



## Índice

11	Prólogo. Isabel Dias
19	<b>Capítulo 1. Uma forma de arte que (também) tem género</b>
31	<b>Capítulo 2. Videojogos em lilás</b>
32	O quadro de referência: Ciberfeministas punk
37	Vivermos conectadas
41	Marcas de género
42	Presença atual dos videojogos
43	A cultura gamer
45	Mulheres e comunidade
47	Os videojogos como ferramentas de educação feminista
47	Desenvolvimentos básicos
49	Quem se está a rir do feminismo? Feminazi: The triggering
55	<b>Capítulo 3. Jogos despatriarcalizados: uma outra maneira de jogar</b>
57	Undertale. Além do neutro masculino
62	A saga Lisa. Três histórias de dor e opressão
72	The Cat Lady ou quando a outra tiver voz
78	This War of Mine. A desconstruir o género bélico
82	Referências de jogos alternativos
87	<b>Capítulo 4. Guia para videojogador@s principiantes (e outr@s curios@s que ainda não pensaram jogar)</b>



89	Como combater os estereótipos
90	Como classificar o material ao nosso dispor
94	As personagens
97	Ferramentas de análise
97	Regulações de conteúdo
99	Novas plataformas
100	Espaços discordantes
102	À procura de referências
102	Pontos de vista
104	Dicas básicas para de orientação
<b>113</b>	<b>Capítulo 5. O que se passa com os jogos clássicos? Uma revisão rápida</b>
115	Fortnite
117	Call of Duty. Black Ops 4
119	Mario Kart Deluxe 8
121	FIFA 19
124	God of war
126	League of legends
129	Pokémon Let's Go Eevee / Pikachu
132	Red Dead redemption 2
<b>137</b>	<b>Capítulo 6. A modo de conclusão</b>
<b>141</b>	<b>Glossário de termos específicos</b>
<b>149</b>	<b>Para saber mais</b>