

# Desafios ao Erotismo Feminino

Mayara Araujo Caetano

Universidade Federal Fluminense, Departamento de Estudos Culturais e Mídia, Brasil

## Resumo

Entre as construções de representação de gêneros nos jogos, as identidades femininas são associadas ao erotismo e a sexualização de seus corpos. No entanto, tais estratégias de construção recebem críticas de agentes da mídia, membros da indústria de jogos, pesquisadores e consumidores. Além de dar voz a tais perspectivas, cabe questionar como surgem as demandas por tais representações; em quais outros regimes midiáticos ela encontra referências; se há alguma referência comercial que possa contrapor positivamente as críticas feitas ao erotismo de identidades femininas. Ainda que o discurso crítico deva ser encorajado pela expressividade dos agentes envolvidos, deve haver cuidado para que os mesmos não venham a reforçar papéis de gênero e desvalorizar a erotização do feminino, desde que a mesma seja uma escolha consciente e coerente.

**Palavras Chave:** erotismo, jogos, gênero, feminino, corpo

**Contato:** mayarcae@gmail.com

## 1. Introdução

É crescente o número de estudos que possuem como foco a relação entre gêneros e tecnologia. Algumas das temáticas exploradas são: quantitativo de mulheres envolvidas em setores de tecnologia, em uma tentativa de compreender e desmistificar a baixa adesão [Krotoski, 2004; Prescott e Bogg, 2013; Wajcman, 2007], passando pela percepção de consumo vinculada a representação de estereótipos de gêneros [Correa, et al, 2013; Fortim e Monteiro, 2013; Fortim et al, 2013; Fortim e Grandó, 2012 e Grace, 2013], até como jogadoras vivenciam suas experiências e performances de jogo [Correa, et al, 2013; Fortim e Monteiro, 2013; Fortim et al, 2013 e Fortim e Grandó, 2012]. Naqueles que se detêm no consumo e percepção de consumidores/jogadores nota-se uma preocupação em diagnosticar os motivos de distanciamento, ou desinteresse por determinados tipos de jogos - há uma gama diversificada dos mesmos - partindo de sintomas como presença de violência física e estereótipos de gênero femininos, sobretudo os hiper sexualizados. [Correa et al, 2013; Fortim e Monteiro, 2013; Fortim et al, 2013 e Fortim e Grandó, 2012] No entanto proponho neste trabalho adicionar uma perspectiva diferenciada ao abordar a representação estética erotizada de identidades femininas, com implicação nas diferentes categorias de jogos.

Não pretendo minimizar as queixas já indicadas em acontecimentos como os que envolveram a crítica de mídia americana Anitta Sarkeesian e trabalhos anteriores [Correa, Y. et al, 2013; Fortim e Monteiro, 2013; Fortim et al, 2013 e Fortim e Grandó, 2012], onde mulheres expressam descontentamento ao serem abordadas sexualmente por outros jogadores. Este é um cenário real que merece ser investigado, além de refletir valores e papéis de gêneros presentes na sociedade e na cultura.

A perspectiva consiste em aceitar/permitir a erotização do feminino desde que a mesma vá além da apresentação estética/visual, adicionando coerência e empoderamento as mesmas nos jogos. Para ilustrar essa problemática apresento um tópico utilizando o jogo 'Catherine' (Altus, 2011), a partir das personagens Catherine, Trisha e Erica Anderson.

## 2. Em busca de melhores representações

Para dar início a discussão da representação erótica em si, abro um espaço para revisão de alguns trabalhos e falas que apontam para a problematização da representação do gênero feminino no espaço dos jogos digitais. E finalizo a exposição com algumas dificuldades em apresentar temáticas mais maduras, que abrangem questões relativas a sexualidade e tocando no erotismo.

Como já mencionado, alguns trabalhos apresentam em seus resultados, desinteresse de jogadoras por alguns tipos de jogos, como aqueles que valorizam a violência física. [Correa et al, 2013; Fortim e Grandó, 2012] Tais percepções certamente não escapam as análises feitas por desenvolvedoras e publicadoras de jogos, pois a partir desses resultados as mesmas podem ter mais segurança com seus próximos lançamentos, minimizando perdas financeiras. Essas levaram a generalizações de gênero, associando assim às preferências femininas a jogos casuais e *affection games*<sup>1</sup>[Correa et al, 2013 e Grace, 2012]. Um fator apontado em [Fortim e Grandó, 2012] que corrobora com esse tipo de análise de mercado é a percepção de:

"...que mulheres em ambientes dominados pela presença masculina tenderiam a não se enxergar como competidoras em um mesmo patamar, pois tal competição seria

<sup>1</sup> O objetivo de tais jogos são trocas afetivas. Entre os verbos de ação estão empregados os comandos de flertar/paquerar,

inapropriada para seu gênero." [Fortim e Grando, 2012:157]

Sentimentos de inadequação por romper com papéis de gênero são frequentes em relatos de jogadoras [Fortim e Monteiro, 2013; Fortim et al, 2013 e Fortim e Grando, 2012]. Mas há quem tenha uma perspectiva de sua 'inadequação' como um movimento positivo, como registra em depoimento [Richard, 2012: 71]: "...playing a man's narrative as a girl felt revolutionary."<sup>2</sup>

Entre os agentes sociais e consumidores da mídia há um envolvimento de grupos feministas a medida que a representatividade de gênero é problematizada. De acordo com [Westcott et al, 2012:1] a aproximação desses grupos ocorre em períodos de questionamento ideológico - não sendo exclusividade dos jogos eletrônicos - pela oportunidade de quebrar modelos. As autoras ainda apontam para a falta de diversidade, favorecendo o quê [Consalvo, 2012] avalia como "*toxic game culture*", demandando intervenções mais engajadas, por exemplo o *art game* 'PsXXXYborg'. [Westcott et. all, 2013:2]

A crítica feita a falta de diversidade está endereçada aos desenvolvedores e de mais envolvidos no processo produtivos dos jogos. Como apontado por David Gaider, a partir de sua própria experiência como *designer* de jogos, em apresentação no evento Games Developers Conference Vault (2013), não há apresentação de briefings "delimitando o que deveria ser excluído, ou seja, os *designers* pressupõem um público ideal, nivelando por baixo e consequentemente desenvolvendo conteúdos superficiais." [Caetano, 2014: 34] No entanto, ele constata um *bias* para a indústria: homens, solteiros, brancos. Segundo o mesmo, essa parcela de consumidores 'privilegiados', é interessante à indústria de jogos, pois são:

"aqueles mais engajados em manter o status do que é produzido em visibilidade, porque eles produzem resenhas, avaliam com notas os títulos lançados, comentam em fóruns e sites, gravam seus próprios gameplays, e como resultado de toda essa dedicação esperam, ainda que não percebam, jogos adequados a seus gostos." [Caetano, 2014: 34]

A esses consumidores/jogadores estão endereçados, entre outras estratégias, a erotização de identidades femininas, pelo estímulo visual e seus desdobramentos por exemplo: excitação, prazer emocional, recompensa cognitiva e estímulo a novos desafios. Em análise do game 'No More Heroes' (Grasshopper Manufacture inc., 2008) realizada por [Gallagher, 2012], temos o personagem principal, Travis Touchdown, encarnado a *bias* da indústria de jogos, estimulado a competir a partir de promessas - recompensa cognitiva - de

<sup>2</sup> "...jogando uma narrativa masculina sendo uma garota parecia revolucionário." [Tradução Livre]

encontros sexuais com personagens femininas - não agenciáveis. Essa excitação é acompanhada ironicamente pelo movimento de recarga de sua arma, simulando gestos masturbatórios masculinos. (Figura 1) Porém toda provocação é desconstruída a partir da revelação de tabus sociais - incesto e pedofilia - sendo um final castrador aos jogadores.



Figura 1: Recarregamento de arma

Com relação a inclusão de temas relacionados a sexualidade, o posicionamento da indústria, apoiado pela regulamentação de conteúdo, tende a manter a classificação indicativa e consequentemente, a circulação e visibilidade do produto/jogo, em '*Mature*' (M 17+), de acordo com o sistema de classificação da Entertainment Software Rating Board (ESRB). Apesar desse sistema ser específico dos Estados Unidos e Canadá, a concentração de empresas representativas da área de tecnologia, além de formadores de opinião, nesses países, dá maior visibilidade a esse sistema e suas delimitações se comparado a outros.

Ainda que pesquisas com consumidores, como a apresentada pela Entertainment Software Association (ESA) em 2013, apresente resultados demográficos com a elevação da idade média dos jogadores - sem distinção de gênero - para 30 anos, o senso comum persiste em associar o produto/jogo ao período infante juvenil. Entre as consequências temos: o pânico moral direcionado a revelação de conteúdos impróprios para menores de idade; e a inibição da produção de jogos com temáticas mais maduras, incluindo aqueles com conteúdo explicitamente pornográfico.

Desse modo, cabe questionar até que ponto a responsabilidade por escolhas no consumo de entretenimento pode ser transferida à produtores e produtos que de partida não são destinados àqueles consumidores.

### 3. Criando repertório erótico

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. Por tais motivos, apresento algumas das possíveis influências atualizadas nos jogos eletrônicos. Além de estender

para algumas apropriações de usuários não previstas nos jogos, como os *nude patches*, machinemas eróticos e *erotic role playing* (ERP).

A apresentação erótica da mulher no audiovisual cinematográfico ocidental conta com a construção de estereótipos como os da *vamp* americana, contrapondo à diva italiana. [Courtine, 2011] Ambas apresentam mulheres luxuriosas, misteriosas, sensuais contrastando com as expectativas comportamentais femininas. Dentro do *star system* Hollywoodiano, a irreverência dessas mulheres, era explorada de modo intenso, porém breve, ainda que atrizes tentassem se renovar. Ao longo do tempo, mulheres ganharam papéis mais consistentes, com o erotismo compondo um de suas nuances.

Parte da composição erótica é construída pelo enquadramento, movimentação de câmeras e a montagem de imagens. O realismo cinematográfico aproveita o destaque visual à figura feminina para realizar o estilo moderno do 'olhar-câmera', nas palavras de [Baecque, 2011:497]: um "olhar que olha e é olhado". Para a *Nouvelle Vague*, por exemplo:

"O corpo da mulher torna-se a prova de verdade do cinema, porque permite aos novos críticos denunciar o 'pseudorealismo' do filme de estúdio, a maneira de não mais saber filmar a realidade de um corpo, (...)." [Baecque, 2011:499]

O olhar realista cinematográfico é atualizado pela disponibilidade de enquadramentos conferindo melhor visibilidade espacial, nos jogos. O vetor do olhar imersivo corresponde a personificação do jogados, seja na forma de um avatar modelado ou em um personagem pré estabelecido. A partir desses, engajamento e agenciamento ficam por conta das habilidades e em alguns contextos a criatividade de ações. O olhar do jogador em um perspectiva de terceira pessoas, permite visualizar o corpo de seu vetor de ação e por tal motivo, observar um corpo eroticamente representado seria mais atrativo. No entanto, essa suposição é muito superficial se nos determos as motivações que levam a maior conexão entre agenciado/ personagem e agente/jogador.

Sob contexto erótico, a partir da pesquisa de [Brown, 2011] somos apresentados ao *erotic role playing* (ERP), ou seja, o desenvolvimento ficcional e emocional de avatares em jogos de *role playing*, mimetizando ações humanas, como a sexualidade. Essa é uma forma de agenciamento erótico dentro da premissa de criatividade do *role playing*. Os grupos que participam o *erotic role playing* estão longe de serem indivíduos problemáticos ou perversos, estes apenas dão um outro sentido ao ambiente lúdico, aliado a sociabilidade de seus participantes.

O enfoque do trabalho não é a discussão de jogos pornográficos em sua concepção e jogabilidade, pois esses atuam em um regime de (in)visibilidade

comercial, mas cabe citá-los pela incorporação da estética televisiva pornográfica e pelas subversões de jogo, tais como a inclusão de *nude patches* e realização de machinemas eróticos/pornográficos dentro de ambientes de jogos.

A pornografia como tal se desenvolve como linguagem e indústria a partir da inserção no ambiente televisivo. Até o início de 1970, conteúdos pornográficos circulavam em cinemas específicos, mas o consumo doméstico veio a beneficiar produtores, consumidores, e até mesmo modelos de negócios - criação e desenvolvimento de nichos de consumo; planos premium de serviços - e tecnologias - aparelhos de videocassetes; câmeras de filmagem. [Coppersmith, 1999] Em conexão a sua matriz visual, temos a exploração e exaltação do realismo e enquadramentos que melhor registrem as performances corporais. [Abreu, 1996]

Em referência aos códigos pornográficos e ao imaginário erótico visual, desenvolvedores podem criar ambiente ficcionais manipuláveis indo de encontro com o desejo de experimentações dos usuários/jogadores. Pela natureza da mídia, os jogos permitem a intensificação e prolongamento de experiências eróticas/pornográficas que estão além de outras mídias. Esse é uma das hipóteses que alimenta um temor do desenvolvimento dessa prática pelo estímulo a idealização e a infalibilidade.

Os machinemas eróticos/pornográficos são conteúdos audiovisuais elaborados em ambientes de jogos. Entre os mais utilizados estão os massivos online e os próprios a experiências sexuais. O primeiro tipo de jogo também a pano de fundo para a prática do *erotic role playing* (ERP), e entre uma das finalidades/consequências dessa interação está a produção de conteúdo audiovisual. O segundo geralmente é registrado em jogos de simulação de realidade com enfoque em experimentações sexuais e confere aos usuários o registro da elaboração performática de jogo.

A confecção dos machinemas eróticos, se esses pretendem ser explícitos, pressupõem o uso de *nude patches*. Esses são pedaços de códigos implementados no código original de jogo, para despir os personagens. Essa não é uma prática recente, tendo a simbólica personagem de Lara Croft, sido despida desde suas primeiras apresentações visuais. O uso dos *nude patches* ficaram populares com o jogo de simulação de realidade 'The Sims', pois a nudez não era um traço de real sustentado pelo universo ficcional. Por curiosidade e humor diversos *nude patches* foram criados e utilizados nos jogos. (Figura 2) A partir da experiência 'sims' é possível dizer que o uso desses *patches* não têm a finalidade exclusiva excitatória masculina ao despir personagens femininas.



Figura 2: *Nude Patche* usado em 'The Sims'

#### 4. Ampliando o erotismo

Retomando a erotização de identidades femininas em jogos eletrônicos, resta sugerir abordagens mais interessantes e estão além do aspecto visual. Para tanto utilizarei o jogo 'Catherine' (Atlus, 2011), especificamente as personagens: Catherine, Trisha e Erica Anderson. Apresento brevemente o produto/jogo para contextualiza-lo. E então me detenho na discussão de algumas cutscenes mais significativas, para exemplificar a construção de cada personagem.

O jogo 'Catherine' desenvolvido e publicado<sup>3</sup> pela empresa japonesa Atlus foi lançado comercialmente em 2011 para as plataformas Play Station 3 (PS3-Sony) e X-Box 360 (Microsoft). Ele é um game de primeira pessoa<sup>4</sup> classificado como aventura/ação e puzzle. E sua classificação indicativa, de acordo com a ESRB é 'Mature', pois o jogo contém conflito psicológico, violência, além da temática erótica. Apesar da capa comercial apresentar as personagens femininas Catherine e Katherine<sup>5</sup>, nenhuma dessa é agenciável e a narrativa é centrada na jornada do herói, o personagem Vincent Brooks, que terá sua vida afetada pelo envolvimento romântico com as duas personagens. Estão disponíveis oito desfechos narrativos, a partir das respostas fornecidas pelo

jogador nos Confessionários, ao final de cada fase<sup>6</sup>. Essas ocorrem no período noturno, equivalente aos pesadelos do personagem, influenciados por suas ações diurnas.

##### 4.1. Catherine

Catherine é uma das personagens que se envolve romanticamente com Vincent. De acordo com a narrativa ela representa o estado de Caos, ou seja, a fuga da responsabilidade, regras e expectativas sociais por uma vida prazerosa<sup>7</sup>. Ela é uma succubus e encarna o modelo de mulher que agrada Vincent. Tal modelo se apresenta sob a forma de uma jovem loira, com feições ocidentalizadas, corpo magro e curvilíneo, usando um vestido justo e curto semelhante a uma lingerie com meias e cinta liga, salto alto e partes de seu sutiã expostos pelo decote. (Figura 3) A presença de uma entidade demoníaca apresenta a relação entre admiração e medo ocidental da mulher sensual/erótica. Essa alegoria é utilizada para controlar e esvaziar desejos sexuais, considerados inferiores dentro das possibilidades de sensações/ações humanas.



Figura 3: Catherine

Por ser a idealização de feminilidade do personagem faz sentido que ela seja apresentada sensualmente. Mas a mesma não se delimita a forma, sua expressividade corporal e comportamento também espelham seu erotismo. Para exemplificar o desenvolvimento dos dois aspectos, recorro a cena do primeiro encontro de Vincent e Catherine, no bar Stray Sheep. Nela ambos começam a discutir as expectativas para cada gênero em um relacionamento amoroso. Porém o discurso de Catherine - liberdade e experimentações - o surpreender por ir de encontro com o que ele atribui como tipicamente masculino. No entanto, ao longo de outras cutscenes, Catherine modifica parte de seu discurso pelo medo do julgamento e rejeição masculina. Esse ir e vir discursivo é reflexo de momentos de transição de comportamentos, onde a insegurança depende do olhar

<sup>3</sup> Informações referentes aos mercados japonês e americano

<sup>4</sup> É possível em uma das fases do jogo a experiência multiplayer.

<sup>5</sup> Catherine é a capa para o Play Station 3 e Katherine no X-Box 360.

<sup>6</sup> Os finais também são influenciados por interações no período diurno de Vincent com Catherine ou Katherine.

<sup>7</sup> A representação da Ordem fica a cargo da personagem Katherine.

do outro.

Ainda na mesma cena a linguagem corporal da personagem é acompanhada por movimentos de câmera e enquadramentos para 'ler' o corpo da personagem. Elas são construídas não para representar o ponto de vista de Vincent, mas para convidar o olhar dos jogadores. Nesse aspecto ela não está necessariamente endereçada a nenhuma orientação sexual, ainda que estejamos observando um corpo feminino. Os enquadramentos construídos para excitar são: o close nos seios, simulando a área de visão de Vincent (Figura 4); a troca no cruzamento de pernas por baixo da mesa (Figura 5); o toque dos lábios no copo do drink, acompanhado pelo movimento próprio de engolir líquidos (Figura 6) e passar a língua pelos lábios após beijar Vincent (Figura 7).



Figura 4: Ponto de vista de Vincent



Figura 5: Cruzar de pernas



Figura 6: Drink



Figura 7: Lábios

## 4.2. Trisha

Trisha, conhecida como '*The Midnight Venus*' é revelada como a apresentadora do canal de televisão '*Golden Playhouse*'. (Figura 8) Essa é apenas uma das identidades da personagem, sendo as de mais reveladas a partir do desempenho cognitivo e exploração do jogador. A descoberta das identidades pode ser uma estratégia de atualização e manutenção do interesse do jogador, visando a rejogabilidade. No entanto, elas põem a identidade real de Trisha num estado de invisibilidade.



Figura 8: Trisha

A partir do desempenho cognitivo, comprovado pelas fases/pesadelos superados, fica disponível o estágio Babel. No começo da última fase, *Axis Mundi*, Trisha revela não apenas suas identidades, mas uma possível pré-narrativa, razão pela qual Vincent têm pesadelos. Suas identidades são: Astaroth, a voz do Confessionário e Istarh, uma deusa da antiga região Mesopotâmia. Uma das qualidades de sua divindade é a sexualidade, razão pela qual a personagem se apresenta aos jogadores como '*embodiment of femininity*'. Ao se definir como tal ela assegura as mulheres a sexualidade que tanto é diminuída e julgada, como é o caso de Catherine e Erica.

Outra possibilidade de contato com a identidade divina de Trisha e com a pré-narrativa, está na interação com a máquina de arcade disposta no bar Stray Shepp. Esse é um metajogo, onde é possível treinar habilidades cognitivas, e acompanhar a reelaboração narrativa do conto de 'Rapunzel'. Nessa o medo da mulher sedutora também é assinalado pela

insegurança/desconfiança do 'príncipe'. E o mito de Istar, cantado por Rapunzel, revela o processo de ascensão e empoderamento dessa identidade feminina, após ser traída por seu marido, o semi deus Dummuizid<sup>8</sup>.

### 4.3. Erica

Contraponto as duas personagens citadas temos Erica Anderson, amiga de Vincent e garçonete do bar Stray Sheep (Figura 9). Seu erotismo não é visual, mas comportamental. No entanto, ele apresenta um desafio ainda maior a indústria de jogos: a transsexualidade. No jogo, sua atratividade dá lugar ao arrependimento, pois ela representa o desvio da norma.



Figura 9: Erica

Ainda que possua características visuais femininas, não é erotizada por ser desqualificada como mulher, consequência da mudança de gênero. Caso fosse dada expressividade visual erótica, atrairia outros homens heterossexuais - como o amigo de Vincent, Tobbias -, competindo com 'mulheres reais'.

Essa apresentação de indivíduos transgêneros é tão problemática quanto a hiper sexualização, pois ela considera a diferença como um erro. Erica assim como os outros personagens masculinos do jogo têm pesadelos todas as noites. Segundo explicado no jogo, esses ocorrem quando há perturbação da norma procriativa, ou seja união entre um casal heterossexual. Nesse caso, Erica jamais terá sonhos como antes, pois ela interfere duplamente a 'ordem': é um homem que não cumpre sua função biológica, e se relaciona com homens, por 'parecer' uma mulher.

## 5. Considerações finais

Tendo como base a proposta exposta no tópico introdutório desconstruo uma fala em [Correa et al., 2013: 6]. Segundo a referência, o apelo sexual do gênero feminino é uma característica da falta de empoderamento. No entanto, considero a sexualidade uma característica a ser reivindicada e marcada como fator de empoderamento desse gênero.

<sup>8</sup> Esse em Catherine assume a identidade humana de 'Boss', o dono do bar Stray Sheep.

Como apresentado nos exemplos das personagens 'Catherine' (Altus, 2011) o erótico deve ser revalorizado como uma característica positiva do feminino, pois nem sempre ele é indicativo de objetificação. Essas personagens encontram-se em relação com figuras masculinas, portanto poderíamos pensar em uma repetição dos modelos já problematizados, porém há nelas mais consistência e coerência em sua forma erótica.

Permanecem em Catherine e Trisha resquícios da assimilação ao 'perigo erótico feminino', a própria natureza dessas personagens as distanciam do humano, uma é deusa e a outra um demônio. Mas de modo geral são mais satisfatórias do que as identidades femininas apresentadas até então.

No jogo apresentado, a retratação 'desviante' erótica de Erica Anderson é mais preocupante para a indústria de jogos, se a mesma pretende ser inclusiva, pois ela passa longe de acolher diferenças.

Ainda que as críticas a representação de identidades femininas se detenha em boa parte a sua apresentação visual sexualizada, esse parece ser um pequeno aspecto em um cenário maior.

As análises a partir desse pressuposto na verdade podem reforçar o comportamento de gênero, pois desvinculam/desnaturalizam o erótico do feminino. O põem em relação direta com o olhar de desejo do outro. Por que não pode ser uma mulher erotizada? Ou vista como tal?

Uma identidade empoderada não suprime, mas ressignifica e amplia uma categoria em comportamento, expressividade, ações que irão se relacionar com outras características daquela pessoa.

## 6. Referências Bibliográficas

- ABREU, N.C., 1996. *O Olhar Pornô: a representação do obsceno no cinema e no vídeo*. Campinas: Mercado das Letras, 1996.
- BAECQUE, A., 2011. Telas - O Corpo no Cinema. in: COURTINE, J. J. (Org.) *História do corpo: As mutações do olhar: O século XX*. trad. e rev. Epharim Ferreira Alves. 4. ed. p: 481-508. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- BROWN, A., 2011. Players and the Love Game: Conceptualizing Cheating with Erotic Role Players in World of Warcraft. *Proceedings of the 5th Digital Games Research Association Conference*. 17 Setembro. 2011.
- CAETANO, M., 2014 Escalada Erótico Digital. Trabalho de Conclusão de Curso em Estudos Culturais e Mídia. Universidade Federal Fluminense, Junho de 2014.
- CONSALVO, M., 2012. Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, No.

1.doi: 10.7264 /N33X84KH, 2012.

- COPPERSMITH, J., 1999. The Role of the Pornography Industry in the Development of Videotape and the Internet. in: *International Symposium on Technology and Society. Women and Technology: Historical, Societal, and Professional Perspectives*. Proceedings. p.175-182.1999
- CORREA, Y. et al, 2013. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. Culture Track. Full Paper. *Proceedings do XII SBGames*. São Paulo, Outubro de 2013.
- COURTINE, J. J., 2011. O Corpo Anormal - História e antropologia culturais da deformidade. in: COURTINE, J. J. (Org.) *História do corpo: As mutações do olhar: O século XX*. trad. e rev. Epharim Ferreira Alves. 4. ed. p: 253-340. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- FORTIM, I. and MONTEIRO, L. F. , 2013. Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames. Culture Track. Full Paper. *Proceedings of XII SBGames*. p.14-22. São Paulo. Outubro de 2013.
- FORTIM, I et al., 2013. No Clube do Bolinha: Sentimentos e Percepções a respeito da presença feminina nos games. Culture Track. Full Paper. *Proceedings of XII SBGames*. p.152-159. São Paulo. Outubro de 2013.
- FORTIM, I.; GRANDO, C. M. , 2012. Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs. Culture Track. Short Paper. *Proceedings of XI SBGames*. p.134-138. Brasília. Novembro, 2012.
- GALLAGHER, R., 2012. No Sex Please, We are Finite State Machines: On the melancholy sexlessness of the video game'. in: *Games and Culture*. v.7. n.6. p.399-418, 2012.
- GRACE, L. D., 2013. Affection Games in Digital Play: A Content Analysis of Web Playable Games. in: *DeFragging Game Studies*. Proceedings of DiGRA, 2013.
- KROTOSKI, A., 2004. *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming*. London: Entertainment and Leisure Software Publishers Association, 2004.
- PRESCOTT, J. and BOGG, J. , 2013. The Gendered Identity of Women in the Games Industry. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. v.7.n.1.p.55-67, 2013.
- RICHARD, G. T., 2012. Playing as a Woman as a Woman as if a Man. in: Drew Davidson et al. (org.) *Well Played: v.1, n.3, p.70-93*. ETC Press: Carnegie Mellon University, 2012.
- WAJCMAN, J., 2007. From women and technology to gendered techno science. *Information, Communication and Society*, v.10.n.3. p.287-298, 2007.
- WESTECOTT, E. et al, 2013. Feminist Art Game Praxis. Proceedings of DiGRA 2013: *DeFragging Game Studies*.