

PROBLEMÁTICAS ENVOLVENDO RAÇA, GÊNERO E ORIENTAÇÃO SEXUAL NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O JOGO *TREVO*

Problematizing race, gender and sexual orientation in game development: report of experience with Trevo game

Diego Domingos Machado*

Rafael Marques de Albuquerque**

Adriana Gomes Alves***

RESUMO

Existe uma crescente pressão para que profissionais do entretenimento – incluindo jogos – consigam refletir sobre as representações midiáticas de raça, gênero e orientação sexual de forma socialmente responsável. O presente artigo relata a experiência de desenvolver o jogo *Trevo*, um jogo digital infantil, em um mundo de fantasia que aborda a temática da luta contra a discriminação de gênero, raça e orientação sexual. O objetivo é descrever e problematizar as decisões e dilemas encontrados, visando a auxiliar outros profissionais da indústria a tomarem decisões ética e comercialmente coerentes. Os principais temas abordados no presente estudo são: o uso de metáforas para evocar a reflexão crítica sobre a realidade do jogador; a escolha dos atributos de cada

* Bacharel em Design na linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Criador do jogo *Trevo*. *E-mail*: <ddm08_hotmail.com>.

** Professor na Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Doutor em Educação pela Universidade de Nottingham (Reino Unido). Mestre e Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). *E-mail*: <albuquerque@univali.br>.

*** Professora da Universidade do Vale do Itajaí (Univali) nas áreas de Ciência da Computação, Engenharia de Computação e Design de Jogos, atuando no Programa de Pós-Graduação em Educação e na coordenação do Laboratório de Design de Interação (LDI). Doutora em Educação pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali), Mestra em Engenharia de Produção e Bacharela em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). *E-mail*: <adriana.alves@univali.br>.

Revisão: Ana Maria Dal Zott Mokva

Data de submissão: 30.9.2018

Data de aceite: 12.12.2018

personagem, contrastando-os com os estereótipos nocivos aos grupos representados; a decisão sobre representar a luta contra as formas de opressão como parte da narrativa que acompanha as personagens; os riscos do apagamento de personagens com características consideradas *caricatas*; a importância de criar outras narrativas para personagens, além daquelas derivadas de seus marcadores de gênero, raça, classe social, entre outros fatores, bem como a representação das formas de libertação de sujeitos marginalizados.

Palavras-chave: Representatividade. Diversidade. Jogos digitais. Preconceito.

ABSTRACT

There is a growing demand for entertainment professionals – games included – to be able to reflect on media representations of race, gender and sexual orientation in a socially responsible manner. The present article describes the experience of developing the game *Trevo*, a digital game for children in a fantasy world, which addresses the theme of resisting discrimination regarding gender, sexual orientation and race. The objective was to describe and problematize the decisions and dilemmas in order to support professionals in more socially responsible decision making. The main points raised are: the use of metaphors to support critical reflection from the player, the choices regarding attributes of each character in order to fight damaging stereotypes, the choices regarding how the resistance against oppression would be represented as part of each character, the risk of ignoring character traits which can be considered recurrent, the relevance of expanding the narrative focus beyond their gender and racial traits, and the ways how the liberation of oppressed people may be represented.

Keywords: Representation. Diversity. Digital games. Prejudice.

1 Introdução

Os jogos digitais, assim como o cinema, os quadrinhos e a literatura podem evocar narrativas complexas. Os personagens e histórias habitam o imaginário dos jogadores e podem criar laços de empatia com o jogador, permitindo-lhes compartilhar experiências. (MACIEL; VENTURELLI, 2004).

Esse vínculo emocional com personagens cria uma responsabilidade aos desenvolvedores de jogos. Valores e questões éticas podem ser evocados, seja de forma explícita – como quando um jogador se espelha e acaba imitando um personagem – seja por meio de valores implícitos mais sutis, comunicados, por exemplo, na forma em que o personagem é retratado ou em seu desfecho. Assim, a mensagem que o personagem transmite pode ser carregada de valores éticos e políticos, exigindo que os *designers* sejam conscienciosos em seu trabalho. (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016).

Nesse contexto, torna-se evidente a necessidade de reflexão e cuidado sobre quem são os personagens, e qual é o enredo, uma vez que os jogos podem se tornar poderosas ferramentas, ao afirmarem valores alinhados com os direitos humanos e com a diversidade, ou então, reforçando formas de opressão, intencionalmente ou não. O trabalho responsável dos *designers* e roteiristas envolve, portanto, reflexões a respeito da diversidade étnico-racial, do combate a estereótipos de gênero e da visibilidade de grupos minoritários.

No entanto, temas relacionados a direitos humanos e à diversidade não são simples. Por vezes, constituem áreas de disputas políticas e sociais e tocam em pontos delicados e, por vezes, controversos. Destarte, tais temas envolvem questões complexas e profundas, que podem criar dilemas difíceis para escritores e desenvolvedores de jogos, principalmente, em se tratando de formação profissional que não inclua debates aprofundados nem mesmo embasamento para tomadas de decisão. Uma decisão equivocada sobre representação racial, por exemplo, pode gerar rejeição por parte do público e arruinar a reputação dos desenvolvedores, além dos males causados aos jogadores e à sociedade.

Tendo como eixo norteador a problemática explicitada, este artigo tem o objetivo de descrever algumas reflexões críticas sobre a decisão de criação dos personagens pelos autores tanto nos aspectos visuais quanto nos narrativos para o jogo *Trevo*. Sendo assim, serão descritas a complexidade das representações e a diversidade dos personagens, desde sua conceituação até seu desenvolvimento, mostrando-os em suas versões finais e o que foi descartado durante todo processo de criação.

Com base nisso, a pretensão é a de oferecer material para que desenvolvedores de jogos, situados em contextos parecidos, possam compreender melhor algumas das problemáticas envolvidas e buscar embasamento teórico, a fim de facilitar tomadas de decisão na área.

2 Metodologia

Este artigo descreve um estudo de caso sobre o desenvolvimento do jogo *Trevo*, criado pelos autores deste texto. Sendo assim, o estudo configura-se como relato de experiência.

De acordo com Yin (2001), o estudo de caso consiste em escolher um contexto que apresente um problema mal-estruturado, tendo em vista a identificação de questões, a possibilidade de análises e a proposição de soluções sobre o caso escolhido. No caso do jogo *Trevo*, serão analisados os cuidados necessários durante o processo de criação dos personagens do jogo e sua correspondente narrativa.

Para a concepção dos personagens, realizou-se, inicialmente, um estudo bibliográfico referente à criação de personagens e estereótipos nos jogos digitais, buscando compreender as questões envolvidas com as lutas históricas de cada grupo social. Dentre os grupos, foram evidenciados três especificamente: *mulheres*, *negros* e *homossexuais*, a fim de criar um personagem pertencente a cada grupo. Posteriormente, decidiu-se que um dos personagens deveria apresentar uma identidade de gênero *trans* não binária, sem se identificar nem como homem nem como mulher.

O propósito dessas representações foi o de manter um distanciamento dos estereótipos impostos que prejudicam esses grupos, assim como representar uma versão positiva da superação das dificuldades que ressoam nas vivenciadas pelos diferentes grupos sociais.

Somam-se à pesquisa bibliográfica, decisões tomadas resultantes de discussões entre os desenvolvedores, além das diferentes possibilidades e possíveis consequências. Normalmente, as decisões tomadas não são isentas de críticas. No entanto, na oportunidade, pareceram ser as melhores decisões para o contexto em particular e, fundamentalmente, de acordo com os objetivos propostos.

3 Estereótipos e invisibilidade

Por estarem inseridos em uma cultura mais ampla, os jogos digitais reproduzem, muitas vezes, mecanismos sociais discriminatórios. Esse fenômeno pode ser observado nas representações dos personagens, que podem reforçar estereótipos ou excluir certos grupos, negando-lhes a possibilidade de serem percebidos como existência digna e legítima.

Segundo Lopes (2009), o preconceito, de modo geral, é presenciado nas interações humanas em todas as esferas sociais, afetando outros meios como o cinema e os jogos digitais, o que favorece sua perpetuação e o conseqüente agravamento. Nessa perspectiva, em uma relação sinérgica, os jogos e outras mídias reproduzem valores excludentes da sociedade, fortalecendo e os disseminando na sociedade como um todo, ou seja, retroalimentando-os.

Um dos maiores exemplos de reprodução de estereótipos nos jogos é a figura feminina. De acordo com Fortim e Monteiro (2013), a recorrente sexualização e objetificação das mulheres nos jogos ressoam em decorrência das perspectivas machistas que contagiam o imaginário popular. Assim, a soberania masculina e o desejo por uma mulher submissa e com determinado tipo de corpo – por vezes inalcançável – ainda estão presentes socialmente, manifestando-se nas mídias existentes, inclusive nos jogos.

É sob essas premissas que tanto meninas quanto meninos, durante o entretenimento com jogos digitais, transformam a maneira como compreendem suas relações, mediadas pela noção de gênero.

Em um experimento realizado por Dill, Brown e Collins (2008), é possível identificar como a simples apreciação de imagens sexualizadas e objetificadas de mulheres, por algumas horas, pode influenciar em opiniões e julgamentos sobre o assédio sexual, aumentando a culpabilização da vítima.

Outros estudos, a exemplo do desenvolvido por Macedo e Cunha (2017), exploram formas de resistência por parte de jogadores, revelando detalhes sobre os modos mais ativos de consumo de jogos.

Evidentemente, são complexos os entrelaçamentos entre representações visuais, valores éticos e noções de gênero. Nesse emaranhado, é que desenvolvedores, ao criarem personagens, envolvem-se mesmo sem querer. Logo, discussões sobre gênero dificilmente deixarão de marcar presença nas narrativas digitais.

Embora representações problemáticas afetem pessoas de todas as idades, seu consumo por parte de crianças deixa a questão ainda mais dramática. Um artigo produzido pela *NewZoo* (2015) mostra que muitos pais e mães se preocupam com o conteúdo ao qual seus filhos estão expostos, pois, além de jogarem, consomem outras formas de mídia relacionadas aos jogos.

Se, por um lado, não se deve ignorar a capacidade das crianças de contestar e transgredir, criando os próprios significados sobre o que elas consomem, também é importante que os adultos as ajudem a selecionar materiais benéficos e a interpretar a mídia de forma proveitosa. Essa função pode se tornar mais fácil se os desenvolvedores também dedicarem alguma energia na busca por representações socialmente mais responsáveis.

O cuidado dos criadores com suas representações é apenas um dos aspectos na luta contra o machismo, o racismo e a homotransfobia. Diferentes autores enfatizam a importância da criação de espaços, para que os jogadores possam discutir e aprender a refletir criticamente sobre essas representações, no intuito de serem incluídos ativamente na construção de significados quando jogam.

4 O jogo *Trevo*

Para um melhor entendimento acerca das reflexões feitas durante a criação de personagens, é imprescindível uma breve explicação no que tange ao contexto do jogo, no qual os referidos personagens foram inseridos e o motivo da criação de cada um.

Trevo tem como tema o combate ao preconceito, focando, especificamente, três deles: *machismo*, *racismo* e *homofobia*, com a inclusão mais tímida da *transfobia*. O tema se relaciona aos preconceitos vivenciados no mundo real e como esses podem afetar os personagens no mundo dos jogos.

O jogo apresenta uma narrativa, na qual três heróis enfrentam monstros criados pelo soberano do reino dos humanos. Os monstros são, na verdade, a representação dos preconceitos que penetraram, no coração dos seres mágicos, corrompendo-os. São três as fases do jogo, cada uma representando um preconceito.

No decorrer da história, os personagens controláveis chegam às áreas e interagem com determinados moradores, combatendo o preconceito daquele local. Além do combate ao *preconceito*, o jogo revela o passado de cada um dos personagens, evidenciando como suas histórias de superação se relacionam com a opressão que eles enfrentam ao longo do jogo. Assim, cada personagem parte de um combate na esfera pessoal para se tornar agente de mudança social.

Trevo tem três personagens principais jogáveis como mostra a Figura 1. Eles compõem a diversidade em termos de expressão de gênero, etnia, raça, orientação sexual, corpos e personalidades.

O jogo possibilita ao jogador conhecer uma breve história de cada personagem e as dificuldades, às quais cada um deles foi submetido, devido ao preconceito das pessoas ao seu redor.

Figura 1 – Captura de tela do jogo *Trevo* com os três personagens principais



Fonte: Os autores.

O gênero do jogo situa-se na plataforma 2D com *puzzles*. Jogos de plataforma costumam ter o enfoque de percorrer um mapa, saltando por plataformas e evitando perigos. Os *puzzles* exigem que os jogadores decifrem formas de avançar na fase. Sua temática – retratando um mundo fantasioso – atua como metáfora do mundo real. O jogador controla o grupo dos três heróis, mas pode utilizar somente um de cada vez, podendo revezá-los a qualquer momento, de acordo com o que achar melhor para cada desafio.

O jogo foi criado para crianças da faixa etária de 10 anos de idade. Além de cumprir sua função de entretenimento, tem o objetivo de estimular conversas com pais, mães, guardiões, professores ou colegas de classe sobre os preconceitos existentes no jogo, estabelecendo, assim, uma conexão com o mundo real.

5 Personagens

Trevo reúne vários personagens, sendo três deles os principais e controláveis como se mencionou. Existem também outros personagens não humanos que complementam o jogo, reforçando a narrativa sobre o combate do preconceito.

Durante a criação dos personagens, buscou-se ter uma variedade de características tanto físicas quanto comportamentais, buscando maior diversidade no jogo, distanciando-se do famoso arquétipo *homem branco* e *heterossexual* encontrado na maioria dos jogos. (CARAMELLO, 2016).

A seguir, de forma breve, são apresentadas as características físicas e psicológicas dos personagens do jogo, a fim de poder identificá-los e de se aproximar das reflexões que fizeram parte do processo de criação.

5.1 Badu

Badu é um(a) personagem negro(a) e suas vestimentas são carregadas de estampas que traduzem a cultura africana. Por ser um alquimista, carrega sempre uma poção e uma maleta onde a guarda como ilustra a Figura 2. Algo que se pode destacar sobre Badu é que ele(a) é um(a) personagem trans não binário(a), sem identificar-se como homem ou como mulher.

Em nenhum momento do jogo, ele(a) é definido(a) como homem ou mulher, retratado(a) sempre que possível de forma andrógina, independente do sexo biológico da personagem.

Figura 2 – Captura de tela do jogo *Trevo* com Badu

Fonte: Os autores.

Em sua narrativa, Badu é o(a) personagem mais inteligente do grupo, sendo ele(a) um(a) alquimista especializado(a) na criação de poções variadas. Badu veio de uma longa linhagem de alquimistas e adquiriu toda sua inteligência e curiosidade de sua própria família. Com suas poções alquímicas, Badu consegue desfazer os monstros do preconceito, despistar abelhas e abrir portas encantadas.

5.2 Hilda

Hilda é uma personagem branca, ruiva e mais gorda¹ do que os modelos de corpo que dominam a representação feminina na mídia. Ela veste uma armadura que cobre todo o corpo e carrega um escudo como se verifica na Figura 3.

Figura 3 – Captura de tela do jogo *Trevo* com Hilda

Fonte: Os autores.

¹ O termo *gorda*, muitas vezes, é evitado, preferindo-se utilizar outros termos, considerados mais *suaves*. No entanto, ser gorda ou gordo é uma característica física, e o esforço para evitá-la demonstra um juízo depreciativo das pessoas gordas. Dessa forma, neste artigo, utiliza-se esse termo, sem considerar que tal característica seja depreciativa, alinhando-a à tentativa de ressignificação do termo como forma de resistência, visando à aceitação da diversidade dos corpos.

Hilda é a personagem que detém maior força física do grupo, sendo a única que consegue carregar caixas nas costas, por exemplo. Também corre mais rápido que seus companheiros e consegue se defender de projéteis com seu escudo.

Antes de se tornar uma guerreira, Hilda veio de uma vila de inspiração *viking*, onde vivia com seu marido e era dona de casa, porém sofria abusos e violência doméstica de parte dele. Ela, então, o abandona e parte para aventuras. Em uma delas, encontra uma tribo inspirada nas amazonas a qual a ensina a ser uma guerreira e a se cuidar sozinha.

5.3 Pablo

Pablo é um personagem negro, de pele clara, em uma representação racial que, por vezes, é descrita como latino. Ele é alto, moreno e homossexual. Usa como vestimenta uma blusa com macacão, além de botas com asas (Figura 4), que o fazem pular mais alto que os outros personagens. Ele é dançarino e, quando pula, faz um espacate no ar. No mesmo instante, globos mágicos de luz circulam em volta de sua cabeça.

Figura 4 – Captura de tela do jogo *Trevo* com Pablo



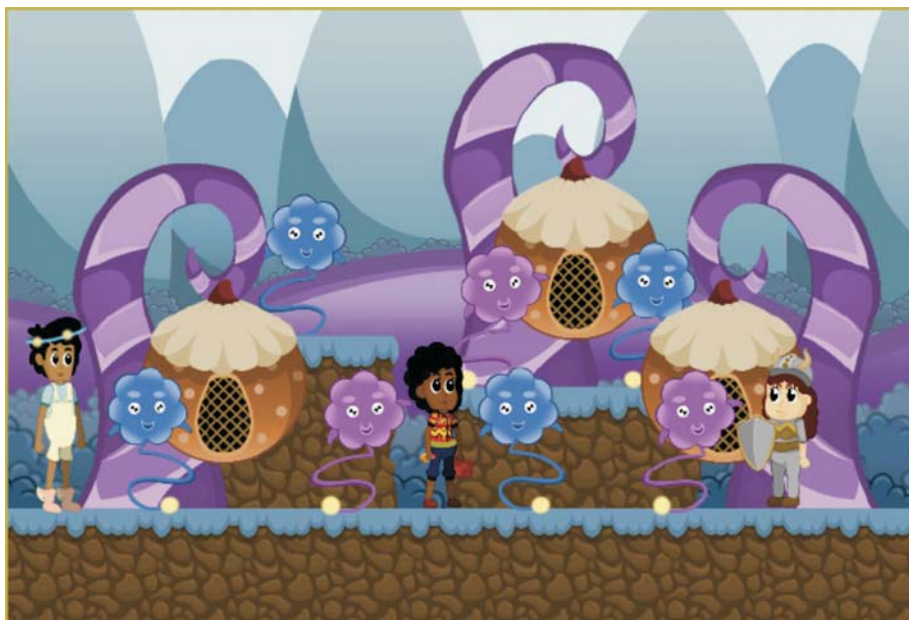
Fonte: Os autores.

Pablo vem de uma família que sempre o apoiou, independentemente do que quisesse fazer de sua vida ou de quem decidisse amar. Entretanto, quando adolescente, sofreu homofobia dos integrantes conservadores de sua vila, sendo banido da mesma. Isso não criou desunião na família; ao contrário, todos foram morar em um lugar seguro para Pablo.

5.4 Twinkous

Os *Twinkous* são seres mágicos, pertencentes a uma pequena vila na floresta. A única diferença é que uma parte dos *Twinkous* é roxa, e a outra é azul como mostra a Figura 5. Em todas as demais características, são idênticos entre si.

Figura 5 – Captura de tela do jogo *Trevo* com *Twinkous*



Fonte: Os autores.

Durante a narrativa, o jogador percebe que há preconceito por parte dos *Twinkous* roxos em relação aos azuis, porque os roxos têm melhores moradias e são bem-tratados entre si. O jogador precisa intervir na história para ajudá-los a superar essa opressão contra os azuis.

5.5 Trolls

Os *Trolls*, tanto mulheres como homens, são grandes e fortes, apresentando pelagem e pintas em algumas partes do corpo. Têm olhos considerados fofinhos como mostra a Figura 6. Vivem em um vilarejo, na neve, e a principal moradia são os iglus.

Figura 6 – Captura de tela do jogo *Trevo com Trolls*



Fonte: Os autores.

Ao chegar à vila, o jogador percebe que ela é extremamente machista, sendo comandada apenas por homens, pois os *Trolls* consideram suas mulheres burras e aptas apenas à criação de seus filhos. O jogador deve intervir, por intermédio dos personagens, no intento de ajudar tanto os *Trolls* quanto as *Trolls* a entender que elas podem ter as mesmas funções e capacidades na vila.

5.6 Drodulous

Drodulous são pequenos seres mágicos, localizados em uma pequena vila, abaixo de um vulcão. A principal característica deles é ter um globo acima da cabeça como ilustra a Figura 7. Ao encostar a luz de um *Drodlou* à luz de outro, uma terceira luz é produzida, simbolizando o amor.

Figura 7 – Captura de tela do jogo *Trevo com Drodulous*



Fonte: Os autores.

Na vila, só é permitido que casais *Drodulous* com globos de luz e cores diferentes – azuis e vermelhas – produzam luz. Casais de *Drodulous* com a mesma cor são proibidos de reproduzi-las, pois não é adequado oferecer esse tipo de luz ao vulcão.

Durante a narrativa, ocorrem eventos que exigem dos personagens que todos os tipos de luz sejam produzidos. Essa exigência faz com que eles entendam que a regra criada não passa de uma superstição arbitrária.

5.7 Preconceitos

Esses personagens são a representação de seres mágicos, consumidos totalmente pelos preconceitos os quais acabam se espalhando pelas mais diferentes vilas. Cada um tem uma aparência distinta, de acordo com o preconceito representado como demonstra a Figura 8.

Figura 8 – Captura de tela do jogo *Trevo* com os antagonistas do jogo – os *Preconceitos*



Fonte: Os autores.

Cada um dos *Preconceitos* apresenta uma característica visual que mostra, de alguma forma, o preconceito ao qual está sujeito.

O *racismo* (vespa) tem tinta roxa em suas garras. Ele representa a opressão que invisibiliza e diminui a cor que representa um tipo de *Twinkou*, enquanto valoriza a outra.

O *machismo* tem uma espécie de gaiola com pequenas fadas trancafiadas em suas costas, representando uma dominação masculina por meio da força e da privação.

A *homofobia* é representada por um coração trancafiado em uma pequena gaiola, incapaz de sentir empatia pelo *outro* e por outras formas de afeto.

6 Análise e discussão

A seguir são abordados os cuidados e as reflexões que surgiram durante o processo de criação dos personagens tanto na questão estética quanto na narrativa, a fim de se obter um resultado satisfatório, levando-se em conta o público-alvo infantil e fatores referentes ao jogo.

6.1 O Uso de metáforas

Uma das formas encontradas de misturar um jogo infantil fantasioso com um tema tão importante é o uso de metáforas, uma vez que elas permitem aos autores trabalhar com cores e formas que representem a mensagem que se deseja passar, de forma adaptada, ao público infantil.

De acordo com Tonietto (2005), as crianças passam a produzir metáforas desde muito cedo, juntamente com a habilidade de ler. Após algum tempo, compreendem melhor e passam a empregá-las. O autor afirma que tanto crianças quanto adultos as usam em várias situações do cotidiano, pois são produzidas sem, necessariamente, muito esforço intelectual.

Considerando o aspecto educacional do jogo *Trevo*, vale a pena analisar como Freire (2012) descreve o processo de educação libertadora, que permite ao educando obter nova compreensão da realidade. Para Freire os educadores devem propor representações de realidades estranhas aos educandos:

Este procedimento, embora dialético, pois que os indivíduos, analisando uma realidade estranha, comparariam com a sua, descobrindo as limitações desta, não pode preceder a um outro, exigível pelo estado de imersão dos indivíduos: aquele em que, analisando sua própria realidade, percebem sua percepção anterior, do que resulta em uma nova percepção da realidade distorcidamente percebida. (FREIRE, 2012, p. 118).

Em outras palavras, o teórico descreve o processo de distanciamento do olhar quando os educandos se deparam com situação estranha. Desse modo, ao buscar tal distanciamento, para analisar a própria realidade por comparação, os estudantes percebem sua realidade com novos olhos.

Assim, ao retratar formas de opressão fictícia, como, por exemplo, a proibição dos *Drodlous* de mesma cor de se amarem para não enfurecer o vulcão, o jogador percebe toda a arbitrariedade e perversidade das atividades da mente no mundo fictício. Posteriormente, percebe que mecanismos similares se aplicam no mundo real, o que se denomina *homofobia*. Dessa forma, aspectos como machismo, racismo e homotransfobia, identificados como comuns e naturais devido à imersão do sujeito na cultura, passam a ser estranhos e, evidentemente, perversos.

A respeito dessa codificação metafórica, Freire (2012, p. 118) ainda acrescenta: “Iguamente fundamental para sua preparação é a condição de não poderem ter as codificações, de um lado, seu núcleo temático demasiado explícito; de outro, demasiado enigmático”.

Aplicando essa lógica ao jogo, percebe-se o esforço dos autores, para que a metáfora da narrativa do jogo possa manter o estado descrito por Freire, nem muito explícito e nem muito enigmático para ser interpretado por uma criança de 10 anos. Todavia, esse ponto intermediário que permite ao educando emergir de seu estado de imersão é um equilíbrio difícil de acertar com precisão.

Sob esse prisma, a lógica da metáfora, utilizada como estratégia de distanciamento, pode ser percebida também em outros objetos de entretenimento, mesmo sem que sejam considerados educativos. É o caso do retrato do racismo em *Bioshock Infinite* (2K Games, 2013), ou da problemática que envolve a tecnologia da série *Black Mirror*, criada por Charlie Brooker e publicada, pela primeira vez, em 2011.

Em obras como essas, a ficção é utilizada, para que os problemas da sociedade contemporânea se tornem mais explícitos ao espectador, apresentando novo olhar por meio do próprio distanciamento.

A partir da percepção distanciada do machismo, do racismo e da homotransfobia do mundo fictício, o jogo *Trevo* oferece novo olhar sobre a realidade dos jogadores, procurando explicitar o quanto esses mecanismos de opressão são perversos.

Esse distanciamento faz com que a mediação docente, dos pais ou guardiões se torne ainda mais importante, para que o jogador possa construir essa ponte e relacionar a metáfora do jogo à sua realidade.

6.2 Atributos e estereótipos em Hilda e Badu

Durante todo o processo de criação dos personagens, especialmente dos principais, o cuidado foi aplicado às características físicas e psicológicas, haja vista o não reforço de habilidades e características comumente associadas ao tipo físico, ainda mais nos casos em que essas representações mostram-se nocivas aos grupos que representam.

No caso de Hilda, ela precisa ser compreendida sob uma reflexão histórica da representação da mulher nos jogos. Com o surgimento da inserção dos personagens nos jogos, mesmo com gráficos inferiores aos atuais, pouco se mostra da figura feminina.

Até hoje, percebe-se a predominância de personagens masculinos, embora isso tenha melhorado ao longo das décadas. As primeiras aparições femininas não privilegiam as mulheres como protagonistas; simplesmente são vistas em segundo plano.

Amorim et al. (2016) criaram uma tabela que mostra sete principais arquétipos de mulheres presentes nos jogos, a saber:

- a) a dama em apuros representa as personagens, cujo papel principal é o de serem salvas, o que cria uma premissa simples que justifica a ação do protagonista masculino. Tais personagens costumam ser associadas à indefesa e à incapacidade;
- b) o princípio de Smurffete, representando uma personagem feminina em meio a um grupo masculino. Seus principais atributos reforçam as características femininas no sentido mais estereotipado do termo;
- c) versões femininas de personagens masculinos, as quais consideram as características desses e os transformam em mulheres, acrescentando características estereotipicamente femininas, como, por exemplo, a cor rosa, o batom ou os cabelos longos;
- d) mulheres como decoração servem apenas para apreciação, sem a necessidade de interação complexa com as mesmas. Assim, têm pouca ou nenhuma influência na trama e na jogabilidade. Seu papel como elemento decorativo pode estar associado ao apelo como objeto sexual, mas também podem representar belezas mais delicadas ou recatadas;
- e) mulheres como recompensa são muito parecidas com damas em apuros, porém não precisam, necessariamente, ser salvas. Representam a motivação e a recompensa do jogador ao cumprir determinado objetivo; seu papel é o de representar uma conquista masculina como um objeto;

f) *Sexy and sassy* são as personagens que, dentre todas as suas características, sobressai-se a sensualidade como principal;

g) *Femme fatale* utilizam de sua beleza e sensualidade como arma para atrair personagens masculinos nos jogos. Em uma variação, os poderes ou armas das personagens femininas sugerem entrelaçamentos com a sexualidade.

Em conformidade com os estereótipos explicitados, percebe-se que grande parte das representações femininas, nos jogos, se relaciona à submissão ao homem ou está relacionada fortemente ao erotismo.

Ao referir-se a esse aspecto, Caetano (2014, p. 370) argumenta: “A presença do erotismo não é uma exclusividade dos jogos eletrônicos, tendo esse recebido influências de outras linguagens midiáticas, especialmente o audiovisual – cinema e televisão. E essa forma de apresentação se detém em corpos femininos”.

A referida autora enfatiza que a falta de diversidade de personagens femininas, nos jogos, está relacionada ao objetivo de quem as cria, tendo em mente um público-alvo masculino e heterossexual. Tais representações pretendem utilizar relações de gênero problemáticas como combustível para o entretenimento acrítico dos supostos jogadores.

De acordo com Fonseca (2013), em uma entrevista com várias mulheres-jogadoras, o maior problema das personagens dos jogos digitais não está em sua representação em si, mas na falta de diversidade.

O foco se volta ao simples estereótipo, reproduzindo modelos restritos de corpo ou função narrativa, enquanto no mundo real, existem vários tipos de mulher tanto na composição corporal quanto em suas funções sociais.

Sob tal pressuposto, a opção foi a de criar Hilda com um corpo que difere do padrão imposto pela grande maioria de personagens dos jogos. Além disso, ela reúne várias características consideradas masculinas, entre elas: fisicamente mais forte, figura de autoridade; e ótima autoestima.

A Figura 9 mostra Hilda e as *Trolls*-mulheres, utilizando a força física para ajudar os *Trolls* homens. A representação visual e as falas não reproduzem a fragilidade, a falta de capacidade de defesa, nem mesmo um objeto sexual.

Figura 9 – Captura de tela do jogo *Trevo* com Hilda e as *Trolls*-mulheres salvando os *Trolls*-homens



Fonte: Os autores.

Uma tentativa de fugir do estereótipo da mulher frágil e delicada é a inserção de uma personagem feminina violenta. Hilda, no entanto, é retratada com armadura e escudo, porém sem arma. Isso se justifica pelo fato de constituir uma personagem firme e forte, sem ser agressiva, como é comum nas representações hegemônicas de masculinidade. De certa forma, Hilda contesta não apenas a associação entre força e masculinidade, mas também, a forma como a força pode ser expressa.

Outro caso similar ao de Hilda é Badu, cujo estereótipo é de uma pessoa negra. Caramello (2016), em seus estudos, faz um levantamento de personagens de grandes franquias de jogos da atualidade, com a finalidade de observar se há (ou não) uma padronização na criação dos mesmos.

No final de sua pesquisa, a autora chega à conclusão de que “embora os jogos digitais sejam produtos midiáticos recentes, a amostra [...] revela que a sua temática é antiga e reforça o predomínio de protagonistas homens, brancos (descendentes de) europeus e heterossexuais, que estão a serviço da guerra”. (p. 1134). Ainda revela, em seu estudo, que, além de os personagens brancos terem maior destaque nos jogos, quando personagens negros são apresentados, frequentemente, são bastante estereotipados.

Burgess et al. (2011) descrevem os estereótipos negros dos jogos como capangas ou atletas, comumente retratados como perigosos e violentos. A marginalização e a pobreza também são associações comuns, a exemplo dos chamados jogos “AAA”. Jogos digitais de grande orçamento, com

protagonismo negro, denominados *Grand Theft Auto: San Andreas* (ROCKSTAR GAMES, 2011). Ou seja, um jogo centrado na temática do crime. Embora argumentos como o de Cruz Júnior (2016) já tenham defendido a ideia de que esse jogo humaniza o personagem negro envolvido com o crime, personagens negros continuam tendo poucas chances de protagonismo em jogos com outros temas.

Everett e Watkins (2008) ressaltam que muitos jogos utilizam discursos racistas, que circulam na cultura e são intensificados dentro de ambiente do jogo, com a desculpa de serem autênticos. Dessa forma, produzem “algumas das mais poderosas, persistentes, e problemáticas lições sobre raça na cultura americana”. (p. 142, tradução nossa).

Constata-se, portanto, que os discursos do universo dos jogos, muitas vezes, tentam amenizar o problema das representações racistas a favor de um realismo histórico, ou então, justificando que jogos não deveriam precisar se preocupar com questões sociais, pois são “apenas jogos”, logo, sem impacto na sociedade.

Em sua criação, Badu foi pensado(a) para se distanciar dos estereótipos marcantes dos personagens negros: criminalidade, violência, atletismo. Assim, o destaque é a inteligência do(a) personagem, sendo um(a) alquimista criador(a) de poções, mais inteligente e estudioso(a) do grupo. Em sua aparência, ele(a) é concebido(a) como uma figura não apenas andrógina, mas também delicada, contrastando com a construção histórica da masculinidade negra, associada à sexualização e objetificação da alta virilidade e potência.

6.3 Resistência e luta nas narrativas

Durante a criação da narrativa do jogo, a intenção era a de encontrar uma forma de mostrar a discriminação e a opressão, ambas sofridas pelos personagens. Assim, por meio de conversas dos personagens, durante o jogo, ou das animações presentes nele, acontecimentos do presente e lembranças do passado das personagens são retratados.

As histórias do passado das personagens trazem à tona algumas decisões difíceis. A dúvida se mantém entre retratar situações de opressão associadas ao machismo, ao racismo e à homofobia, no intuito de gerar uma relação entre os protagonistas e as vítimas desses sistemas, bem como criar narrativas alternativas, que não repitam as mesmas dificuldades. Exemplos são o passado do(a) personagem negro(a), vindo(a) de uma família pobre e o homossexual não aceito por sua família. Enfim, as primeiras opções pensadas.

O dilema ocorre porque as lutas diárias de pessoas oprimidas também merecem espaço na mídia, a fim de se mostrar a importância dessas formas de luta e resistência. Entretanto, é necessário que personagens femininas, negros(as) e homossexuais apareçam em narrativas que tratam de outros temas, sem, obrigatoriamente, estar centradas nessas características, também sem invisibilizar tais questões.

Após reflexão sobre o que o jogo quer retratar e o preconceito que os personagens deixam transparecer, juntamente com o distanciamento de estereótipos, a opção criada corresponde ao passado das personagens, no sentido de criar narrativas pessoais diferentes dos elementos mais recorrentes. O propósito de tal opção foi o de socializar histórias que mostrem o preconceito sofrido por personagens, porém com variação das narrativas, para que as histórias pareçam mais inspiradoras aos jogadores.

Badu, o(a) personagem negro(a), ao invés de pertencer a uma família pobre, é descendente de uma renomada família de alquimistas que valorizam sua cultura. Badu sofre preconceitos em sua escola por ser o(a) único(a) negro(a) a estudar ali, no entanto, sua ascendência não retrata um passado de miséria.

O personagem Pablo, ao contrário da primeira opção pensada, sempre teve uma conexão muito forte com sua família, numa relação aberta a respeito de seus desejos de carreira e sua orientação sexual. Sua família sempre o apoiou, porém, infelizmente, as pessoas da vila onde vivem não pensam o mesmo. Como não aceitam sua orientação sexual, sua família decide se mudar para outro local.

É viável pensar que a narrativa do acolhimento familiar é fundamental, a fim de que uma criança possa se descobrir homossexual, sem partir do pressuposto de que não encontrará apoio em casa, como no imaginário popular. A revelação sobre a orientação sexual à família já é um momento difícil o suficiente. Desse modo, a narrativa não precisa ser recorrente à não aceitação familiar.

As histórias do passado, de modo geral, compõem uma estrutura narrativa invertida. Normalmente, o arco narrativo tem início com a apresentação dos personagens em estruturas famosas, a exemplo de *Paradigma* (FIELD, 2001) ou *Jornada do Herói*. (VOGLER, 2011).

No jogo *Trevo*, entretanto, a ordem é invertida. Primeiramente, os personagens são vistos como heróis e lutam contra formas de opressão de diversos povos. Depois, alguns fatores fazem com que os protagonistas se lembrem de sua origem, mostrando que, atrás de cada um dos bravos protagonistas, existe um passado de luta e resistência contra um mecanismo social que oprime. Dessa forma, conciliam-se dois aspectos:

- a) mostrar os heróis em seus atos, evitando alguns dos padrões mais repetitivos, sem invisibilizar suas lutas individuais contra a opressão; e
- b) criar uma mensagem inspiradora, demonstrando que as pessoas que conseguem lidar com a própria opressão, podem expandir o escopo e atuar rumo à mudança social, extrapolando, assim, a superação individual de questões estruturais da sociedade.

Decisões como as tomadas no projeto do jogo não são fáceis. Exigem um julgamento sobre quais narrativas – de luta contra a opressão – estão desgastadas, e quais são importantes para ser narradas. Incluem, também, equilíbrio entre o quanto do personagem deve centrar-se em suas características como pessoa oprimida e o quanto deve focar outros aspectos, sem ignorar suas características identitárias. Aspectos relevantes e repensados adiante.

6.4 Pablo e a representação da homossexualidade

Um dos preconceitos retratados no jogo é a *homofobia*. Com a tomada de decisão por esse tema, tornou-se necessária a criação de um personagem pertencente ao grupo LGBT para dar maior valor à sua narrativa. Conforme expõe Jesus (2012, p. 30), a sigla LGBT é um “acrônimo de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais. Eventualmente algumas pessoas utilizam a sigla GLBT, ou mesmo LGBTTT, incluindo pessoas transgênero/ *queer*”.

As pessoas pertencentes a esses grupos são pouco representadas nos jogos. Quando são, na maioria das vezes, apresentam-se por meio de estereótipos que, embora nem todos o façam de forma pejorativa, auxiliam na formação e perpetuação dos mesmos.

Yonashiro (2012) explica que essa falta de representação ocorre, muitas vezes, por receio. Devido ao preconceito existente no mundo real, os *games designers* acabam não inserindo esse conteúdo em seus jogos. Isso pode ocorrer por pressão das financiadoras ou *publishers*, interessadas na aceitação do personagem por um público mais amplo.

A autora complementa, afirmando que os jogos se voltam a um público específico e conservador, sendo a masculinidade e a feminilidade dos personagens representadas, por vezes, de forma extremista. Para ela, “estes são jogos feitos para os garotos heterossexuais que se orgulham de sua homofobia e machismo, audiência que os *publishers* não arriscam perder, nem que por [seja] uma causa socialmente inclusiva”. (p. 24-25).

Durante o desenvolvimento do jogo, muitas discussões surgiram, de modo especial, quanto à melhor forma de representar um personagem

homossexual dentro do jogo, ao se considerar determinada faixa etária. Enquanto a luta contra machismo e racismo parece mais estabelecida como valor presente em escolas brasileiras, ao menos, no nível discursivo, a luta contra a homotransfobia também poderia encontrar maior resistência por parte de pais, mães e professores.

Nesse sentido, a opção foi a de abraçar esse risco, colocando a responsabilidade social acima do medo de rejeição por motivos de homotransfobia. Ressalta-se que a decisão não é fácil para desenvolvedores interessados em alcançar um público maior.

Outra dificuldade encontrada diz respeito ao fato de se tratar de uma orientação sexual que não tem uma característica física representativa como os outros assuntos abordados. Sendo assim, os marcadores visuais de homossexualidade masculina reproduzem padrões que, por si sós, precisam ser problematizados.

Características como aparência, tipo físico, forma de se vestir, gestual dito afeminado, entre outras, são representações carregadas de ambiguidades. Por um lado, esses traços representam um gay estereotipado, que reforça preconceitos presentes no imaginário popular. Destaca-se a importância da presença de personagens homossexuais que não se encaixam nesses padrões.

No entanto, pode-se cair no problema oposto de negação dessas expressões que, apesar de não serem as únicas, também estão presentes entre homens homossexuais. Ao evitá-las, corre-se o risco de avançar para discursos sobre o que é e o que não é aceitável como expressão do homem homossexual, o que pode resultar em uma visão de que essas expressões sejam inferiores a uma heteronormatividade, ou seja, um homossexual que obedece a normas hegemônicas de expressão masculina. O termo inglês *queer*, empregado para descrição de homossexuais, também traz uma conotação de transgressão de padrões de gênero.

A solução para o personagem Pablo, no final, é a de criar uma expressão intermediária. Por um lado, ele apresenta traços associados ao imaginário do homossexual: vestimentas coloridas e alegres, brilho e poses extrovertidas de dança. Porém, toma-se cuidado para que essa representação não seja associada à comicidade e ao ridículo, mas, simplesmente, à forma como Pablo expressa sua masculinidade. Sua forma de amor também não é retratada como engraçada ou errada; é apenas sua forma de sentir afeto e desejo.

Nesse sentido, a intenção é a de não deixar de lado uma expressão mais delicada da homossexualidade, apresentando-a como forma legítima e não ridicularizada de expressividade. No entanto, tem-se clareza do quanto é importante à mídia a existência de homossexuais com traços considerados mais homossexuais, assim como aquelas com menos traços.

Outro detalhe levado em consideração, no processo de criação do jogo, refere-se ao modo como poderia ser trabalhada a homossexualidade em si na narrativa do jogo tanto em Pablo quanto nos *Drodious*. A decisão tomada foi a de não mencionar a relação sexual – seja homossexual ou heterossexual – por se tratar de um jogo infantil. O jogo, portanto, retrata a questão por meio do afeto, e não, do sexo.

6.5 Características diversas secundárias

Trevo, por se tratar de um jogo que fala sobre preconceitos e quebra de estereótipos, procurou, desde sua origem, criar personagens com características variadas, pertencentes a grupos étnico-raciais, correspondentes a orientações sexuais ou a tipos físicos diferenciados.

Nesse contexto, Badu foi criado(a) com o intuito de ser *trans* não binário(a). Pessoas do gênero não binário são aquelas que não se encaixam perfeitamente nos gêneros masculino ou feminino, podendo transitar entre os dois. Assim, expressam uma identidade intermediária, ou ainda, não se relacionam a nenhuma dessas categorias.

Distintamente dos temas principais do jogo – racismo, machismo e homofobia – o assunto relativo ao gênero não binário não é abordado em qualquer momento do jogo como uma questão que exige luta, opressão e resistência. A não binariedade surge como uma característica apenas, uma vez que o intento é o de dar maior diversidade aos personagens do jogo. Sob essa lógica, a personagem é *trans* não binária, em uma história com outros enfoques, sem focar a questão *trans* como a luta central do(a) personagem. Ou melhor, cria-se uma narrativa de um(a) personagem *trans* que foge da recorrente luta por legitimidade – que, infelizmente, permeia experiências fora do jogo.

Isso posto, convém salientar que se considera relevante que características como identidade de gênero, orientação sexual e grupo étnico-racial não precisam, necessariamente, associar-se às suas respectivas lutas sociais. Badu é exemplo disso, pois é um(a) alquimista que, após lutar contra o racismo que sofre, decide ajudar outros povos a se libertarem das formas de opressão. Poderia ser um homem ou mulher *cis*,² mas, nesse caso, trata-se de uma pessoa *trans* não binária.

É evidente que isso não representa uma questão central na construção da personagem. Não obstante, são valiosas as narrativas sobre pessoas com características diversas, com outras formas de luta e protagonismo.

² Pessoas *cis* são aquelas que não são *trans*. Ou seja, pessoas *cis* se identificam com o gênero a elas designado ao nascer, como ocorre com a maioria das pessoas.

Nessa linha de raciocínio, Badu foi escolhido(a) para mostrar esse tipo de representação. Sua identidade de gênero é vista como natural e não como um problema no mundo do jogo. Esse aspecto é encontrado também no tipo físico de Hilda, que não é hegemônico e não é contemplado como questão central no enredo. Do mesmo modo, Pablo, um homem negro, de pele clara, caracterizado como latino que tem inúmeras questões para a concentração de esforços.

Não se busca, com isso, sugerir que essa deva ser a representação de pessoas trans, gordas ou negras e de pele clara. Sugere-se, apenas, que a diversidade de representações seja abordada nos jogos: tanto as que mostram a luta e resistência contra formas de opressão quanto as que representam esses marcadores de modo naturalizado, permitindo que as personagens dediquem sua energia a outras questões.

6.6 A libertação dos povos oprimidos

Uma das questões sobre a narrativa do jogo equivale à libertação dos três povos que sofrem preconceitos dentro do próprio grupo.

As primeiras alternativas são os personagens principais se aproximarem de determinadas vilas e combater os respectivos preconceitos pelas presentes, libertando, por meio dessa ação, tanto os oprimidos quanto os opressores. Porém, ao analisar melhor a proposta do jogo, percebe-se que essa alternativa não se enquadra no tema *superação da opressão*. Sendo assim, o ideal é pensar numa forma de integrar os próprios personagens que sofrem preconceitos à sua libertação, junto com os heróis.

Uma das mais famosas frases de Freire (2012, p. 57): “Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho: os homens se libertam em comunhão” deixa transparecer a importância de os grupos oprimidos perceberem a situação na qual se encontram e, assim, participarem da própria libertação, por um processo de transformação com o opressor. Dessa forma, superam o mecanismo de opressão que os atormenta, com a ajuda dos protagonistas da história, sem terem um papel passivo de apenas serem salvos por um agente externo.

No cinema, essa problemática se mostra na formatação de clichês como do “branco salvador”, por vezes, referenciado em inglês, *white savior*. Uma narrativa em que um personagem branco torna-se agente de mudança, libertação e salvação de pessoas negras, orientais, entre outras. Esse padrão é complexo em virtude de afastar o protagonismo dos povos de sua própria libertação.

Em *Trevo*, os protagonistas contam sempre com a participação dos povos locais para conquistar libertação. Atribui-se, assim, maior valor aos personagens secundários, pois, além de serem apenas oprimidos que

precisam ser salvos por alguém, tornam-se parte importante do processo de sua libertação. Por extensão, sem eles, os personagens principais não conseguem atingir seus objetivos.

É claro que, no caso de *Trevo*, há mais uma sutileza no processo de libertação, uma vez que, apesar de os protagonistas serem agentes externos, as opressões que eles enfrentam encontram ressonância em suas próprias lutas do passado. Mesmo assim, torna-se relevante fortalecer a mensagem dos povos como participantes ativos da libertação.

7 Considerações finais

Por intermédio das problemáticas selecionadas e das decisões tomadas no jogo *Trevo*, espera-se que outros desenvolvedores possam refletir sobre questões de representatividade e diversidade em seus próprios projetos.

As questões abordadas, neste artigo, são complexas e se encontram em intenso debate, atualizando-se constantemente, o que configura um permanente desafio aos desenvolvedores. Da mesma forma, é crescente a literatura sobre o tema aqui abordado.

No entanto, é importante frisar que, sempre que possível, a presença de especialistas e estudiosos do assunto deve ser valorizada, seja como membro da equipe, seja como consultor, com o propósito de se elevar o nível das discussões em se tratando das melhores representações em cada caso.

Destarte, não se pretende, por meio deste estudo, defender a ideia de que as decisões tomadas, no desenvolvimento do jogo *Trevo*, foram as melhores. Diferentemente, foram as melhores no momento de produção, considerando os objetivos do projeto. Todavia, outras soluções podem ser encontradas, haja vista que nenhum jogo está imune a críticas.

Em síntese, ao tornar explícitas a problemática e as decisões tomadas, espera-se contribuir com o amadurecimento de reflexões e de debates na área.

Referências

AMORIM, F. et al. A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf>> . Acesso em: 8 fev. 2018.

ARAÚJO, G.; PEREIRA, G. Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do *design* das personagens de *Overwatch*. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. 2017. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>> . Acesso em: 9 mar. 2018.

BURGESS, M. C. R. et al. Playing with prejudice: the prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, v. 14, n. 1, p. 289-311, 2011. doi: 10.1080/15213269.2011.596467

CAETANO, M. Desafios ao erotismo feminino. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2014. *Anais...* Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156110.pdf>> . Acesso em: 9 fev. 2018.

CARAMELLO, E. O perfil dos protagonistas nas grandes franquias contemporâneas de jogos digitais. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156908.pdf>> . Acesso em: 28 fev. 2018.

CRUZ JUNIOR, G. *Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau-exemplo” nos videogames*. 212 p. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2016. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/teses/PEED1231-T.pdf>> . Acesso em: 23 fev. 2018.

DILL, K. E., BROWN, B. P.; COLLINS, M. A. Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, v. 44, p. 1402-1408, 2008. doi: 10.1016/j.jesp.2008.06.002

EVERETT, A.; WATKINS, S. C. The power of play: the portrayal and performance of race in video games. In: SALEN, K. (Ed.). *The ecology of games: connecting youth, games, and Learning*. Cambridge: The MIT Press, 2008. p. 141-164.

FIELD, S. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. *Values at play: valores em jogos digitais*. São Paulo: Blucher, 2016.

FONSECA, L. *GamerGrils: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2013. Disponível em:

<<http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/4168/LiviaFonseca.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

FORTIM, I.; MONTEIRO L. Representações da figura feminina nos videogames: a visão das jogadoras. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Ivelise_Fortim/publication/276026799>. Acesso em: 4 set. 2017.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 50. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

JESUS, J. *Orientações sobre identidade de gênero: conceito e termos*. Brasília, 2012. Disponível em: <<http://www.diversidadessexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/G%C3%8ANERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2018.

LOPES, L. Personagens e estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, 2009. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/artanddesign/59244.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2017.

MACEDO, T.; CUNHA, E. M. Quando o ativismo de fã-gamers entra em jogo: participação, resistências e práticas do *Fandom de League of Legends no Brasil*. *Conexão – Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul: Educs, v. 16, n. 32, p. 21-50, 2017. Disponível em:

<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/5275/3305>>. Acesso em: 11 fev. 2018.

MACIEL, M.; VENTURELLI S. *Games. Conexão – Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul: Educs, v. 3, n. 6, p. 167-190, 2004. Disponível em: <<http://www.ucs.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/96>>. Acesso em: 11 fev. 2018.

NEWZOO. *Minecraft videos: why are they so addictive?* 2015. Disponível em: <<http://www.newzoo.com/geen-categorie/minecraft-videos-why-are-they-soaddictive/>> Acesso em: 8 set. 2017.

TONIETTO, L. *Metáfora e analogia no processo de formação de conceitos: um estudo sobre aproximações semânticas verbais em crianças pré-*

escolares. 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/6362>>. Acesso em: 25 maio 2018.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

YIN, Roberto K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookmam, 2001.

YONASHIRO, M. O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. 2012. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>>. Acesso em: 16 fev. 2018.