

Representação Feminina em Jogos: Um Estudo Quantitativo na Categoria de Protagonista Feminina da Steam

Female Representation in Games: A Quantitative Study in the Female Protagonist Category on Steam

Estela Miranda Batista¹, João Marcos Alves Modesto Ramos¹, Thais Regina de Moura Braga e Silva¹, Gláucia Braga e Silva¹ e Fabrício Aguiar Silva¹

¹Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas
Universidade Federal de Viçosa (UFV)
Florestal – MG – Brasil

{estela.batista, author, glaucia}@ufv.br

Abstract. Introduction: In recent years, the digital games industry has gained prominence in the daily lives of players. Although there is an equitable representation between the genders of players, the literature highlights low female representation in relation to characters and protagonists in digital games. **Objective:** This article presents quantitative research that evaluates female representation in digital games, specifically those categorized as "Female Protagonist" on the Steam platform. **Methodology:** The study analyzes the presence of sexual content in these games and its relationship with the indie categorization, number of sales, and player reviews. **Results:** The results reveal that games with female protagonists have a higher tendency to present sexual content than popular games in general. It was seen that indie games represent a significant portion of the games with female protagonists, and non-indie games with sexual content attract a larger audience. Furthermore, games with sexual content tend to receive less positive reviews.

Keywords Female Protagonists, Steam, Objectification

Resumo. Introdução: Nos últimos anos, a indústria de jogos digitais tem ganhado destaque na vida cotidiana das pessoas jogadoras. Embora haja uma representação equitativa entre os gêneros das pessoas jogadoras, a literatura destaca uma baixa representatividade feminina em relação aos personagens e protagonistas nos jogos digitais. **Objetivo:** Este artigo apresenta uma pesquisa quantitativa que avalia a representatividade feminina em jogos digitais, especificamente aqueles categorizados como "Protagonista Feminina" na plataforma Steam. **Metodologia:** O estudo analisa a presença de conteúdo sexual nesses jogos e sua relação com a categorização indie, número de vendas e avaliações dos jogadores. **Resultados:** Os resultados revelam que jogos com protagonistas femininas têm uma tendência maior a apresentar conteúdo sexual do que jogos populares em geral. Foi visto que, jogos indie representam uma parcela significativa dos jogos com protagonistas femininas, e jogos não indie com conteúdo sexual atraem um público maior. Além disso, jogos com conteúdo sexual tendem a receber avaliações menos positivas.

Palavras-Chave Protagonistas Femininas, Steam, Objetificação

1. Introdução

Os jogos digitais se estabeleceram como uma forma de entretenimento global, tendo um impacto tanto econômico quanto social. No Brasil, em 2023, o mercado de jogos alcançou a 5ª posição mundial em número de pessoas jogadoras online, além de ser o maior da América Latina [Abragames 2023]. A Pesquisa Game Brasil de 2025 revelou que uma parcela significativa da população brasileira, 82.8%, joga jogos digitais, com uma distribuição quase equitativa entre os gêneros, sendo 53.2% mulheres [PGB 2025].

Apesar de ter um número representativo de mulheres jogadoras, a literatura apresenta que títulos como *World of Warcraft*, *League of Legends* e *Dota 2*, que possuem uma das maiores bases de pessoas jogadoras, as personagens femininas representam apenas 16%, 32% e 15% respectivamente [Eurístenes et al. 2018]. Além disso, 68%, 80%, e 88% das personagens femininas nesses jogos apresentam realces sexualizados [Eurístenes et al. 2018].

Atualmente, uma das maiores plataformas de gestão de jogos digitais é a Steam¹. Segunda contadores da própria plataforma, durante a verificação no dia 02 de julho de 2025, eles alcançaram cerca de 37 milhões de pessoas jogadoras². Além disso, a plataforma conta atualmente com mais de 30 mil jogos, além de títulos e promoções exclusivas, atualizações automáticas nas versões dos jogos, e a possibilidade de transitar em diversos idiomas, quando disponibilizado pelos jogos.

Diante da baixa representatividade feminina em jogos digitais, esta pesquisa visa avaliar se as protagonistas femininas têm sido representadas de forma inclusiva, ou apenas refletindo uma objetificação. Para realizar essa avaliação, esta pesquisa levará em consideração os jogos presentes na categoria de Protagonista Feminina³ na plataforma Steam. Para atingir o objetivo da pesquisa, o mesmo será guiado pelas seguintes questões de pesquisa:

- **QP1.** Quantos jogos com protagonista feminina apresentam conteúdo sexual?
- **QP2.** Quantos jogos com protagonista feminina são categorizados como *indie*?
- **QP3.** Quantos jogos com protagonista feminina que apresentam conteúdo sexual são categorizados como *indie*?
- **QP4.** O número de cópias vendidas de jogos com protagonista feminina difere significativamente entre jogos com e sem conteúdo sexual?
- **QP5.** Como a porcentagem de avaliações positivas e negativas de jogos com protagonista feminina se relaciona com a presença ou ausência de conteúdo sexual?

Para abordar as questões de pesquisa propostas, realizou-se um estudo quantitativo que envolveu a extração de informações de 215 jogos da categoria de protagonistas femininas na plataforma Steam. Essa análise permitiu identificar características relevantes presentes nos jogos digitais dessa categoria, especialmente em relação à possível objetificação das protagonistas. Com isso, pretende-se contribuir para a criação de ambientes de jogos digitais mais inclusivos, nos quais as jogadoras possam se identificar e sentir-se adequadamente representadas.

¹<https://store.steampowered.com/>

²<https://store.steampowered.com/charts>

³<https://store.steampowered.com/tags/pt-br/Protagonista+feminina>

O restante do artigo está estruturado da seguinte forma: a seção 2 aborda os trabalhos relacionados; a seção 3 apresenta a metodologia; a seção 4 exhibe os resultados da pesquisa; e a seção 5 discute as conclusões.

2. Trabalhos Relacionados

A análise da representatividade de minorias em jogos digitais tem sido explorada, enfocando o número de personagens por gênero e a narrativa dos personagens, como evidenciado por [Silva e Forte 2022], que apresentou a avaliação feita por estudantes em uma disciplina universitária de cinco jogos distintos, que têm como característica em comum serem focados na narrativa. Os jogos avaliados foram: *Tomb Raider*, *Life is Strange*, *Hollow Knight*, *Detroit: Become Human*, e *Gris*. A avaliação avaliou a estrutura narrativa dos jogos, para entender como a história foi construída, avaliando os personagens, destacando os aspectos de gênero e etnias, verificando assim a diversidade e a representação que eles proporcionam e, assim, entender se eles refletem uma diversidade real, de forma a ocupar papéis centrais ou secundários na narrativa. O principal resultado do artigo aponta que, embora os jogos digitais analisados apresentem personagens de diferentes etnias e gêneros, essa representatividade é geralmente insuficiente e muitas vezes se baseia em estereótipos e no senso comum.

No trabalho de [Frosi e Frosi 2010] foi feita uma avaliação de 80 jogos lançados entre 1986 e 2010 com foco em jogos da categoria de luta, especificamente no estilo “um contra um”, de forma a evidenciar aqueles que possuíam ou não personagens femininas, e, para além disso, apresentar uma análise sobre a forma como os corpos das personagens femininas são idealizados ou caricaturados, os papéis que as personagens femininas desempenham, e se as personagens seguem elementos histórico-culturais relacionados às artes marciais que elas representam. O estudo revelou que, apesar da popularização das mulheres no esporte, as representações costumam seguir um padrão idealizado, destacando a beleza sensual das personagens, o que levanta questões sobre a imagem corporal e o papel social da mulher.

[Bayde et al. 2019] avaliaram se os jogos perpetuam representações negativas e estereotipadas de mulheres, além de analisar personagens específicas para entender se elas refletem atitudes da sociedade em relação às mulheres e se características recorrentes e objetificadas, como “Donzela em Perigo” ou “Mulheres como Recompensa”. Entre as categorias dos jogos, foram selecionados aqueles que possuem personagens clássicas, bem como jogos que estavam em alta no momento da escrita do trabalho. Foram avaliadas personagens de 7 jogos diferentes. Como resultados, o artigo apresenta que entre as personagens avaliadas do jogo *League of Legends*, ainda há muito a ser feito, visto que muitas delas ainda incorporam estereótipos que atendem ao olhar masculino.

[de Araújo 2018] examinou as transformações de uma das principais personagens femininas em jogos digitais, *Lara Croft*. O trabalho não apenas aborda a importância dessa personagem para a indústria de jogos digitais, mas também oferece um histórico atualizado sobre a representação feminina nos jogos digitais, por intermédio de outras personagens, como aquelas presentes nos jogos *Bayonetta* e *Assassin's Creed III: Liberation*. Como um dos resultados, o autor enfatiza que, à medida que as personagens femininas se tornam mais proeminentes e multifacetadas, elas ajudam a desafiar estereótipos e fornecem uma experiência de jogo mais inclusiva para o público feminino.

[Kohler et al. 2021] avaliaram inicialmente a presença das personagens femininas nos jogos presentes na plataforma Steam. Após identificados os jogos, foi avaliado o design das personagens e se as mesmas possuíam características estereotipadas. Foram avaliados os 100 jogos mais jogados da plataforma Steam, estando em diversas categorias, como tiro, ação e aventura e *battle arena*. Ao fim da análise, verificou que apenas 19 jogos possuíam personagens femininas e, mesmo aqueles que possuem personagens de ambos os gêneros, geralmente as mulheres são minorias. Além disso, as personagens presentes em jogos do tipo *battle arena* apresentam em sua maioria características de sexualização.

De forma similar aos trabalhos apresentados, este trabalho visa analisar a representatividade feminina em jogos digitais, porém, tendo como diferencial o foco desta análise ocorrer diretamente em jogos com Protagonistas Femininas. Além disso, este trabalho não tem como foco a representação visual das protagonistas, e sim a presença ou não de conteúdo sexual nos jogos onde as mesmas estão presentes, além de entender como tem sido a receptividade destes jogos pelo público, seja em relação ao número de pessoas jogadoras, seja em suas avaliações positivas e negativas.

3. Metodologia

Para abordar as questões de pesquisa relacionadas à análise de jogos na plataforma Steam com protagonistas femininas, foram seguidas duas etapas: (a) extração dos dados; (b) análise dos dados obtidos. Ambas as etapas são apresentadas nas subseções posteriores.

3.1. Extração dos Dados

Os dados utilizados nesta pesquisa foram obtidos em fevereiro de 2024 por meio de uma aplicação desenvolvida na linguagem Python. A aplicação foi construída utilizando as funcionalidades da biblioteca Requests⁴, permitindo a realização de chamadas à API com informações sobre os jogos disponíveis na plataforma Steam.

A API escolhida para este propósito foi a Steam Spy, um serviço de estatísticas fundamentado na API da Valve, desenvolvedora da plataforma Steam. A Steam Spy⁵ foi selecionada devido à sua facilidade de filtragem de etiquetas específicas, necessárias para os objetivos desta pesquisa, e por apresentar restrições mais flexíveis na extração de dados.

A API retorna 17 atributos⁶ para cada jogo da lista correspondente a um filtro específico solicitado. Embora nem todos esses atributos tenham sido utilizados na pesquisa, todos foram convertidos do formato JSON, fornecido pela API, para um arquivo CSV. Este arquivo gerado, juntamente com os documentos utilizados nas análises, está disponível em um repositório na plataforma GitHub⁷.

3.2. Análise dos Dados

Para a análise dos dados extraídos, optou-se pelo uso do Jupyter Notebook⁸ para realizar o cruzamento de informações relevantes. Nesse processo, foram adicionadas novas

⁴<https://requests.readthedocs.io/en/latest/>

⁵<https://steamspy.com/>

⁶<https://steamspy.com/api.php>

⁷<https://github.com/estelapendragon/ProtagonistasFemininasSteam>

⁸<https://jupyter.org/>

colunas ao *dataframe*, que possuem relação com as análises realizadas. A primeira coluna adicionada é se o jogo está na categoria *indie*, categoria essa que indica se o jogo foi desenvolvido por uma única pessoa ou equipes muito pequenas. A segunda coluna adicionada é a de informação sobre a presença de conteúdo sexual no jogo, que foi distinguida de duas maneiras: a presença em si do conteúdo sexual ou se o mesmo pertence à categoria *hentai*, que se caracteriza por jogos que exploram uma ampla variedade de temas, sendo focados em fantasias sexuais explícitas. Outras colunas geradas envolveram valores numéricos, como o cálculo da porcentagem de avaliações negativas e positivas para cada jogo.

Ao final, o *dataframe* incluiu 12 colunas, abrangendo o nome do jogo, sua(s) categoria(s), o número de avaliações positivas e negativas, o intervalo de pessoas jogadoras que possuem o jogo, a presença ou não de conteúdo sexual, se o jogo possui ou não a categoria *hentai*, se o jogo é categorizado como *indie* ou não, sua categorização geral para essa avaliação, como por exemplo ser *indie* e possuir conteúdo sexual, o total de avaliações, a porcentagem de avaliações positivas e a porcentagem de avaliações negativas. Adicionalmente, o Jupyter Notebook também foi utilizado na criação de gráficos e análises quantitativas.

4. Resultados

Após a extração dos dados, e a aplicação de filtros, foram obtidos 215 jogos da categoria de protagonista feminina da plataforma Steam. Entre as categorias dos jogos digitais extraídos, lembrando que um mesmo jogo pode possuir mais de uma categoria, destacam-se: Ação com 130 jogos (60.5%), Indie com 86 jogos (40%), RPG com 79 jogos (36.8%) e Aventura com 47 jogos (21.9%), como pode-ser verificado na Figura 1. Jogos de ação são aqueles que buscam desafiar a velocidade, reflexo e raciocínio da pessoa jogadora através de desafios de exploração e conflitos. Como citado anteriormente, jogos *Indie* são aqueles desenvolvidos por uma única pessoa ou por uma equipe pequena, de cerca de até 14 pessoas. Já jogos de RPG (Role-Playing Game) são aqueles onde a pessoa jogadora participará como o personagem das aventuras. Por fim, jogos de aventura são aqueles focados no enredo, tendo como principais características a exploração de cenários, interação com outros personagens e solução de enigmas.

Durante uma revisão da literatura de [Machado et al. 2022] foi apresentada as características preferidas por jogadoras, sendo elas: Colaboração, Desafios Apropriados, Diversão, Exploração, Interação Social, Narrativa Rica, Personagens Envolventes, Personalização, Personagens e Protagonistas Femininos. Dentre essas características, em contrapartida com os principais gêneros de jogos, têm-se que 5, das 9 características aparentemente estão representadas nos jogos (diversão, exploração, narrativa rica, personalização e personagens e protagonistas femininas), porém, a forma como as mesmas estão implementadas, e a representatividade envolvida nas mesmas deve ser avaliado com cuidado. Os demais resultados são descritos nas próximas subseções.

4.1. QP1. Quantos jogos com protagonista feminina apresentam conteúdo sexual?

Ao avaliar os jogos da categoria de protagonista feminina, verificou-se que 37 (17.2%) apresentaram a indicação de possuir conteúdo sexual. Para fins de comparação, foi realizada uma segunda análise, em que foram extraídos dados de 1546 jogos que estão

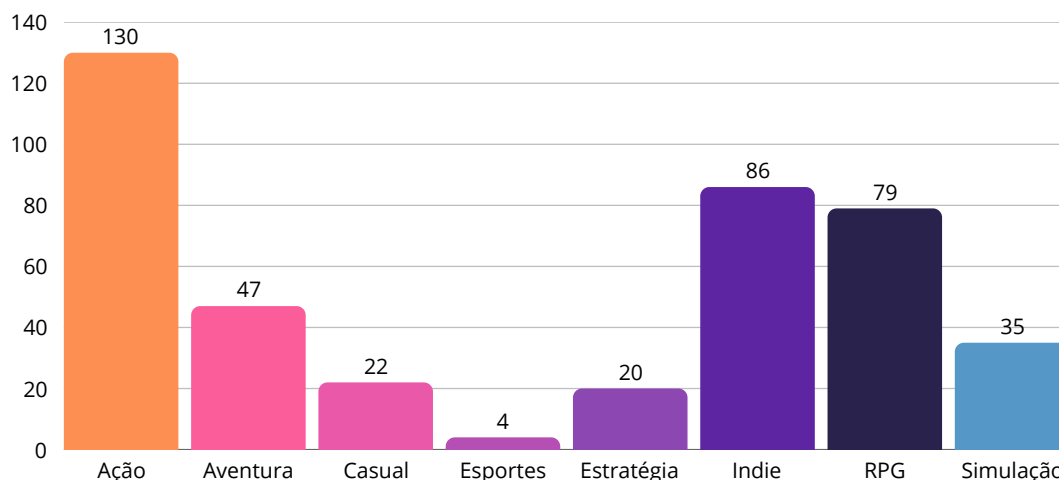


Figura 1. Categorização do Jogos

indicados como mais populares na plataforma, sendo esse número limitado por chamadas à API. Após a extração e aplicação dos filtros, verificou-se que apenas 124 (8%) deles possuíam a indicação da presença de conteúdo sexual. Esses resultados sugerem que a presença de conteúdo sexual tem uma tendência maior de estar associada a jogos com protagonistas femininas.

4.2. QP2. Quantos jogos com protagonista feminina são categorizados como *indie*?

Como apresentado anteriormente, os jogos da categoria *indie* constituem uma parcela significativa, representando 40% dos jogos com protagonistas femininas, enquanto os 60% restantes são desenvolvidos por empresas não independentes. Essa proporção ganha ainda mais relevância ao ser contrastada com a amostra dos jogos mais populares, onde apenas 30.9% são classificados como *indie*. Esses dados sugerem que as empresas independentes demonstram uma maior preocupação na representatividade feminina em seus protagonistas, em comparação com as grandes empresas.

4.3. QP3. Quantos jogos com protagonista feminina que apresentam conteúdo sexual são categorizados como *indie*?

Na Figura 2 é apresentado a porcentagem de jogos da categoria de protagonista feminina que incluem a marcação de conteúdo sexual ou não em relação à serem categorizados como *indie* ou não. Notamos assim que a maioria dos jogos que possuem a marcação de conteúdo sexual tem relação com o desenvolvedoras de jogos não *indie*, visto que 13.5% da amostra foi categorizado como tal, em contrapartida de 3.7% foi categorizado como *indie*.

Outra análise realizada, foi em relação a categoria de jogos *hentai*, que como citado anteriormente, são aqueles que exploram em diversos casos, fantasias sexuais explícitas, e nesta amostra, após uma análise, verificou-se que todos os jogos rotulados como *hentai* estão associados a outras marcações de conteúdo sexual e nudez. Após a análise foi possível notar que jogos *indie* e não *indie*, ambos não possuem uma quantidade representativa, visto que jogos *indie* possuem apenas 2 na categoria *hentai*, enquanto

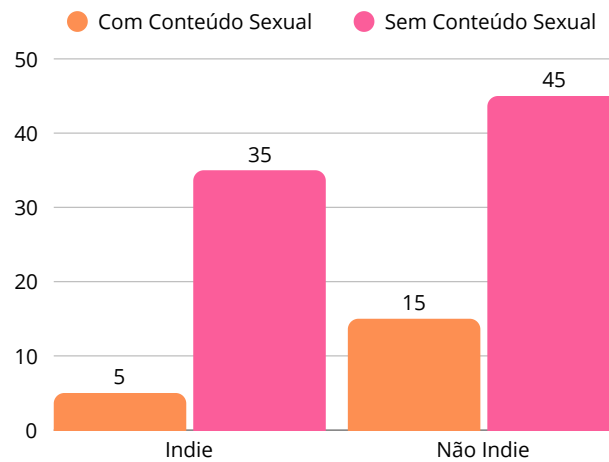


Figura 2. Presença de Conteúdo Sexual

os não *indie* possuem apenas 1. Essas informações indicam uma maior tendência de jogos não *indie* em criar uma espécie de "falsa representatividade feminina", onde, apesar de incluírem protagonistas femininas, estas muitas vezes podem estar objetificadas e/ou sexualizadas.

4.4. QP4. O número de cópias vendidas de jogos com protagonista feminina difere significativamente entre jogos com e sem conteúdo sexual?

A partir das colunas adicionadas, que classificam os jogos de acordo com serem *indie* ou não, e se apresentam o conteúdo sexual ou não, foi possível verificar quais categorias possuem um maior número de cópias vendidas a pessoas jogadoras. Tais resultados são apresentados na Figura 3.

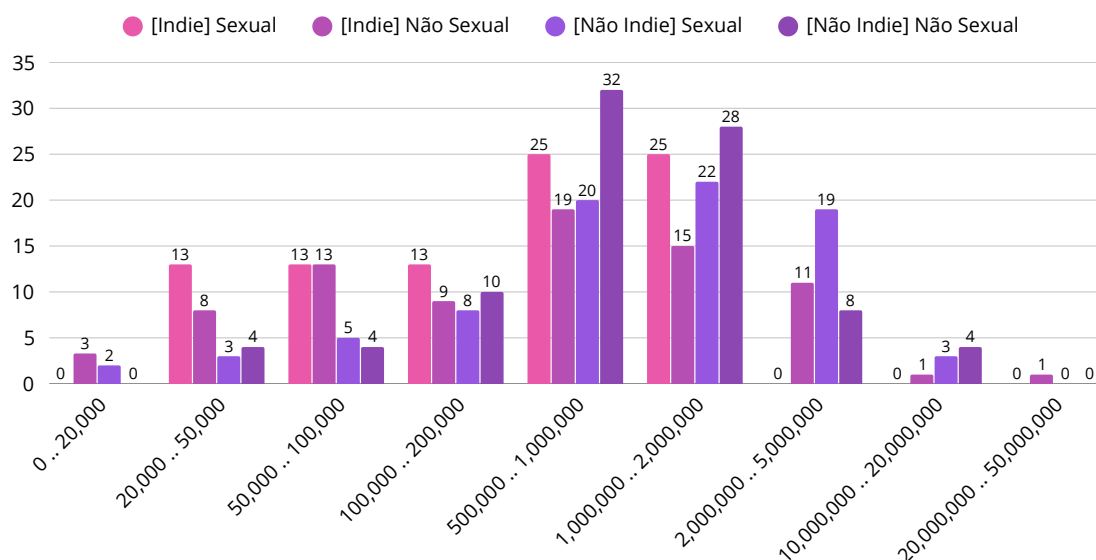


Figura 3. Número de Cópias Vendidas por Categoria

Analisando os resultados, nota-se que, no caso de jogos não *indie*, até aproximadamente 2 milhões de pessoas jogadoras, os jogos sem conteúdo sexual predominam. Entretanto, em intervalos maiores, mesmo que em menor quantidade do que nos intervalos anteriores, jogos com conteúdo sexual se destacam ou igualam os valores.

Em contraste, para jogos *indie*, observa-se um padrão oposto daqueles não *indie*. Até cerca de 2 milhões de jogadores, os jogos com conteúdo sexual são mais proeminentes. No entanto, em intervalos maiores, não há presença de jogos com conteúdo sexual. Esses dados indicam que, embora os jogos *indie* possuam conteúdo sexual, eles atraem um público menor em jogos com conteúdo sexual do que os jogos não *indie*, revelando-se assim a presença de um público específico para este tipo de jogos.

4.5. QP5. Como a porcentagem de avaliações positivas e negativas de jogos com protagonista feminina se relaciona com a presença ou ausência de conteúdo sexual?

Realizando análises baseadas no filtro citado na questão de pesquisa anterior, porém com uma relação entre as avaliações positivas e negativas na plataforma Steam, foram gerados os gráficos apresentados nas Figura 4(a) e 4(b).

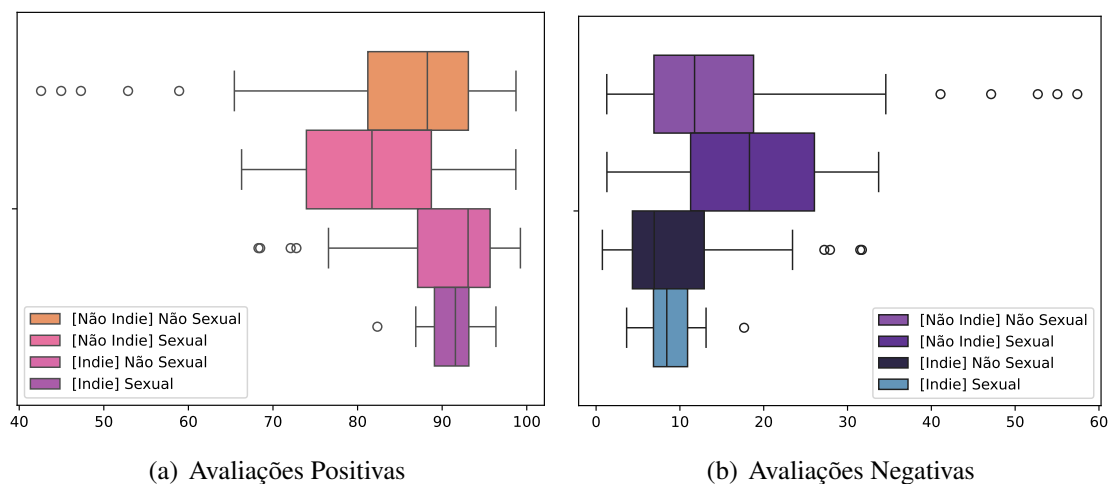


Figura 4. Relação de Categoria de Jogos e Avaliações

Inicialmente, nota-se que, nas avaliações consideradas positivas, tanto em jogos não *indies* e *indies* apresentam uma maior proporção de jogos sem conteúdo sexual. No entanto, é relevante destacar que os jogos *indies*, independentemente da presença de conteúdo sexual, exibem uma menor variação percentual nas avaliações. Além disso, essas porcentagens são maiores do que às dos jogos não *indies*.

No que diz respeito às avaliações negativas, observa-se uma situação análoga à mencionada anteriormente. Em ambas as categorias, tanto *indies* quanto não *indies*, os jogos com conteúdo sexual recebem um maior número de avaliações negativas. É importante ressaltar que os jogos *indie*, mais uma vez, demonstram uma faixa menor de avaliações negativas, tanto para jogos com quanto sem conteúdo sexual. Além disso, destaca-se que jogos *indie* sem conteúdo sexual não possuíam avaliações negativas até o momento da análise, ao passo que os demais não conseguem atingir esse patamar. Esses

resultados sugerem que jogos *indie*, especialmente aqueles sem conteúdo sexual, tendem a receber uma aceitação mais positiva por parte dos usuários em comparação com os jogos desenvolvidos por grandes empresas.

5. Conclusão

Este estudo conduziu uma pesquisa quantitativa sobre a representatividade feminina, explorando como as protagonistas femininas são retratadas, seja de maneira inclusiva ou refletindo uma objetificação. Os resultados fornecem informações para compreender o atual cenário sobre jogos com protagonista feminina, apresentando informações sobre a quantidade de jogos com conteúdo sexual, quais tipos de jogos, *indies* ou não, desenvolvem maior conteúdo sexual em jogos com protagonista feminina, e a porcentagem de avaliações positivas e negativas dos mesmos.

Observou-se que a maioria dos jogos desenvolvidos pertence aos gêneros de ação, *indie*, RPG e aventura, sendo estes gêneros responsáveis por incorporar cinco das nove características preferidas por mulheres jogadoras em jogos digitais.

Respondendo à primeira questão de pesquisa, a porcentagem de jogos com conteúdo sexual na categoria de protagonistas femininas (17.2%) é superior à porcentagem de jogos com conteúdo sexual entre os mais populares na plataforma Steam (8%).

Em relação à segunda questão de pesquisa, constatou-se que a maioria dos jogos na categoria de protagonista feminina é produzida por jogos não *indies* (60%), tornando essa proporção relevante, especialmente quando comparada aos jogos mais populares, dos quais 30.9% são classificados como *indie*.

Para a terceira questão de pesquisa, entre os jogos da categoria de protagonista feminina com conteúdo sexual, observou-se que os jogos não *indie* possuem uma porcentagem maior (13.5%) em relação aos *indies* (3.7%). Apesar de os jogos *indie* dominarem a categoria de jogos *hentai* (66.7%), eles ainda são minoria na categoria de jogos com conteúdo sexual.

Ao abordar a quarta questão de pesquisa, verificou-se que os jogos com conteúdo sexual são da categoria não *indie* atraem um público maior em intervalos superiores a 2 milhões de jogadores, enquanto os jogos *indie* sem conteúdo sexual são predominantes em intervalos superiores a 2 milhões de jogadores.

Na quinta questão de pesquisa, os jogos com conteúdo sexual demonstraram uma menor porcentagem de avaliações positivas, tanto para jogos *indie*, quanto os não *indie*. Em relação às avaliações negativas, a mesma tendência foi observada, com jogos com conteúdo sexual recebendo um número maior de avaliações negativas, independentemente da categoria.

Como sugestão para trabalhos relacionados, propõe-se uma análise das avaliações negativas dos jogos com protagonistas femininas, de forma a entender se as mesmas tem relação com a presença destas personagens. Outra importante análise a ser feita é em relação ao conteúdo sexual apresentado nos jogos digitais, se os mesmos possuem relação com as protagonistas femininas, ou em outras formas de conteúdo dos jogos.

Agradecimentos

As pessoas autoras gostariam de agradecer o apoio do Manna Team⁹, da Fundação Araucária, da Softex e do MCTI. Ao CNPq pela concessão de bolsa e pelos projetos [421548/2022-3] e [440447/2024-0]. Ao programa MinasCoders¹⁰, pelo fomento a pesquisas sobre temáticas de gênero em Computação.

Referências

- Abragames (2023). Pesquisa da Indústria Brasileira de Games. <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. [Online; Acesso em 02 de Março de 2025].
- Bayde, L., PR Filho, F. E., e de Araújo, G. P. (2019). Da Inglaterra a Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade com foco em League of Legends. In *Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 710–719, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- de Araújo, G. P. C. (2018). Fight like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais. *Revista Sistemas e Mídias Digitais (RSMD)*, 3(1).
- Eurístenes, P., Machado, M., e Júnior, J. F. (2018). Representação de Gênero e Raça em Videogames. *GEMAA*, 17:1–23.
- Frosi, T. O. e Frosi, F. O. (2010). As Rainhas da Luta: representações das mulheres karate-ka nos Jogos Digitais. In *Anais Estendidos do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 40–48, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Kohler, L., Fronza, L., Sartori, A., Burger, K., e 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.
- Machado, M. D. C., Barretto, Y. C., e Ishitani, L. (2022). Características de jogos digitais para o público feminino: uma revisão sistemática de literatura. In *Anais do XIII Computer on the Beach - COTB'22*. Universidade do Vale do Itajaí.
- PGB (2025). Pesquisa GameBrasil. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. [Online; Acesso em 02 de Março de 2025].
- Silva, S. e Forte, C. (2022). Narrativas e Representatividade nos Jogos Digitais. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 380–387, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

⁹<https://manna.team/>

¹⁰<https://minascoders.caf.ufv.br/>