

Jogos Eletrônicos e Redução de Estereótipos Femininos: A Série Resident Evil¹

Carolina de Almeida Gomes da Cruz²

Francisco José Paoliello Pimenta³

Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

Este trabalho analisa o problema da representação de personagens femininas nos jogos eletrônicos. Esse processo é avaliado em seu sentido estético e relação com a temática, de acordo com a hipótese de que o público feminino em crescimento influencia em uma representação menos estereotipada de protagonistas femininas. Foram analisados três jogos ao longo da série Resident Evil e as alterações na representação das personagens femininas. Foi concluído que no geral houve aumento na quantidade de protagonistas e também da representação mais complexa na narrativa.

Palavras-chave: estereótipo; games; Resident Evil

O Aumento do Consumo Feminino de Jogos Eletrônicos:

A indústria dos jogos está em crescimento e tem previsão de ultrapassar os 76 bilhões mundialmente em 2013. Nesse contexto, o Brasil é um mercado em crescimento, já se configurando como o quarto maior do mundo.

1

Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Mercado do Entretenimento e da Música na Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

2 Estudante de Graduação do 6º semestre do Curso de Comunicação Social da Facom/UFJF. Bolsista do 1º período no programa Jovens Talentos para a Ciência/Capes e atual bolsista do PET/Facom da Universidade Federal de Juiz de Fora. carolalmeidagc@gmail.com

3 Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Comunicação e Artes da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora. paoliello@acessa.com

Esse crescimento gerou mudanças não só no conteúdo, mas também no público que consome e aprecia os seus produtos. No Brasil, reunindo todos os tipos de jogos, o público feminino já corresponde a 47% dos jogadores.

Esse fenômeno tem relevância mundial, principalmente porque indica novas possibilidades de público e abordagem no mercado de *games*. Uma pesquisa de 2014 feita pela ESA (*Entertainment Software Association*) mostrou que nos EUA, das compras mais frequentes de jogos, as mulheres representam 50% dos consumidores. Também já representam 48% dos jogadores de *games* para computador e console. E mulheres com ou acima de 18 anos fazem parte de uma parcela maior da população de jogadores (36%) do que garotos de 18 anos ou mais novos (17%), anteriormente os maiores consumidores de jogos.

O aumento da presença feminina é muito relacionada ao setor específico de jogos *online* e dispositivos móveis, incluindo também jogos casuais⁴. Mas há uma presença significativa como consumidora do modelo clássico de jogos. Isso inclui produtos para computador e console (foco desta pesquisa). Nessas plataformas estão os chamados jogos “*hardcore*”, que são mais avançados e normalmente feitos por grandes empresas.

Por isso, possuem conteúdos e representação de gêneros mais desenvolvidos na indústria. Além de possuírem na maioria um público masculino, necessitam de maior dedicação do jogador, o que aumenta a importância da presença de outros públicos, como o feminino. Gráfico e história são mais valorizados nesse meio, o que também possibilita uma maior variedade de representações.

Janet Murray inclui nesse meio uma tendência de intensificação do caráter dos jogos como uma nova forma de narrativa. Essa característica é ainda mais forte naqueles que valorizam a história e o desenvolvimento dos personagens.

Esses novos formatos para contar histórias variam dos videogames do tipo “fogo neles!” (shoot-em-up) e das masmorras virtuais dos role-playing games (RPG) da internet até os hipertextos literários pós-modernos. Essa abrangente gama de arte narrativa traz consigo a promessa de um novo meio

4 Jogos casuais possuem jogabilidade mais simples do que os títulos tradicionais, exigindo pouco tempo e compromisso dos jogadores, mas com um amplo mercado, diversificado em várias plataformas (computador, dispositivos móveis, online etc.).

de expressão tão diversificado como os livros impressos e o cinema. (Murray, 2003:41)

Ainda de acordo com Murray, em parte, “questões sobre o conteúdo e forma dos videogames, são, de fato, indagações sobre o próprio poder da narrativa” (Murray, 2003: prefácio). A representação diferenciada e mais profunda está ligada á essa nova narrativa e ao crescimento da indústria, com uma maior variedade de produtores de jogos. Personagens desse meio podem ser analisados de forma mais eficiente, já que tanto o aspecto físico quanto o narrativo se tornou mais complexo.

O Estereótipo de Personagens Femininas:

O gráfico mais desenvolvido possibilita uma apresentação mais realista de personagens, mas no caso de protagonistas femininas, esse avanço foi muito usado para representá-las de forma estereotipada. Essa participação varia normalmente entre um papel submisso, com a personagem necessitando ser sempre salva, e um misterioso com roupas curtas e decotadas. Em ambos os casos, a falta de relevância na história era recorrente.

Análises de capas de jogos, trailers e outros materiais relacionados confirmaram essa representação física estereotipada. O corpo das personagens femininas se apresentou na grande maioria sexualizado, acompanhado de roupas mais reveladoras, distantes do contexto do jogo (Miller; Summers, 2007), (Mou; Peng, 2009) (Martins et al, 2009).

Outro problema está na presença reduzida de personagens femininas, que raramente eram criadas como protagonistas ou associadas à um título de ampla vendagem. Algumas mudanças já foram registradas na presença e imagem feminina nos videogames nos últimos anos. Apesar desse padrão do mercado, Em 2007, foi estudado o aumento de protagonistas femininas, assim como a maior frequência de personagens fortes e competentes em posição dominante, o chamado “fenômeno Lara Croft” (Jansz; Martis, 2007).

A pesquisa deste artigo parte de um trabalho feito anteriormente com a protagonista Lara Croft, da série de jogos Tomb Raider, em artigo intitulado “Jogos eletrônicos, protagonistas femininas e redução de estereótipos: a série Tomb Raider”.

Este é ,portanto, o segundo teste empírico da pesquisa. Anteriormente foram analisadas três *games* marcantes da série Tomb Raider a partir de seu primeiro lançamento em 1996, focando nos aspectos estéticos e de relação da protagonista com a temática.

O objetivo é analisar o desenvolvimento das personagens femininas no jogo Resident Evil utilizando as mesmas hipóteses, mas considerando as múltiplas personagens femininas na série e sua interação no jogo, em vez de somente uma personagem. A franquia também sobreviveu ao longo das várias fases dos videogames (também iniciando em 1996). Assim, será possível compreender se houve ou não uma tendência a representá-las como menos estereotipadas, considerando a maior variedade de personagens femininos nessa franquia.

A Franquia Resident Evil:

A franquia Resident Evil foi escolhida para análise pois trata de uma série de jogos de relevância, com alta faturação e articulações em outras mídias como histórias em quadrinho, livros e cinema. Além disso, tem longa duração, com o primeiro jogo sendo lançado em 1996 para PlayStation pela empresa de *games* Capcom. Até o momento de escrita deste artigo, a série possui 9 jogos lançados na linha principal, sendo o último Resident Evil 6, publicado em 2012.

O *game* pertence ao gênero “*Survival Horror*”, que foca na sobrevivência do protagonista com temas de terror, geralmente com equipamentos e recursos mais limitados do que em jogos normais. Além disso se enquadra nos jogos de tiro em terceira pessoa (quando se vê o personagem que se está controlando). O primeiro jogo envolvia dois protagonistas (Chris Redfield e Jill Valentine) e atualmente há uma grande variedade de personagens.

Foram escolhidos três jogos que representam os momentos marcantes da franquia. Dentre os nove lançamentos considerados principais (baseado na lista de “*major releases*” presente na *Resident Evil Wiki*), foi escolhido analisar o primeiro e último título lançado. A prioridade foi também em analisar um jogo que estivesse no meio da distância temporal entre os *games* e que fosse representativo da série.

Portanto, foram analisados Resident Evil 1 (1996), Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 6 (2012).



Figura 1: Principais personagens femininas na série de jogos Resident Evil, de 1996 até 2012 (da esquerda para a direita: Helena, Claire, Ada, Jill, Sheva, Sherry e Rebecca). Fonte: deviantart.com

Problema e Hipóteses:

A pesquisa trata do problema da representação estereotipada de personagens femininas nos jogos, especificamente de protagonistas. Dentro desse conceito, a hipótese geral é de que o público feminino que está ingressando em jogos mais avançados influencia em mudanças na composição de protagonistas femininas desses jogos, de maneira a torná-las menos estereotipadas.

Foram desenvolvidas algumas hipóteses referentes a três diferentes aspectos que compõe a presença da figura feminina: estético, relação com a temática e efeito nas jogadoras, caso a hipótese geral seja verdadeira e haja diminuição do caráter estereotipado da protagonista. Neste artigo serão analisados os dois primeiros aspectos:

1- Aspectos estéticos:

As roupas da protagonista serão mais funcionais, com forma e cores coerentes com o cenário e papel da personagem no jogo, sem que a represente de forma

apelativa, destoando do cenário e outros personagens. Não deve haver exposição de partes do corpo que seriam impensáveis em um contexto de batalha, por exemplo.

Feições e corpo mais realistas, no sentido de não serem desenvolvidos para reforçar uma imagem apelativa, fora do contexto. (o realismo aqui não se refere à capacidade gráfica, mas a proporções de corpo da figura em questão).

Os instrumentos (armas ou acessórios) utilizados têm uma função lógica no contexto do jogo, condizentes com o cenário e características da protagonista. São tão ou mais eficientes do que as de outros personagens, especialmente os masculinos, sem ser um símbolo apelativo ou de fraqueza.

2 – Relação com a temática: A personagem feminina é retratada de uma maneira mais independente de outras figuras, especialmente em relação a personagens masculinos. A protagonista é inserida na trama mais de acordo com as suas capacidades e sentimentos do que com a sua aparência. Existe um aumento na quantidade de protagonistas e na sua relevância na história.

Resident Evil 1 (1996)

São descobertos casos de homicídio envolvendo canibalismo na cidade fictícia Raccoon City em 1998. O S.T.A.R.S (Esquadrão Tático de Armas e Resgate Especial) é enviado para investigar os crimes. Com o desaparecimento do primeiro grupo do esquadrão (*Bravo Team*), o *Alpha Team* é enviado em uma missão de resgate. Atacados, vão parar em uma mansão onde encontram zumbis e outras criaturas.

O lugar se revela um laboratório secreto da empresa *Umbrella Corporation*, de estudo do “T-Virus”, responsável pelo surgimento de zumbis. O capitão Wesker é descoberto como membro da *Umbrella* e se torna inimigo do grupo.

No primeiro *game* da série, o jogador escolhe entre dois protagonistas: Jill Valentine ou Chris Redfield. A escolha vai alterar qual personagem irá acompanhar o protagonista (Barry ou Rebecca Chambers) e também as habilidades e itens disponíveis. O jogo foi bem recebido pela crítica.

Jill Valentine

A primeira roupa da protagonista consiste em um uniforme policial azul. A personagem usa uma bota preta, uma calça preta larga com cinto de utilidades e uma blusa azul clara de manga curta. A blusa é coberta por ombreiras largas azul marinho e a personagem também usa luvas pretas e uma boina azul marinho com a identificação da S.T.A.R.S.

O cabelo da personagem é castanho escuro curto e aparece somente um pouco abaixo da boina. Por ser um jogo antigo, os traços do rosto são pouco definidos e as formas simples. A roupa e aparência condizem com o contexto do jogo e não exploram de forma estereotipada a protagonista.

Em termos de itens, Jill consegue carregar uma quantidade maior do que Chris e possui uma lockpick, que permite abrir portas com mais facilidade. Uma arma exclusiva sua é o lançador de granadas e tanto a arma de fogo quanto a faca disponíveis são adequados ao contexto. Mas a personagem é fisicamente mais vulnerável que Chris, sendo também mais difícil de acertar os zumbis.

A personagem precisa constantemente ser salva ao longo da narrativa. A primeira cutscene no jogo mostra Jill sendo salva de cachorros infectados com o vírus. Logo depois, na mansão em que ela e seus companheiros se abrigam, Jill encontra pela primeira vez um zumbi, foge voltando ao outro personagem Barry com medo e dizendo que era um monstro. Barry toma a frente e mata o zumbi a tiros sem muito se afetar. Depois, ela precisa ser salva de novo de uma armadilha em um dos quartos. Enquanto o teto desce, Barry arromba a porta para que Jill possa fugir.

A protagonista também tem que ser salva por Barry quando é atacada por um monstro com tentáculos em um dos quartos. Em outro momento, ela precisa pisar em um zumbi que aparece no banheiro e, afetada, começa a vomitar depois. Mesmo com esses aspectos, é uma personagem capaz, que consegue derrotar os inimigos de forma eficiente.

Rebecca Chambers

A personagem usa uma calça verde larga e curta com botas, cinto e luvas. A blusa verde de manga curta com o escudo da S.T.A.R.S é coberta por um colete branco. Com uma cruz vermelha, ele indica a especialidade médica de Rebecca. As roupas são

adequadas à especialidade e situação da personagem. Além dos itens médicos, ela possui também a capacidade de usar uma arma de fogo.

Rebecca está somente presente na opção de Chris como protagonista. Ela não ajuda tanto o agente quanto o acompanhante de Jill, apesar de cuidar de seus ferimentos. A personagem é a mais nova de seu grupo, com habilidades em química e medicina o que lhe rendeu o cargo de médica da *Bravo Team*. Apesar de inexperiente e um pouco infantil, a personagem encara os inimigos com calma e coragem.

Resident Evil 4 (2005)

O sexto lançamento da série principal é protagonizado por Leon Kennedy, um policial sobrevivente do evento de Raccoon City e agora agente especial do governo americano. Ele é enviado para a Espanha para resgatar Ashley Graham, a filha do Presidente dos EUA, dos integrantes do culto “*Los Iluminados*”. Os membros da vila onde está a garota são infectados com um vírus zumbi intitulado “*Las Plagas*”.

Leon deve resgatar a menina e derrotar o culto responsável por infectar os moradores. O jogo foi muito bem recebido pela crítica, chegando a ganhar o prêmio de Jogo do Ano na *Spike TV Video Game Awards* de 2005.

Ashley Graham

Ashley veste uma blusa sem mangas laranja e de lã e uma saia verde quadriculada. Com um casaco amarrado no pescoço, ela também usa cinto e botas marrons. A garota tem cabelos loiros lisos na altura do ombro e sua aparência condiz com a idade e com o fato de que não é uma agente e sim a filha sequestrada do presidente dos EUA. Por esse motivo, não tem a habilidade com armas.

É a personagem feminina que mais aparece no jogo, mas não é uma agente. Adolescente filha do Presidente dos Estados Unidos, ela não está preparada para enfrentar os zumbis e precisa constantemente ser salva por Leon, o protagonista do *game*. O jogador tem à disposição uma série de comandos a ser dados por Leon que vão de se esconder dentro de uma lixeira enquanto os inimigos são derrotados até usar uma alavanca ou abaixar.

Faz parte do jogo impedir que os inimigos literalmente carreguem a garota embora, o que acontece constantemente. Embora seja uma personagem que tem mais

medo, que não enfrenta os zumbis e que está sempre se escondendo atrás do agente, essa atitude é esperada dado o seu contexto na narrativa. Mesmo sem a experiência de combate, é perceptível a mudança da personagem, que passa por momentos sozinha com coragem e deixa parte de sua personalidade infantil.

Ada Wong

Ada usa um vestido longo vermelho “tomara que caia” com desenhos dourados em uma das laterais e na outra uma grande fenda que deixa à mostra sua perna com um suporte para armas. A personagem possui cabelo preto curto e usa sapato de salto alto preto. O tipo do vestido faz referência à sua ascendência chinesa, embora um vestido com fenda e salto alto seja desnecessário e nada prático. Principalmente se for considerar o cenário com zumbis e a quantidade de acrobacias e agilidade da personagem.

Relação com a temática:

A sua personalidade é fria e irônica e Ada está sempre à frente dos eventos, conseguindo contornar com muito mais facilidade e eficiência do que Leon os obstáculos na narrativa. Isso se deve aos seu *grapling hook* (uma arma capaz de gerar um fio que lança a personagem para lugares mais altos), mas também pela sua agilidade. É muito habilidosa com armas e é responsável por salvar Leon algumas vezes, apesar de ser completamente independente do protagonista.

Resident Evil 6 (2012)

O último grande lançamento da série se passa quase quinze anos depois do incidente em Raccoon City, que causou a destruição da cidade pelo governo americano. Dessa vez, várias cidades de países pelo mundo são infectadas por um vírus, como é o caso de EUA e China. Os personagens devem sobreviver às cidades destruídas e

O jogador deve jogar todas as fases na ordem escolhida, que envolve diferentes protagonistas. Ele pode controlar Chris Redfield e Piers; Leon Kennedy e Helena Harper e também Sherry Birkin e Jake Muller.

Ada Wong

Ada veste uma calça justa de couro preta com botas e luvas também pretas. Também usa uma blusa vermelha de mangas compridas e decotada. Em termos de itens e armamentos, a personagem possui acesso à armas de fogo assim como os outros personagens além de armas exclusivas como o caso da besta e do *grapling hook*. Essa diferença a faz ter vantagem sobre os outros personagens na história em termos de rapidez e eficiência.

Ada aparece na história de forma misteriosa, sempre trabalhando paralelamente aos outros protagonistas. Sua habilidade e rapidez é perceptível, e ela está em um nível igual ou superior aos personagens masculinos por sempre estar à frente dos acontecimentos. Apresenta uma personalidade fria e irônica, mas demonstra compaixão e companheirismo em alguns momentos da narrativa.

Carla Radames

É uma cientista responsável pela criação do C-Vírus e que por vingança resolve usar a aparência de Ada Wong. Com as mesmas feições, ela usa uma roupa diferente. Vestido azul bem decotado e um cachecol vermelho. Sua personalidade, apesar de também fria, é má e diversas vezes ela mata ou machuca personagens para conseguir conquistar seus objetivos.

Ingrid Hannigan

Ingrid é uma agente que aparece brevemente, já conhecida de Leon e que ajuda a fornecer dados e localizações via celular. Ela veste roupas condizentes com sua posição: blusa e saia cinza com uma blusa branca por baixo, além de usar óculos e ter o cabelo preso.

Helena Harper

Helena é uma americana de cabelos castanhos de tamanho médio. Veste uma roupa condizente com o seu cargo de agente da CIA (Agência Central de Inteligência dos EUA): calça preta larga com sapatos pretos baixos e uma blusa de manga curta lilás decotada com um colete preto por cima.

Essa é a primeira aparição da personagem na série e antes do cargo na CIA, serviu no exército americano. Apesar de ser corajosa e capaz com armamentos e no combate, Helena é emocional ao longo da narrativa, como na primeira vez em que necessita matar um zumbi. Ao mesmo tempo é egoísta, se mostrando contra ajudar sobreviventes em vários momentos. Esses fatos são mostrados apenas como momentos de choque e medo, já que depois a personagem passa à auxiliar nas batalhas de forma mais fria, ajuda sobreviventes e chega a enfrentar o vilão principal do *game*.

Debora Harper:

A irmã mais nova de Helena aparece de forma rápida no jogo, primeiramente sequestrada e com um vestido curto e decotado como que uma camisola. Ela se transforma posteriormente em zumbi, e apesar surgirem braços afiados e de ficar com a pele aroxeadada, fica nua e seu corpo e rosto mais intacto de forma desnecessária, já que a maioria dos que se transformam fica deformada.

Sherry Birkin:

Sherry veste uma calça preta com botas marrons e luvas. Na parte de cima, um casaco branco grande com cinto, lenço e forrado com pelos. A personagem tem cabelo loiro curto e seu aspecto estético é condizente com o clima e com as situações que vai enfrentar, sem ser estereotipada. A personagem também é habilidosa com armamentos.

Sherry possui uma atitude calma e gentil, sendo salva diversas vezes por Jake, que a acompanha. Mas é uma agente eficiente que também enfrenta as ideias do companheiro, tomando a frente diversas vezes na narrativa e também cumprindo seu dever de protegê-lo como no momento em que o faz jurar que vai escapar e deixá-la enfrentar o inimigo sozinha.

Conclusão

È possível concluir a partir da análise que a representação das personagens femininas, seja positiva ou não, aumentou em quantidade. Mesmo se considerarmos

os jogos que ela esteve em menor número, no geral não houve um tratamento estereotipado de seu corpo ou participação na temática.

No que diz respeito aos aspectos estéticos, as protagonistas e personagens secundárias também tiveram uma presença distante de estereótipos em instrumentos e cores das roupas. Uma questão que talvez tenha aumentado, devido à maior qualidade gráfica dos jogos ao longo dos anos está nas roupas mais apelativas. Mas nesse caso, se revelam em situações pontuais. Ada Wong usa em *Resident Evil 4* uma vestimenta com o foco na aparência e não na funcionalidade. Já no último jogo, ainda possui decote, mas a roupa faz sentido no contexto e ainda condiz com a personalidade da personagem.

O jogo também possui uma característica recorrente de voltar com personagens femininas antigas ou criar novas. No último título, Helena Harper e sua irmã aparecem pela primeira vez, sendo que uma se revela fisicamente estereotipada (corpo com proporções exageradas e exposto sem necessidade) e a outra não. É necessário destacar que em *Resident Evil 5* (que não foi analisado neste artigo) foi criada a primeira protagonista feminina negra da série, chamada Sheva Alomar.

Essas mudanças mostram uma tendência de não só crescer o número de protagonistas, mas também sua variedade no que diz respeito à etnia, aparência e personalidade. Principalmente se for considerado que ambas as personagens, assim como Sherry Birkin (que só havia aparecido antes na série como criança) foram apresentadas de forma capaz também na história e com os equipamentos, usando roupas de acordo com o cenário e papel na trama.

Essa presença na narrativa aumentou se considerarmos os três jogos analisados. No primeiro, embora Jill fosse muito importante como protagonista, sua posição na trama e na jogabilidade a colocava como mais frágil do que o protagonista Chris. Também precisou ser salva várias vezes, se mostrando emotiva em situações que os outros personagens encararam normalmente. Mesmo não analisado por esta pesquisa, os jogos seguintes apresentam a protagonista de forma corajosa e capaz.

Já em *Resident Evil 4*, a personagem de maior destaque não é controlada pelo jogador (a não ser em um breve momento do jogo) e tem uma personalidade mais infantil, sendo salva inúmeras vezes e ordenada pelo protagonista masculino. Mesmo assim, a falta de experiência da menina condiz com o seu histórico e há um

crescimento de sua capacidade e coragem. A outra única personagem de destaque, porém, é Ada Wong, que é igual ou até melhor do que Leon em habilidades e inteligência, mas que aparece em momentos pontuais e não é controlada pelo jogador.

No último título, Helena e Sherry são protagonistas, seguindo o modelo anterior do jogo de ter missões em pares, dando a escolha ao jogador de quem escolher (embora Chris nesse *game* seja acompanhado de um homem). As duas possuem uma parte própria do jogo e são mostradas de forma mais complexa emocionalmente do que as personagens femininas dos dois jogos anteriores.

Mais do que transformações, o jogo conseguiu ter estabilidade, não desistindo de usar personagens femininas ao longo da série e apresentando-as de forma mais desenvolvida, além de em maior quantidade. A criação de novas personagens e a presença de várias não-estereotipadas sem que isso afete o sucesso da série pode indicar uma tendência na criação de protagonistas femininas em geral. O realismo e narrativa também aumentaram, uma característica cada vez mais frequente e que torna propício que haja mudanças a partir do crescimento de mulheres como consumidoras desses produtos.

Referências

ASSOCIATION, Entertainment Software. **2014 Sales, demographic and usage data: essential facts about the computer and video game industry.** http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf. Acessado em 20/10/2014

JANSZ, J; MARTIS, R. G. **The Lara Phenomenon: powerful female characters in video games**, Netherlands. Sex roles, 2007

KERR, Aphra. **Girls/women just want to have fun** – a study of adult female players of digital games, 2003. In: *Level Up Conference Proceedings*. University of Utrecht, Utrecht , pp. 270-285.

•LINKER, Report. **Video game industry: market research reports, statistics and analysis; Global video games industry.** 2013. <http://www.reportlinker.com/ci02073/Video-Game.html>. Acessado em 01/05/2013

MARTINS, Nicole et al. **A content analysis of female body imagery in video games**, USA. Sex Roles, 2009

MILLER, M. K.; SUMMERS, A. **Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines**, USA. Sex Roles, 2007

MOU, Yi ; PENG, Wei. **Gender and racial stereotypes in popular video games**. IGI Global, USA. Chapter LIII, pp 922-937, 2009

MURRAY, J.H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003

•ORRICO, Alexandre. **Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer**. Folha de S.Paulo, São Paulo, 8 out. 2012.
<http://www1.folha.uol.com.br/tec/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>. Acessado em 01/05/2013

PEIRCE, Charles Sanders (1931 - 1958) **Collected papers**. 8 vols. Cambridge. Harvard University Press.

PIMENTA, F. J. P. (2006) **Hipermídia e ativismo global**. Rio: Sotese.

SOUZA, A.; CAMURUGY, L; ALVES, L. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos**. Universidade do Estado da Bahia. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009.

_____ (2010a)” **Semiótica e plataformas interativas multicódigos**”. In: Jairo Ferreira; Francisco J. P. Pimenta; Luiz Signates. (Org.). *Estudos de Comunicação: transversalidades epistemológicas*. São Leopoldo - RS: Unisinos, 2010, v. I, p. 187-198.

_____ (2007) **Semiótica, como teoria da representação, e o campo da Comunicação** In COUTINHO, Iluska e Potiguara M. da Silveira Jr. *Comunicação: tecnologia e identidade*. Rio: Mauad X.