

“Do Que Elas Gostam Mais?”: Preferências de Jogadoras Brasileiras em Relação a Aspectos das Interfaces de Jogos Digitais

Estela Miranda Batista¹, Helena Cristo Martins² e Maria Lúcia Bento Villela²

¹Universidade Federal de Viçosa (UFV) - Campus Florestal

²Universidade Federal de Viçosa (UFV) - Campus Viçosa

{estela.batista, helena.martins, maria.villela}@ufv.br

Abstract. *Despite the equal number of male and female players, women have had low representation in digital games. In this context, this study aims to understand the participation of women in this universe, focusing on the profile of Brazilian female players, their experiences, and their preferences regarding aspects of game interfaces.*

Resumo. *Apesar do número igualitário de pessoas jogadoras dos gêneros feminino e masculino, as mulheres têm tido baixa representatividade nos jogos digitais. Nesse contexto, este trabalho busca entender a participação feminina nesse universo, com foco no perfil de mulheres jogadoras brasileiras, suas experiências vivenciadas e suas preferências em relação a aspectos da interface desses jogos.*

1. Introdução

A indústria de jogos digitais tem se tornado cada vez mais relevante na vida cotidiana das pessoas. Segundo a Pesquisa Game Brasil [PGB 2024], em 2023, 73,9% das pessoas brasileiras jogavam ou já jogaram algum tipo de jogo digital. A pesquisa também apontou que, entre essas pessoas jogadoras, 50,9% se identificavam como mulheres. Apesar da considerável representatividade feminina como jogadoras, estudos têm apontado que mulheres possuem uma baixa representatividade em relação às personagens dos jogos digitais [Kohler et al. 2021, Eurístines et al. 2018].

Visto a baixa representatividade de mulheres como personagens protagonistas em jogos digitais, em contraste com uma importante representatividade delas como consumidoras desses jogos, este trabalho volta o seu foco para essas últimas, buscando entender o cenário da participação feminina nesse universo. Para isso, foi realizado um estudo exploratório com mulheres jogadoras, com dados coletados por meio de um questionário online. Os resultados trouxeram informações relacionadas ao perfil dessas mulheres, bem como suas experiências vivenciadas enquanto jogadoras e suas preferências em relação a características presentes nas interfaces de jogos digitais. Com isso, pretende-se contribuir para a criação de ambientes em jogos digitais mais inclusivos, com os quais as jogadoras se identifiquem e se sintam adequadamente representadas.

O restante do artigo está organizado da seguinte forma: na seção 2 é apresentado o detalhamento da metodologia utilizada na pesquisa; na seção 3 são mostrados os resultados obtidos à luz das questões de pesquisa definidas, e; por fim, a seção 4 apresenta as conclusões e trabalhos futuros.

2. Metodologia

Considerando o objetivo deste trabalho, foi investigada as seguintes questões de pesquisa: (QP1) Qual é o perfil das jogadoras brasileiras e suas experiências com jogos digitais? e (QP2) Quais são as preferências das jogadoras brasileiras em relação a jogos digitais e a características de suas interfaces?.

2.1. Coleta de Dados

Para a coleta de dados, foi elaborado um questionário ¹, disponibilizado por meio do Google Forms. A divulgação ocorreu por meio de redes sociais, como WhatsApp, fóruns de jogos e Instagram, com as respostas sendo coletadas entre os dias 27 de outubro e 7 de novembro de 2023.

2.1.1. Cuidados Éticos

A coleta de dados foi conduzida de forma ética, garantindo a privacidade dos participantes, com informações tratadas de forma confidencial e anônima. A participação foi voluntária, e os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que precisavam aceitar para acessar as questões.

2.2. Análise de Dados

Para a análise dos dados coletados, foi utilizado inicialmente o relatório gerado pela própria plataforma do *Google Forms*. A partir deste relatório, foram analisadas as estatísticas descritivas das perguntas objetivas e o conteúdo das questões abertas/subjetivas por meio de uma análise temática.

3. Resultados

A pesquisa contou com a participação de 72 respondentes. Nas subseções a seguir serão apresentados os resultados da análise em função das respostas às questões de pesquisa.

3.1. QP1. Qual é o perfil de jogadoras brasileiras e suas experiências com jogos digitais?

Observou-se um perfil de participantes jovens, com mais da metade das respondentes (59,7%) possuindo entre 18 e 24 anos. Dentre as restantes, 27,8% possuem entre 25 e 30 anos e 12,5% apenas acima de 30 anos. Sobre o local de residência, a grande maioria das participantes (81,9%) reside na região Sudeste do Brasil. Quanto ao nível de escolaridade, mais da metade da amostra (55,6%) possui Ensino Superior Incompleto e 20,8% das participantes possuem Ensino Superior Completo. Do total de respondentes, 39% preferem jogar em conjunto com outros jogadores, enquanto que 29% preferem jogar sozinhas. Já sobre a frequência de jogabilidade semanal, houve uma concentração das respostas nos valores extremos, ou seja, a maior parte joga ou uma vez por semana ou quatro ou mais vezes por semana (ambas com 36,1%). A plataforma utilizada pela maioria das respondentes (67%) para jogar é o computador.

¹O questionário pode ser encontrado em: <https://github.com/stardotwav/MulheresJogadorasBrasileiras>

Além disso, verificou-se que, 62,5% das respondentes já vivenciaram situações de discriminação de gênero enquanto jogavam online. Dentre as experiências de discriminação compartilhadas por algumas participantes, observou-se a ocorrência de xingamentos e comentários pejorativos, que podem até mesmo afetar a saúde mental da jogadora, como pode ser visto no seguinte relato de uma das participantes: *"Eu não jogo mais LOL e Valorant porque me dá ansiedade e não prazer. No Valorant, já fui chamada de coisas horríveis simplesmente por dar 'oi' no início do jogo e eles verem que eu era mulher."* Algumas discriminações ocorrem também na forma de inferiorização, ao julgarem as mulheres como sendo menos capazes que os homens, ou não tendo o direito de estarem presentes e obterem posições de destaque como jogadoras, como pode ser visto no seguinte relato: *"Durante partidas de Counter Strike, principalmente, frequentemente fui falada que não estava no lugar certo, que tinha que estar lavando uma louça, que iam me dar um kit gamer feminino: materiais de limpeza coloridos"*.

3.2. QP2. Quais são as preferências das jogadoras brasileiras em relação a jogos digitais e a características de suas interfaces?

Dentre os jogos favoritos das respondentes, os que mais se destacaram foram The Sims (11,8%), League of Legends (10,3%) e Stardew Valley (7,4%). Sobre os motivos de suas preferências, as participantes justificaram, no caso do The Sims, que é um jogo de simulação da vida real, aspectos como a nostalgia vivida, por ser um jogo presente em suas infâncias, e a possibilidade de personalização, permitindo ao jogador escolher as características que melhor se adequam ao seu avatar, como cor do cabelo, cor da pele, penteado entre outros. Esse é motivo da preferência das respondentes também pelo Stardew Valley. Já sobre o jogo League of Legends, dentre os principais motivos para a preferência das respondentes, muitos estão ligados principalmente à sua jogabilidade, como, por exemplo, a combinação de habilidade mecânica e estratégia. Outro motivo citado para a preferência desse jogo é o seu universo em relação a história dos personagens, que tem tratado uma grande diversidade de características físicas e culturais.

Quando perguntadas sobre dispositivos preferidos para jogar, 55,6% das respondentes têm preferência por utilizar mouse e teclado, enquanto 31,9% preferem utilizar controles e, por fim, 12,5% preferem utilizar telas, como dispositivos mobile. Em relação ao tipo de gráfico, pôde-se notar que não existe um tipo específico preferido pelas jogadoras, visto que 50,0% das respondentes afirmaram não ter preferência, enquanto 31,9% têm preferência por jogos 3D e 18,1% têm preferência por jogos 2D.

Quanto à visibilidade dos elementos do jogo, 41,7% das participantes preferem ter uma visualização parcial dos elementos do jogo, ou seja, alguns menus são apresentados na tela, porém, para acessar outros é necessário acionar uma nova janela. Já 31,9% das respondentes preferem ter uma visualização total, ou seja, de todos os elementos, que ocorre quando existem diversos menus na tela, trazendo indicações sobre missões, habilidades, entre outros. Outras 22,2% não têm preferência, e apenas 4,2% preferem não ter visualização dos elementos na tela, que ocorre quando é necessário acionar novas janelas para qualquer ação tomada, como escolher ferramentas e ver missões ativas.

Por fim, em relação à personalização dos elementos da interface, 41,7% das respondentes preferem ter uma personalização parcial, que ocorre quando alguns elementos podem ser alterados, como por exemplo a posição, e outras questões não. Já 27,8% das

respondentes preferem ter uma personalização total, que ocorre quando podem ser modificados quaisquer elementos, como cor, tamanho e local, dentre outros. As que não possuem preferência são 23,6%, enquanto que 6,9% das respondentes preferem não ter personalização na interface, ou seja, que não haja elementos que podem ser modificados.

Assim, percebeu-se que as respondentes preferem ter controle sobre o que desejam ver na interface do jogo, podendo escolher o nível de detalhes visíveis na tela. Por outro lado, em relação à possibilidade de modificar os elementos da interface, elas preferem um controle compartilhado com o sistema, ou seja, poder alterar alguns elementos, enquanto outros permanecem fixos.

Um resumo do perfil e as preferências das respondentes em relação a aspectos da interface dos jogos digitais é mostrado na Figura 1.

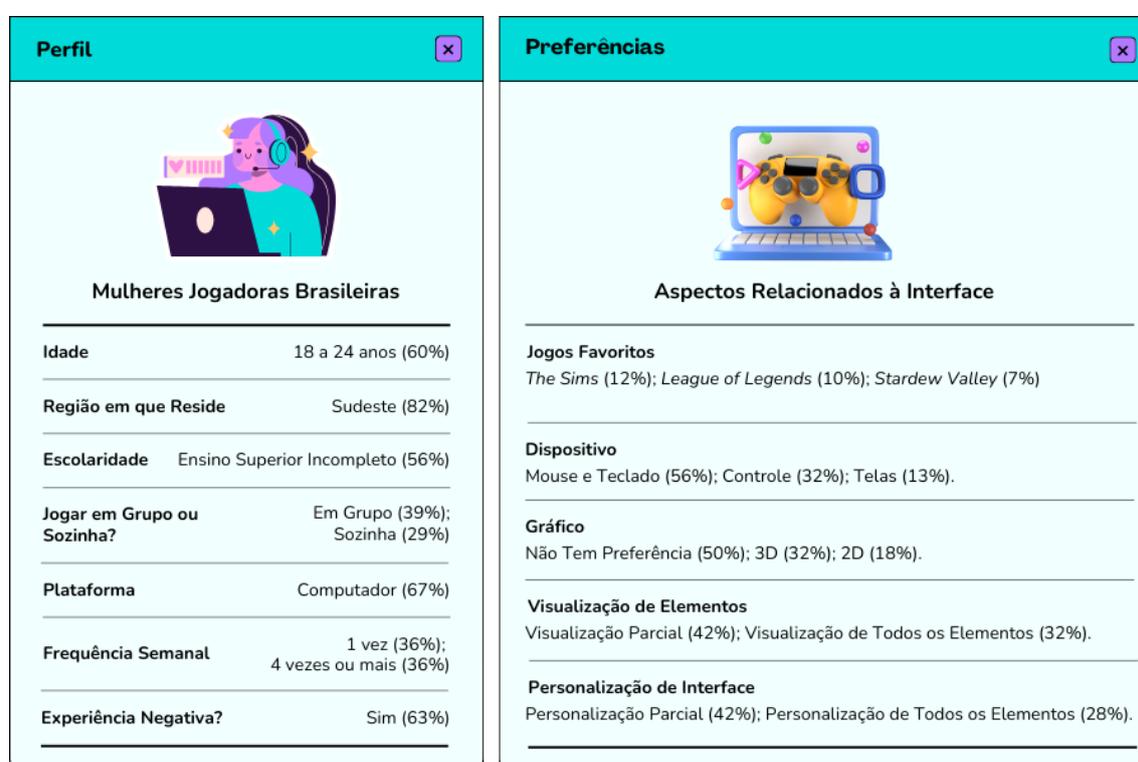


Figura 1. Perfil e Preferências de Mulheres Jogadoras Brasileiras

4. Conclusão

Essa pesquisa proporcionou uma análise do perfil de mulheres jogadoras brasileiras e suas preferências em relação a aspectos da interface de jogos digitais. Os resultados sugerem que há margem para melhorias na indústria de jogos digitais, visando tornar os jogos mais inclusivos e atrativos para as jogadoras. Isso envolve não apenas uma representação mais equitativa de personagens femininas, mas também considerações sobre aspectos de interface preferidos pelas jogadoras. Tais constatações fornecem *insights* importantes para a indústria, ao direcionar o desenvolvimento de conteúdo mais alinhado com as expectativas e preferências desse público específico. Como trabalhos futuros, sugere-se ampliar a amostra, buscando maior representatividade de jogadoras de diferentes regiões do Brasil.

Agradecimentos

Ao projeto Min@sTech², pelo fomento a pesquisas envolvendo temáticas de gênero em Computação, e que trouxe a inspiração necessária para o desenvolvimento deste trabalho.

Referências

Eurístines, P., Júnior, J. F., and Machado, M. (2018). Representação de gênero e raça em jogos de videogame. In *Textos para Discussão*, pages 1–23. GEMAA. [Acesso em 21 de julho de 2024].

Kohler, L., Fronza, L., Sartori, A., Burger, K., and Araújo, J. (2021). A representatividade feminina nos jogos digitais. In *Anais do XV Women in Information Technology*, pages 265–269, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

PGB (2024). Pesquisa GameBrasil 2024. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. [Online; Acesso em 21 de julho de 2024].

²<https://www.instagram.com/minastechufv/>