

Violência contra as mulheres nos games: território de tensões e resistências

Violence against women in games: territory of tensions and resistances

Renata Jéssica Galdino^[*]
rejgaldino@gmail.com

Tarcisio Torres Silva^[*]
tartorres@gmail.com

RESUMO

Este trabalho discute a violência contra as mulheres nos games. Evidencia ser este um campo de tensão, pois ao mesmo tempo em que cresce a participação feminina em competições e em iniciativas do setor, crescem também as manifestações contrárias à maior presença feminina num ambiente até pouco tempo atrás predominantemente masculino. Através do levantamento de dados quantitativos, análise de conteúdo e discussão de casos como o da ativista Anita Sarkeesian e da hashtag *gamergate*, observamos que a violência que se manifesta nos games é reflexo de uma cultura machista presente na indústria e em parte da comunidade gamer. Por outro lado, a antipatia de uma parcela do público masculino tem contribuído para a melhor organização das mulheres de iniciativas para buscar espaço no setor e fortalecer sua presença.

Palavras-chave: mulher; games; misoginia.

ABSTRACT

This paper discusses violence against women in games. This proves to be a field of tension, because at the same time that the participation of women in competitions and in sector initiatives grows, so are the manifestations against the greater presence of women in an environment until recently predominantly male. Through the collection of quantitative data, content analysis and discussion of cases such as the activist Anita Sarkeesian and the hashtag *gamergate*, we observed that the violence that manifests itself in games is a reflection of a macho culture present in the industry and in part of the gamer community. On the other hand, the dislike of a portion of the male audience has, unexpectedly, contributed to the better organization of women of initiatives to seek space in the sector and strengthen their presence.

Keywords: women; games; misogyny.

^[*] Pontifícia Universidade Católica (PUC) de Campinas. Rua Professor Dr. Euryclides de Jesus Zerbini, 1516 – Parque das Universidades, Campinas/SP.

Introdução

Sob a perspectiva das tecnologias de gênero, podemos admitir que os games atuam como reforço de estereótipos que implicam na marginalização e exclusão de determinadas expressões de gênero e orientações sexuais (De Lauretis, 1994). Entre as razões, Blanco (2017) cita também a limitada diversidade entre os personagens dos jogos, a baixa participação das mulheres na indústria de games e, ainda, a exclusão de meninas na área de tecnologia.

Diversas pesquisas apontam que os videogames são território hostil e opressor para as mulheres, onde a violência de gênero se concretiza por meio de interação entre os usuários, bem como discursos e narrativas de jogos (Burgess *et al.*, 2011; Fox; Tang, 2014; Kasumovic; Kuznekoff, 2015; Kuznekoff; Rose, 2013; Paaßen; Morgenroth; Stratemeyer, 2017; Shen *et al.*, 2016). Ainda, como aponta Dallegrave (2020), no cenário dos e-sports as mulheres muitas vezes precisam esconder seu gênero para serem tratadas como iguais pelos demais jogadores.

Um estudo publicado em 2017 identificou que 100% das mulheres gamers já sofreram algum tipo de assédio, entre ameaças de estupro, insultos físicos e sexistas dentro e fora do ambiente de jogo (Fox; Tang, 2014). A tendência do crescimento da participação das mulheres nos games parece estar mudando a dinâmica social do ciberespaço, o que aparentemente não tem sido bem aceito entre uma expressiva parcela dos usuários, tornando o assédio sexual algo assustadoramente comum nas comunidades de jogos digitais. “Espera-se que os jogos sejam uma atividade masculina, e qualquer presença feminina pode parecer uma invasão ao território masculino.” (Fox; Tang, 2014, p. 315, tradução nossa.)

Diversos autores (Fox; Tang, 2014; Gray, 2012; Lea; Spears, 1991) apontam que o ambiente dos games é hostil para todos os jogadores, em especial para os que não se encaixam no estereótipo dos gamers. Uma hipótese para explicar o fenômeno relaciona essa hostilidade à popularização dos MMOG (*massively multiplayer online game*), ou ainda, jogos *multiplayers*, em que as partidas passaram a ser disputadas com pessoas desconhecidas de qualquer parte do mundo, levando à desinibição dos jogadores, bem como a desindividualização dos participantes.

Nesse contexto, o anonimato tem importantes implicações no modo como a comunicação se dá nesses ambientes, facilitando o assédio e outras formas de in-

teração negativa (Fox; Tang, 2014). Ainda assim, a hostilidade direcionada às mulheres parece se destacar pela agressividade e pelo teor machista e misógino.

Em função desse cenário, a proposta nesse trabalho é investigar as diversas formas de violência que são evidenciadas nos games, tanto no jogo propriamente dito como nas redes que circundam essa comunidade, tais como portais especializados, fóruns de discussão, redes sociais e outros ambientes. Para tanto, faremos a análise de conteúdos específicos recortados com base em sua representatividade para ilustrar determinados eventos em que prevalecem ataques contra mulheres. Faremos ampla utilização de imagens, por entender que os ataques e as evidências de sexismo e misoginia se dão tanto no nível verbal quanto no visual. São levantados os casos envolvendo duas mulheres da indústria gamer, Anita Sarkeesian e Zoë Quinn, e os desdobramentos em torno da hashtag #gamergate (GG).

Além disso, as pesquisas identificadas em revisão bibliográfica serão discutidas a fim de fundamentar os argumentos e quantificar, sempre que necessário, as ações e movimentos discutidos.

Antecedentes: guerra de hashtags, gamergate e política

O episódio de assédio sofrido por Anita Sarkeesian em 2012 é um bom exemplo para contextualizarmos o campo de tensão e resistência que envolve o cenário de gênero nos games. Anita, feminista e crítica de mídia, realizou uma campanha para financiar de forma coletiva seu projeto de websérie *Tropes vs Women*, que discutia a recorrência de estereótipos machistas sobre personagens femininas nas narrativas dos videogames.

A captação de recursos para o projeto foi um verdadeiro sucesso, superando inclusive as expectativas da Anita. Em contrapartida, ela foi intensamente hostilizada, sofrendo inúmeras ameaças, envolvendo estupro e morte, além de ter informações pessoais vazadas na internet, chegando ao extremo de precisar cancelar uma palestra que faria na Universidade do Estado de Utah após uma ameaça de atentado por armas de fogo.

Sarkeesian ainda foi alvo do jogo “*Beat Up Anita Sarkeesian*”, algo como “Espanque Anita Sarkeesian”, em tradução livre, que desafiava o jogador a agredir o rosto de Anita, causando-lhe hematomas e escoriações no menor tempo possível (Mantilla, 2013). A Figura 1^[1] ilustra a interface do jogo.

[1] Para uma melhor compreensão, sugerimos assistir ao vídeo do *gameplay*. Disponível em: <https://youtu.be/6yLXHZkH84I?t=26>. Acesso em: 20 jul. 2020.

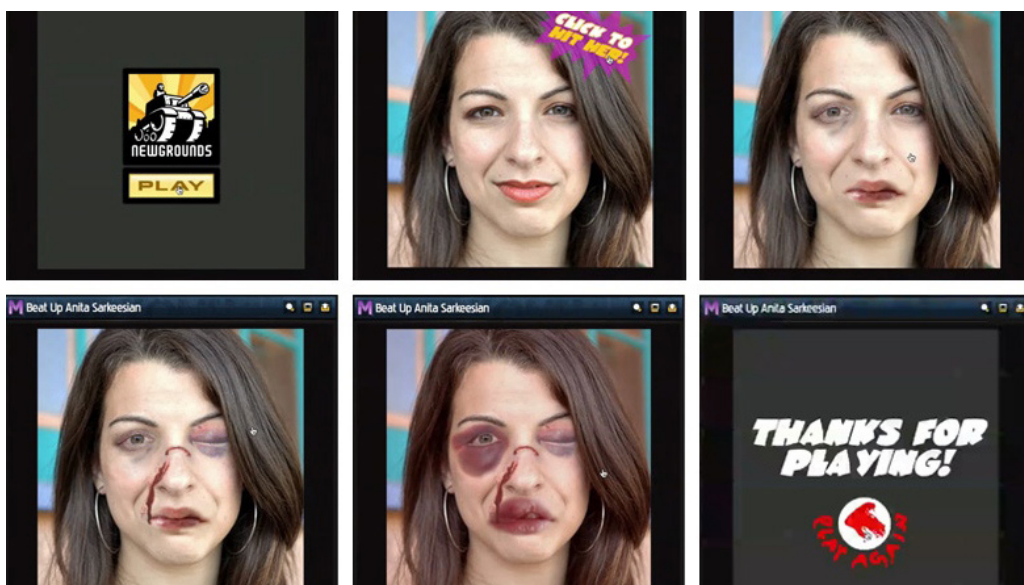


Figura 1. Interface do game “Beat Up Anita Sarkeesian”.

Fonte: Campaign, 2012

O jogo foi lançado em 2012 no portal NewGrounds, um repositório para publicação de games independentes, sendo posteriormente banido e seu download bloqueado devido à repercussão negativa do caso. A página dedicada ao game, no entanto, ainda está disponível. Nos comentários fica evidenciada a polarização entre usuários que apoiam e elogiam o jogo, geralmente destilando comentários sexistas contra Anita, e usuários que reprovam o game, destacando seu teor machista e

violento, conforme exemplo a seguir (Figura 2)^[2]:

O linchamento virtual de Anita Sarkeesian, aliado a outros eventos concomitantes, desencadeou a popularização da hashtag #1reasonwhy, compartilhada por milhares de pessoas que se manifestaram via Twitter contra o sexismo inerente à cultura de videogames. A Figura 3 ilustra alguns dos milhares de *tweets* sobre a campanha. No topo superior esquerdo, Ashly Burch^[3], da websérie “Hey Ash, Whatcha Playin’?”, abaixo Rowan Cota^[4], escritora e feminista,

[2] Comentários da Figura 2 em tradução livre:

Pokemonwiz - 6 de julho de 2012: Oh deus, terrivelmente hilário. Você senhor é um gênio do caralho e um estudioso. Gostei muito do jogo, 5/5, amigo, 5/5.

Soragu - 6 de julho de 2012: Absolutamente nojento.

Jimmy503 - 6 de julho de 2012: 10/10 Jogo maravilhoso. Este talvez pudesse ser o Jogo do Ano de todos os anos. Estou definitivamente ansioso para qualquer lançamento que você possa fazer!

MustardMeister - 6 de julho de 2012: GOTY [sigla para *Game Of The Year*, Jogo do Ano], jogaria uma e outra vez.

aDFP - 6 de julho de 2012: Uau, que pedaço de porcária esse jogo. Maneira de enquadrar uma resposta inteligente, seu idiota. Eu detesto o fato de que trolls [gíria utilizada para pessoas cujo comportamento tem por objetivo desestabilizar uma discussão, provocando e enfiando as pessoas envolvidas] como você representem uma parte da indústria em que trabalho, e você é a melhor justificativa para o que Anita Sarkeesian está fazendo. Estou muito feliz por ter contribuído para o seu financiamento.

TwistedNerve - 6 de julho de 2012: Este jogo é nojento e equivocado, e os comentários do autor não passam de mentiras odiosas e tendenciosas. Estou preocupado, este jogo deve ser considerado discurso de ódio e uma ameaça pessoal contra Anita Sarkeesian, e deve ser removido como tal.

[3] “*Because I am confronted with rape or violence in the comments section of Hey Ash videos #1reasonwhy*”, em tradução livre, “Porque me deparo com estupro ou violência na seção de comentários dos vídeos Hey Ash”.

[4] “*Because if I succeed, I’m exceptional. And if I fail, I’m proof that women shouldn’t be in the industry. #1reasonwhy*”, em tradução livre, “Porque se eu sou bem-sucedida, eu sou excepcional. E se eu falho, eu sou a prova de que mulheres não deveriam estar nesta indústria”.

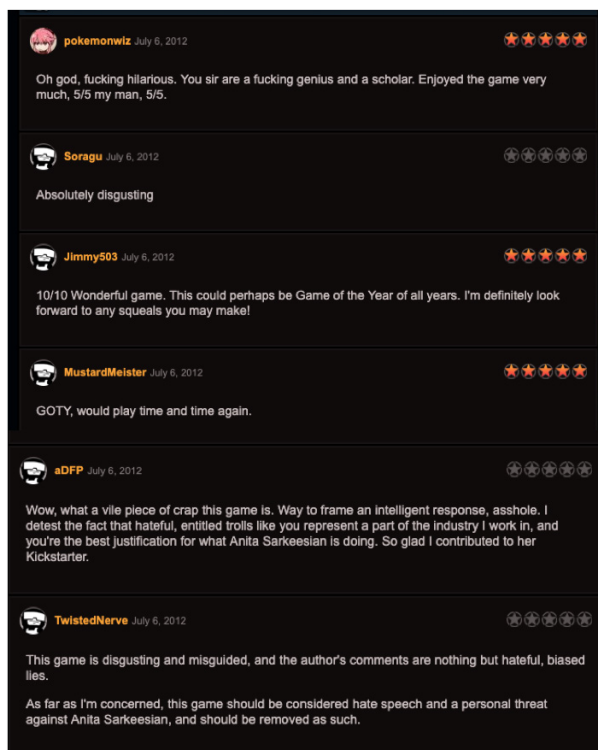


Figura 2. Comentários do game “Beat Up Anita Sarkeesian” no portal NewGrounds.com.

Fonte: Eulogy For, [s.d.]

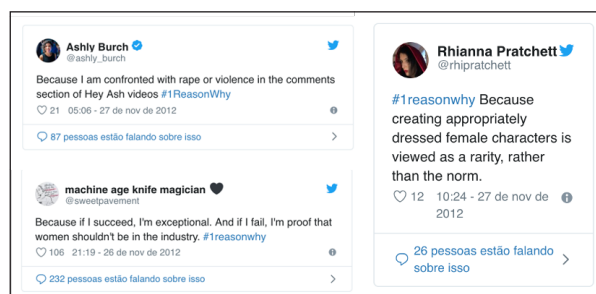


Figura 3. Tweets do movimento #1reasonwhy.

Fonte: adaptada de Sampaio (2012)

e à direita Rhianna Pratchett^[5], designer de narrativa de games como Tomb Raider (2013) (Sampaio, 2012).

Dois anos após o caso envolvendo Anita, a desenvolvedora Zoë Quinn lançou, em 2014, o jogo independente intitulado *Depression Quest* em que os jogadores deviam assumir o papel de um personagem com depressão. O jogo fez discreto sucesso e recebeu alguns prêmios, mas ganhou notoriedade quando o ex-namorado de Quinn publicou um longo texto em seu *blog* acusando-a de tê-lo traído com Nathan Grayson, do site especializado em games Kotaku, em troca de boas críticas^[6].

Na ocasião foi criada a *hashtag* #Gamergate (GG) em alusão ao caso Watergate^[7], sob o pretexto de discutir acerca da “ética no jornalismo gamer”, no entanto, na prática a *hashtag* passou a ser utilizada para divulgação de argumentos machistas e misóginos com o objetivo de rechaçar as mulheres dessa indústria, como Zoë Quinn, Anita Sarkeesian, entre outras.

Em seu *tweet*, destacado anteriormente (@machine age knife magician), Rowan Cota parecia prever como o GG viria a se desenrolar nos anos seguintes. Ela escreve sobre o fato de uma mulher “bem-sucedida” ser tratada como

[5] “#1reasonwhy Because creating appropriately dressed female characters is viewed as a rarity, rather than the norm”, em tradução livre, “Porque criar personagens femininas apropriadamente vestidas é visto como raridade, em vez de norma”.

[6] Apenas como registro histórico, ficou evidente que o caso em questão tratava-se de uma mentira do noivo de Quinn, uma vez que Grayson nunca publicou uma resenha de qualquer dos jogos produzidos pela desenvolvedora (GAGLIONI, 2019). Ainda que isso tivesse ocorrido, de forma alguma justificaria o ataque contra ela.

[7] Escândalo político ocorrido nos Estados Unidos que culminou na renúncia do presidente Richard Nixon em 1974. O episódio se inicia em 1972 com uma invasão aos escritórios do Partido Democrata americano no conjunto de edifícios Watergate, em Washington, D.C., e após dois anos de investigação leva à descoberta de que assessores de Nixon conduziam um esquema de espionagem política para favorecer o candidato nas eleições (CABRAL, 2018).

exceção, enquanto a “falha” (importante destacar aqui que não existe “falha” no caso em questão) de uma única mulher serviria de prova de uma suposta inabilidade inata do gênero em atuar em determinada área, passando a ser cruelmente utilizada como ferramenta para desacreditar e desmoralizar todas as mulheres daquele setor. Em linhas gerais, o GG trata-se essencialmente disto, uma onda generalizada de ataques misóginos baseados em uma única fofoca conjugal disfarçada de crítica ética ao jornalismo, direcionada em especial a mulheres da indústria de games, mas não restrita exclusivamente a um setor em específico.

Os membros dos GG utilizavam fóruns on-line como Reddit e 4Chan para discutir e organizar estratégias de como atacar Quinn, conforme trecho a seguir (Fonte: Futrelle, 2014, grifos nossos):

Aug 21 17.48.51 <OtherGentleman> *She can't even into depression. What makes you think she has the balls to kill herself?*

Aug 21 17.48.57 <Opfag> *I kind of want to just make her life irreparably horrible*

Aug 21 17.49.04 <Opfag> *At this point.*

Aug 21 17.49.06 <rd0951> ^^

Aug 21 17.49.09 <rd0951> *like I aid*

Aug 21 17.49.16 <NASA_Agent> **but what if she suicides**

Aug 21 17.49.22 * nuoo2____ *has quit (Quit: Lingo – http://www.lingoirc.com)*

Aug 21 17.49.24 <Opfag> **Good.**

No trecho destacado acima, o usuário *OtherGentleman* questiona quanto à possibilidade de a desenvolvedora cometer suicídio, dado que seu histórico de depressão era de conhecimento público. Em resposta, o usuário *Opfag* afirma “apenas querer tornar a vida dela irreparavelmente horrível” e por fim, sobre o questionamento de *OtherGentleman*, conclui que seria “bom”.

Quando Zoë passou a divulgar que a onda de ataques que estava sofrendo era orquestrada nesses fóruns, a comunidade do GG tentou desacreditá-la, afirmando que não passavam de casos esporádicos ou ainda forjados por ela própria. Na tentativa de silenciá-la, forneceram todos os registros de comunicação do *chat IRC channel #burgersandfries*, utilizando uma estratégia conhecida no meio jurídico estadunidense como “*document dump*”. Em

linhas gerais, o termo significa cobrir a parte interessada com uma grande volumetria de documentos, muitas vezes de conteúdo irrelevante, com o objetivo de desorientar ou ainda atrapalhar a investigação, levando a parte interessada a uma verdadeira busca por “agulhas no palheiro”. A estratégia falhou, no entanto, pois Quinn teve auxílio de uma rede de colaboradores voluntários para analisar os documentos, entre eles, David Futrelle do *blog We Hunted the Mammoth*, que publicou extensa análise das estratégias de ataque orquestradas contra Zoë.

O trecho em questão trata-se apenas de um pequeno recorte da perseguição à qual Quinn foi submetida. Seus dados pessoais foram divulgados, sua vida, exposta; ela passou a ser perseguida e sofrer diversos tipos de ameaças para além do “mundo virtual” que incluíram estupro e assassinato (Goulart; Nardi, 2017).

Uma questão central na postura dos membros do GG era o fato de que eles se sentiam vítimas de uma perseguição, na qual uma conspiração global do “politicamente correto” buscava oprimi-los (Mortensen, 2018).

Entre os argumentos mais comuns estava que as feministas queriam mudar o foco dos videogames para as relações de gênero e utilizar os jogos para manipular a próxima geração de homens, além de lucrar com suas causas por meio da divulgação delas no contexto dos videogames (Bezio, 2018). Milo Yiannopoulos, jornalista e ativista de extrema-direita, utilizou a ocasião do GG para impulsionar a divulgação de suas ideias. Em uma de suas publicações ele explica o porquê simpatiza com o estereótipo do gamer masculino frustrado: “*Because an army of sociopathic feminist programmers and campaigners, abetted by achingly politically correct American tech bloggers, are terrorising the entire community – lying, bullying and manipulating their way around the internet for profit and attention*”^[8] (MILO, 2014)

Violência nos games: misoginia, assédio e perseguições

Os exemplos trazidos até aqui ilustram como os games podem ser considerados território extremamente hostil, onde a violência e opressão de gênero se dão em forma de narrativas, discursos e interações entre os sujeitos. As ameaças e ofensas sofridas pelas mulheres no ambiente

[8] Em tradução livre: “Porque um exército de feministas sociopatas programadoras e ativistas, encorajadas por blogueiros americanos politicamente corretos, está aterrorizando toda a comunidade – mentindo, intimidando e manipulando a internet para obter lucro e atenção.”



Figura 4. Personagens femininas do jogo Mortal Kombat 9 (2011).

Fonte: The ladies, [s.d.]

dos games podem ser identificadas sob diferentes formas: tratamento discriminatório, perseguição on-line e off-line, xingamentos machistas e até mesmo ameaças de estupro e abuso sexual (Rodrigues, 2017). Essa percepção é evidenciada por meio de pesquisas acerca do tema.

Destaca-se ainda a pesquisa realizada em 2012 por Jeffrey H. Kuznekoff e Lindsey M. Rose, professores da Universidade de Ohio. Os pesquisadores realizaram um estudo observacional para jogar e gravar partidas *multiplayer* nas quais jogaram contra 1.660 jogadores, transmitindo clipes de áudio pré-gravados com vozes masculinas e femininas para, posteriormente, realizar uma análise quantitativa da reação dos jogadores. O resultado indicou que, em média, a voz feminina recebeu três vezes mais comentários negativos do que a voz masculina ou nenhuma voz (Kuznekoff; Rose, 2013).

Em uma extensa análise sobre os personagens em videogames que incluiu 150 jogos produzidos para nove diferentes plataformas no ano de 2009, identificou-se uma ampla representação de personagens homens, brancos e adultos em contraste a uma sub-representação de hispânicos, nativos americanos, crianças, idosos e, como já se desconfiava, mulheres (Willians *et al.*, 2009).

Em resposta a essa ausência de representatividade de gênero nos games a indústria parece ter investido em narrativas com uma maior diversidade de personagens. No entanto, esse direcionamento gera ainda uma nova problemática: a falsa representatividade. Entre os jogos que incluem representação feminina, é comum ver a figura feminina representada em papéis secundários,

ocupando a posição de “donzela em perigo” – ao mesmo tempo em que é “algo a ser protegido”, também é vista como “prêmio” aos esforços do protagonista, em sua ampla maioria representado pelo estereótipo do homem branco cisgênero (Goulart *et al.*, 2017).

Além disso, são retratadas de forma excessivamente sexualizada ou como vítimas de agressão, e ainda, a figura da mulher é associada a personalidades passivas, dependentes ou menos competentes que os homens (Burgess *Et Al.*, 2011; Kuznekoff; Rose, 2013).

A imagem da mulher acaba sendo muitas vezes hipersexualizada com seios volumosos, curvas surreais, mostrando o corpo da mulher coberto por praticamente roupa nenhuma, estando totalmente inadequada para a situação em que a personagem se encontra dentro do jogo como, por exemplo, situações de batalhas. (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017, p. 865)

A figura a seguir ilustra o visual das personagens femininas no jogo Mortal Kombat 9 (MK9), lançado em 2011. As roupas das personagens são claramente inadequadas para a situação de combate corpo a corpo na qual o jogo se passa.

Ainda quanto à falsa representatividade, quando o caso não é de hipersexualização, como no exemplo anterior, pode acontecer também sobre a forma de uma dependência da figura masculina, devendo ser auxiliada, resgatada, ou ainda, a motivação que o herói precisa para

aceitar o chamado para a aventura, como nos clássicos *Super Mario* e *The Legend of Zelda*. Este segundo, inclusive, é um caso muito emblemático quanto à falsa representatividade: apesar de ter o nome de uma personagem feminina em seu título, na prática, o personagem jogável e central da história é o jovem Link.

Presente na mesma moeda, mas em face oposta à falsa representatividade feminina, está a objetificação e a normatização da violência contra as mulheres, como no jogo *Rape Day*, lançado 6 de março de 2019. A mecânica do jogo *Rape Day*, que em tradução livre significa “Dia do Estupro”, consiste basicamente em estuprar, matar e torturar mulheres. Assim que lançado, o game foi fortemente criticado nas redes sociais, tendo início uma petição nessas mídias e o jogo foi suspenso pela *Steam*^[9], plataforma onde o game havia sido disponibilizado, além de ter sido proibido em países da Europa.

No site da *Desk Plant*, desenvolvedora do jogo, o criador do game define seu objetivo como: “normalizar o estupro da mesma maneira que a cultura popular normalizou o assassinato” (Triviño, 2019). Esse argumento foi bastante utilizado pelos defensores do jogo, que afirmam que a mídia em geral, o cinema, a televisão, os quadrinhos normalizam a violência e o assassinato e, nesse contexto, o conteúdo do jogo seria semelhante. Ainda segundo o criador do game, a violência sexual está

passando por um processo de normalização e, em breve, o gênero passará a ser socialmente aceito entre os jogos de videogame. Os defensores reclamam que a suspensão trata-se de restrição de liberdade e censura, mesmos argumentos dos membros do GG (Guggisberg, 2019).

A própria indústria gamer é fundamentada sobre uma cultura misógina e hegemonicamente masculina (Galdino, Silva, 2020). Desde o princípio dos videogames, estes são projetados e desenvolvidos essencialmente por homens e para homens, em especial, no que tange à cultura *mainstream*. No entanto, após a grande repercussão do GG em 2014, parte da indústria passou a investir mais em jogos protagonizados por personagens do gênero feminino, como: *Dishonored 2* (2016), *Horizon Zero Dawn* (2017) e a nova versão de Lara Croft, em *Shadow of the Tomb Raider* (2018).

Essa mudança, no entanto, não se deve apenas a uma tomada de consciência ética motivada pelos eventos do GG, nem tão pouco a uma mudança estrutural na forma como o mercado de games passou a enxergar seu público, mas é fruto de um debate sobre as questões de gênero nas mais diferentes esferas sociais, bem como a observação de uma oportunidade de mercado. Além desses fatores, contribui também para a diversidade de formatos nesse cenário a participação na indústria de desenvolvedoras mulheres e queer. Como aponta Ergin Bullut (2020):



Figura 5. Cena do jogo *Rape Day*.

Fonte: Triviño, 2019

[9] A Steam é a plataforma atualmente líder de mercado e principal referência em games e aplicativos de programação para computadores. Fornece serviços de comercialização de jogos, atualização, também possui uma interface de rede social com *chat*, lista de desejos, eventos e promoções.

As desenvolvedoras mulheres e queer ou simplesmente pessoas que estão cansadas da lógica repetitiva de sequências de jogos AAA estão desafiando as normas do setor no nível representacional. Também estão inovando no modo como o trabalho é organizado no ambiente de trabalho. Finalmente, há um espaço crescente para desenvolvedores de games queer que investem na ideia de repensar e reestruturar a criatividade e a diversão por meio de culturas de design que sejam críticas (TRABALHO, 2020).

Em entrevista transcrita no livro *Videogames, diversidade e gênero*, Adrienne Shaw, pesquisadora e professora de estudos de jogos e referência em teoria *queer*



Figura 6. Chloe Frazer (esquerda) e Nadine Ross (direita) do jogo *Uncharted: The Lost Legacy*.

Fonte: <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/0/07/](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/0/07/Uncharted_The_Lost_Legacy_capa.png)

[Uncharted_The_Lost_Legacy_capa.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/0/07/Uncharted_The_Lost_Legacy_capa.png)>

e representação LGBTQ em videogames, quando questionada sobre uma possível “ética da indústria de games” em relação à representatividade feminina, comenta:

[...] não existem razões para esperar que eles [indústria mainstream] trabalhem fora das normas do capitalismo. [...] Mais representações de diferentes populações dentro do sistema capitalista são sempre vistas como uma tentativa de atingir a uma audiência, mas isso não diminui sua importância, independentemente do porquê dessas representações existirem. (JOB; KURTZ, 2019)

Um exemplo dessa representação comentada por Shaw pode ser visto na figura a seguir, que ilustra as personagens centrais do jogo *Uncharted: The Lost Legacy*, lançado em 2017 pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*. Trata-se da primeira aventura independente da história da franquia *Uncharted* protagonizada por duas mulheres, Chloe Frazer e Nadine Ross. O jogo merece notoriedade por trazer personagens femininos a uma franquia de jogos consagrada sem recorrer ao estereótipo da donzela, sexualizar demasiadamente as personagens ou entregar uma narrativa menos aventureira e dinâmica do que os demais jogos protagonizados por personagens masculinos^[10].

Mesmo com movimentações positivas como essas, há nitidamente um desequilíbrio quando são observados os jogos como um todo. Apenas 5% dos 126 jogos apresentados na edição de 2019 da E3^[11] são protagonizados por personagens femininos, o menor número desde 2015. Em análise do evento realizada pelo site *Feminist Frequency*^[12], de Anita Sarkeesian, evidenciou-se que a porcentagem geral de jogos que centralizam personagens femininas não está aumentando e continua significativamente menor que a de jogos que centralizam heróis masculinos, conforme gráfico a seguir.

O gráfico ilustra que o número de jogos que permitem que o jogador escolha o gênero de seu personagem supera significativamente o volume de jogos com gênero fixo de protagonistas (sejam eles femininos ou masculinos). Essa tendência agrada parte da crítica,

[10] Para uma melhor compreensão, sugerimos assistir ao trailer do jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-PhhiKPHTWM>. Acesso em: 22 maio 2020.

[11] A Electronic Entertainment Expo, conhecida como E3, é uma feira internacional dedicada a jogos eletrônicos, considerada a mais importante da categoria. A edição de 2019 ocorreu entre os dias 11 e 13 de junho no *Los Angeles Convention Center*, no estado da Califórnia (EUA).

[12] Disponível em: <https://feministfrequency.com>. Acesso em: 30 out. 2019.

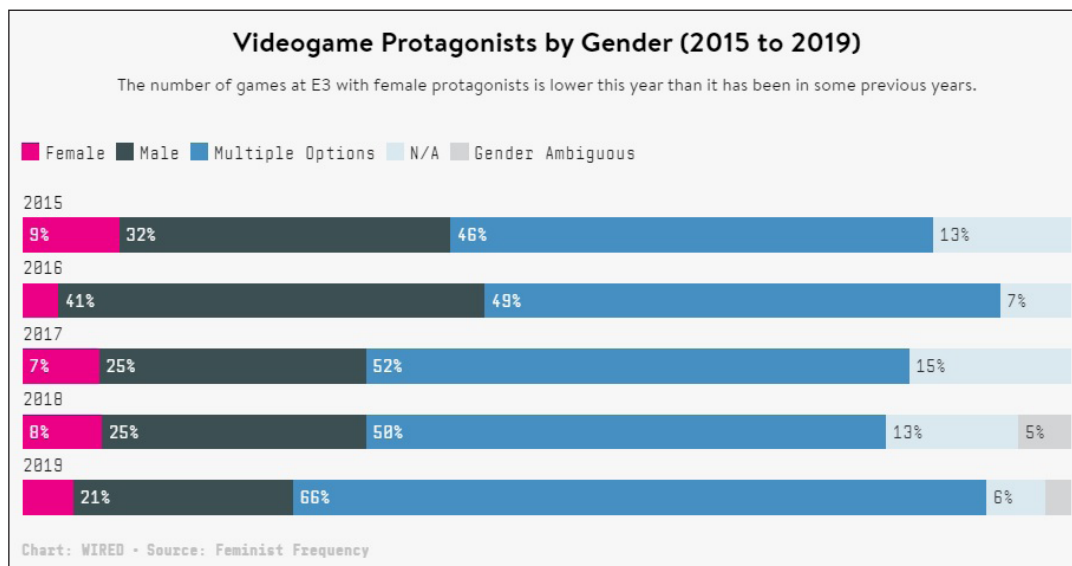


Figura 7. Percentual de protagonistas por gênero na E3 de 2015 a 2019.

Fonte: Petit e Sarkeesian, 2019

uma vez que permite a liberdade do jogador vivenciar novas formas de gênero. Segundo Hayes (2007), pode ser extremamente positivo que os jogos possibilitem que meninas e meninos experimentem novas formas de identidades de gênero, principalmente se estas puderem romper com as concepções dominantes e limitantes de feminilidade e masculinidade. No entanto, essa escolha, de certa forma, pode ser limitante para a construção das narrativas, fazendo com que os jogadores continuem experimentando apenas identidades de gênero com as quais se sentem habituados.

Essa redução no protagonismo feminino nas narrativas dos games pode estar diretamente relacionada a uma onda de conservadorismo, em especial entre os membros do GG, como discutido anteriormente. O lançamento do jogo *Mortal Kombat 11*^[13] (MK11) em 2019, por exemplo, desagradou parte dos fãs da franquia, que consideraram que as personagens femininas não eram “suficientemente sexys” (COSTA, 2019b).

Além da melhora gráfica possibilitada pela evolução tecnológica ocorrida entre os oito anos que separam o lançamento dos jogos *MK9* e *MK11*, fica evidente também uma preocupação maior em tornar o visual das personagens mais realista e menos sexualizado. Nota-se

que as roupas passam a cobrir mais partes do corpo e a estrutura física e muscular, principalmente seios e glúteos, passa a ser menor e mais compatível com a estrutura corporal das personagens. Estilo de vestimenta, cores e características étnicas foram mantidas. A figura a seguir mostra a evolução visual das personagens Sonya, Skarlet, Kitana e Jade, sendo à esquerda e levemente acima a versão do *MK9* e à direita a versão do *MK11*.

Um *tweet* de 18 de abril de 2019, publicado pelo perfil do blog *One Angry Gamer*, traz uma discussão a respeito do visual das personagens. O blog, de William Usher, define-se como um “fornecedor de notícias sobre jogos sem remorso” e surgiu no auge do GG, consolidando-se como um canal de interação entre seus adeptos até os dias de hoje.

A imagem a seguir apresenta, à esquerda, uma captura de tela do *tweet* em questão, no qual o perfil do blog reclama das roupas consideradas “puritanas” e ridiculariza o jogo, afirmando que a próxima edição do game traria as personagens de burca. À direita, um *tweet* em resposta ao primeiro, no qual o autor responsabiliza “os socialistas e as feministas (de terceira onda) do Ocidente” por provocar o surgimento de “personagens femininos de merda como esses”.

[13] Jogo de luta que é a décima primeira edição da franquia *Mortal Kombat*, desenvolvido pela *NetherRealm Studios* e publicado pela Warner Bros, lançado em março de 2019 para as plataformas Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One.

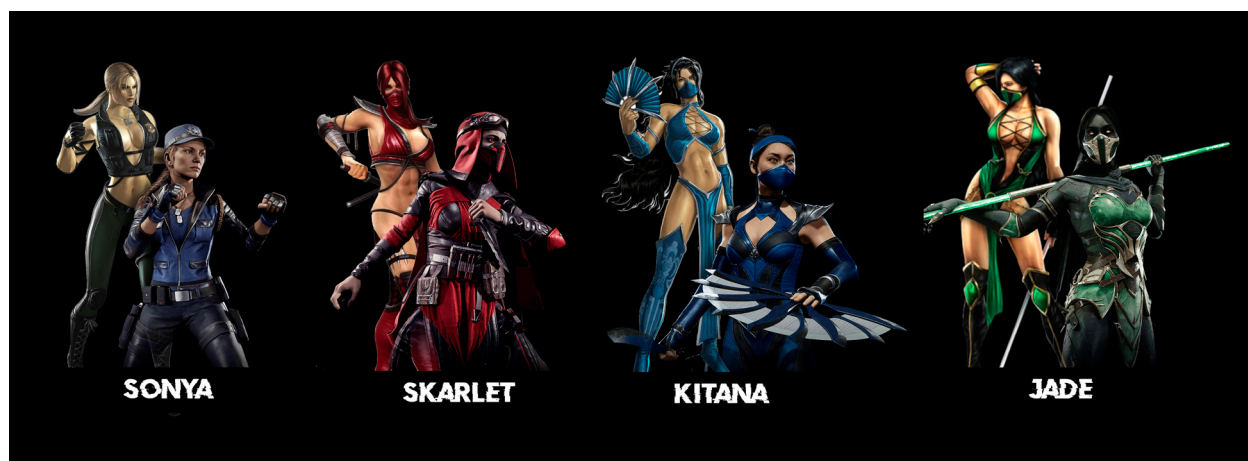


Figura 8. Evolução do visual de personagens femininas entre os jogos Mortal Kombat 9 e 11 (elaborado pelos autores).

Fonte: Imagens de Warner Bros (2019); The ladies, [s.d.]

O jogo é atualmente avaliado com nota 82 no site *Metacritic*^[14], que considera uma escala de um a cem com base em notas de críticos especialistas em games. No entanto, a mesma plataforma permite também a atribuição de notas dos usuários do site, a qual atinge apenas 3,2 em uma escala de 1 a dez para o mesmo jogo. Nas resenhas de usuários, parte dos comentários utilizam os termos *SJW* (*Social Justice Warrior*, ou em tradução livre, Guerreiros da^[15] Justiça Social) e “Mulheres feias” para justificarem suas notas.

A imagem a seguir (Figura 10)^[16] traz alguns exemplos de resenhas de usuários do site *Metacritic* que atribuíram nota 1, menor nível da escala, ao jogo *MK11*. Os usuários justificam sua decepção com o jogo por uma suposta

“ausência de beleza” ou excesso de roupas das personagens, que seriam motivadas por uma agenda feminista.

Em entrevista ao site *Polygon*, Steve Beran, diretor de arte do jogo, afirma que a mudança foi intencional e vem atrelada a um “amadurecimento” dos jogos desenvolvidos pela *NetherRealm*: “Tenho certeza de que isso desapontará alguns fãs. Não temos lutadoras de biquínis, e acho que isso é bom. Se as pessoas estão desapontadas, não me arrependo de fazer essa mudança de forma alguma” (COSTA, 2019a).

A postura da companhia parece coerente. No entanto, o próprio estúdio enfrenta acusações de favorecer uma cultura corporativa machista. Em maio de 2019 a *NetherRealm Studios* foi acusada por ex-funcionários de

[14] O site reúne críticas de álbuns, videogames, filmes, programas de televisão, DVDs e livros e é referência de avaliação de qualidade para o sistema on-line de distribuição de jogos Steam, para a Microsoft em seu sistema Xbox Live Arcade, e também para a Warner Bros.. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/mortal-kombat-11>. Acesso em: 30 out. 2019.

[15] *SJW* trata-se de um termo pejorativo popularizado na ocasião do Gamergate para se referir a pessoas ou instituições progressistas, ligadas a movimentos sociais e pela diversidade (GOULART; NARDI, 2017).

[16] Em tradução livre:

Usuário1: Eu estava realmente ansioso pelo MK11! Tão decepcionado agora.

Eu nunca esperaria que Mortal Kombat - de todos os jogos! - seria arruinado por uma agenda da *SJW*. Mas foi exatamente isso que aconteceu! Parece que os desenvolvedores as tornaram intencionalmente feias, sem mencionar suas roupas aprovadas por feministas ... Oh, bem, estarei jogando *Soul Calibur 6* e *Dead or Alive 6* em vez disso.

Usuário2: Agenda Tornou as personagens femininas feias e vestidas demais.

Loot grind e Cripty não são necessários.

Agenda *SJW* na sua cara.

Mas o jogo parece legal

Usuário2: *SJW* / Feminista / Política forçada a entrar no jogo.

Pare com isso! Monetização - Micro-trans são ruins para jogos que custam dinheiro.

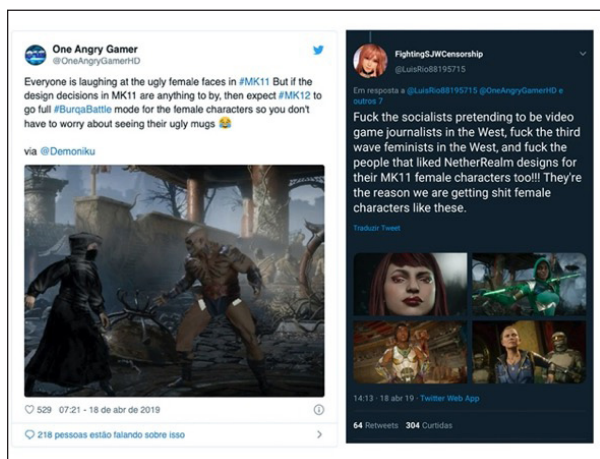


Figura 9. Reação de gamers ao visual das personagens femininas de Mortal Kombat 11 (2019).

Fonte: U/POYTE, [s.d.]



Figura 10. Resenhas de usuários do jogo Mortal Kombat 11 na plataforma Metacritic.

Fonte: captura de tela realizada pelos autores

promover jornadas excessivas e condições de trabalho abusivas, sexistas e transfóbicas (Lanier 2019).

Sobre a indústria de games como um todo, dados de 2014 apontam que no Reino Unido as mulheres representavam apenas 6% da sua força de trabalho. Em 2016, esse número parece ter saltado para 19%, mas, ainda assim, ilustra uma grande brecha entre os gêneros (Harvey, 2019; Larsson, 2018).

No Brasil, dados de 2018 demonstram um crescimento de 182% no volume de empresas desenvolvedoras de jogos digitais no país. Essa curva de crescimento, no entanto, não se mantém quando observada a participação feminina na indústria. No primeiro Censo, realizado em 2014, as mulheres representavam 15% da força de trabalho, entre sócios e funcionários. Quatro anos depois, esse número subiu para apenas 20,7%. Se observado sob o recorte da área de atuação, a brecha é ainda maior: apenas 10% das mulheres atuam em áreas diretamente relacionadas a programação e gestão de projetos de games (Sakuda; Fortim, 2018).

Segundo Richard Wilson, CEO da *Associação de Desenvolvedores de Jogos Independentes (TIGA)* do Reino Unido, os problemas de diversidade na indústria do país são causados devido à necessidade de colaboradores altamente qualificados, sendo que 80% da força de trabalho precisa ter nível superior em áreas da ciência da computação, nas quais a proporção de mulheres é baixa (Harvey, 2019).

Trata-se de um ciclo vicioso de exclusão e manutenção da hegemonia do sujeito do colonialismo, branco, europeu e heteronormativo, em que o acesso

aos games é exclusivo às crianças que se enquadram no padrão “menino, branco, de classe social elevada”, o que aumenta a familiaridade e aderência desses indivíduos às áreas de ciência e tecnologia, por isso poderão optar por uma formação superior direcionada para o desenvolvimento de games e, ao atuarem no desenvolvimento de produtos, tendem a reproduzir os estereótipos aos quais foram submetidos durante todo esse processo.

Contra-ataque feminino

Da mesma maneira como se verifica espaços de opressão na indústria e na comunidade gamer, há também campos de resistência nos quais coletivos se organizam para trazer maior visibilidade ao público dos games que difere do padrão hegemonicamente masculino.

Um exemplo disso é o *Girl Games Movement* (em tradução livre, Movimento de Jogos para Garotas), nascido do ciberfeminismo no início dos anos 1990 que tinha por propósito pensar práticas conjuntas entre jogadores, desenvolvedores, ativistas feministas e a comunidade acadêmica para o desenvolvimento de uma cena gamer livre de misoginia, objetificação sexual e estereotipização feminina (Cassell; Jenkins, 1998).

Movimentos como *Girl Games Movement* representam a forma como essas mulheres se articulam para construir e se apropriar do espaço nos games. Com o avanço tecnológico e a massificação das redes sociais, esses movimentos passaram a se constituir fortemente por

meio de coletivos organizados por intermédio das redes sociais. Nos anos 1990, as redes sociais ainda estavam em sua fase embrionária, mas as ferramentas comunicacionais como e-mails, *chats* e fóruns foram essenciais para o desenvolvimento do *Girl Games Movement*, proporcionando o que Castells (2013) denomina como “autocomunicação de massa”, baseada em redes horizontais de comunicação multidirecional. Segundo o autor, em geral os movimentos sociais são desencadeados por eventos suficientemente significativos, capazes de gerar fortes emoções em indivíduos – em especial a raiva, que é capaz de superar o medo e incitar o embate com o poder opressor.

Duas décadas após o *Girl Games Movement*, a hostilização contra Anita Sarkeesian, em 2012, que culminou no movimento #1reasonwhy, e a agressividade do *Gamergate*, em 2014, proporcionaram um sentimento de **sororidade**^[17] entre mulheres, sejam elas gamers, desenvolvedoras ou produtoras de conteúdo, desencadeando uma mobilização social virtual em prol de um cenário gamer mais acolhedor e diversificado. Esses exemplos ilustram movimentos sociais que emergem das redes sociais em busca de representatividade e diversidade no universo gamer. É importante, no entanto, perceber que essas transformações não se dão porque a tecnologia determina que elas aconteçam, mas, sim, porque a estrutura social em rede só pode se concretizar sobre essa base tecnológica (Castells, 2013).

Ainda segundo Castells, movimentos sociais nascem da indignação que uma injustiça provoca assim como da esperança de uma possível mudança. Esses dois ingredientes parecem estar bastante presentes na cultura gamer contemporânea, e começam a emergir em forma de campanhas, hashtags, coletivos e organizações femininas de fomento à participação de mulheres na cena de *eSports*.

Por exemplo, a *MyGameMyName*, criada pela ONG norte-americana *Wonder Women Tech* e lançada em 2018, busca revelar e combater o assédio às mulheres nos games on-line. A hashtag #MyGameMyName, que em tradução literal significa “Meu jogo, Meu nome”, faz alusão ao fato de que muitas mulheres se escondem atrás de *nicknames* e avatares masculinos para evitar situações de assédio (Kurtz, 2019). Além da campanha, outras recentes iniciativas nacionais como o *Projeto Sakura* e o *You Go Girls* buscam dar visibilidade à comunidade feminina de *eSports* e fomentar a cena profissional feminina.

Conclusões

Neste trabalho, buscamos mostrar que o cenário dos games pode ser um lugar bastante hostil à participação das mulheres. A razão dessa hostilidade está fundada em uma série de fatores que incluem a predominância histórica masculina na cena gamer, a estrutura interna dessa indústria e o discurso extremista.

As estruturas sociais também se refletem nos games, e nesse sentido a violência é fruto dos próprios valores que ainda persistem na sociedade patriarcal, misógina e preconceituosa em que vivemos. O distanciamento físico proporcionado pelos games só dá maiores brechas para a manifestação dessas estruturas.

Nesse sentido, observamos que a violência contra as mulheres nos games se dá tanto nos jogos em si, quando as jogadoras são ofendidas em partidas online ou ainda em transmissões via streaming em plataformas como a Twitch; e também fora deles, se expandindo para as redes e a vida privada por meio de assédio moral, perseguição e divulgação de notícias falsas. Tal ambiente atrai, como vimos, a atividade de movimentos de maior amplitude, que se legitima e se fortalece por meio de práticas como o uso da hashtag #gamergate.

Felizmente tais empecilhos não têm sido suficientes para intimidar a participação feminina em games, que só cresce. Além disso, os exemplos de organização feminina na defesa das vítimas e em movimentos maiores como o *MyNameMyGame* demonstram haver grande sororidade entre as mulheres e ilustram um movimento social que busca representatividade e diversidade no universo gamer.

Assim, o que observamos é um reflexo do atual momento social em que vivemos, em que os embates de gênero têm se tornado mais latentes, com debates acerca da hierarquia e remuneração em empresas e instituições, representação e participação política e propostas de políticas públicas voltadas para mulheres. A maior participação feminina nos games faz com que determinadas estruturas sociais, marcadas por preconceitos, estereótipos e privilégios, apareçam com mais evidência, assim como as articulações de resistência.

[17] O termo sororidade diz respeito às dimensões ética, política e prática do feminismo. Trata-se de uma aliança entre mulheres, na qual busca-se construir uma corrente de empatia e solidariedade. É uma variante do termo “irmandade” que vem do latim “sor”, que significa “irmã” (BEZERRA, 2018).

Referências

- BEZERRA, Pollyana Tereza Tavares. 2018. *Sororidade nas redes sociais: elas de mãos dadas numa ciranda contra a violência sobre as mulheres?* Dissertação, Universidade do Porto, Porto. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/116736>>. Acesso em: 31 out. 2019.
- BEZIO, Kristin MS. 2018. Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, **14**(5):556–566.
- BLANCO, Beatriz. 2017. Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas. *Anais do XVI SBGames*, Curitiba – PR. Brazil, 2 a 4 de Novembro.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. 2017. A Representatividade das Mulheres nos Games. *Anais do XVI SBGames*, Curitiba – PR. Brazil, 2 a 4 de Novembro.
- BURGESS, Melinda C. R. et al. 2011. Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology*, **14**(3):289–311.
- CAMPAIGN against video game misogyny turns ugly. *CTV News*. 2012. Disponível em: <<https://www.ctvnews.ca/sci-tech/campaign-against-misogyny-in-video-games-turns-ugly-1.874849>>. Acesso em: 28 abr. 2019.
- CASELL, Justine; JENKINS, Henry. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- CASTELLS, Manuel. 2013. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar.
- COSTA, Matheus Bigono. 2019a. Mortal Kombat 11: Diretor de Arte comenta sobre design mais maduro e respeitoso das lutadoras. *Nerdweek*. Disponível em: <<https://nerdweek.com.br/mortal-kombat-11-diretor-de-arte-comenta-sobre-design-mais-maduro-e-respeitoso-das-lutadoras/>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- _____. 2019b. Mortal Kombat 11: Jogadores estão culpando o socialismo por personagens “feias” no jogo. *Nerdweek*. Disponível em: <<https://nerdweek.com.br/mortal-kombat-11-jogadores-estao-culpando-o-socialismo-por-personagens-feias-no-jogo/>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- DE LAURETIS, Teresa. 1994. A tecnologia do gênero. In: HO-LANDA, Heloisa Buarque de. *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, p. 206–242.
- DELLEGRAVE, Leticia. 2020. A participação de mulheres nos eSports no Brasil: análise da primeira etapa de 2020 do CBLOL e LBFF. *Anais do XIX SBGames*, Recife, Brazil, 7 a 10 de Novembro.
- EULOGY for: Beat Up Anita Sarkeesian. [s.d.]. *Newgrounds.com*. Disponível em: <<https://www.newgrounds.com/portal/view/598591>>. Acesso em: 11 maio. 2019.
- FOX, Jesse; TANG, Wai Yen. 2014. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, **33**:314–320.
- FUTRELLE, David. 2014. Zoe Quinn’s screenshots of 4chan’s dirty tricks were just the appetizer. Here’s the first course of the dinner, directly from the IRC log. *We Hunted The Mammoth*. Acesso em: 30 out. 2019.
- GAGLIONI, Cesar. 2019. O Gamergate 5 anos depois. E seu papel para a extrema direita. *Nexo*, 22 ago. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/08/22/O-Gamergate-5-anos-depois.-E-seu-papel-para-a-extrema-direita>>. Acesso em: 30 out. 2019.
- GALDINO, Renata J., SILVA, Tarcisio T. 2020. Apuntes sobre gênero, tecnología y videojuegos. *Obra Digital*, **18**: 57-69.
- GOULAR, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. 2017. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina / não-heterossexual. *Revista Estudos Feministas*, **25**(1):383-387.
- GRAY, Kishonna L. 2012. Intersecting Oppressions and Online Communities. *Information, Communication & Society*, **15**(3):411–428.
- GUGGISBERG, Marika. 2019. ‘Rape day’-A virtual Reality Video Game Causes Outrage. *Psychology and Psychotherapy Research Study*, **2**(3).
- HARVEY, Alison. 2019. Becoming Gamesworkers: Diversity, Higher Education, and the Future of the Game Industry. *Television & New Media*, **20**(8), p. 756–766.
- HAYES, Elisabeth. 2007. Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing Morrowind. *Games and Culture*, **2**(1):23–48.
- JOB, Aline; KURTZ, Gabriela. 2019m. *Entrevista com Adrienne Shaw*. Indaiatuba.
- KASUMOVIC, Michael M.; KUZNEKOFF, Jeffrey H. 2015. Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour. *PLOS ONE*, **10**(7):e0131613.
- KURTZ, Gabriela. 2019. A violência simbólica contra a mulher nos games online exposta por homens: uma análise da campanha #MyGameMyName. In: *Videogames, diversidade e gênero*. 1. ed. Indaiatuba: Oficina Lúdica,

- KUZNEKOFF, Jeffrey H.; ROSE, Lindsey M. 2013. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, **15**(4):541–556.
- LANIER, Liz. 2019. ‘Mortal Kombat 11’ Game Devs Allege Toxic Work Conditions at Warner Bros. Interactive’s NetherRealm. *Variety*. Disponível em: <<https://variety.com/2019/gaming/news/netherrealm-studio-warner-bros-games-toxic-1203204728/>>. Acesso em: 1 nov. 2019.
- LARSSON, Christoffer. 2018. *THE ART OF CRUNCH* - A quantitative study on the effects of a high-pressured period during video game production on organizational commitment. Disponível em: <<https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/58129>>. Acesso em: 31 out. 2019.
- LEA, Martin; SPEARS, Russell. 1991. Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making. *International Journal of Man-Machine Studies*, Special Issue: Computer-supported Cooperative Work and Groupware. Part 1, **34**(2): 283–301.
- MANTILLA, Karla. 2013. Gendertrolling: Misogyny Adapts to New Media. *Feminist Studies*, **39**(2):563–570.
- MORTENSEN, Torill Elvira. 2018. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, **13**(8):787–806.
- PEREIRA, Pedro Paulo Gomes. 2009. Violence and technologies of gender: time and space in the newspaper. *Revista Estudos Feministas*, **17**(2):485–505.
- PETIT, Carolyn; SARKEESIAN, ANITA. 2019. Female Representation in Videogames Isn’t Getting Any Better. *Wired*. Disponível em: <<https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>>. Acesso em: 31 out. 2019.
- RODRIGUES, Letícia. 2017. *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. 2017. Dissertação, Universidade Tecnológica Federal Do Paraná, Curitiba. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/handle/1/2839>>. Acesso em: 19 ago. 2018.
- SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (EDS.). 2018. *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Brasília: Ministério da Cultura. Disponível em: <<https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz#pdfviewer>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- SAMPAIO, Henrique. 2012. #1ReasonWhy: os inúmeros motivos pelos quais ainda existe sexismo nos games. *iG*. Disponível em: <<http://arena.ig.com.br/2012-11-27/1reasonwhy-os-inumeros-motivos-pelos-quais-ainda-existe-sexismo-nos-games.html>>. Acesso em: 28 abr. 2019.
- SHEN, Cuihua et al. 2016. Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, **21**(4):312–329.
- THE Ladies Of Mortal Kombat Photo: Jade, Kitana, Mileena, Sindel and Sonya. [s.d.] *Fanpop.com*. Disponível em: <<http://www.fanpop.com/clubs/the-ladies-of-mortal-kombat/images/19655919/title/jade-kitana-mileena-sindel-sonya-photo>>. Acesso em: 11 maio. 2019.
- TRABALHO precário na indústria de games: entrevista com Ergin Bulut. 2020. *Digilabour*, 10 mai. Disponível em: <<https://digilabour.com.br/2020/05/10/trabalho-precario-na-industria-de-games-entrevista-com-ergin-bulut/>>. Acesso em 13 jan. 2021.
- TRIVIÑO, Marta. 2019. Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres. *El País*, 08 mar. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html>. Acesso em: 1 nov. 2019.
- U/POYTE. r/Gamingcirclejerk - socialism is when u make female video game characters that gamers dont want to fuck - Karl Marx. [s.d.]. *Reddit*. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Gamingcirclejerk/comments/bgfj6v/socialism_is_when_u_make_female_video_game/>. Acesso em: 31 out. 2019.
- WARNER BROS. 2019. *Mortal Kombat 11*. Disponível em: <<https://www.mortalkombat.com>>. Acesso em: 5 jun. 2019.
- WILLIAMS, Dmitri et al. 2009. The virtual census: representations of gender, race and age in video games - Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo, James D. Ivory, 2009. *New Media & Society*, **11**(5):815–834.