

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC DE HORTOLÂNDIA**  
Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de  
Sistemas

**Murillo Xavier Fernandes  
Kelvilen Gomes de Souza  
Luan de Campos Ferreira  
Fabrício Adler Kurt dos Santos**

**BLOO**  
UM JOGO AZUL CRIADO PARA AJUDAR PESSOAS  
COM DEPRESSÃO E ANSIEDADE A SE SENTIREM  
MELHOR.

**Hortolândia  
2022**

**Murillo Xavier Fernandes  
Kelvilen Gomes de Souza  
Luan de Campos Ferreira  
Fabrício Adler Kurt dos Santos**

**BLOO**

UM JOGO AZUL CRIADO PARA AJUDAR PESSOAS  
COM DEPRESSÃO E ANSIEDADE A SE SENTIREM  
MELHOR.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Ensino Médio Integrado ao Técnico em Informática em 2022 da Etec de Hortolândia, orientado pelo Prof. Priscila Batista Martins como requisito parcial para obtenção do título de técnico em desenvolvimento de sistemas.

## Lista de Ilustrações

Figura 1 – Representação do primeiro inimigo do jogo Fonte: Autoria Própria.....	8
Figura 3 - Primeira fase do jogo.....	9
Figura 4– Representação do quinto desafio, com uma frase motivacional no topo gerada após o jogador morrer dentro do jogo.....	10
Figura 5 - Fala da personagem na parte inferior da tela.....	11
Figura 6 - Software usado para o desenvolvimento .....	14
Figura 7 - Menu do jogo.....	20
Figura 8 – Tutorial do jogo.....	21
Figura 9 - Início do jogo.....	21



## **Lista de tabelas**

Análise de custos.....	21
------------------------	----

## **Lista de abreviaturas e siglas**

Duas dimensões (2d)

Organização Mundial da Saúde (OMS)

C Sharp (c#)

Graphics Interchange Format (GIF)

## Sumário

Resumo .....	7
Introdução.....	8
A cor azul.....	9
Ajuda emocional .....	10
Storytelling.....	11
Embasamento Teórico.....	12
Situação – Problema.....	14
Hipótese .....	14
Justificativa.....	15
Objetivo .....	15
Metodologia.....	15
<b>Resultados e Discussões .....</b>	<b>16</b>
Tutorial .....	16
Trilha sonora .....	16
Menu .....	16
Pesquisas .....	17
PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA.....	20
Análise de Custos: .....	22
Considerações finais .....	23
Referências: .....	24

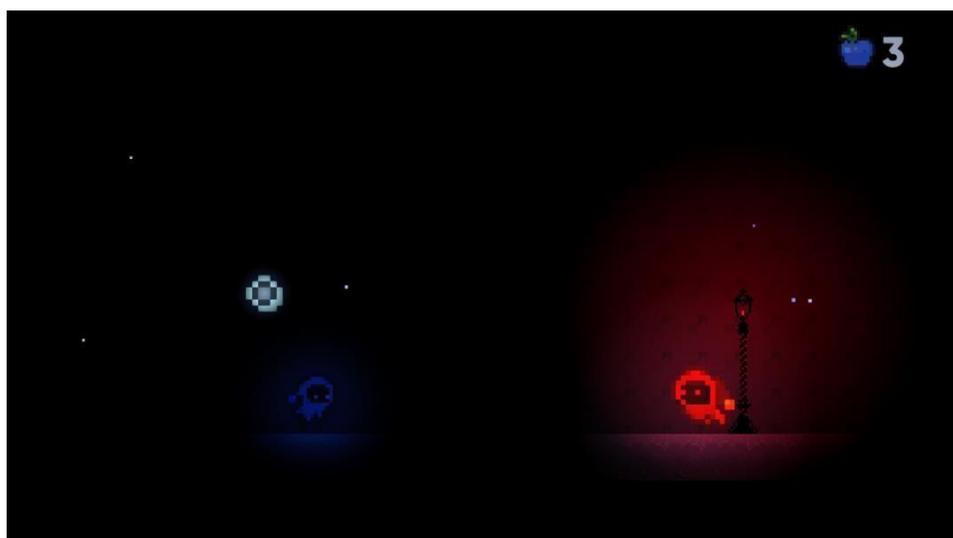
## Resumo

Bloo é um jogo 2d que se passa em um mundo azul, no qual a personagem acorda em lugar desconhecido acompanhado de uma pequena luz. A luz se remete a sua esperança, que a guia por diversos desafios e o auxilia a escapar de problemas e perigos ao longo de sua jornada. O jogo faz alusão a depressão e ansiedade, doenças muito presentes nos dias de hoje, pois assim como muitas pessoas portadoras destas doenças, que se sentem sozinhas e presas a suas tristezas, a personagem também se sente da mesma forma. O jogo mostra que nenhum obstáculo é impossível de se vencer e você nunca está realmente sozinho, sempre há quem queira ajudá-lo a sair daquele pesadelo, como a luz que guia nossa personagem por todo seu caminho. Ela o ajuda a escapar de todos estes problemas e voltar a sua vida normal, mostrando que estes sentimentos são apenas mais uma fase difícil de sua vida, porém obstáculos que podem ser vencidos. Bloo apresenta em sua temática que, por mais que alguns momentos sejam difíceis, desistir nunca é uma opção, por isso o intuito do jogo é mostrar para estas pessoas que elas podem sair desta situação. Além disso o jogo busca trabalhar outra temática além da depressão e ansiedade, a da representatividade feminina, por meio de uma personagem mulher pois os videogames são vistos por muitos como algo exclusivamente criado para homens, entretanto isso não é verdade, deste modo, buscamos mostrar que os jogos são livres para todos.

**Palavras-chave:** Jogo; Depressão; Ansiedade.

## Introdução

Bloo é um jogo pensado para ser diferente, tanto graficamente quanto emocionalmente, pois o jogo além de apresentar o cenário quase que completamente azul, também busca ajudar pessoas depressivas e ansiosas a se sentirem melhor. O jogo conta com diversas frases motivacionais para que o jogador se sinta confortável, além de possuir uma calma trilha sonora. Bloo apresenta diferentes desafios, com níveis de dificuldade divergentes, para que o jogador perceba que, como a vida, o jogo também conta com altos e baixos, mas isto não é motivo para desistir. Além disso o jogo busca trabalhar outra temática além da depressão e ansiedade, a da representatividade feminina, por meio de uma personagem mulher pois os videogames são vistos por muitos como algo exclusivamente criado para homens, entretanto isso não é verdade, deste modo, buscamos mostrar que os jogos são livres para todos. Vale ressaltar que por mais que nosso grupo seja composto apenas por homens sem contar nossas orientadoras, nós ao início do projeto buscamos a participação de mulheres, mas infelizmente não deu certo pois todas já tinham outros projetos em mente, mas mesmo assim nos ajudaram muito com o desenvolvimento do jogo. Mesmo com estes empecilhos não achamos justo remover este tema do projeto apenas por causa disto, pois acreditamos que a luta pela igualdade de gêneros é algo que toda a sociedade deve lutar.

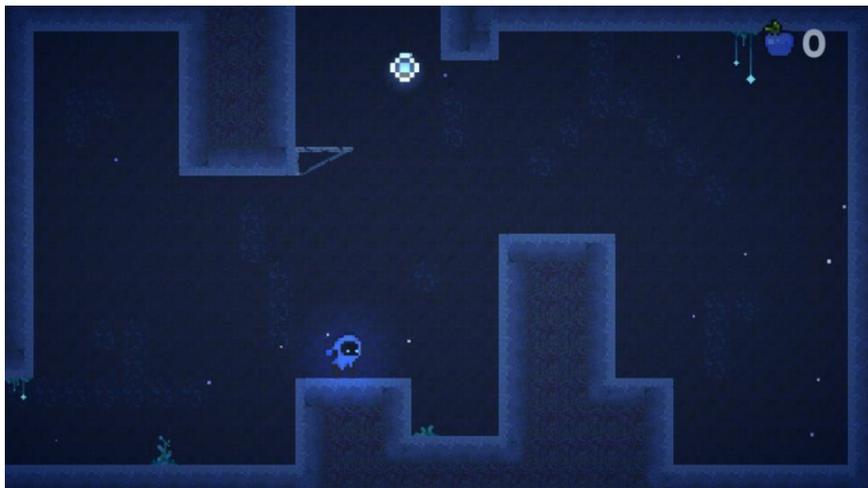


*Figura 1 – Representação do primeiro inimigo do jogo Fonte: Autoria Própria*

## **A cor azul**

Bloo não é todo azul apenas por estética, a escolha dessa cor possui um motivo. Pesquisas demonstram que a cor azul significa tranquilidade, serenidade, harmonia e frieza, a mesma também tem efeitos na saúde, ela ajuda na diminuição da circulação sanguínea, e na redução da temperatura corporal. Com base nessas informações utilizou-se a cor azul para trazer um sentimento de calma ao jogador aliando a cor ao objetivo do jogo, ajudar as pessoas emocionalmente.

A escolha da cor atrelada a trilha sonora suave transmite ao jogador uma tranquilidade para que ele possa acalmar seus sentimentos ao jogar Bloo. Além disso o nome do jogo também faz referência a cor azul, pois “Bloo” faz referência a “blue” que significa azul na língua inglesa.



*Figura 2 - Primeira fase do jogo*

*Fonte: Autoria própria*

## Ajuda emocional

O jogo retrata uma personagem perdida e sozinha, e é muitas vezes assim que as pessoas se sentem, perdidos, sem esperança e sem saber o que fazer. Bloo tenta mostrar que por mais que a situação pareça difícil de melhorar, nada é impossível e o jogador é capaz. Essa interpretação é orientada por meio de frases motivacionais ao longo do jogo, pois mesmo que palavras não curem uma pessoa, elas podem auxiliar os jogadores a lembrarem de sua capacidade e importância, aumentando a sua autoestima e colaborando para diminuir suas inseguranças.

O jogo também transmite essa mensagem pela presença da pequena luz que representa a esperança, a esperança que nunca deve se apagar, e que assim levará a personagem a sair de seus pesadelos. A trilha sonora também remete a calma e auxilia na motivação, mesmo em momentos de maiores desafios e estresses, ela leva o jogador a uma tranquilidade além de auxiliar na imersão à situação da personagem.



Figura 3– Representação do quinto desafio, com uma frase motivacional no topo gerada após o jogador morrer dentro do jogo.

Fonte: Autoria Própria

## Storytelling

Storytelling é um termo em inglês. "Story" significa história e "telling", contar. Isto é a arte de contar histórias usando técnicas inspiradas em roteiristas e escritores para transmitir uma mensagem inesquecível ao jogador. E é com ela que conseguimos contar a história de Bloo, o jogo conta uma história explícita, e sim implícita, pois sabemos que todos veem o mundo de formas distintas, por este motivo queremos buscar diferentes interpretações do jogo, mas sem deixar todo o contexto vago.

Em Bloo nós contamos a história de uma maneira que diverge dos outros jogos, nós contamos a história por meio da estética do cenário e das características da personagem principal que expressa o que está sentido por meio de falas ditas pela mesma que aparecem ao longo de sua jornada na parte inferior da tela.



*Figura 4 - Fala da personagem na parte inferior da tela*  
Fonte: Autoria própria

## **Embasamento Teórico**

Um estudo realizado pela universidade de Oxford comprovou que os jogos eletrônicos podem servir de grande ajuda para pessoas com transtornos mentais, como depressão e ansiedade. De acordo com o estudo, pessoas que jogam por até quatro horas por dia notam que se sentem mais alegres.

Durante a pandemia, os jogos eletrônicos foram a salvação de muitas pessoas na luta contra o tédio, ansiedade e depressão. De acordo com um estudo realizado no ano passado pelo Programa Xbox Research Accessibility Community Feedback, 84% dos entrevistados afirmaram que os games ajudaram em relação ao bem-estar mental no período mais forte da pandemia. A Organização Mundial da Saúde (OMS), classificou a depressão como a quarta principal causa de incapacitação, podendo atingir pessoas de qualquer idade, em qualquer situação, e exige acompanhamento especializado. A doença já está presente em mais de 300 milhões de pessoas em todo o mundo, segundo estimativa da OMS.

Diferente do que muitas pessoas acreditam, os tratamentos para sintomas de depressão e ansiedade não precisam ser feitos apenas com o uso de medicamentos, assim como acontece com outras doenças, os sintomas de ansiedade e depressão podem ser combatidos com métodos naturais. Alguns métodos que auxiliam nesse tratamento são a prática de atividades físicas, as mudanças na alimentação, além de estímulos e exercícios mentais, ponto no qual os videogames se mostram como uma grande arma contra os sintomas de depressão e ansiedade.

Apesar dos jogos, geralmente estarem associados a elementos ruins, como a violência ou diminuição de interesse em atividades escolares, eles são grandes aliados nesse combate. Mas é importante esclarecer que não basta apenas passar horas e horas jogando, também é de extrema importância buscar ajuda especializada, tema esse que estará explícito em nosso jogo. O jogo orienta que não basta passar horas em seu entretenimento para curar a depressão e ansiedade, mas que ele pode servir como um auxílio, uma ajuda, nesta fase de vida difícil que o jogador está passando. Além disso, Bloo também

busca ser o mais inclusivo e útil socialmente, eolhando para o cenário atual de jogos digitais, o preconceito com mulheres que jogam videogames é evidente , de acordo com uma pesquisa de mercado feita pela Reach3 Insights, em colaboração com a Lenovo, aponta que 59% das jogadoras admitiram que costumam esconder seu gênero durante os jogos para evitar o assédio, além disso segundo a OMS a depressão e a ansiedade são mais prevalentes em mulheres do que em homens, 42% das mulheres sofrem de ansiedade , enquanto para os homens, o número cai quase pela metade: 29%, e em relação a depressão, ela é duas vezes mais comum entre as mulheres do que entre os homens.

Considerando-se essas informações definiu-se a personagem principal feminina, pois além de este gênero ser o mais afetado pelas doenças abordadas pelo jogo, é de extrema importância que as mulheres sejam melhor representadas nos videogames, para que consigamos acabar com estes tipos de preconceitos que afastam dos jogos diversas mulheres todos os dias. Apesar do jogo apresentar algumas informações que alguns podem considerar controvérsias em relação a esse tema, como por exemplo o jogo ser inteiramente azul e a personagem ser extremamente misteriosa ao estar encapuzada e seu rosto não ser visto durante o jogo, pretendemos mostrar ao jogador que isso no fim não importa, pois assim como os jogos, as cores não existem apenas para um público específico e sim para todos. Foi elaborada uma pesquisa de campo na qual foi registrado que 94,3% dos entrevistados disseram que acham que as mulheres devem ser melhor representadas nos jogos digitais, por este motivo, por mais que o gênero da personagem não seja mostrado explicitamente no jogo, o usuário verá que ela é uma mulher por meio das falas da mesma dentro de Bloo.

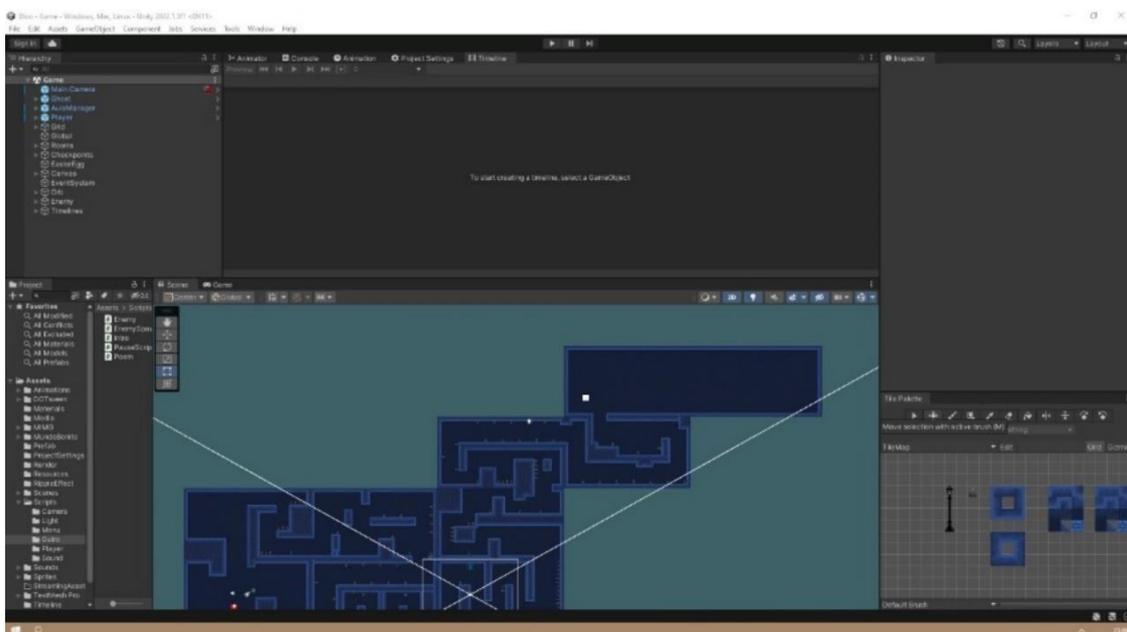


Figura 5 - Software usado para o desenvolvimento

Fonte: Autoria Própria

## Situação – Problema

Escassez de jogos digitais relacionados a ajuda emocional e representatividade feminina, no atual mercado de jogos digitais, que por mais que seja de extrema grandeza, infelizmente carece de conteúdo.

## Hipótese

Visamos criar um jogo, com o intuito de ajudar pessoas com depressão e ansiedade a se sentirem melhor, pois infelizmente estes transtornos são muito comuns nos dias atuais, e olhando para este cenário em que os jogos digitais também são extremamente populares, pensamos em criar este projeto que além de ajudar estas determinadas pessoas também buscara uma melhor inclusão das mulheres nos jogos digitais pois estas sofrem extremo preconceito no mundodos videogames que é visto por muitos de maneira errada como algo criado exclusivamente para homens.

## **Justificativa**

Proporcionar uma nova maneira de combater essas doenças é totalmente necessária, e o fim do preconceito com as mulheres nos jogos digitais se mostra também extremamente importante.

## **Objetivo**

Criar um jogo que possua diferentes aspectos que juntos colaborem para uma melhora no bem-estar do jogador(a), queremos que quando as pessoas joguem nosso jogo elas se sintam calmas consigo mesmo, também queremos ajudar a conscientizar as pessoas sobre estas doenças e mostrar que é de extrema importância procurar ajuda profissional. Além disso também buscamos representar melhor as mulheres no mundo dos games, pois sabemos que as mesmas sofrem um comum preconceito ao jogar jogos digitais, circunstância que ao nosso ver não é correta e precisa mudar.

## **Metodologia**

O projeto será desenvolvido em algumas fases, iniciando-se com a elaboração escrita do plano de pesquisa e busca de referências bibliográficas e estudos sobre o assunto.

A segunda fase deste projeto será composta por pesquisas de campo com alunos, sociedade e profissionais da psicologia, viabilizando a aplicação do projeto.

A terceira fase, será a análise dos dados coletados e o desenvolvimento do relatório com base no desenvolvimento do projeto.

Na quarta fase o relatório será finalizado e revisado, e o protótipo do jogo será enviado para diversas pessoas para que estas testem o mesmo.

Por fim, na quinta fase, os testes do jogo serão analisados e a implantação de novas ideias serão colocadas em prática.

Os passos descritos desde a primeira até a quinta fase serão realizados durante o 3º ano do ensino médio, ou seja, 2022.

# Resultados e Discussões

## Tutorial

O jogo possui dois modos de dificuldade que são eles: normal e difícil, criamos estes dois modos para abranger uma maior diversidade de jogadores, mas para alguns o jogo ainda pode ser difícil de jogar por isso para ajudar as pessoas com menor experiência em jogos foi elaborado um tutorial. No tutorial o jogador irá aprender os movimentos padrões da personagem, como pular, escalar, andar e impulsionar, o que é fundamental para que a experiência do jogador seja ainda perfeita. O design do tutorial é diferenciado do jogo para que seja notório que são momentos diferentes do jogo.

## Trilha sonora

A trilha sonora é uma parte muito importante para Bloo pois, é com ela que busca-se imergir o jogador na atmosfera do jogo, para que ele se sinta mais à vontade. Algumas dessas músicas são Wonders Of Life feita pelo Ambient Boy para o menu e Black Light feita pelo Adi Goldstein para a primeira fase do jogo, todas as músicas estão licenciadas para o uso. Busca-se em breve adicionar outras músicas ao jogo, como músicas específicas para o “boss”.

## Menu

O menu de um jogo geralmente não é o real motivo pelo qual uma pessoa irá jogar o jogo, porém acredita-se que o menu é uma parte crucial já que é a primeira tela que o jogador verá. Com base nesse contexto o menu foi elaborado de forma organizada e charmosa, usando um gif desfocado da gameplay. Para destaque o nome do jogo apresenta-se a direita com uma fonte diferenciada enquanto os demais botões apresentam-se na esquerda, definindo 3 principais funções, sendo elas: jogar, opções e sair. Até o momento as opções disponíveis são de aumentar ou diminuir o volume do jogo e ativar ou desativar o modo “speedrun” que adiciona um cronometro na tela para que o jogador possa ver em quanto tempo ele consegue acabar o jogo.

## Pesquisas

Para o desenvolvimento do jogo foi realizada uma pesquisa para saber a opinião do público em relação a jogos, as pesquisas foram feitas com aproximadamente 60 pessoas diferentes, entre eles, estudantes, pessoas mais velhas e pessoas próximas a nós.

Você joga ou já jogou jogos de plataforma 2d?

42 respostas

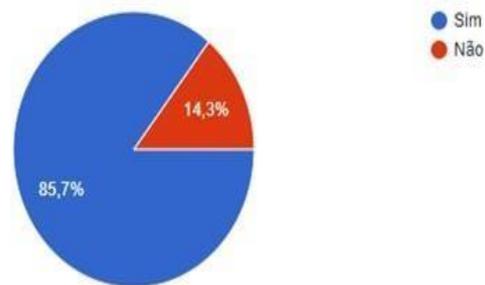


Figura 9 – Pergunta 1: Você joga ou já jogou jogos de plataforma 2d?

Qual é o nível de dificuldade em que você mais se diverte?

42 respostas

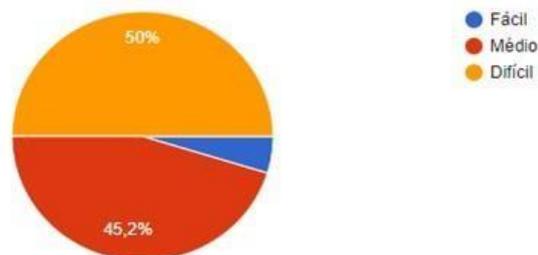


Figura 10 - Pergunta 2: Qual é o nível de dificuldade em que você mais se diverte?

O que você mais valoriza em um jogo?

42 respostas



Figura 11 – Pergunta 3: O que você mais valoriza em um jogo?

## Você tem se sentido depressivo ou ansioso?

52 respostas

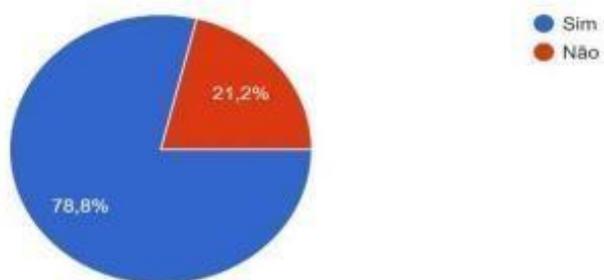


Figura 12 – Pergunta 4: Você tem se sentido depressivo ou ansioso?

## Qual seu gênero?

36 respostas

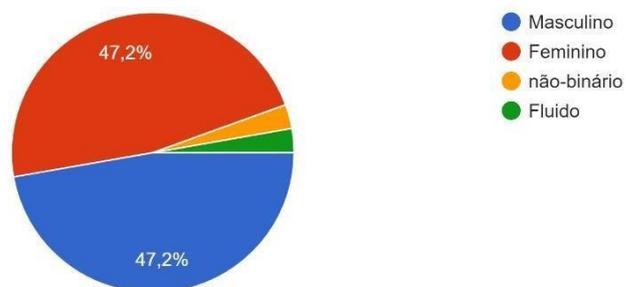


Figura 14 – Pergunta 6: Qual o seu gênero?

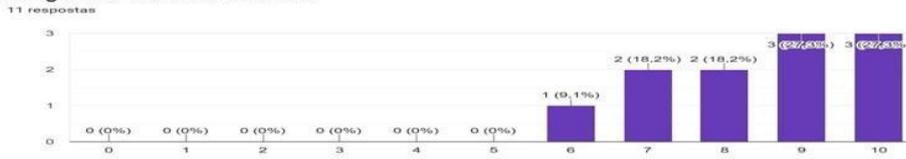
## Você acha que as mulheres devem ser melhor representadas nos videogames?

37 respostas

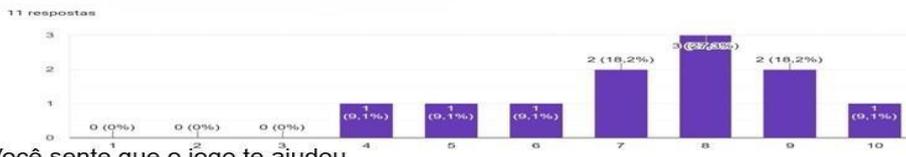


Figura 15 – Pergunta 7: Você acha que as mulheres devem ser melhor representadas nos videogames?

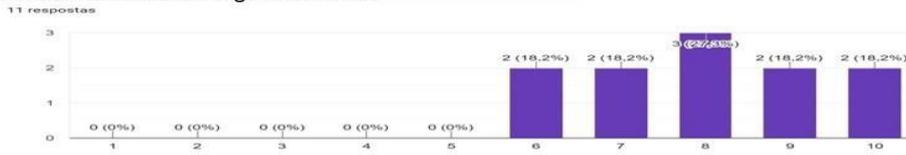
Você gostou da trilha sonora?



Você achou difícil de se jogar?



Você sente que o jogo te ajudou emocionalmente de alguma forma?



Você achou o jogo bonito?

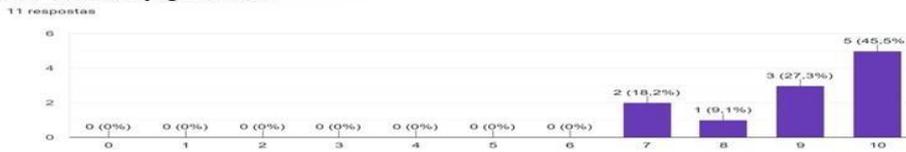


Figura 16 - Perguntas feitas as pessoas que testaram o jogo em sua fase beta.

A construção do jogo está em desenvolvimento de acordo com os feedbacks das pesquisas e por meio da versão beta lançada para a comunidade dia 30/09/2022, e de um teste presencial feito dentro de uma feira de iniciação científica, com diversos públicos.

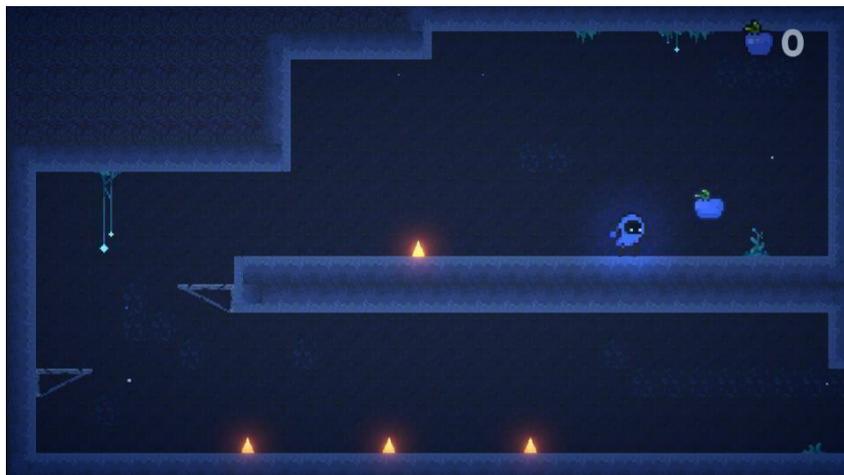


Figura 17 – Personagem ao lado de uma fruta do jogo

Fonte: Autoria própria

## **PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA**

### **Descrição do produto:**

Bloo é um jogo inteiramente azul criado para ajudar pessoas com depressão e ansiedade a se sentirem melhor. O jogo possui duas fases atualmente, e dentro delas existem vários salas que possuem diversos desafios que o jogador deve enfrentar, o jogo usa a cor azul, frases motivacionais e músicas calmas para fazer com que o jogador se sinta bem ao jogar.

### **Linguagens e ferramentas do protótipo:**

- C# - Construção do jogo
- HTML – linguagem de marcação usada no site
- CSS – linguagem de estilização usada no site
- PISKEL – software usado para o design do jogo

### **Funcionalidades e benefícios do produto:**

Ajudar emocionalmente os jogadores e mostrar para as pessoas que a ajuda de um profissional é extremamente importante quando você não se sente bem emocionalmente.

### **Manual do sistema:**

Segue abaixo algumas telas do jogo:



Figura 7 – Menu do jogo

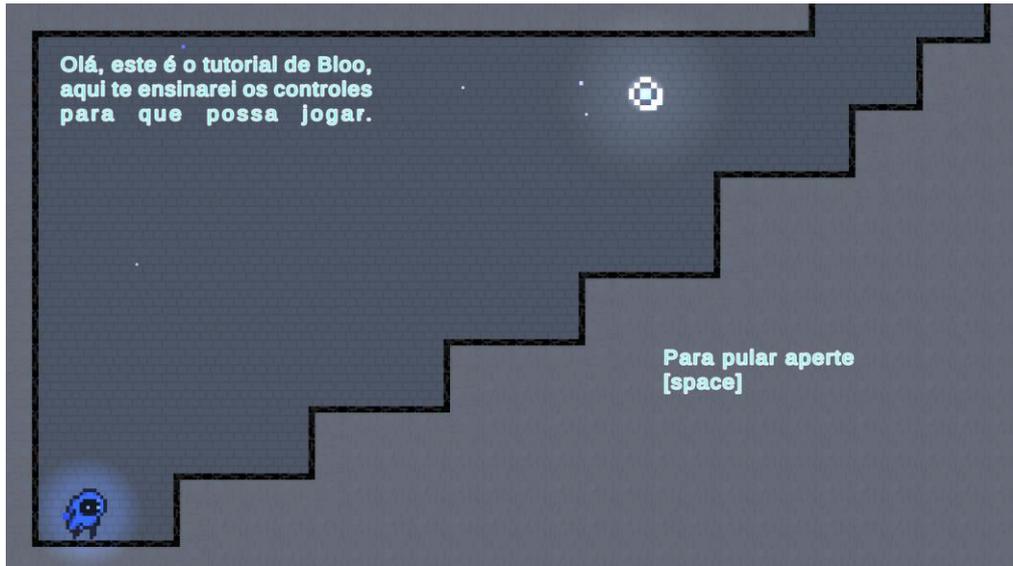


Figura 8 – Tutorial do jogo

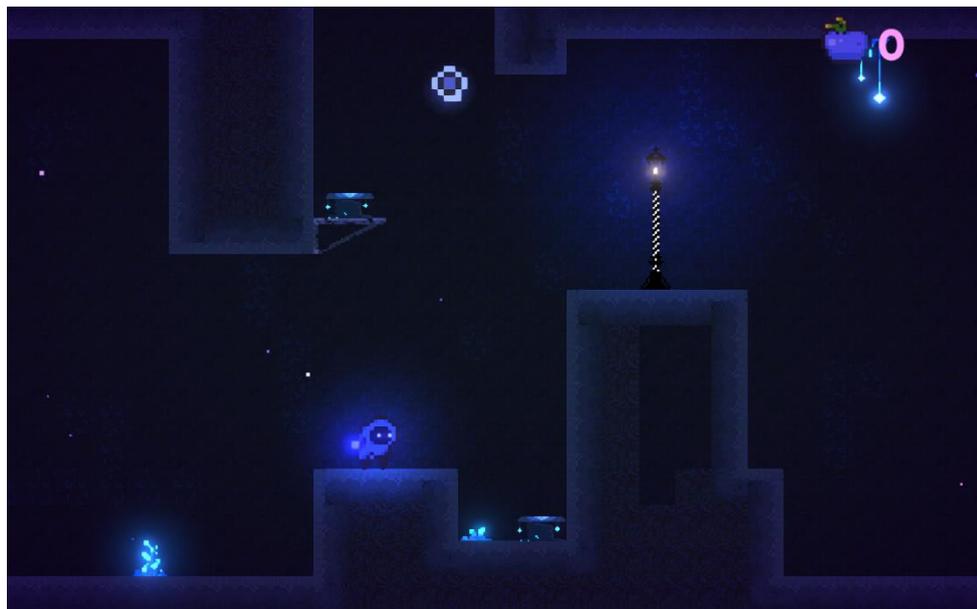


Figura 9 – Início do jogo

### Análise de Custos:

Linguagens e design	Valor da hora programada/desenhada	Quantidade horas programada/desenhada - casa	Quantidade horas programada e desenhada –aulas TCC/PW	Quantidade total de horas programada/desenhada	<b>TOTAL</b>
<b>C#</b>	R\$35,00	360h	100h	460h	R\$16100,00

<b>HTML</b>	R\$18,00	5h	5h	10h	R\$180,00
<b>Design</b>	R\$28,00	100h	80h	180h	R\$5.040,00

**Valor total ≈ R\$21320,**

## **Considerações finais**

Ao longo do desenvolvimento do jogo foi obtido por meio de feedbacks de jogadores auxílio para melhorias de ajustes gráficos, correções de bugs e aprimoramento na jogabilidade, pontos estes que estão sendo trabalhados atualmente para deixar o jogo perfeito. Ao longo dos testes também foi observado pelos jogadores como se sentiam em relação a seu humor, sendo que grande parte relatou sentir calma em grande parte do jogo. Em relação a história do jogo, muitos conseguiram interpretar bem o que estava acontecendo, inclusive crianças que jogaram, por incrível que pareça todas nos entregaram um feedback positivo sobre a história de Bloo.

Quanto ao nível de dificuldade os jogadores relataram estar em um bom nível para jogar e que realmente a existência de modos de dificuldade diferentes dentro do jogo é realmente necessário tendo em vista a grande presença de públicos divergentes que queremos alcançar com o jogo, eles também recomendaram incremento no cenário para aumentar a sua complexidade, ponto este que atualmente já está pronto.

Em relação a personagem ser uma mulher, grande parte das pessoas que testaram e responderam à pesquisa acham positivo e concordam que este gênero realmente precisa ser melhor representado nos jogos digitais.

Bloo será aprimorado ao longo do seu desenvolvimento, sendo os principais pontos aqueles relacionados ao apoio emocional aos jogadores. Busca-se agora informações relevantes sobre os problemas citados, como a depressão e ansiedade, por meio de consultas à profissionais (psicólogos e psicanalistas) pois por mais que tenhamos estudado o tema e cremos que o jogo realmente pode ajudar pessoas, ainda temos em mente que o jogo pode ajudar ainda mais uma pessoa e que não alcançamos até o momento o nível máximo de excelência nesta área, E buscando estes pontos queremos que o mesmo tenha um bom lugar no mercado de jogos digitais trazendo inovação em mesclar temas da atualidade com os jogos eletrônicos.

## Referências:

AURELIO, Marco. 5 jogos para ajudar no combate à depressão e ansiedade. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/ciencia/229230-5-jogos-ajudar-combate-depressao-ansiedade.htm> Acesso: 22/08

QUEROZ, Otávio. Jogos podem ajudar no combate à depressão? Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/jogos-podem-ajudar-no-combate-a-depressao,b047c49007327754e1f6685ccb7ef5793lz517rv.html#:~:text=De%20acordo%20com%20um%20estudo,per%C3%ADodo%20mais%20forte%20da%20pandemia>. Acesso: 22/06

HERRMANN, Tiago. Uma reflexão pessoal sobre videogames, depressão e suicídio. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2021/05/cronica-reflexao-pessoal-videogames-depressao-suicidio.html> Acesso: 29/08

FONTÃO, Rodrigo. Jogos e a saúde mental: games podem ajudar no combate à depressão e ansiedade. Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/cultura/jogos-e-a-saude-mental-videogames-podem-ajudar-no-combate-a-depressao-e-ansiedade/> Acesso: 29/05

SIGNIFICADOS. Significado da cor azul. Disponível em: <https://www.significados.com.br/cor-azul/> Acesso: 17/09

HONORATO, Ludimila. Cromoterapia: conheça os benefícios para a saúde e significado das cores. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/bem-estar,cromoterapia-conheca-os-beneficios-para-a-saude-e-significado-das-cores,70002703617#:~:text=Azul%3A%20A%20cor%20azul%20possui,calma%20e%20harmonia%20ao%20organismo> Acesso: 17/09

BRASIL, Wemystic. O PODER CALMANTE DO AZUL NA CROMOTERAPIA. Disponível em: <https://www.wemystic.com.br/o-poder-calmante-do-azul-na-cromoterapia/> Acesso: 17/09

PFIZER. DEPRESSÃO EM MULHERES. Disponível Em: <https://www.pfizer.com.br/sua-saude/sistema-nervoso->

[central/depressao/depressao-em-mulheres#:~:text=A%20depressão%20é%20distúrbio%20mental,e%20quais%20são%20os%20tratamentos](#). Acesso: 30/10

DUARTE, Nathalia. Assédio e preconceito afastam mulheres gamers de jogos online. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/03/assedio-e-preconceito-afastam-mulheres-gamers-de-jogos-online.ghtml>  
Acesso: 01/06

HENRIQUE, Arthur. 59% das mulheres gamers escondem gênero para evitar assédio, diz pesquisa. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/23/games-e-consoles/mulheres-gamers-escondem-genero-assedio-pesquisa/>  
Acesso: 20/05

REACH3, Insights. Reach3 Insights' New Research Reveals 59% of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming. Disponível em: <https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>  
Acesso: 22/05