o gênero dificultou o acesso aos jogos de alguma forma e o sentimento de ter o potencial limitado nesta área de trabalho devido ao gênero foi relatado por todas as mulheres que atuam em desenvolvimento de jogos, tanto programadoras, como as de demais áreas. Além disso, as trabalhadoras respondentes estavam sub-representadas em setores mais técnicos, como o de programação. Morais (2020) também verificou a participação das mulheres na indústria dos jogos digitais, com foco no desenvolvimento de jogos indie e *triple-a*⁷. Foi utilizado um questionário online focado em desenvolvedores de jogos de todos os gêneros do Brasil, tendo 134 respondentes avaliados e os achados desse estudo mostraram que as mulheres ainda são minorias nesse mercado dominado por homens, ocupam, principalmente, as áreas de função artísticas dos jogos e experienciam diversas situações de violência de gênero na área.

Além da inserção das mulheres e das barreiras da desigualdade de gênero, também é importante abordar as condições de trabalho que esse setor promove. A terceirização é o principal regime de trabalho desse setor no Brasil, sendo que 18% dos respondentes não tinham formalização e a maioria trabalha com regime remoto, por exemplo (Fortim, 2022). De acordo com Ribeiro (2019), existe também uma cultura tóxica de trabalho por trás de muitos jogos, sejam eles de produções milionárias ou os indie, que têm sido denunciados pelos(as) funcionários(as). Isso envolve os períodos de “*crunch*”, que é o termo utilizado quando há uma intensa pressão para terminar o *game* dentro de um prazo determinado, fazendo com que funcionários(as) trabalhem em uma rotina exaustiva que pode chegar a absurdas 100 horas por semana, incluindo horas extras de trabalho sem remuneração. Ademais, nos últimos anos, isso vem sendo mais denunciado, e os(as) profissionais têm mais consciência sobre os efeitos negativos na saúde mental e física causados por essa prática (Ribeiro, 2019).

⁷ Nome atribuído aos jogos com maiores orçamentos e níveis de promoção, amplamente consumidos.

No relatório da IGDA (Weststar et al., 2021) também pode-se observar isso. A maioria dos funcionários (52%) trabalhava de 40 a 44 horas por semana, mas muitos relataram que passam longas horas trabalhando. Um terço alegou que o trabalho envolvia o período de *crunch* – sendo que desses 58% dos funcionários, 64% dos *freelancers* (sem trabalho fixo) e 63% dos autônomos fizeram o *crunch* mais de duas vezes nos últimos dois anos. Outros 22% relataram que o trabalho exigia longas horas ou horas trabalhadas estendidas, mas não usaram o termo “*crunch*”, e quase metade (47%) acha isso parte normal ou esperada do trabalho. Acrescenta-se que 15% dos respondentes alegam ter doenças psiquiátricas ou mentais.

A partir do exposto, pode-se afirmar que as mulheres têm sido uma parte essencial desde o início dos jogos. Elas participam do mundo dos *games* desde muito tempo, não só como jogadoras e personagens, mas como trabalhadoras ativas na concepção de jogos, inclusive em famosos títulos. Mas os feitos e presenças delas foram ocultados ou até desacreditados por muitos nessa cultura masculina *gamer*, onde as “minas” (meninas, mulheres), as consideradas “*outsiders*” (Moita, 2007), devem mostrar a “carteirinha *gamer*”, ou seja, constantemente provar que merecem fazer parte dessa comunidade (Fortim & Grandó, 2012). Assim, não é difícil concluir que surjam questionamentos como: “Mulher criando um jogo? Mas ela nem sabe jogar”.

Considerações finais

Perante essa revisão narrativa, foi possível notar que há uma significativa literatura sobre a participação feminina na indústria de jogos e a discussão das mulheres no desenvolvimento tem ganhado força, materiais nacionais e internacionais trazem subsídios para fomentar o debate e atualizar o conhecimento sobre o tema.

Autoras e autores nos mostram que as mulheres *gamedevs* tiveram papel muito importante para o desenvolvimento dos jogos, dos arcades e consoles aos jogos de computador, enfrentando não só o sexismo e as violências de gênero, mas as condições, muitas vezes insalubres, de trabalho para todos os gêneros. Além disso, o perfil dos profissionais do desenvolvimento de jogos ainda é, majoritariamente, de homens brancos, a experiência delas é atravessada pelas barreiras de gênero. O protagonismo é, muitas vezes, negado e violentamente atacado, como ocorreu no episódio *Gamergate* e as trabalhadoras estão sub-representadas em áreas mais técnicas do desenvolvimento.

Por isso, ao falar sobre a participação das mulheres no desenvolvimento de jogos, deve-se discutir os eixos de opressão que se entrelaçam, tais como as hierarquias de gênero/sexo,

racial/étnica e de trabalho modernas ocidentais. Essa lente crítico-social é indispensável quando se discute a presença feminina nos jogos, seja como personagens, jogadoras ou desenvolvedoras. Isso não apenas para problematizar como ocorre essa participação, mas também para realizar quem são as mulheres que, de fato, habitam esses espaços.

Por fim, é necessário destacar também que esta fundamentação teórica possui limitações, pois a busca não sistematizada por trabalhos pode não ter incluído produções relevantes para o debate. No mais, frisa-se que esse estudo não teve a intenção de esgotar o tema, mas de contribuir e incentivar debates e pesquisas futuras que busquem explorar questões interseccionais ainda pouco discutidas dentro desse universo, como quem são essas mulheres, como elas participam, resistem, modificam e acrescentam nesse meio pouco diverso.

REFERÊNCIAS

- Aguiar, S. A., Andrade, P. P. & Rodrigues, C. M. L. (2023). Maternidade e trabalho: revisão integrativa da produção nacional entre 2010 e 2020. *Trabalho En(cena)*, 8(contínuo), 1-20. <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/encena/article/view/14546>
- Arruzza, C., Bhattacharya, T. & Fraser, N. (2019). *Feminismo para os 99%: um manifesto*. Boitempo.
- Batistoti, V. (2018). 9 mulheres que são destaques na indústria dos games. *Revista Galileu*. <https://n9.cl/isvo7>
- Beauvoir, S. (1970). *O segundo sexo: Fatos e mitos* (4a ed.). Difusão Européia do livro.
- Bento, M. A. S. (1995). A mulher negra no mercado de trabalho. *Estudos feministas*, 3(2), 479-488. <https://n9.cl/yaal9h>
- Berimbau, M. M. R., Baumgartner, L. P. & Matijewitsch, F. (2020). *Do casual ao hardcore: os perfis dos gamers brasileiros*. Câmara Brasileira do Livro.
- Bristot, P. C., Pozzebon, E., & Frigo, L. B. (2017). A representatividade das mulheres nos games. *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, Curitiba, PR, Brasil. <https://n9.cl/9ofrh>
- Butler, J. P. (2018). *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* (16a ed.). Civilização Brasileira.
- Cardoso, C. P. (2014). Amefricanizando o feminismo: o pensamento de Lélia Gonzalez. *Estudos Feministas*, 22(3), 965-986. <https://n9.cl/12h2t>
- Cardoso, K. K. G. & Silva, F. L. M. (2018). Uma análise histórica introdutória das três ondas do pensamento feminista. *Anais do Simpósio de Iniciação Científica, Didática e de Ações Sociais da FEI*, São Bernardo do Campo, SP, Brasil. <https://n9.cl/r8096>

- Carneiro, S. (2019). Enegrecer o feminismo: a situação da mulher negra na América Latina a partir de uma perspectiva de gênero. In E. B. Hollanda (Org.). *Pensamento feminista: Conceitos fundamentais*. Bazar tempo.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (pp. 2-45). The MIT Press.
- Castanho, C. D., Wang, A. & Santana, I. (2018). Mulheres e jogos eletrônicos: muitas jogadoras, poucas programadoras! *Anais do XII Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/3398/3360>
- Chandler, H. M. (2012). *Manual de produção de jogos digitais*. Bookman.
- Connell, R. W. & Messerschmidt, J. W. (2013). Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. *Estudos Feministas*, 21(1), 241-282.
- Davis, A. (2016). *Mulheres, raça e classe*. Boitempo.
- Delgado, A. (2020, julho 31). *As minas nos games* [Vídeo]. Youtube. <https://n9.cl/hzvch>
- Edwards, B. (2011). VC&G interview: Carol Shaw, Atari's first female video game developer. *Vintage Computing and Gaming*. <https://n9.cl/oe8es>
- Fortim, I. (2008). Mulheres e Games: uma revisão do tema. *Anais do VII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SbGames)*, Belo Horizonte, MG, Brasil.
- Fortim, I. (Org.). (2022). *Pesquisa da indústria brasileira de games 2022*. ABrGames.
- Fortim, I. & Grando, C. M. (2012). Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. *Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames)*, Brasília, DF, Brasil. <https://n9.cl/mfdeh>
- G1. (2021, 28 de julho). Funcionários da Activision Blizzard fazem greve e protestam contra empresa após processo por assédio sexual. *G1*. <https://n9.cl/8sd1w>
- Garcia, C. C. (2011). *Uma breve história do feminismo*. Claridade.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social* (6a ed.). Atlas.
- Gonzalez, L. (1984). Racismo e sexismo na cultura brasileira. In L. A. Silva et al., *Movimentos sociais urbanos, minorias e outros estudos* (No. 2, pp. 223-244). ANPOCS.
- Heeter, C., Egidio, R., Mishra, P., Winn, B. & Winn, J. (2008). Alien Games: do girls prefer games designed by girls? *Games and culture - SAGE*, 4(1), 74-100.
- Hepler, J. B. (2017). *Women in game development: breaking the glass level-cap*. CRC Press.
- Hirata, H. S. (2010). Novas Configurações da Divisão Sexual do Trabalho. *Revista Tecnologia e Sociedade*, 6(11), 1-7. <https://n9.cl/ctpw8>
- Hirata, H. S. (2018). Gênero, patriarcado, trabalho e classe. *Revista Trabalho Necessário*, 16(29), 14-27, 2018. <https://n9.cl/w2y6z>

- Hirata, H. & Zarifian, P. (2003). O conceito de trabalho. In M. Emílio, M. Teixeira, M. Nobre, & T. Godinho. (Orgs.), *Trabalho e cidadania ativa para as mulheres: desafios para as políticas públicas* (pp. 65-70). Coordenadoria Especial da Mulher.
- Hooks, B. (2020). *O feminismo é para todo mundo* (13a ed.). Rosa dos tempos.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2021). *Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil* (No. 38, 2a ed.). <https://n9.cl/m0tux>
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023a). *Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira 2023*. (No. 53). <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102052.pdf>
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023b). *Outras formas de trabalho 2022*. https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102020_informativo.pdf
- Johnson, R. (2018). Technomascularity and its influence in video game production. In N. Taylor & G. Voorhees. (Eds.), *Masculinities in play* (Cap. 14, pp. 249-262). Palgrave MacMillan.
- Le Ngoc, M. T. (2022, 07 de setembro). Shining the Spotlight on Female Gamers. *Newzoo*. <https://n9.cl/7sq57>
- Lerner, G. (2019). *A criação do patriarcado: História da opressão das mulheres pelos homens*. Cultrix.
- Lugones, M. (2008). Colonialidade e gênero. *Tabula Rasa*, 9, 73-101. <https://n9.cl/77mbj>
- Mélou, A. C. S. A. (2022). “A gente ainda sofre o peso de ser mãe”: narrativas de discentes-mães na pós-graduação [Tese de doutorado do Programa de Pós-graduação em Psicologia – PPGP]. Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil.
- Moita, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola da vida da geração @*. Alínea.
- Morais, P. V. (2020). *A princesa não precisa ser salva: uma reflexão sobre a percepção das mulheres no desenvolvimento de jogos digitais*. [Dissertação de mestrado de Pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais]. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Moura, N. A. (2018). A Primeira Onda feminista no Brasil: uma análise a partir do jornal “A Família” do século XIX (1888-1894). *Praça: Revista Discente da Pós-Graduação em Sociologia da UFPE*, 2(2), 62-86. <https://n9.cl/vl38oa>
- Motta, R., Silva, M., & Wilson, J. (2020). Sue the real. *Sue the real*. <https://n9.cl/87hld>
- Newzoo. (2021). *Global games market report: the VR & metaverse edition*. <https://n9.cl/bq6u0>
- Newzoo. (2022). *Global games market report* (pp. 7-18). <https://n9.cl/j6pz4>
- Nickel, T. (2006). Interview with Rieko Kodama. *G wie gorilla*. <https://n9.cl/c2b43>

- Nooney, L. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *Game studies*, 13(2). <https://n9.cl/r5zsvs>
- Osterne, M. S. F. (2011). A violência contra a mulher na dimensão cultural da prevalência do masculino. *O público e o privado*, 9(18), 129-145. <https://n9.cl/9iie3>
- Pesquisa Game Brasil. (2023). *Pesquisa Game Brasil: Edição gratuita 2023*. (10a ed.). <https://n9.cl/wayot>
- Piedade, V. (2017). *Dororidade*. Nós.
- Pinheiro, V. & Vaeza, M. N. (2020, 18 de setembro). Um novo normal com igualdade salarial entre homens e mulheres. *OIT – Organização Internacional do Trabalho*. <https://n9.cl/1cgp6>
- Pinto, C. R. J. (2010). Feminismo, história e poder. *Revista de Sociologia e Política*, 18(36), 15-23. <https://n9.cl/mh5ek9>
- Porto, V. H. (2019, 06 de maio). LoL: Funcionários da Riot Games realizam passeata contra empresa. *Maisesports*. <https://n9.cl/h8jdk>
- Quijano, A. (2005). Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América latina. In A. Quijano, *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais, perspectivas latino-americanas* (pp. 117-142). CLACSO. <https://n9.cl/qffbyi>
- Rey, F. L. G. (2005). *Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios*. Cengage Learning.
- Ribeiro, G. F. (2019, 20 de junho). Start explica: o que é "crunch"? *Start uol*. <https://n9.cl/rf8j7>
- Rother, E. T. (2007). Revisão Sistemática x Revisão narrativa. *Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2). <https://n9.cl/5hv31>
- Saffioti, H. I. B. (1976). *A mulher na sociedade de classes: Mito e realidade*. Vozes.
- Saláfia, J. S., Ferreira, N. B., & Nesteriuk, S. (2018). Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas. *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames)*, Foz do Iguaçu, PR, Brasil. <https://n9.cl/4rkmw>
- Salvador, P. (2018). Muriel Tramis speaks about her career and the memory of Martinique. *The obscuritory*. <https://n9.cl/bz11d>
- Santos Filho, E. F. & Silva, B. R. (2021). Invisibilidade do protagonismo negro feminino e o design de games: mercado, desenvolvimento e produção. *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)*, 13(38), 119-138. <https://n9.cl/efspu>
- Scott, J. W. (1995). Gender: a useful category of historical analyses. *Educação & realidade*, 20(2), 72-99. <https://n9.cl/q21nt>

- Segato, R. L. (2012). Gênero e colonialidade: em busca de chaves de leitura e de um vocabulário estratégico descolonial. *e-cadernos CES*, 18, 106-131. <https://n9.cl/2y6hw>
- Soares, A. (2019). Quando menina veste azul e menino veste rosa: questões de gênero no trabalho. *Revista USP*, 122, 27-40. <https://n9.cl/np7m3z>
- Sommadossi, G. & Penilhas, B. (2021). Unsighted: conheça a alma do indie brasileiro. *CanalTech*. <https://n9.cl/01b1q>
- The Strong Nacional Museum of Play. (2019). A brief history of women in gaming: the 1980s. <https://n9.cl/09yen>
- Thornham, H. (2008). “It’s a boy thing”. *Feminist Media Studies*, 8(2), 127-142.
- Weststar, J., Kumar, S., Coppins, T., Kwan, E., & Inceefe, E. (2021). *Developer satisfaction survey 2021 summary report*. International Game Developers Association – IGDA. <https://n9.cl/pyg49a>
- Women Gam Jam. (2020). Women Gam Jam. <https://n9.cl/43srg>
- Zirbel, I. (2021). Ondas do feminismo. *Blogs de ciência da Universidade Estadual de Campinas: Mulheres na filosofia*, 7(2), 10-31. <https://n9.cl/twqrq>
- Zucchetti, D. T. (2016). O trabalho como conceito, valor e formação. *Revista Prâksis*, 2(1), 9–14. <https://n9.cl/wxf0a>

Informações sobre os autores

Renata Christine da Silva Melo

Endereço institucional: Rua Augusto Corrêa, n. 01, Guamá, Belém, Pará, Brasil – 66.075.110.

E-mail: renatamel@gmail.com

Eric Campos Alvarenga

E-mail: alvarenga@ufpa.br

Contribuições autorais	
Autora 1	Administração do Projeto, Conceituação, Curadoria de Dados, Escrita – Primeira Redação, Investigação, Metodologia.
Autor 2	Administração do Projeto, Análise Formal, Conceituação, Escrita – Revisão e Edição, Supervisão.