

## **Uma perspectiva feminista sobre a invisibilização recorrente de mulheres no game design**

**Letícia Rodrigues (UTFPR, Brasil)**  
let.designer@gmail.com

**Luiz Ernesto Merkle (UTFPR, Brasil)**  
merkle@utfpr.edu.br

## Uma perspectiva feminista sobre a invisibilização recorrente de mulheres no game design

**Resumo:** O objetivo principal deste artigo é problematizar alguns processos de invisibilização de mulheres no desenvolvimento de jogos por meio da articulação de conceitos em estudos da participação pautados por Jean Lave, de gênero e tecnologia por Susan Leigh Star e Donna Haraway, em articulação com game studies que abordam práticas historiográficas sobre game designers. Para tanto compreendemos uma análise pautada pela crítica feminista da ciência e tecnologia e do design, identificando a caracterização das relações de gênero normativas que cerceiam os sujeitos que protagonizam as narrativas históricas recorrentes sobre game designers e sobre definições do que pode ser considerado jogo. Identificamos que essas marcações e definições operam de maneira a marginalizar demais sujeitos nesses campos de atuação e dentre esses grupos destacamos as mulheres. Por fim, com base na literatura utilizada apontamos possíveis caminhos para uma desestruturação do cenário excludente em pesquisas futuras.

**Palavras-chave:** Comunidades de prática, Saberes localizados, Historiografia, Tecnologias de gênero.

### ***A feminist perspective on the recurrent invisibility of women in game design***

**Abstract:** *The main objective of this paper is to point out some processes of invisibilization of women in game development through the articulation of concepts in studies of participation guided by Jean Lave, of gender and technology by Susan Leigh Star and Donna Haraway, in articulation with game studies that approach historiographical practices about game designers. For that, we understand an analysis guided by the feminist critique of science and technology and design, identifying the characterization of normative gender relations that restrict the subjects who lead the recurring historical narratives about game designers and about definitions of what can be considered a game. We identified that these markings and definitions operate in such a way as to marginalize other subjects in these fields of action and among these groups we highlight women. Finally, based on the literature used, we point out possible ways to disrupt the excluding scenario in future research.*

**Keywords:** *Communities of practice, situated knowledges, historiography, technologies of gender.*

## 1. Introdução

Ivelise Fortim organiza um mapeamento sobre a indústria de jogos brasileira que indica ainda a baixa participação de mulheres (29%) no mercado desenvolvedor de jogos (FORTIM, 2022). Embora a participação das mulheres tenha aumentado em relação aos censos anteriores (15% em 2014) e (18% em 2018) (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014; FORTIM E SAKUDA, 2018), observamos ainda uma baixa participação comparada aos homens cisgênero atuando na área. Essa baixa participação agrava-se ainda mais quando consideradas outras questões identitárias e segmentos específicos de atuação (FORTIM E SAKUDA, 2018; FORTIM, 2022) tais como transgeneridade, raça/etnia, orientação sexual, participação em posições de gerência e gestão.

É válido ressaltar que índices quantitativos não são suficientes para ilustrar uma equidade de gênero na participação em determinado campo de atuação. Visto que fatores qualitativos devem ser também considerados para perceber se práticas excludentes, e/ou preconceituosas podem se fazer presentes mesmo que em porcentagem próximas nos números de participação. Um exemplo disto, pode ser observado no cenário das jogadoras, que já atingiram equidade em números de participação, em algumas esferas inclusive ultrapassando o número de jogadores homens cisgênero. Entretanto, isso não alterou o cenário misógino, homofóbico, racista etc que ainda se faz presente nas comunidades jogadoras e o nos jogos que ainda privilegiam o homem cisgênero branco como “consumidor-rei”<sup>1</sup>, para usar o termo de Lucas Goulart (2017).

Portanto em nossa abordagem deste tema, nos preocupamos em evitar cair em essencialismos de gênero e/ou raça/etnia, ao considerar, por exemplo, que para obtermos jogos com melhores representações de mulheres basta adicionar mulheres à equipe de produção, aspecto que já é contestado por autoras feministas nos game studies como Adrienne Shaw (2014). Isto também é válido para quaisquer minorias representativas. Pensar em jogos mais diversos não significa apenas adicionar pessoas “a uma mistura” se não forem repensadas as próprias dinâmicas e estruturas que dão contexto para que determinados jogos sejam mais predominantes do que outros.

Uma vez que reconhecemos estas diferentes participações em termos quantitativos de homens cisgênero, mulheres cisgênero e transgênero no

1 O pesquisador de jogos Lucas Goulart utiliza esse termo para considerar o público-alvo mais importante e privilegiado no consumo de jogos.

contexto da indústria brasileira de jogos, desenvolvemos um estudo<sup>2</sup>(RODRIGUES, 2021) com o intuito de identificar, além das políticas de inclusão de mulheres nos campos de atuação e saber do desenvolvimento de jogos, que outros aspectos podem também estar reiterando a desigualdade de gênero que ainda se mantém na esfera da produção da área.

Nesse sentido, essa abordagem visa observar como normatizações de gênero transparecem na produção do sentido das definições e das próprias bases do que se entende por jogos e suas manifestações, assim influenciando não apenas quem pode ou não ingressar nessas áreas e nelas atuar, como também como o aprendizado dos conceitos e práticas já está direcionado para a manutenção de posições hierárquicas de determinados sujeitos em relação à outros.

Nesta pesquisa argumentamos que além de políticas de inclusão para mulheres no desenvolvimento de jogos precisamos também repensar as próprias dinâmicas, definições, imaginários e histórias que são construídas e perpetuadas sobre essa esfera de atuação. Para tanto, nesse artigo nos concentramos no recorte localizado no paralelo traçado entre a crítica feminista da historiografia do Design tecida por Cheryl Buckley (1985, 2020) e a maneira como as mulheres e os homens aparecem historicamente em narrativas estadunidenses sobre o os “pais fundadores” do desenvolvimento de jogos conforme descritas por Helen W. Kennedy e Jonathan Dovey (2007). Para contrapor essas prescrições históricas consideramos os argumentos de Laine Nooney (2013), assim como a queerização da prática historiográfica como apresentada por Zoya Street (2017), como alternativas estratégicas para questionarmos a historiografia nos jogos e propormos a partir das indicações de Nooney e Street outros modos de pensarmos sobre as narrativas que concebemos ao contar essas histórias multifacetadas.

## **2. Entrelaçando fios com as epistemologias feministas da tecnologia**

Nesse artigo, com bases em Donna Haraway (2009) e Teresa Lauretis (1994), compreendemos a categoria gênero não como diferença sexual entre homens e mulheres (universalizados), mas como um dispositivo tecnológico que visa produzir diferenças sobre os corpos a partir de pressupostos biológicos. A fundamentação teórica para essa abordagem tem como ponto de partida a contestação da “natureza” das diferenças de gênero. De Lauretis argumenta que as normatizações de gênero são reiteradas por diversas tecnologias

2 Esta análise é um recorte da pesquisa realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

de gênero (DE LAURETIS, 1994) que afetam as construções de subjetividade das pessoas. Podendo estas tecnologias de gênero se manifestarem na forma da própria concepção da(s) teoria(s) na academia (DE LAURETIS, 1994). Com base nessa autora defendemos que jogos são tecnologias de gênero e, não obstante, são as teorias, conceituações e práticas que envolvem sua manufatura, distribuídas em complexas redes de artefatos e grupos sociais.

Nos apropriamos da crítica feminista da ciência e tecnologia embasada nas autoras Donna Haraway (1994, 1995, 2009, 2013) e Susan Leigh Star (1990, 1999). Estas autoras discorrem sobre a sociologia da tecnologia, considerando também as clivagens de gênero, raça/etnia, corporalidades, classe, entre outras, de modo a observar a heterogeneidade não-contemplada e presente nas redes e sistemas e nas próprias definições dos campos do conhecimento.

Ao questionar o modo como o gênero se relaciona com a construção da(s) teoria(s) Haraway e Leigh Star nos dão subsídios para observar aspectos que outras abordagens epistemológicas tornam transparentes. No caso dos jogos, isso permite que possamos levar em consideração a complexidade da prática historiográfica no que concerne o apagamento das contribuições das mulheres, por que e como isso ocorre e de que maneiras podemos questionar essas práticas excludentes sem cair novamente em essencialismos de gênero, ou apenas mantendo histórias “às margens” das narrativas oficiais.

De Haraway são destacados dois conceitos para tecer a crítica na pesquisa, sendo eles os saberes localizados (HARAWAY, 1995) e a cama de gato (HARAWAY, 1994). Ambos conceitos lidam com a situacionalidade e a parcialidade da construção do conhecimento e das teorias. A autora posiciona a abordagem dos saberes situados como a possibilidade de uma “objetividade feminista” comprometida com sua parcialidade. No cerne de seu argumento está o questionamento das teorias totalitárias que impõem reducionismos através da universalidade, o que em realidade significa uma linguagem única “imposta como parâmetro para todas as traduções e conversões” (HARAWAY, 1995, p. 16). Já a cama de gato é a reimaginação lúdica de uma metáfora para a produção e compartilhamento de conhecimento, metáfora que implica a multidisciplinaridade e o cruzamento de fazeres, saberes e práticas (HARAWAY, 1994). Jogar um jogo de cama de gato na pesquisa implica compreender que a cada rodada do jogo novas padronagens e configurações são possíveis, acrescentando e redesenhando o que foi feito anteriormente. Assim também Haraway indica que ocorre na pesquisa e na construção dos saberes (2013).

O aporte nesses conceitos nos permite perceber as relações sociais e as tecnologias de gênero que permeiam as comunidades de desenvolvimento de jogos. Além disso, ao utilizar essa autora como fundamentação teórica

é mais tangível questionar as definições e conceituações do jogo, do jogar e do processo de fazer jogos em si enquanto monolítico e inflexível. Ao fazê-lo, podemos a partir desse novo lugar de onde “olhamos”, para usar a metáfora da visão de Haraway (1995), vislumbrar outras maneiras, conceitos e possibilidades que questionem protagonismos monolíticos (como dos “pais fundadores”) e sejam assim mais inclusivas em termos de gênero e auxiliem na visibilização das mulheres, em suas multiplicidades, enquanto game designers.

Leigh Star (1990, 1999) propõe o conceito de infraestruturas para realçar um conjunto extenso de fatores “imbricados” nos sistemas (ou redes “networks”) em que as coisas estão. Isso pode ser aplicado tanto nas tecnologias, na produção científica, no aprendizado e no desenvolvimento de jogos. Ao reconhecermos esses fatores infraestruturais podemos dar sentido às relações sociais, entre pessoas e entre pessoas e artefatos, presentes em um dado campo do conhecimento. Identificando como diversos aspectos operam em conjunto e de maneira inter-relacional. Ou seja, para analisar a baixa participação das mulheres no campo dos jogos (ou qualquer outro campo de atuação) não nos pareceu suficiente identificar aspectos como interesse ou políticas de inclusão, pois outros elementos e práticas, como a corporalidade, a socialização, as histórias, as vivências, os imaginários, os acessos às tecnologias etc, também tem efeitos na exclusão, na participação, na aprendizagem e nos modos de atuar em uma dada esfera. Quando consideramos a infraestrutura, Leigh Star nos diz que precisamos olhar para aspectos considerados “tediosos” ou que só se tornam relevantes quando o processo apresenta “falhas”, ou seja quando a “infraestrutura”, usualmente naturalizada, se torna visível ao não atender suas funções (LEIGH STAR, 1999). No caso das mulheres desenvolvedoras isso se torna aparente quando percebemos que as estruturas de aprendizagem e manufatura de jogos falham com frequência em contemplá-las ou permitem discursos e práticas que efetivamente excluam ou inviabilizam suas participações. A prática historiográfica é uma dessas manifestações.

Para contextualizar a aprendizagem, utilizamos como fundamentação a perspectiva da autora Jean Lave (2019) e seu conceito de “comunidades de prática”, assim como “aprendizagem como/na prática”. É possível traçarmos paralelos nas críticas à construção do conhecimento científico e tecnológico conforme apresentadas por Leigh Star e Haraway no que concerne seu questionamento do conhecimento e da aprendizagem como algo descontextualizado e “fora” do cotidiano. Em particular no aspecto que concebe o conhecimento como algo neutro e advindo de lugar nenhum - o que Haraway

chama de “truque de deus” (HARAWAY, 1995), ou seja, o conhecimento como “descorporalizado” não se sabe quem fala e quem afirma as questões.

Esta autora argumenta que a divisão entre cotidiano e espaços de aprendizagem institucionalizados considerados extra-ordinários (leia-se: fora do comum às pessoas) cria hierarquizações entre os conhecimentos que são válidos e os que não são. Sendo os saberes e práticas do cotidiano considerados inválidos e com frequência associados a grupos historicamente marginalizados de pessoas. Esta divisão segrega as pessoas entre “os cientistas” e “as pessoas comuns” (que não são “cientistas”) promove um imaginário no qual às pessoas cientistas são atribuídas características e discursos que as consideram neutras de valor, em que seu pensamento e trabalho são percebidos como excepcionais assim distinguindo essas figuras entre “cientistas de verdade” e “os outros” (que não são cientistas) (LAVE, 2019, p. 12).

Nesta perspectiva questionada pela autora a “aprendizagem, o pensamento, o processamento de informações e as representações de conhecimento” são configurados como “processos universais ahistóricos” e imutáveis que afetariam todas as pessoas da mesma maneira (LAVE, 2019, p. 14). Nesse ponto Lave dialoga com Haraway e Leigh Star no questionamento da construção universal do conhecimento e de sua “descorporificação”, ou seja, o saber que vem de um lugar não nomeado e de modo ilusório assim considerado “neutro”.

Esta maneira de abordar a produção científica sobre a aprendizagem e o conhecimento desconsiderando os interesses que a permeiam perpetua a omissão dos vieses que implicam em discriminações e apagamentos históricos diversos, em particular, como ocorre recorrentemente com as mulheres. Portanto, estas três autoras são aqui utilizadas como fundamento por seu potencial para desvelar essas relações sociais a partir da ótica feminista situada e parcial, preocupada em perceber as intencionalidades da produção científica a partir dos sujeitos que são nomeados, e em desestabilizar discursos sobre a universalização e a neutralidade, ao demonstrar como as subjetividades e as próprias vivências dos sujeitos são afetadas por esses discursos inerentemente excludentes.

Como exemplo situado das críticas à neutralidade da construção do conhecimento trabalhadas até aqui, trazemos a crítica historiográfica realizada por Cheryl Buckley (1986) no campo do design e tecemos paralelos entre o design e o desenvolvimento de jogos.

Esta abordagem visa demonstrar a potência da crítica feminista como fundamentação para análise para a desigualdade de gênero presente em campos de atuação e do conhecimento, aplicada neste artigo aos game studies. Pois ao fazermos análises multifacetadas dessas questões de gênero evitamos

cair nos essencialismos biológicos e também podemos tornar mais evidentes aspectos que podemos considerar infraestruturais na construção de teorias enquanto tecnologias de gênero, nos termos de De Lauretis. A construção das narrativas históricas: com suas definições, cânones e vieses específicos é um desses aspectos influentes.

### 3. Teoria feminista como prática historiográfica

A pesquisadora feminista Cheryl Buckley (1986) tece críticas sobre os processos historiográficos no campo do design. Ela argumenta que as omissões das contribuições e participações de mulheres na “história reconhecida” do design não são acidentais, pois são resultados de métodos historiográficos específicos. Estes métodos envolvem a

seleção, classificação, e priorização de tipos de design, categorias de designers, movimentos e estilos distintos, e diferentes modos de produção que são inerentemente enviesados contra as mulheres e, em efeito, servem para excluí-las da história (BUCKLEY, 1986, p.3).

Buckley comenta que as poucas mulheres que aparecem de fato nas narrativas históricas dominantes são descritas a partir de “estruturação patriarcal<sup>3</sup>” na qual “elas são definidas por seu gênero enquanto designers ou como usuárias femininas de produtos, ou são reduzidas ao nome de seu marido, parceiro afetivo, pai, ou irmão” (BUCKLEY, 1986, p.3). Esta autora ressalta com base nisso, o papel da teoria feminista em desvelar essas estruturas prescritivas de gênero na construção histórica, assim como revelar as possíveis motivações ideológicas por de trás das escolhas realizadas no trabalho historiográfico (BUCKLEY, 1986).

A busca por essa reescrita de histórias canônicas, promove uma reflexão sobre os próprios processos do “fazer a história”, tornando evidentes como a subjetivação de sujeitos, no caso artistas mulheres, está em relação com as maneiras como o campo e as pessoas nele são também definidas em sociedade (BUCKLEY, 1986). Em outras palavras, o que está em pauta é que o próprio registro histórico dos sujeitos que participam - e como são descritas

- 3 Buckley utiliza a categoria patriarcado fazendo um adendo para questionar a problemática da universalidade da opressão, já questionada no interior dos estudos feministas. A autora adota uma visão da categoria patriarcado segundo Griselda Pollock: “patriarcado não se refere ao dominação estática e opressora de um sexo sobre o outro, mas uma teia de relacionamentos psicossociais que instituem uma diferença socialmente significativa no eixo do sexo, que está tão profundamente localizada em nosso próprio senso de identidade sexual vivida que, parece-nos natural e inalterável” (BUCKLEY, 1986, p. 5)

essas pessoas - promove a definição do campo, mediado pelos vieses e estereótipos que os acompanham.

Buckley se refere ao campo do design e da arte, mas podemos igualmente situar sua crítica na questão da “tecnologia” e nos campos de atuação à ela vinculados. A descrição dos cientistas e profissionais relacionados às áreas tecnológicas têm influência na estruturação dos campos “ditos” mais e menos “tecnológicos” ou “científicos”.

Podemos observar nos argumentos de Buckley questionamentos às narrativas mestras e monolíticas, univocais semelhante ao de Leigh Star (1990), no que Buckley nos diz que as historiadoras feministas “tem desafiado a centralidade de indivíduos como agentes da história e o foco em estruturas profissionais e modos de atividade” (BUCKLEY, 1986, p. 4). A perspectiva feminista promove como alternativa a localização do trabalho doméstico e de atividades consideradas “não-profissionais” como “áreas cruciais para a história das mulheres”. Um exemplo é a localização de informação por intermédio de “fontes orais” (BUCKLEY, 1986, p. 4).

Buckley argumenta que estruturas patriarcais determinam interesses e atividades de mulheres e homens, prescrevendo sua naturalização, ou inclinações supostamente biológicas. Estas estruturas patriarcais prescrevem atividades de homens como de maior valor do que a de mulheres, e isso acarreta que as habilidades das mulheres sejam com frequência atribuídas às suas biologias (vistas como inatas); sejam descritas de modo estereotipado, vinculando atividades específicas como inerentemente das mulheres (destreza, meticulosidade, e tendências decorativas); e por consequência determinando em quais campos elas podem atuar (artes decorativas, produção de jóias, bordado, ilustração gráfica, tecelagem, tricô, cerâmica e costura) (BUCKLEY, 1986).

A autora prossegue nos dizendo que estas áreas compreendidas como naturalmente das mulheres podem - e são - apropriadas por homens, mas primeiro elas “devem ser redefinidas” (BUCKLEY, 1986). Ela nos fornece um exemplo com a costura, que sendo um veículo óbvio da feminilidade das mulheres é reapropriada no Design de Moda praticado por homens com outros valores associados à habilidades agressivas de negócios e marketing (BUCKLEY, 1986, p.5).

No âmbito da historiografia dos jogos, estes estereótipos de gênero se fazem presentes nas narrativas sobre pais fundadores como descritas por Helen W. Kennedy e Jonathan Dovey (2007). Game designers (homens) emergem na forma de duas figuras arquetípicas sobre desenvolvimento de jogos: a identidade ciborgue e a identidade hacker. Estas figuras são balizantes para o desenvolvimento de mitologias sobre “pais fundadores” do game design,

no contexto estadunidense. Embora localizadas, o imaginário decorrente destas associações ecoa em outros contextos territoriais e raciais/étnicos e assim perpetua sua associação com uma masculinidade branca, cisgênero, rebelde, anti social, capaz de “quebrar regras” (DOVEY; KENNEDY, 2007).

Ambas as identidades estão associadas a estratégias de reapropriação das novas tecnologias de comunicação digital, na década de 1980, quando surgiram, na expectativa de alcançar “ideais progressistas e utópicos” (DOVEY; KENNEDY, 2007, p. 135). E ainda se faz válido o argumento de Dovey e Kennedy, sobre como estas identidades “continuam a reverberar pelo estudo contemporâneo das culturas de jogo” (DOVEY; KENNEDY, 2007, p. 135).

Relevante para o estudo é o aspecto de que embora a ciborgue e a hacker surjam como uma premissa de quebra de paradigma, ambas são reapropriadas pela lógica capitalista e acabam por reiterar o que buscavam subverter distanciando-se dos ideais contra-hegemônicos (DOVEY; KENNEDY, 2007). Dovey e Kennedy descrevem que as biografias de game designer homens:

[...] constituem o discurso dominante que estrutura a história dos jogos de computador, as histórias de seus fundadores e principais atores. Outras histórias e outros assuntos são marginalizados ou ausentes por completo. No entanto, em vez de visualizar esses como evidência histórica primária, devemos entender que eles fazem parte dos mitos hackers, o único gênio individual, invadindo equipamentos de alta tecnologia e reapropriando-se dele para prazer e diversão. Da mesma forma, o discurso ciborgue informa essas contas nas noções de primeiros designers com mentes-similares-à-máquinas e propensões desumanas (DOVEY; KENNEDY, 2007, p. 138).

Alguns pontos em comum nas biografias que analisam são o contato desde cedo com jogos de computador e uma paixão de infância por todos os tipos de jogos. Estes designers de jogos são por vezes descritos com habilidades consideradas “sobrehumanas” como se sua existência fosse estruturada em conjunto com as máquinas das quais se apropriam, no que Dovey e Kennedy denominam uma “hipérbole ciborguiana” (DOVEY; KENNEDY, 2007, p. 138). Outro aspecto desses game designers está no seu interesse pelas engenharias e pela “construção de sistemas complexos”. Eles têm em comum figuras paternas que lhes davam recursos, ferramentas e acesso à possibilidade de explorar dispositivos, montar/desmontar aparelhos e explorar suas relações particulares com a tecnologia existente em seus contextos. Ademais, estes designers se mostram pessoas com autoconfiança em suas habilidades tecnológicas (DOVEY; KENNEDY, 2007).

Nesse contexto é possível enxergarmos a comunidade de prática descrita por Lave (2019) e o aspecto claramente social que dá sentido às práticas de aprendizagem vivenciadas pelos game designers. Esses designers são ilustrados como dotados de mentes maquinicas, racionalistas, com inaptidões para estudos sociais, incapazes de empatia e avessos às autoridades. O status social da identidade do “game designer” é também uma questão relevante à luz da análise de Lave sobre a aprendizagem como construção de identidade e subjetividade. Lave argumenta que os processos de aprendizagem em que os sujeitos participam envolvem o aprendizado não apenas da habilidade ou conhecimento pretendido, mas também de diversas relações sociais simultaneamente (LAVE, 2019). Ou seja, além de um ofício, participantes em uma comunidade aprendem também posições sociais complexas enquanto participam destas comunidades. Como exemplo, a autora descreve que estudantes estadunidenses aprendem gênero/sexualidade, raça/etnia e divisões de classe ao participar em comunidades de prática em instituições de ensino (LAVE, 2019, p. 98).

Em paralelo com Lave, podemos pensar como a “formação” de game designer além do desenvolvimento da habilidade de fazer o jogo, em termos práticos, envolve a compreensão de uma construção identitária com implicações e efeitos sociais. A associação aos aspectos como a tecnologia da informação e as tecnologias digitais, os arquétipos hacker e ciborguianos, às engenharias, à inaptidão social, falta de empatia e caracterização maquinica; são características nas quais podemos observar as clivagens de gênero e que tocam a construção do que se entende como game designer.

Buckley nos diz ainda que uma redefinição do que se entende por “design” é central para a crítica feminista do mesmo. Outro ponto que Buckley traz sobre a historiografia do design está no modo como a história se estrutura tendo “o designer” como foco principal. A crítica de Buckley é semelhante às críticas de Star, Haraway e Lave, assim como de outras autoras feministas da CTS sobre a centralidade do “cientista” nas narrativas tecnocientíficas. Cito a passagem de Buckley considerando como intercambiáveis as colocações dela sobre o designer como também do “desenvolvedor de jogos” e do “cientista”:

A centralidade do designer como a pessoa que determina o significado no design é prejudicada pela natureza complexa do desenvolvimento, produção e consumo do design, um processo que envolve numerosas pessoas que precedem o ato de produção, outras que mediam entre produção e consumo, e aquelas que usam o design. O sucesso ou fracasso do conceito inicial de um designer depende da existência de agências e organizações que podem facilitar o desenvolvimento, fabricação e venda

a varejo de um design para um mercado distinto. O design, então, é um processo coletivo; seu significado só pode ser determinado por um exame da interação de indivíduos, grupos e organizações dentro de estruturas sociais específicas (BUCKLEY, 1986, p. 11).

Este aspecto aparece nas narrativas sobre game designers e sua “genialidade”, tornando-os centrais na construção da narrativa histórica e assim ocultando outras participações e aspectos coletivos da manufatura de jogos. Conforme aponta Laine Nooney (2013), as narrativas sobre game designers estão cheias de “sagradas litâneas sobre ‘pais fundadores,’ heróis hackers e deuses do jogo” (NOONEY, 2013, s.p.). E embora exista uma grande porcentagem de indivíduos identificados como homens cisgênero como game designers, Nooney aponta que isto é “consequência de um certo modo de escrita histórica, preservação, memória e vínculos afetivos temporalmente específicos, que produzem a maneira como contamos a história dos videogames” (NOONEY, 2013, s.p.).

Ademais, como acontece com as definições de design, a própria definição do que é “jogo” torna-se um fator para a exclusão ou invisibilização histórica. Existem inúmeras maneiras de se definir o que é um jogo, conforme apontam autoras/es/ies diversos nos game studies, entretanto, apesar dessa multiplicidade inerente ao tema, com frequência tais definições são utilizadas de maneira a implicar categorizações, subdivisões e manifestações da definição do jogo que são vistas como mais ou menos “válidas”. Esse é o primeiro ponto que precisa ser questionado para promover práticas mais inclusivas no campo do desenvolvimento de jogos.

Historicamente jogos considerados femininos (*pink games*, *purple games*), jogos produzidos por mulheres e algumas categorias de jogos associadas às feminilidades (jogos narrativos, casuais, sociais, cooperativos, etc) (BLANCO, 2017) são frequentemente desvalorizados e atribuídos um status de “menos jogo” do que jogos produzidos e concebidos por homens cisgênero (para homens cisgênero), sobre masculinidades hegemônicas (guerra, combate, violências, competição etc).

Com base nas autoras que utilizamos, questionamos essas dicotomizações e diferenciações que servem, a priori, para recriar estereótipos de gênero, perpetuados na sociedade de maneira mais abrangente, nas dinâmicas e culturas do jogo.

Para isto utilizamos portanto a revisão crítica de Jakko Stenros (2016) sobre definições de jogo para entender que:

Todas as definições são arbitrárias e políticas no sentido em que se põem a marcar inclusão e exclusão, bem como núcleo e periferia [...]

essas definições são mais arbitrárias no sentido de que a pessoa pesquisadora deve fazer escolhas ativas quanto ao que é incluído. Esses tipos de definições tendem a deixar de fora alguns fenômenos culturalmente reconhecidos como jogos (STENROS, 2016, p. 14-16).

Deixar isto em evidência é relevante para que o próprio conceito do que é jogo ou não, não se torne um fator de exclusão e uma ferramenta de hierarquização entre os sujeitos que podem produzi-los, assim como quais produções são enquadradas ou não na(s) história(s) narradas sobre os jogos.

Buckley posteriormente revisita o tema da historiografia no design (2020) e ao fazê-lo traz alguns pontos relevantes sobre a relação das mulheres na história do design a luz de questões que envolvem a interseccionalidade do(s) feminismo(s), a redefinição da compreensão do design e sua relação com as práticas da vida cotidiana e a compreensão da própria narrativa histórica. A autora afirma que há uma mudança significativa a partir da década de 1980 até os anos 2000, num contexto de emergência dos estudos de gênero e feministas, em que ignorar a “questão do gênero” e das mulheres” torna-se “cada vez menos aceitável academicamente”. Assim, a reestruturação histórica levando em consideração a participação das mulheres como “agentes de narrativa” ganha potência em diversos campos de investigação do conhecimento e práticas (2020).

O mesmo processo pode ser visto no espaço das comunidades de jogos, nas quais há um constante e recorrente esforço em produzir narrativas históricas que “resgatem” contribuições de sujeitos marginalizados. Podemos citar os volumes *Women in Gaming: 100 Professionals of Play* (MARIE, 2018), *Gamer Girls: 25 Women Who Built the Video Game Industry* (KENNEY, 2022) e a história em quadrinhos brasileira *Crônicas de Minas Gamedevs* (GASI; PORFÍRIO, 2019) como exemplos de modos de visibilizar a produção e as pessoas deixadas “de fora” das narrativas dominantes, iniciativas estas que consideram também registros interseccionais de feminismo(s).

Entretanto historiadoras como Buckley e, historiadoras/es/ies de jogos especificamente, como Nooney (2013) e Zoya Street (2017) trazem mais profundidade para a crítica do processo historiográfico para além de uma reescrita da história “adicionando” indivíduos deixados de fora.

Buckley comenta não apenas sobre a reescrita da história no sentido de “adicionar” os sujeitos subalternizados, tais como as mulheres, mas sobre a própria maneira de se “construir história” (BUCKLEY, 2020). Ela traz reflexões sobre o modo como a história se constitui a priori sobre “grandes feitos”, narrativas univocais e generalistas. Estas narrativas produzidas por um modo específico de “construir história”, excluem aquelas pessoas que não se

adequam aos modelos propostos e ignora as contradições/conflitos inerentes a aplicação destes modelos. Ela ressalta o modo como historiadoras/es/ies realizam escolhas sobre o que priorizar em uma narrativa histórica seja por motivo “social, político, cultural e/ou econômico” (BUCKLEY, 2020, s.p.).

Em contraponto à generalização histórica Buckley considera a situacionalidade e uma “modificação de escala” na narrativa da história, o que possibilita a percepção da heterogeneidade e do “ponto de vista”. Ainda que trabalhar com a heterogeneidade seja tanto um elemento de dificuldade quanto de potência (BUCKLEY, 2020), argumenta a autora que

provavelmente como pessoas historiadoras do design, nossa responsabilidade é reconhecer complexidades e complicações, procurar o desajeitado e disruptivo; e não se contentar com narrativas fáceis e confortáveis (BUCKLEY, 2020, s.p.).

Por fim, ao tratar da relação entre mulheres e design, Buckley considera ainda que é necessário mudar “as percepções sobre o significado do design e quem o faz”, “iluminando as possibilidades do design como componente vital das vidas cotidianas” (BUCKLEY, 2020, s.p.). Argumento que se faz válido em aplicação às questões sobre jogos. O que são jogos, quem os faz e quais são as possibilidades que podem ser exploradas nesse meio, são tópicos relevantes para considerar ao tratar de revisionismos nas culturas dos jogos e em práticas, discursos e estratégias que promovem a inclusão nesse meio.

Nooney em sua análise da historiografia dos jogos localiza sua contribuição olhando para os mecanismos históricos que intermediam a legibilidade de corpos marcados por gênero na história dos videogames (NOONEY, 2013). A autora questiona a simples “adição” de mulheres à história dos videogames, visto que, isto já acontece com alguma frequência sem um impacto significativo sobre a condição marginalizada dessas identidades.

Nooney utiliza um estudo de caso que faz sobre a game designer Roberta Williams para ilustrar como contar sua história envolve uma rede intrincada de aspectos e contradições, configurando algo que ela se refere como uma “infraestrutura de gênero” que complexifica o ato de narrar uma história.

Para explorar mais essa perspectiva, Zoya Street (2017) propõe uma alternativa crítica ao modo como concebemos construções históricas sobre jogos. Street nos dá caminhos para elaborar nosso modo de pensar em relação à concepção do conhecimento e da “autoridade” de seleção e classificação de registros.

Na perspectiva de Street uma história comunitária que inclua “queerness” e demais experiências subalternizadas deve abrir mão da autoridade de especialista e buscar por “novas metáforas” (STREET, 2017). Um ponto

interessante na abordagem de Street é considerar que jogos são objetos de grande complexidade que não são estáveis, mas são subproduto dos efeitos das redes que os trazem à existência (STREET, 2017)

Street se pergunta como podemos manter fidelidade em contar uma história que exige vários níveis de complexidade. Assim, afirma que é necessário reconhecer que a(s) história(s) dos jogos não podem ser jamais de fato conhecidas e que em lugar de segmentar as narrativas entre normativo/subversivo é mais interessante que reconheçamos como a cultura dos jogos produz de maneira constante a normatização dos sujeitos, apesar da variedade de experiências particulares que há nesse meio. Street vincula essa reestruturação metodológica da historiografia a uma abordagem diferenciada da própria concepção e apropriação do “conhecimento”. Em suas palavras:

O conhecimento está em constante construção, e a ação da história contribui para a produção e o desempenho do conhecimento [...] Parte do que é necessário ao escrever histórias de jogos que não apagam coisas como queerness é se interessar pelo conhecimento como uma coisa sendo trabalhada no momento, tanto do ponto de vista da pessoa entrevistada quanto da historiadora, a designer do jogo, a executiva de RP e assim por diante (ZOYA, 2017, p.41).

Segundo Street, “queerizar a história” implica em mais do que “adicionar” experiência queer aos registros sobre histórias do jogar. Em lugar disso é necessário repensar as próprias estruturas que fundamentam a prática de historicizar, contrapondo-se à “autoridade do historiador” assim buscando tensionar a prática de privilegiar algumas vozes em lugar de outras.

#### **4. Considerações finais**

Os tópicos aqui apresentados são um recorte da pesquisa de doutorado realizada no intuito de promover questionamentos e reflexões sobre a aprendizagem voltada para o desenvolvimento de jogos para promover práticas inclusivas de gênero nesse meio. O intuito dos apontamentos trazidos neste artigo é produzir aporte teóricos para realizar futuras análises de comunidades e espaços voltados para o ensino e aprendizagem do game design considerando a necessidade de observar os múltiplos aspectos que influenciam a maneira como os sujeitos aparecem e podem atuar nesse meio. Para tanto, o argumento central deste artigo é que a leitura e a crítica feministas contribuem para deslocamentos necessários nos campos de atuação e saber que possam promover novas posições de sujeitos e possibilidades para as pessoas que neles atuam. E a partir disto diminuir as discrepâncias que ainda persistem nessas comunidades.

Um dos modos de promover transformações na desigualdade de gênero e estereótipos ainda presentes nos processos de aprendizagem e construção do conhecimento é adotar uma postura crítica em relação a historiografia de um dado campo do conhecimento. Buckley nos aponta direcionamentos sobre como promover essa postura em relação ao design e podemos utilizar esta autora, em conjunto com outras/os/ies autoras/es/ies dos game studies para transpor essa crítica às narrativas históricas sobre desenvolvimento de jogos.

Além disso, adotar um arcabouço teórico fundamentado pelas epistemologias feministas da ciência e tecnologia nos permite observar relações de gênero muitas vezes naturalizadas em práticas de aprendizagem e construção do conhecimento descontextualizadas e consideradas “neutras”. Ao fazê-lo, podemos compreender de maneira multifacetada fenômenos como a discrepância na participação entre homens cisgênero e mulheres cisgênero e transgênero em campos de atuação como o design e o game design, assim como a aparente “invisibilidade histórica” das mulheres. Isso permite questionar além dos dados censitários de atuação, as próprias estruturas que dão forma aos processos de aprendizagem e as definições consideradas válidas e a quem elas servem.

Argumentamos por meio do recorte presente neste artigo, que ao questionarmos essas naturalizações e pressupostos podemos perceber como as relações de gênero se manifestam e influenciam a participação dos sujeitos de diversas maneiras. Logo, para re-estruturar cenários desiguais de participação devemos repensar nossas práticas de maneira holística e considerar múltiplos fatores que podem reiterar discriminações de gênero, além da “adição” de grupos marginalizados ao mercado/indústria e do “resgate” de narrativas históricas sobre mulheres cuja participação foi invisibilizada ou “excluída”.

A crítica feminista nos dá recursos para realizar essa re-estruturação promovendo possibilidades de análise e contribuições para o campo do design e do desenvolvimento de jogos, defendemos portanto que seja adotada como referencial teórico não apenas para estudos sobre relações de gênero propriamente, mas para estudos diversos que considerem uma postura crítica a respeito das questões sociais.

## Referências

BLANCO, Beatriz. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: **Anais do Congresso Intercom-Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação**. Curitiba: Intercom. Retrieved from: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>. 2017.

BUCKLEY, Cheryl. **Made in Patriarchy**: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. *Design Issues*, v. 3, n. 2, p. 3–14, 1986. ISSN 0747-9360. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1511480>.

BUCKLEY, Cheryl. Made in patriarchy II: Researching (or re-researching) women and design. *Design Issues*, v. 36, n. 1, p. 19–29, jan. 2020. ISSN 0747-9360. This is the author's final version that has been accepted for publication in *Design Issues*.; **Beyond Change**: Questioning the role of design in times of global transformations ; Conference date: 08-03-2018 Through 10-03-2018. Disponível em: <http://swissdesignnetwork.ch/symposia/beyond-change>.

DOVEY, Jonathan; KENNEDY, Helen W. From margin to center: Biographies of technicity and the construction of hegemonic games culture. In: **The players' realm**: Studies on the culture of video games and gaming. Jefferson, N.C: McFarland & Company, 2007. p. 131–153.

FLEURY, Afonso, NAKANO, Davi Noboru, CORDEIRO, José Henrique Dell'Oso. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo, GEDIGames: NPGT, 2014. Disponível em: [http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep\\_fep/chamada\\_publica\\_FEP0211\\_mapeamento\\_da\\_industria.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf).

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

FORTIM, Ivelise; SAKUDA, Luiz Ojima. **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília, 2018. Disponível em:

<https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz>.

GOULART, Lucas Aguiar. **Jogos vivos para pessoas vivas**: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital. Tese (Tese de Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/165868>.

HARAWAY, Donna J. **A Game of Cat's Cradle**: Science Studies, Feminist Theory, Cultural Studies. *Configurations*, v. 2, n. 1, p. 59–71, jan. 1994. ISSN 1080-6520. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/8029>.

HARAWAY, Donna J. **Saberes localizados**: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, v. 0, n.

5, p. 7–41, 1995. ISSN 1809-4449. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773>.

HARAWAY, Donna J. **SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far**. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n. 3, 2013. Disponível em: <https://adanewmedia.org/2013/11/issue3-haraway/>.

HARAWAY, Donna J.; KUNZRU, Hari; SILVA, Tomaz Tadeu da. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autentica, 2009.

KENNEY, Mary. **Gamer Girls: 25 Women Who Built the Video Game Industry**, Running Press Kids Next, 2022.

LAURETIS, Teresa De. A tecnologia do gênero. In: **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

LAVE, Jean. **Learning and Everyday Life: Access, Participation, and Changing Practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 2019.

MARIE, Meagan. **Women in Gaming: 100 Professionals of Play**. Edição: 01. Indianapolis, Ind: Prima Games, 2018.

NOONEY, Laine. **A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History**. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 13, n. 2, dez. 2013. ISSN 1604-7982. Disponível em: <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.

GASI, Flávia; PORFÍRIO, Kaol. **Crônicas de Minas Gamedevs**. Porto Alegre: Jambô, 2019.

RODRIGUES, Letícia. **Jogos de entrelaçar fios: diálogos com as epistemologias feministas da ciência e da tecnologia na aprendizagem voltada ao desenvolvimento de jogos**. 2021. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge**. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2014.

STAR, Susan Leigh. **Power, technology and the phenomenology of conventions:** on being allergic to onions. *The Sociological Review*, v. 38, n. 1\_suppl, p. 26–56, 1990.

STAR, Susan Leigh. **The Ethnography of Infrastructure.** *American Behavioral Scientist*, v. 43, n. 3, p. 377–391, nov. 1999. Disponível em:

<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/00027649921955326>.

STENROS, J. **The Game Definition Game:** A Review. *Games and Culture*, jun. 2016. Disponível em:

<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016655679>.

STREET, Zoya. **Queering games history:** Complexities, chaos, and community. In: *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press, 2017. p. 35–42. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.7>.

---

### Como referenciar

RODRIGUES, Letícia. MERKLE Luiz Ernesto. Uma perspectiva feminista sobre a invisibilização recorrente de mulheres no game design. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, pp. 155-174, jul./2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.73340>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 09/02/2023 | Aceito em 04/05/2023