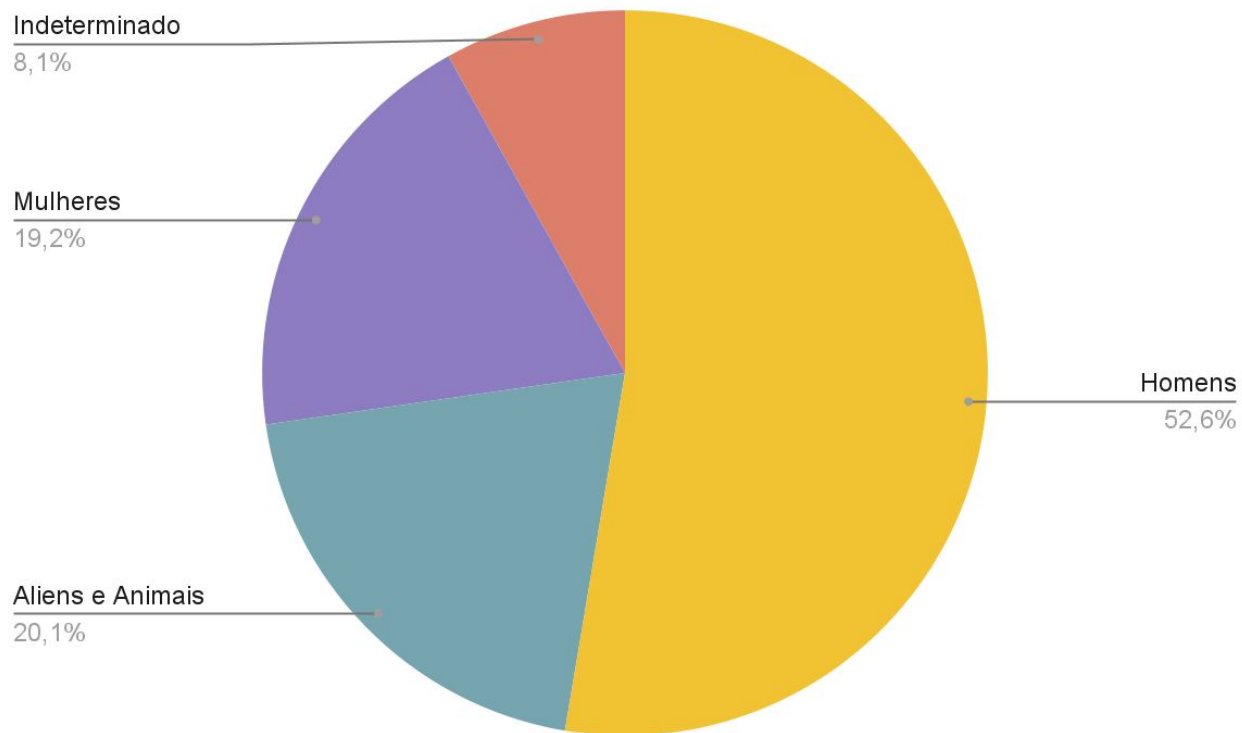


# Representações femininas nos jogos de tabuleiro modernos

Cynthia Dias (EPSJV/Fiocruz)  
(mediação: Kate Batista)



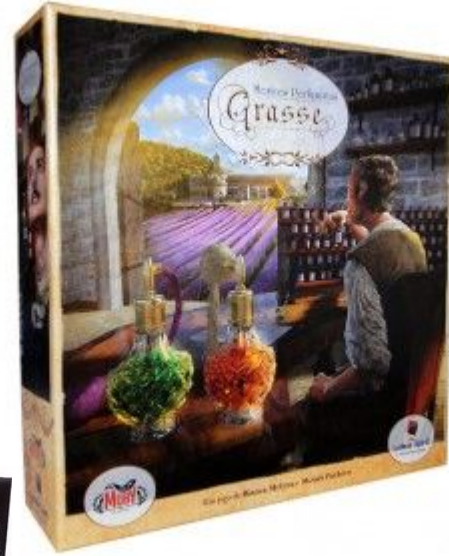
## Personagens representados em capas de jogos (100 jogos mais bem avaliados no BoardGameGeek)



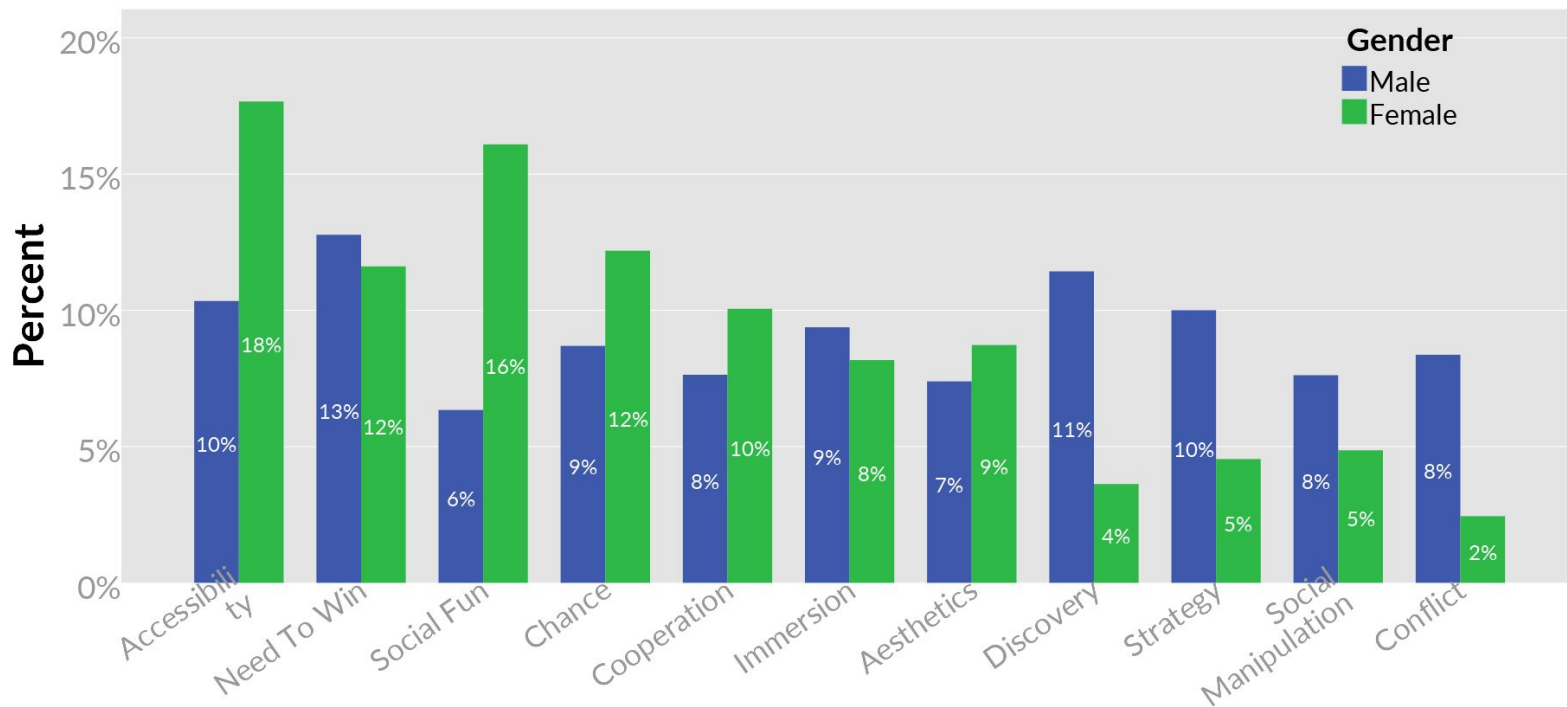
# Jogo "de mulher"?

Temas?

Mecânicas e estilos de jogo?



# Motivações no jogo



**Primary Motivations (By Gender)**

Público da pesquisa:  
60% América do Norte  
73% masculino

## Sexo e gênero

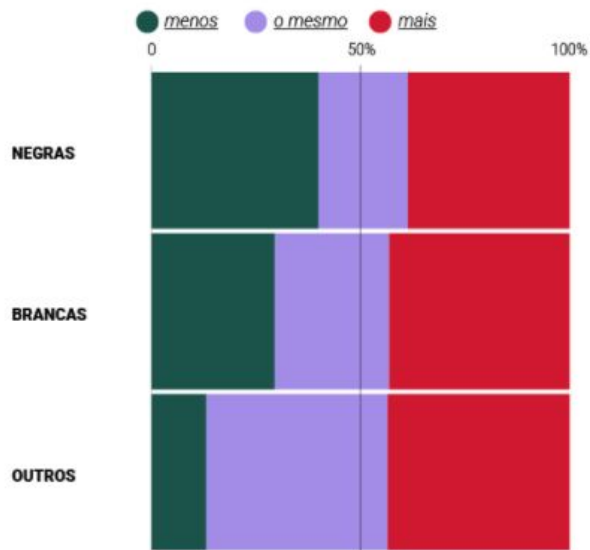
(...) é importante registrar que enfatizar o **caráter fundamentalmente histórico, social, cultural e linguístico do gênero** não significa negar que ele se constrói com – e através de – corpos que passam a ser reconhecidos e nomeados como **corpos sexuados**. Não se está, portanto, negando a materialidade do corpo ou dizendo que ela não importa, mas mudando o foco dessas análises: do “corpo em si” para os **processos e relações** que possibilitam que sua biologia passe a funcionar como causa e explicação de **diferenciações e posicionamentos sociais**.

Louro (2003: 20)

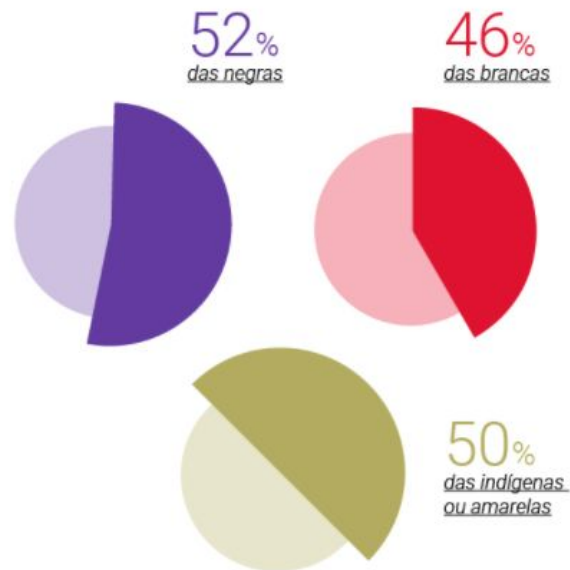
# Quando e como jogar?

As mulheres que seguem com manutenção de salário, consideram que estão trabalhando:

em relação a antes da quarentena



Mulheres que passaram a se responsabilizar pelo cuidado de alguém por raça



## Eventos e grupos voltados para mulheres - algumas iniciativas

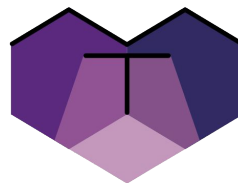
@bggirlsrlj (Rio de Janeiro/RJ)

@ladyludica (misto - Rio de Janeiro/RJ)

@jogamana (São Paulo/SP)

@bgdasminas (Aracaju/SE)

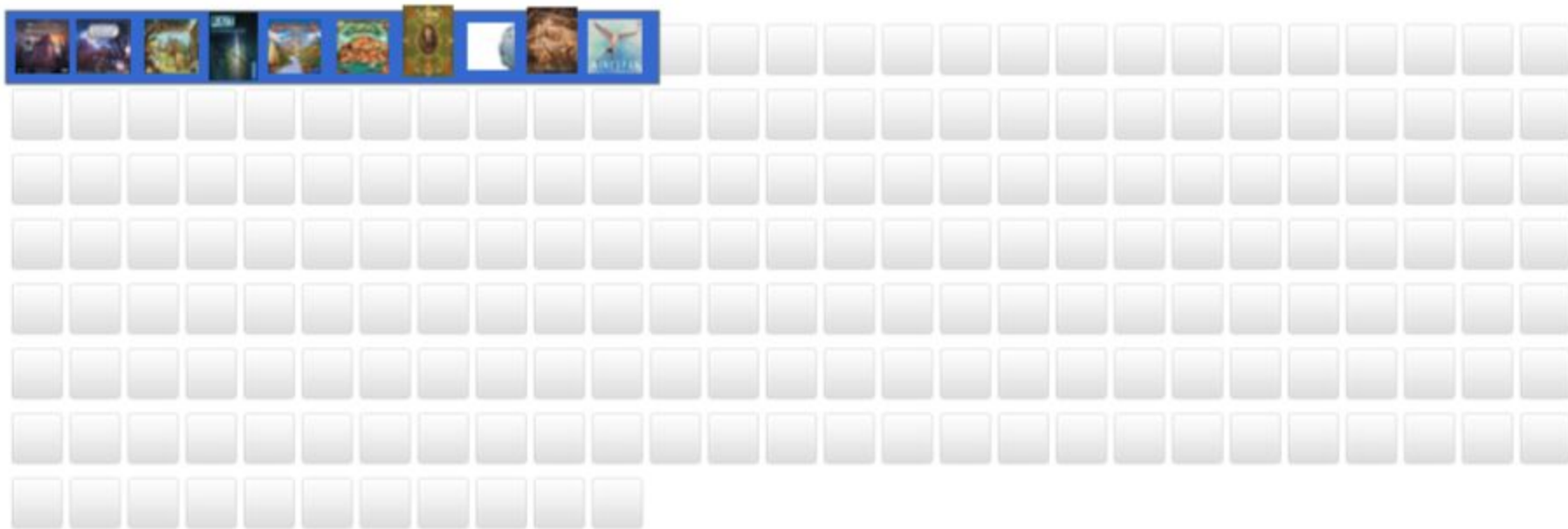
@mulherestabuleiristas



<https://boardgamegirls.wordpress.com/2017/03/08/porque-meninas-tambem-jogam/>

Liga Brasileira de  
Mulheres Tabuleiristas

**5% dos 200 jogos mais bem avaliados no BoardGameGeek têm designers não-homens**



(HARGRAVE, 2019)

**10 jogos dentre 200**  
**6 designers**



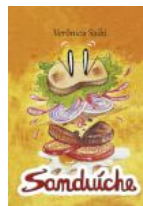
# 5% dos 200 jogos mais bem avaliados de designers brasileiros na Ludopedia têm designers não-homens

- 4 - Grasse - Mestres Perfumistas (2018) - **Bianca Melyna**, Moisés Pacheco
- 8 - Abstratus (2018) - **Thelma Löbel**, Auber Bettinelli, Alberto Duvivier
- 49 - New Eden Project (2018) - **Samanta Geraldini Talarico**, Kevin Talarico de Oliveira
- 51 - Sereias (2019) - Jorge Luís Rocha, **Sabrina do Valle**
- 78 - Overdrive (2018) - Moisés Pacheco, **Bianca Melyna**
- 94 - Café Express (2018) - Kevin Talarico de Oliveira, **Samanta Geraldini Talarico**
- 122 - Cartas a Vapor (2016) - Kevin Talarico de Oliveira, **Samanta Geraldini Talarico**
- 130 - Pablo (2a edição, 2019) - Marcos Mayora, **Kevly Ciesca**
- 151 - Sanduíche (2020) - **Verônica Saiki**
- 175 - Macacos me Mordam (2018) - **Isabel Butcher**, **Graziela Grise**

Levantamento feito em 16/06/2021.  
Inspirado em Hargrave (2019)

10 jogos dentre 200

8 designers



## Mais mulheres criando jogos - algumas iniciativas

Edital "Ligadas na Meeple" (parceria MeepleBR com Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas) - até 12/07

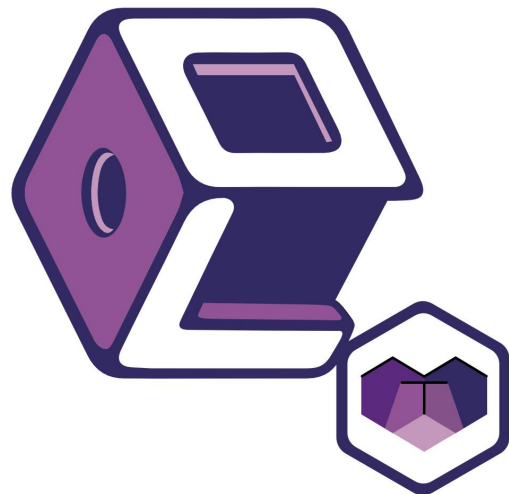
<http://meeplebr.com/ligadas/>

"Oficina das Ligadas" - 2<sup>as</sup> feiras 20h30 - 22h30

Discord da Liga + Tabletopia

Lista de game designers mulheres e não-binárias

<https://www.elizhargrave.com/women-nonbinary-designers>



# Referências

LOURO, G.L. Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 2003.

HARGRAVE, Elizabeth. OMG My Wife Wants to Play Your Game! Gender differences in game preferences. Tabletop Network, 2019. Disponível em: <https://t.co/DNn3aapiOf?amp=1>

POBUDA, T. Assessing Gender and Racial Representation in the Board Game Industry. Analog Game Studies, 2 dez. 2018. Disponível em: <https://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/> . Acesso em: 16 jun. 2021

YEE, Nick. The Primary Motivations of Board Gamers: 7 Takeaways. Quantic Foundry, 2017. <https://quanticfoundry.com/2017/04/27/board-gaming-motivations/>

GÊNERO E NÚMERO e SOF Sempre Viva Organização Feminista. Sem parar: o trabalho e a vida das mulheres na pandemia. 2020 <http://mulheresnapandemia.sof.org.br/>

Obrigada!

[cynthia.dias@fiocruz.br](mailto:cynthia.dias@fiocruz.br)

Grupo de Pesquisa Jogos e Saúde - ICICT/Fiocruz

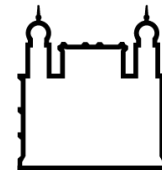
<https://www.facebook.com/groups/1778218832405990>



Laboratório  
Linguagem,  
Interação &  
Construção  
de sentidos



[www.linc.net.br](http://www.linc.net.br)



Ministério da Saúde

**FIOCRUZ**  
**Fundação Oswaldo Cruz**

[www.epsjv.fiocruz.br](http://www.epsjv.fiocruz.br)