

1. Género, feminismos e estudos sobre as mulheres

OC - (22557) - PENSAR O GÉNERO A PARTIR DOS JOGOS DIGITAIS

Luciana Lima (Portugal)¹; Terhi Marttila (Portugal)²

1 - IST-ID/ Instituto de Tecnologias Interativas; 2 - ITI/LARSyS

A indústria de jogos digitais é propícia para o estabelecimento de um espaço de trabalho genderizado e pode favorecer a construção de uma cultura laboral hierarquizada em termos de género (Cote, 2020; Lima, 2023). Como tal, surgem importantes desafios ao nível da representação de mulheres nesse setor, com implicações relativas aos planos de carreira e desenvolvimento, diversidade e inovação no conteúdo, na arte e no *design* dos jogos. Em Portugal, um estudo conduzido por investigadores/as da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos revelou que há uma forte masculinização da força de trabalho na indústria portuguesa dos jogos digitais (Romeiro *et al.*, 2020). Com o propósito de fazer um mapeamento da evolução da participação feminina e contribuir para práticas inclusivas que estimulem a participação de mulheres nessa indústria, iniciámos, em 2020, o projeto de investigação intitulado *Game Art and Gender Equity (GAGE)*. Entre 2020 e 2023, o projeto foi coordenado pelas investigadoras Luciana Lima e Patrícia Gouveia e contou com a colaboração de vários investigadores/as com diferentes backgrounds académicos (Artes, Sociologia e *Design*). Ao longo desses anos, entrevistámos vinte e seis profissionais do setor *gaming*, conduzimos quatro grupos focais com estudantes do ensino superior, fizemos observação participante em vários eventos locais relacionados com os jogos digitais e produzimos várias animações digitais usando os dados da investigação empírica. Nesta comunicação, queremos apresentar os principais resultados e os próximos passos desse projeto. Os nossos resultados sugerem que ainda há muitas questões por explorar, nomeadamente o mapeamento da participação feminina nos acontecimentos omitidos na "história oficial" dos jogos digitais e uma abordagem prática que sensibilize diversos stakeholders e outras pessoas envolvidas na indústria e na cultura *gaming* em Portugal.