

“ARE YOU A BOY OR A GIRL?”: UMA ANÁLISE DO USO DE GÊNEROS OPOSTOS COMO AVATAR

Gabrielly del Carlo Richene¹

Guilherme Cardoso Contini²

Roberta Spolon³

Dorival Campos Rossi⁴

UNESP

RESUMO: O abrangente mundo dos games e a rede de internet trazem muitos usuários do mundo todo e, consigo, muitas possibilidades. Uma delas consiste em fazer a troca de gênero na hora de definir o chamado avatar de seu usuário, e essa implicância foi o estopim para a produção de uma pesquisa científica fortalecida por pilares entre o design, a transdisciplinaridade e o universo dos games focados dentro da questão do gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Design; Games, Gênero; Transdisciplinaridade.

ABSTRACT: The huge video gaming world and internet web bring many users around the world, which it also means many possibilities. One of these seems to be the changing user gender at the moment of creating a new account named as “avatar”, and that was the start point to make a scientific research about that, using design, transdisciplinarity and game design universe as pillars to support the gender question to be researched.

KEYWORDS: Design; Games; Gender; Transdisciplinarity.

¹ Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP.
Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) da FAAC-UNESP.
E-mail:del.carlo@unesp.br

² Mestre em Mídia e Tecnologia e Doutorando em Design.
Aluno do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDES) da FAAC-UNESP, coordenador do Erótica LAB: espaço de tecnologias e igualdade de gênero e idealizador do Diversa Lab: consultoria em diversidade, inclusão e design. E-mail: guilherme.contini@unesp.br

³ Livre-docente em sistemas distribuídos pela UNESP.
Doutora em física aplicada - física computacional (Universidade de São Paulo, 1999). Professora associada da Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho. Atua no programa de pós-graduação em ciência da computação da UNESP. E-mail:roberta.spolon@unesp.br

⁴ Doutor em Comunicação e Semiótica.
Professor do curso de graduação em design e do programa de pós-graduação em "Mídia e Tecnologia"- PPGMIT - da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - FAAC|Unesp| Bauru|SP e coordenador do Lab Maker - Saguilab. E-mail: bauruhaus@yahoo.com.br

O usuário dentro do ambiente virtual

O uso da internet e dos games para mascarar o real gênero do usuário é uma prática recorrente dentro da rede. Embora o termo “rede” possa ser utilizado para várias definições, aqui entendemos e utilizamos esta nomenclatura para definir um ambiente virtual onde se fazem presentes vários usuários do mundo inteiro, podendo transitar livremente (ou não) entre eles. “A rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (MUSSO et al., 2010, p. 31). Compreende-se claramente sua ambiguidade e inconstância enquanto ambiente, no entanto, ainda é um local favorável à adaptação de qualquer usuário.

Quase que em todos os locais da rede – ou do ciberespaço, segundo Levy (2009) – é necessário definir uma identidade do usuário, permitindo a conexão e interação para com outros usuários. Ou seja, é essa materialização do usuário no ambiente virtual que faz a ponte entre o seu “eu” do mundo real para com o seu novo “eu” do mundo virtual. Essa interação se dá através de textos, imagens, áudios e vídeos em tempo real ou programados, gerando conteúdos próprios ou consumindo de outros usuários.

Por sua vez, a rede acabou tornando-se um local de reunião de pessoas do mundo inteiro, unindo suas atividades e gostos condizentes, favorecendo a criação de comunidades focadas para vários fins. Essas comunidades podem ser sites voltados para criação e divulgação de conteúdo e informações diretamente dos usuários, como o Reddit; diversão e lazer através de imagens e vídeos criados pelos próprios usuários como o 9gag; ou até mesmo comunidades específicas voltadas para a diversão e participação em tempo real para com jogos eletrônicos, como a plataforma Discord.

Uma dessas comunidades em questão a ser abordada nesta pesquisa está voltada para os jogos eletrônicos (também entendido como *games*), onde cada usuário por sua vez necessita gerar sua própria identidade, que também conhecida como avatar, que o permita interagir na rede. Segundo Santaella (2010), o avatar é necessário para a imersão dentro do ciberespaço, pois ele age como uma espécie de “transmutação corporal” do usuário para dentro da rede:

Neste nível, a imersão dá-se através de avatares. Essa palavra vem do sânscrito, significando a aparência terrena de uma divindade que desceu do paraíso. A mesma ideia de transmutação corporal necessária à passagem de um mundo ao outro, encontra-se nos avatares do ciberespaço. Assim, avatares

são figuras gráficas que habitam o ciberespaço e que cujas identidades os cibercibernetas podem emprestar para circular nos mundos virtuais. (SANTAELLA, 2010, p. 223)

Essa atividade possui um híbrido de lúdico com o real, pois realiza um desejo de tornar-se alguém que as condições atuais do real usuário não o permitem de imediato e, portanto, a viabilidade da simulação deste desejo em um ambiente virtual favorece um novo estado de satisfação para o usuário enquanto usufrui dos chamados “avatares”. Este ambiente, por sua vez, abrange um mundo paralelo (ou virtual) do real vivido, onde ele atua como extensões do corpo físico humano, segundo McLuhan (2007):

Ao colocar o nosso corpo físico dentro do sistema nervoso prolongado, mediante os meios elétricos, nós deflagramos uma dinâmica pela qual todas as tecnologias anteriores – meras extensões das mãos, dos pés, dos dentes e dos controles de calor do corpo, e incluindo as cidades como extensões do corpo – serão traduzidas em sistemas de informação. (...) Um consenso ou uma consciência externa se faz agora tão necessário quanto a consciência particular. (MCLUHAN, 2007, p. 77)

Além da interpretação do ambiente virtual da internet e dos games tidos como um ambiente favorável às extensões do corpo humano, também temos uma outra interpretação vinda desta vez de Bey (2011), onde seu conceito sobre “zona autônoma temporária” (TAZ). Conectando os conceitos de Bey para com esta pesquisa, podemos concluir que a atividade lúdica determinada entre o usuário e seu avatar se faz constante e presente uma vez em que ela for realizada dentro de um determinado espaço, que por sua vez possui tempo limitado para existir – enquanto conectado. Uma vez desconectado, este usuário torna ao seu padrão existencial normal fora do ambiente virtual; no entanto, sua vida virtual segue à espera de uma nova atividade ou retorno para voltar a existir.

Alguns usuários, por sua vez, preferem aproveitar-se deste momento de lazer para buscar novas experiências. Interpretamos esta como um desejo momentâneo ou um desejo de longo prazo, que foi impossibilitado de ser realizado por condições externas diversas. Entendemos que a rede é um local onde situam-se quaisquer tipos de usuário, no entanto, este é também um ambiente propício para esses usuários simularem (ou fingirem) serem quem realmente não são.

Dessa forma, é indispensável discorrer sobre as conexões necessárias entre o design, os games e o gênero quando aplicado transdisciplinarmente na criação de narrativas e na construção de personagens ou personas num produto que esbarra no lúdico e nas virtualizações.

Aliás, quando se conecta os games com o virtual, é possível identificar um paralelo com o movimento de virtualização da comunicação e dos corpos além da informação (LÉVY, 2003).

Ao desenvolver este olhar contemporâneo para os games, são criados diálogos indispensáveis com o *open design* no contexto da informação digital e das esferas criativas e tecnológicas. Além dos paralelos traçados com os estudos de gênero em suas abordagens ora filosóficas, ora sociológicas, ora antropológicas.

Por fim, ao aproximar estes diversos campos transdisciplinarmente, reiteramos a necessidade de estudar-se, cada vez mais, o *Game Design* e os novos objetos de ludicidade sob a perspectiva atenta das questões mais atuais de gênero.

Metodologia

A metodologia deste estudo baseia-se em uma abordagem qualitativa, que busca compreender os fenômenos sociais e comportamentais relacionados ao universo gamer e comportamentos sociais entre usuários de jogos eletrônicos. A referência ao contexto do game Pokémon Gold, Silver e Crystal (Nintendo, 1999) traz à tona um assunto muito falado na modernidade e no universo dos jogos, tanto que a frase do personagem Professor Oak se tornou um meme (piada) entre as gerações que jogaram este jogo:



Figura 1 – Captura de tela do início do game Pokémon GSC (Gold, Silver ou Cristal).

Fonte: Pokémon Gold/Silver/Crystal (Nintendo, 1999).

A pesquisa tem origem em observações empíricas e em uma tese de doutorado que investiga como os jogos eletrônicos podem funcionar como ferramentas que conectam afetivamente os jogadores consigo mesmos e com os próprios jogos. Um ponto específico de interesse nesta pesquisa é a questão de gênero, especialmente após a observação de que muitas pessoas podem assumir identidades de gênero diferentes durante a experiência de jogo.

A partir dessa observação inicial, o estudo busca explorar o fenômeno de jogadores que optam por representar um gênero diferente do seu próprio em jogos, como o RPG de Pokémon e muitos outros. A análise se concentrará em entender os motivos por trás dessa escolha, as consequências emocionais e sociais dessa prática, bem como as percepções dos próprios jogadores sobre sua identidade de gênero dentro e fora do contexto dos jogos.

A metodologia envolverá uma pesquisa exploratória por meio de bibliografias interdisciplinares que mesclam fatos sobre psicologia, videogames, design, gênero, filosofia, tecnologias e outros assuntos pertinentes. A análise dos dados busca identificar padrões, tendências e insights relevantes para compreender melhor a relação entre identidade de gênero e experiência de jogo.

Desbravando o gênero, o design e os games

Dentro das novas tecnologias midiáticas, do design e dos games, vê-se uma revolução crescente quando se tenta falar sobre gênero, identidade e desejo de forma substancial e em uma perspectiva contemporânea. Alguns estudos levam ao encontro de áreas como o Jornalismo, as Artes e a Arquitetura, mas no design, muitas vezes, o foco fica centralizado no desenvolvimento do produto e nas metodologias que o cercam.

Se o design é considerado multidisciplinar por natureza, por que não o colocar em foco no estudo de gênero e nas perspectivas dos personagens escolhidos pelos usuários em games? Para isso, é indispensável analisar a gama de aspectos que transitam entre essas áreas, a começar pelo século XXI, quando Edward Laumann defendeu que estávamos vivendo sob a égide de uma “ética sexual recreativa” (2000).

De fato, a sexualidade, o gênero e a recreação permitem a aproximação com os games que se tem acesso atualmente. Numa dinâmica metodológica, a interface Design e Gênero, na perspectiva dos jogos, possibilita a aproximação com questões como as “novas mídias” e a “softwearização” exposta no discurso de Manovich (2013) com o aporte da Internet das Coisas (IOT), destrinchada recentemente por Morgado (2018), por exemplo.

No universo do design, Cardoso (2013) pontua que o foco era reconfigurar o mundo complexo adequando os objetos e produtos ao seu propósito. Ele mesmo analisou a publicação do designer Victor Papanek de 1971, “Design for the Real World”:

O “mundo real” de Papanek já não é o mesmo: sobretudo, porque a explosão do meio digital os últimos 25 anos tem transformado de modo profundo a paisagem econômica, política, social e cultural. A “era da informação” chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa. À medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar. (CARDOSO, 2013, p. 9)

Essa complexidade contemporânea aliada à ascendência digital possibilitou uma modificação nos meios de divulgação da informação e nas virtualizações, uma vez que os designers estão em constante atualização. Isso explica as considerações de Flusser (2013) sobre a palavra design como ocupante de um espaço no discurso atual e as considerações sobre a transdisciplinaridade aplicada aos projetos de design e de jogos. Flusser¹ pontua que:

[...] não é possível responsabilizar uma só pessoa por um produto. Mesmo que existissem instâncias que estabelecessem normas, ninguém se sentiria pessoalmente vinculado a elas. Essa lacuna e responsabilidade moral, resultante da lógica do processo de produção, criará inevitavelmente engenhos de moral condenável caso não se consiga chegar a um acordo sobre uma espécie de código ético para o design [...]. No passado havia a aceitação tácita de que a responsabilidade moral por um produto era simplesmente do usuário [...]. Hoje em dia, não é mais esse caso. (FLUSSER, 2013, p. 202)

Tais conexões contemporâneas passam a correlacionarem-se, de forma transdisciplinar, com o universo das novas tecnologias e, conseqüentemente, com os games.

Perspectivas de gênero e virtualizações nos games

Em sua dissertação de mestrado, Leticia Rodrigues (2017) aborda as questões de gênero nos jogos digitais e defende que eles são diretamente uma tecnologia de gênero, reforçando estereótipos de feminilidades e masculinidades que podem marginalizar algumas identidades e expressões de gênero. Segundo a autora, o jogo também pode favorecer a construção de espaços livres de normatizações, quando se tem esse objetivo como central, afirmado na citação adiante:

Um tópico que foi observado em diversas pesquisas, tanto na década de 1990 quando 2000 e posterior, refere-se à construção de jogos como espaços livres das normatizações de gênero. Nessa perspectiva as transformações para um ambiente mais inclusivo nos jogos digitais seriam alcançadas pela promoção de jogos que não sejam segregados por gênero, ou baseados em estereótipos, pelo contrário, jogos que trabalhem sem considerar a categoria gênero como formativa das pessoas enquanto jogadoras, com seus estilos de jogos e preferências sendo independentes disto. (RODRIGUES, 2017, p. 104)

Neste sentido, ao trabalhar temas relacionado ao gênero, ao erotismo e à sexualidade no universo contemporâneo, é indispensável analisá-los sob a perspectiva de gênero que considera o prazer e o perigo. Entende-se que o perigo está diretamente relacionado aos aspectos da sexualidade exercida em termos delicados como abuso ou estupro, porém é a trajetória do gênero que tange os “limites da sexualidade” tratados como indicadores de normatividades sexuais:

O erotismo, olhado da perspectiva de gênero, constitui prazer e perigo (Vance, 1984). Perigo na medida em que é importante ter em mente aspectos como o estupro, o abuso e o espancamento, na medida em que são fenômenos relacionados ao exercício da sexualidade. Prazer porque há na busca de novas alternativas eróticas uma promessa de transgredir as restrições impostas à sexualidade quando tomada apenas como exercício de reprodução. Proponho chamar essa zona tensa e relacional entre prazer e perigo de “limites da sexualidade”. Tais limites indicam um processo social bastante complexo relativo à ampliação ou restrição de normatividades sexuais. (GREGORI, 2010, p. 22)

Pode-se relacionar essa análise com a perspectiva de Deleuze sobre o virtual junto ao real na composição de multiplicidades. Por mais que o conceito se origine na Filosofia, ele se enquadra perfeitamente na questão dos games desenvolvida neste artigo. Sintetizando o argumento:

A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete à virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual. O plano de imanência contém a um só tempo a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo o atual como termo com o qual o virtual se intercambia. (DELEUZE, 1996, p. 55-56).

O virtual e o real estão intrínsecos. Desde o primórdio dos jogos temos o lúdico como base para qualquer desenvolvimento de jogo virtual ou real e palpável. Huizinga (2000) expõe

de forma determinante em seus estudos, que o conceito de jogo deve estar integrado ao de cultura, sendo fator integrante para analisar o quão lúdica é a cultura.

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar "jogo" toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com uma conclusão metafísica deste gênero farão melhor não lerem este livro. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa opinião em minhas obras desde 1903. Foi ela o tema de meu discurso anual como Reitor da Universidade de Leyden, em 1933, e posteriormente de conferências em Zurique, Viena e Londres, neste último caso sob o título *The Play Element of Culture*. (O jogo como elemento da cultura). (HUIZINGA, 2000, p. 3)

Por fim, entende-se que a perspectiva de gênero nos games vai além de se fazer jogos para mulheres ou jogos para homens. Pelo contrário, deve seguir a direção de se incluir mulheres como público-alvo de qualquer jogo sem submetê-los às dicotomias de gênero. E, para isso, a virtualização do game é um suporte extremamente importante para a democratização dessa sensibilização (LÉVY, 1996, p. 2).

Na abordagem dos games contemporâneos, quando se utiliza essa interface virtual, o game não deve mais segregar ou reiterar preconceitos, mas deve ter o gênero em primeiro plano. Por exemplo, quando se fortalecem identidades que podem ser adotadas pelos(as) jogadores(as) a fim de valorizar posicionamentos, desejos e características que nem sempre reproduzem a realidade, mas que servem como personas de suporte.

Através da análise da psicóloga e pesquisadora Ivelise Fortim (2008), em uma revisão bibliográfica sobre as mulheres nos games, tem-se:

As principais explicações da literatura sobre o pouco uso de games para mulheres se concentram na forma como os jogos são construídos. Alguns autores acreditam que a forma como se apresentam não contemplam os interesses das mulheres. Isso se daria pela inadequação do conteúdo, que não refletiria as preferências femininas (haveria menos jogos da forma como as mulheres preferem). [...] Haines (2004) acredita que os tipos de jogos comercializados hoje são jogos que os próprios designers homens gostam de jogar. Em sendo homens, eles não sabem o que as mulheres querem de um videogame. A percepção que eles têm quanto a participação da mulher no game é de que bastaria que uma personagem feminina fosse adicionada ao jogo, como se isso fizesse que automaticamente as mulheres passassem a se interessar por ele. [...] O argumento é que a forma como as personagens são

construídas não possibilitaria uma identificação por parte das jogadoras. (FORTIM, 2008, p. 4).

Dessa forma, percebe-se que, no campo dos games, essa atualização constante de conceitos de gênero (direta e indiretamente aplicados) é necessária e reforça a conscientização para as diferenças presentes nas personagens e nos jogadores.

Conceitos da psique Jungiana aplicada aos games

Carl G. Jung (1875-1961) foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que deixou muitos conceitos e estudos sobre personalidade cabíveis de serem utilizados em vários assuntos, dentre os quais utilizaremos para fundamentar a conclusão desta pesquisa. Jung desenvolveu dois conceitos opostos chamados de “anima” e “animus”, que nada menos são do que o homem e a mulher dentro da psique humana, respectivamente.

Segundo a representação modelar clássica, trata-se, no tornar-se si-mesmo, também já designado por Jung como realização do si-mesmo, em primeiro lugar do entendimento com a *persona*, portanto do tornar consciente traços da personalidade com os quais o indivíduo se apresenta para fora, bem como de aspectos da personalidade não admitidos, reprimidos ou até agora indiferenciados, como são descritos com a sombra. (ROTH, 2011, p. 140)

Segundo Jung, o termo *anima* designa-se do homem como “guia psíquico no processo de individuação dele”; ao passo em que o *animus* “da mulher deve ser entendido como figura dirigente do interior dela, quando se trata o descobrimento e entendimento em relação aos conteúdos do inconsciente coletivo” (ROTH, 2011, p. 140). Todas as pessoas possuem seu nível de *anima* e *animus* dentro de si, podendo cada usuário guardar excessos de um ou de outro em si. Essa é uma das explicações utilizadas para explicar porque existem mulheres com atitudes representativamente mais masculinas, bem como homens com atitudes representativamente mais femininas.

Esta ideia pressupõe que anima e animus são responsáveis por propriedades específicas da personalidade e, por conseguinte, fornecem o “equipamento” necessário para alcançar as camadas mais profundas e inconscientes da psique. São, portanto, os intermediários entre o consciente e o inconsciente. (ROTH, 2011, p. 140)

Aplicando esse conceito isso ao nosso objeto de pesquisa, temos o game Pokémon Crystal (Nintendo, 2000) lançado em dezembro, tendo vendido 1.9 mi aproximadamente, eleito segundo jogo mais vendido do console portátil Game Boy Color (1998). O game traz um treinador de bichinhos chamados por Pokémon (Pocket Monsters, no japonês), que deve desbravar o mundo em busca de capturar os monstros e tornar-se o mestre – quer dizer, melhor treinador – entre todos.

Logo no início do jogo, o game questiona o jogador sobre o seu gênero, a fim de criar um avatar masculino ou feminino, dependendo da resposta. A pergunta feita é a seguinte: “Are you a boy or a girl?”. Esta ficou tão famosa que, mesmo após 10 anos, continua a repercutir em tamanhas proporções a ponto de tornar-se o que chamamos de “meme”, que seria uma brincadeira conhecida entre milhares de usuários dentro do mundo virtual. No que tange à questão do gênero, muitos usuários acabam por selecionar o gênero oposto ao seu dentro do ambiente virtual, por derivados motivos que nos levaram a esta pesquisa.

Aplicando a psique de Jung, chegamos a várias conclusões dentre as quais cabe afirmar com precisão que os usuários costumam trocar seus gêneros em games por dois motivos pertinentes:

1. O de simular uma nova alternativa para ele vivenciar momentaneamente através da imersão nos games;
2. O de buscar a inclusão social através da transformação de gênero.

No que tange a primeira conclusão, a pesquisa nos leva a concluir que os usuários buscam vivenciar um prazer oculto que o mundo virtual permite a abrangência, tal qual defende Cardoso em sua dissertação (2013). Muitos usuários do sexo masculino criam seus avatares nos games de Pokémon como sendo meninas ao invés de meninos, permitindo a experiência do usuário enquanto travestir-se de mulher, mas sem deformar suas características dentro da sua vida real. Em alguns casos, essa prática de desdobrar-se permite o conhecimento de novas ideias e experiências, tanto quanto conhecer novos usuários.

E quanto à segunda resposta, tal como dissemos no capítulo anterior, algumas comunidades não permitem a inclusão da mulher dentro do ambiente digital dos games, impossibilitando a participação da mesma naquele local. Ao trocar o gênero do seu avatar, ela pode simular sua limitação genética para a do sexo oposto dentro do ambiente virtual,

permitindo que seja, então, bem-vinda a participar daquele ambiente, uma vez em que lhe for pertinente.

De uma forma geral, as experiências dos usuários dentro do ambiente virtual enquanto redes ou games favorecem a inclusão social, permitindo com que a população possa se entrosar sem comprometer protocolos, julgamentos e preconceitos.

Referências Bibliográficas

9GAG. [S. l.], 8 ago. 2008. Disponível em: <https://9gag.com>. Acesso em: 15 abr. 2020.

CARDOSO, Rafael. *Design Para Um Mundo Complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DELEUZE, Gilles. 1996. *O atual e o virtual*. In: Éric Alliez. *Deleuze Filosofia Virtual*. (trad. Heloísa B.S. Rocha) São Paulo: Editora 34, pp.47-57.

DISCORD. [S. l.], 13 abr. 2015. Disponível em: <https://discordapp.com>. Acesso em: 15 abr. 2020.

FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FORTIM, I. *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. In: VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital-SB-Games, 7., 2008. Anais SBC - Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track. Belo Horizonte: PUC Minas e UFMG. p. 31-38. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-GC-2008-Final-CD.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2020.

GREGORI, M. F. *Prazeres Perigosos: Erotismo, Gênero e Limites da Sexualidade*. 2010. 221f. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LAUMANN, Edward et al. *The Social Organization of Sexuality*. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. *Cibercultura*. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MANOVICH, L. *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury, 2013. Disponível em: <https://www.bloomsburycollections.com/book/software-takes-command/>. Acesso em: 10 nov. 2018.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media)*. 15ª Reimpressão. São Paulo: Cultrix, 2007. 408p.

MORGADO, Eduardo. *Internet das Coisas - Completa: Teoria, Prática e Desafios*. São Paulo: Cubzac, 2018.

NINTENDO CO. (Japão). *Game Boy Color*. Game Boy Color. [S. l.], 21 out. 1998. Console portátil.

NINTENDO CO. (Japão). *Pokémon Crystal*. Game Boy Color. [S. l.], 14 dez. 2000. Cartucho

PARENTE, André et al. *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2010. 303p.

REDDIT. [S. l.], 23 maio 2005. Disponível em: <https://www.reddit.com>. Acesso em: 15 abr. 2020.

RODRIGUES, Leticia. *Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. 2017. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização., Curitiba, 2017. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SANTAELLA, Lucia. *A Ecologia Pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade e ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010. 394p.