

# Representatividade em jogos digitais: uma Revisão Sistemática

Luiza Reolon Cabral<sup>1</sup>, Tiago Barros Pontes e Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Design – Universidade de Brasília (UnB) – Brasília, DF – Brasil

luauroararc@gmail.com, tiagobarros@unb.br

**Abstract.** *This article aims to discuss the aspect of minority representation presented in current digital games, checking whether this representation is considered sufficient, expected, and adequate for this defined target audience. Therefore, this study investigates how the lack of representation (of race, gender, and sexuality) in the gaming industry affects its consumers and propagates harmful patterns, currently in force. As method, the article adopts a systematic review based on Mancini and Sampaio's proposal. Fifteen articles were obtained, highlighting the lack of diversity of representations and the urgent need to promote diversity in the game development teams themselves.*

**Keywords—** *representativity, diversity, identity, digital games*

**Resumo.** *O objetivo deste artigo é discutir o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, aferindo se essa representatividade é considerada o suficiente, o esperado, e o adequado para este público-alvo definido. Assim, este artigo investiga como a falta de representatividade (de raça, gênero e sexualidade) na indústria dos jogos afeta seus consumidores e propaga padrões nocivos, presentes atualmente. Como método, o artigo adota uma revisão sistemática de literatura baseada na proposta de Mancini e Sampaio. Foram obtidos 15 artigos, dos quais se destacam a falta de diversidade das representações e a necessidade urgente de se promover a diversidade nas próprias equipes de desenvolvimento de jogos.*

**Palavras-chave—** *representatividade, diversidade, identidade, jogos digitais*

## 1. Introdução

Com a pandemia nos mantendo em casa, acentuando os momentos de ócio e forçando as pessoas a atuarem online, o mundo se encontrou em uma nova forma de interagir, incluindo os momentos de lazer. Cada vez mais pessoas passaram a buscar refúgio em jogos digitais, tornando o hábito crescente para as mais variadas pessoas. O jogo pode trazer uma forma de escapismo dessa realidade caótica em que nos encontramos, oferecendo oportunidades e possibilidades de experiências distintas. Por exemplo, os jogos permitem estar em um lugar em que você pode ser o que quiser, como quiser e na hora que quiser. Por outro lado, isso também pode aprofundar determinadas problemáticas, pois as possibilidades dos jogos são limitadas pelas escolhas de seus criadores. E se, mesmo nesse universo onde tudo é possível, eu ainda não posso ser eu mesmo? Se eu não me enxergo neste mundo espelho? A arte e a realidade possuem uma linha muito tênue entre si, e se eu não me identifico com aquilo, uma hora o mesmo já não me faz mais sentido.

Vemos há algum tempo que o nicho de jogos possui um público-alvo muito específico e bem desenhado, que talvez já não atenda às expectativas. Com o mercado em expansão, e a facilidade de acesso aos celulares e internet, não é mais viável que as empresas negligenciem os usuários de seus produtos. A Pesquisa Game Brasil [PGB

2022] pública um estudo anual, com informações demográficas a respeito do nicho de jogos. Na pesquisa de 2022 foi aferido que 74,5% dos brasileiros têm o hábito de jogar, e que 51% desse público são mulheres. Na mesma pesquisa, foi verificado que 37,3% são de pessoas pardas e 12,1% de pessoas pretas. Em outro estudo realizado no Reino Unido que verifica o nível de diversidade dentro da indústria de jogos aferiu que 24% das pessoas são da comunidade LGBTQ+ e que 67% dos profissionais são homens, 30% mulheres e 3% não-binários [Taylor 2022] mas ainda sim, os jogos são repletos de representações apenas de homens brancos, héteros e cisgêneros.

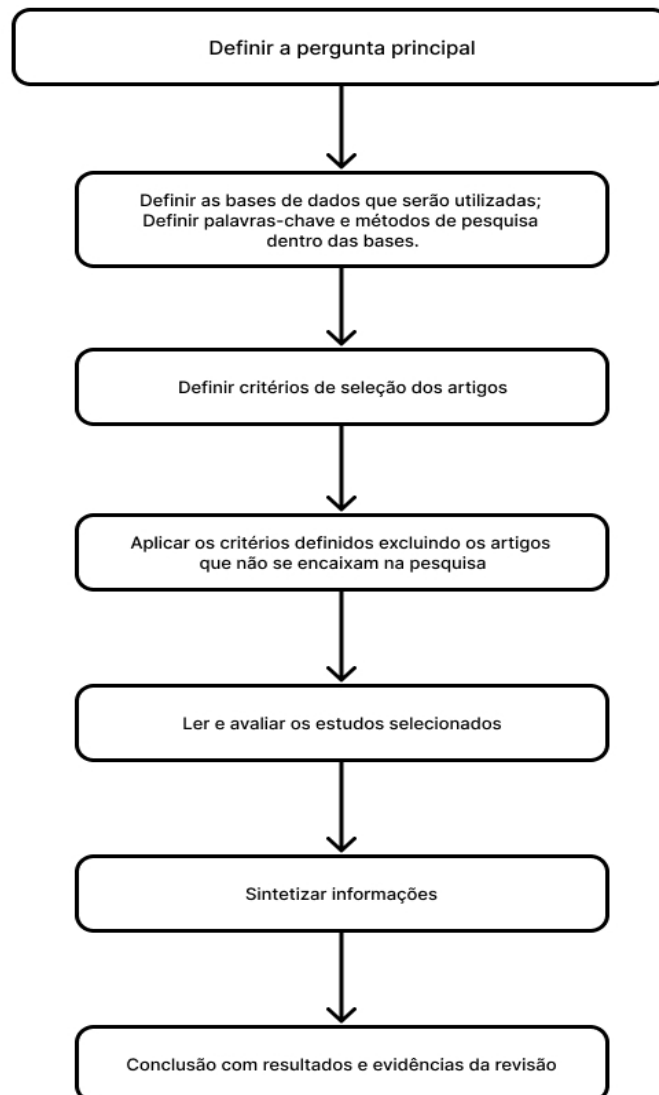
O escândalo do *GamerGate*, que foi uma revolta dos jogadores com a corrupção dentro da indústria de jogos e que acabou por se transformar em um grande evento de sexismo e preconceito, gerou um estopim acerca do debate de misoginia dentro do mundo de jogos [Goulart and Nardi 2017]. Além disso, promoveu outros debates acerca dessa representatividade errônea de minorias que também se consideram *Gamers* [Shaw 2012]

De maneira mais ampla, representatividade significa representar um público, um grupo ou povo de forma política e verdadeira. Assim, só representar essas pessoas de maneira errônea e sem aprofundamento político já não se encaixa como representatividade adequada. Logo, o objetivo deste artigo é realizar uma revisão sistemática visando encontrar o que está sendo debatido sobre o assunto, o que esse público-alvo sente com relação ao tema, verificar se eles se sentem suficientemente representados, e quais soluções foram pensadas até então sobre a questão da representatividade de mulheres, negros e LGBTQ+ em jogos digitais.

## **2. Método para revisão sistemática**

Para fazer a pesquisa foi definido o método baseado na proposta de Mancini e Sampaio [2006] em Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia Para Síntese Criteriosa da Evidência Científica, que consiste em responder à pergunta da pesquisa de forma imparcial, coletando artigos sobre o tema, dentro de um período de tempo de 5 anos e organizando-os de forma sistemática.

A partir desta abordagem, foi definido um processo de pesquisa estruturado, de modo que os procedimentos adotados são apresentados pela Figura 1.



**Figura 1. Descrição geral sobre o processo de revisão sistemática da literatura (adaptado de Mancini e Sampaio 2006).**

Para começar a revisão, o primeiro passo é a escolha da pergunta principal que encaminhará a pesquisa. A partir das questões levantadas no capítulo anterior, a pergunta do artigo foi estabelecida para encontrar o que já estava sendo debatido a respeito de representatividade de minorias em jogos digitais: “o objetivo desta revisão é discutir o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, conferindo se essa representatividade é considerada o suficiente, o esperado, e o adequado para este público-alvo.”

O próximo passo é identificar as bases de dados a serem consultadas. Para trazer uma gama maior de possibilidades, foram escolhidas as bases: CAPES; Google Acadêmico; BDTD e RIUnB. Essas bases foram consultadas no período de 5 anos (de 2017 a 2021) com as seguintes palavras-chave: Representatividade; Jogos digitais; Vídeo games; Identidade; Sexualidade; Queer; LGBTQ; LGBT; Design e Videogames. Foram

selecionados apenas artigos, desconsiderando-se as teses e dissertações. A busca se limitou também a apenas artigos em português e inglês.

Com as diretrizes de pesquisa bem selecionadas, foi realizada a coleta dos artigos nas bases. Todos os resultados foram organizados e centralizados em uma planilha eletrônica, que também continha as seguintes identificações: *Link* de redirecionamento para os artigos; Tipo de documento; Nome do artigo; Autores; Idioma e Ano.

### 3. Resultados e Discussão

No total, foram encontrados 78 resultados somando-se todas as bases. Nesta etapa, visando ajustar a granularidade dos resultados e garantir a precisão dos artigos, foi realizada mais uma fase de seleção, na qual foram eliminados todos os resultados que não se encaixavam na categoria de “Artigo” e não apresentavam um título e resumos (*abstracts*) de acordo com a pergunta tema da revisão. Além disso, enquanto último filtro, foram retirados também os resultados repetidos, totalizando 16 artigos no resultado da pesquisa. O processo é detalhado pela Figura 2.

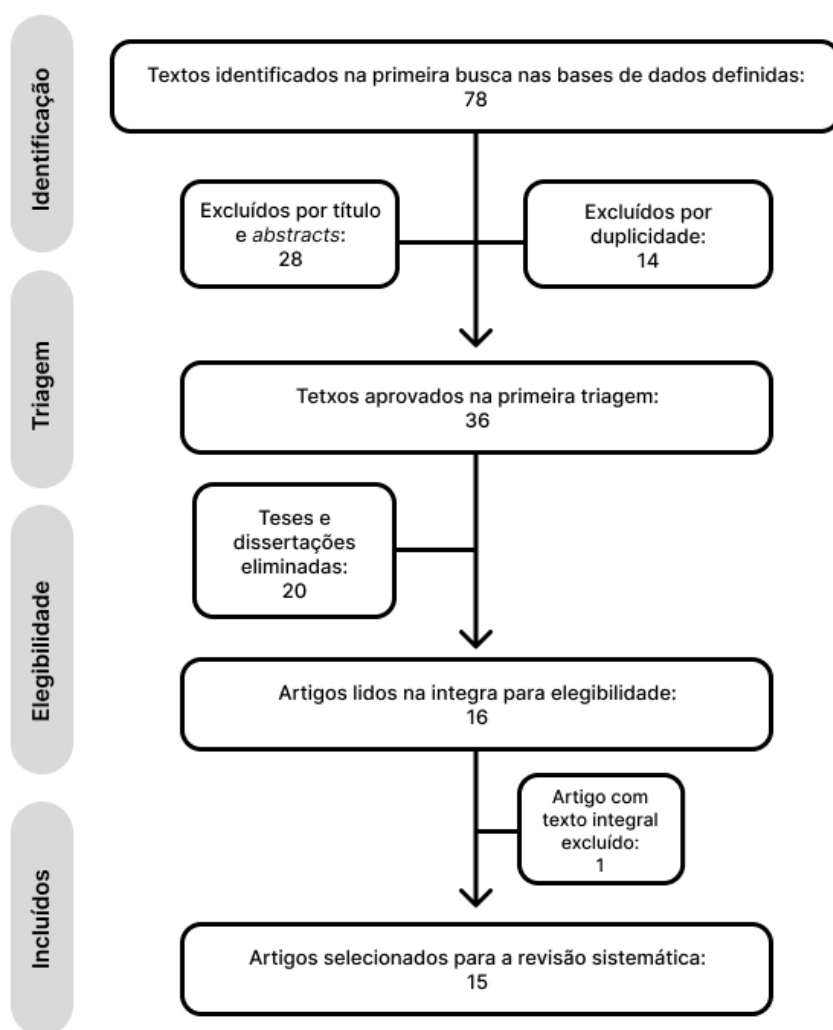


Figura 2. Descrição sobre o processo de seleção de artigos para a pesquisa.

Após selecionar os 16 artigos, foi realizada a leitura integral de cada obra, ponderando se o texto estava de acordo com os critérios de busca. Assim, dentre os 16 artigos, apenas 15 foram considerados para o resultado final, pois um deles não apresentava informações relevantes para o tema da pesquisa (Tabela 1). Com a leitura, cada artigo recebeu uma nova divisão na planilha, sendo adicionadas as perguntas à respeito do texto, verificando se cada artigo apresentava alguma resposta para as questões de representatividade (Figura 3).



**Figura 3. Divisão de temas procurados nos artigos.**

Também foram adicionadas na planilha variáveis dedicadas a entender se o texto apresentava propostas de solução ao problema; dados de pesquisa que verificavam a suposição de que as minorias não se sentem suficientemente representadas nos jogos; jogos que apresentavam algum tipo de representatividade dessas minorias; se o texto apresentava o debate da importância dessa representatividade; e se o envolvimento dessas minorias no processo de criação e desenvolvimento dos jogos é um fator essencial para uma narrativa diversa.

Com isso, a partir desses 15 artigos, apresenta-se a seguinte síntese:

- 15 fazem referência a gênero;
- 07 fazem referência a raça;
- 15 fazem referência a sexualidade de LGBT+;
- 04 fazem referência à etnia;
- 03 fazem referência a PcDs;
- 09 fazem referência à classe social.

Com esses resultados, fica nítido que, apesar de a pesquisa se pautar em representatividade de minorias, ainda temos uma segregação dentro delas. É claro pela quantidade de resultados obtidos que o debate de gênero é muito maior que outras categorias, como a de Pessoas com Deficiência (PcDs). Falar sobre mulheres sendo representadas de forma apelativa ao gosto dos homens é necessário, e ainda está longe de ser resolvido, mas apenas focar nisso e apagar a visibilidade de outras pessoas pode também ser prejudicial. Sobre a categoria de pessoas com deficiência, por exemplo, os artigos apresentam a questão de maneira considerada rasa, fazendo uma menção mais referente a como o jogo foi pensado para ter uma acessibilidade mínima do que de fato a aparição de personagens com essas características específicas. Questões étnicas também se apresentaram de maneira pontual, com cunho voltado a apenas uma participação pequena de personagens com etnias fora do padrão eurocêntrico. Com isso, o debate não é aprofundado a respeito, dando sempre mais destaque e visibilidade às questões feministas e de sexualidade.

Já no âmbito das perguntas de pesquisa, dos 15 artigos levantados:

- 13 apresentam dados de pesquisa em que as minorias não se sentem suficientemente representadas nos jogos;
- 10 trazem propostas de solução ao problema;
- 11 fazem referência a jogos que apresentam algum tipo de representatividade dessas minorias;
- 15 trazem o debate da importância dessa representatividade;
- 12 afirmam que o envolvimento de minorias no processo de criação e desenvolvimento dos jogos é um fator essencial para uma narrativa diversa.

Essas perguntas já possuem um caráter de debate bem mais profundo e valioso para a pesquisa, apresentando dados significativos, com referências para jogos que já existem que apresentam representatividades interessantes e o quanto isso afeta na vida de *Gamers* desses nichos. Muitos trazem dados empíricos com pessoas reais, discutindo como elas se sentem dentro desse meio, como elas gostariam de ser vistas nos jogos e o quanto essa representatividade faz diferença na vida das pessoas. Alguns textos trazem como solução a opção de se criar jogos novos focados na representatividade, e já trazem uma proposta com tema, personagens e estrutura bem desenvolvidas.

Dentro de todos os debates, ainda sim, o mais relevante e que apontou ser a melhor maneira de solução, é o envolvimento dessas minorias no processo de desenvolvimento do jogo. Não basta haver representações idealizadas por pessoas que não se encaixam nesse padrão. A falta de profissionais que sejam, mulheres, negros, PcDS e LGBTQs dentro das equipes é que dificultam essa troca de vivências e realidade. Um jogo idealizado por uma equipe apenas por um perfil padronizado e dominante provavelmente irá reproduzir os estereótipos que eles conhecem. Mas aqui também se encontra um problema mais a fundo de se resolver, pois se trata de um problema estrutural da nossa sociedade. Em nossa cultura, ainda é pequena a participação de minorias em áreas de trabalho que envolvem tecnologia, o que afasta as oportunidades de trabalho muitas vezes para esse grupo e coloca muitas dificuldades no caminho. Além disso, outros desafios são apresentados, como o acesso à determinadas classes sociais e o racismo estrutural, que afastam mais ainda as possibilidades de ter profissionais capacitados para a área devido a grande segregação social que vivemos, diminuindo ainda mais a oportunidade de jovens programadores, designers, artistas e produtores.

#### **4. Conclusão**

O presente estudo discutiu o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, conferindo se essa representatividade é suficientemente considerada, o que seria esperado, e o que é adequado para este público. A partir de uma revisão sistemática de literatura, foram analisados 15 artigos publicados nos últimos 5 anos (Tabela 1).

Analisando os 15 artigos, podemos ver que eles trouxeram fatores relevantes, com embasamentos históricos de grande valor, identificando nos primórdios do surgimento do *videogame*, o que nos trouxe ao estado atual, sendo a homofobia, sexismo, racismo e preconceitos em jogos uma grande ampliação do nosso mundo real interferindo nesses mundos idealizados. Todos os artigos trazem a importância e insatisfação dos *Gamers* com a falta de representatividade nos jogos, ficando claro que é algo que ainda está longe

de chegar em uma solução, mas que já tem uma grande comunidade unida e buscando essa reparação com cada vez mais intensidade.

Mas um dos principais valores identificados nos artigos seria o debate trazido pela comunidade. Abordar o tema é considerado um primeiro passo muito importante para a solução dessa questão. Fazer com que os *gamers* e desenvolvedores discutam e se expressem a respeito gera novas ideias e promovem uma voz da comunidade que deve se apresentar, mesmo quando se trata de uma disputa com grandes empresas que se abstém dessa responsabilidade. Boa parte dos textos também trazem ideias sobre possíveis jogos com foco em minorias, dando a elas o destaque e protagonismo necessário no jogo. Mas a solução que apresenta um caráter maior de mudança seria a de efetivamente envolver essas minorias na construção dos jogos. Este meio se encontra saturado da mesma narrativa, pois é um mundo preenchido essencialmente por (e para) homens, héteros e cisgêneros. Os problemas enfrentados de maneira geral pela nossa sociedade acabam se espelhando nos universos imaginados, segregando e propagando esses conceitos.

Como forma de transgressão para uma real mudança, o conhecimento e as reais oportunidades de inclusão devem ser proporcionados para as minorias, fomentando empregos e participação principalmente, colocando essas pessoas dentro dos núcleos de criação, dando opiniões e realizando jogos com perspectivas mais amplas. Outro fator interessante que fica em evidência com a pesquisa, é o tipo de minoria que ganha destaque nos debates e jogos. Dentro de 15 artigos, apenas 07 falam a respeito de raça, e apenas 03 fazem uma referência remota a PcDs. Precisamos debater representatividade de outros perfis de público em uma perspectiva mais ampla. Já começaram a surgir uma variedade de jogos com mulheres brancas fortes protagonistas, mas e negros transgêneros PcDs protagonistas? A luta por representatividade e inclusão de pessoas ainda está longe de ser simples, por isso a presente pesquisa busca evidenciar essas questões e propagar esse debate que deve ser constantemente discutido. Como próximo passo, sugere-se a ampliação do debate, incentivando as minorias a entrar nesses campos de trabalho, não nos calarmos diante da dura imposição da realidade atual, usando a internet como ferramenta para combater a desinformação e buscar mudanças, promovendo uma representatividade cada vez mais diversa e precisa.

**Tabela 1. Artigos selecionados para a Revisão Sistemática.**

	Nome do Artigo	Autores	Ano	Base de dados
A1	Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual	Goulart, Lucas Aguiar; Nardi, Henrique Caetano	2017	CAPES
A2	The Magic Wardrobe: The subversion of the metaphor “coming out of the closet” as an artifact of resistance and struggle in a digital game	Da Pieve Rodrigues Valadares, Victor Hugo De Sá Ribeiro, Samuel	2020	CAPES
A3	Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games	Samuel De Sá Ribeiro, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares	2018	Google Acadêmico

<b>A4</b>	GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina	Lucas Goulart, Henrique Nardi	2017	Google Acadêmico
<b>A5</b>	Uma POC Gaymer Arrasando os Héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do YouTube Samira Close	Bruno Nemer, Luana Inocêncio	2019	Google Acadêmico
<b>A6</b>	Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas	Beatriz Blanco	2017	Google Acadêmico
<b>A7</b>	Parece que o jogo virou–discursos acerca de identidades LGBTQ em comunidades de jogadores da Activision-Blizzard	Lucas Aguiar Goulart, Ines Hennigen, B Blanco	2020	Google Acadêmico
<b>A8</b>	O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade	Leandro Augusto, Borges Lima	2017	Google Acadêmico
<b>A9</b>	Violência contra as mulheres nos games: território de tensões e resistências	Renata Jéssica Galdino, Tarcisio Torres Silva	2019	Google Acadêmico
<b>A10</b>	Protagonismo transgênero em jogos comerciais	Alexandre M. T. Heringer, Mariana S. Pimenta, Nivia B. Ferreira, Delmar G. Domingues	2019	Google Acadêmico
<b>A11</b>	Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade de gênero em games	Alexandre Cantini Rezende, Maria Das Graças De Almeida Chagas, Tamyres Lucas Manhães De Souza, Tathiana Sanches Tavares Silva	2017	Google Acadêmico
<b>A12</b>	Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate	Beatriz Blanco	2017	Google Acadêmico
<b>A13</b>	Problemáticas envolvendo raça, gênero e orientação sexual no desenvolvimento de jogos: relato de experiência com o jogo Trevo	Diego Domingos Machado, Rafael Marques De Albuquerque, Adriana Gomes Alves	2018	Google Acadêmico
<b>A14</b>	A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incomodo?	Izabela Louzada A. Rocha, Laiane M. Caetano Fantini	2020	Google Acadêmico
<b>A15</b>	O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends	Andrea Medrado	2020	Google Acadêmico



## 6. Referências

- Goulart, L. A. and Nardi, H. C. (2017). “Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina / não-heterossexual”. In *Revista Estudos Feministas* 25(1), Minneapolis, University of Minesotta Press.
- Mancini, M. C. and Sampaio, R. F. (2006). “Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia Para Síntese Criteriosa da Evidência Científica”. In *Revista Brasileira de Fisioterapia* 11(1), pages 83-89.
- PGB (2022), “9ª edição da Pesquisa Game Brasil”, “<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>”, June.
- Shaw, A. (2012). “Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity”. In *New Media & Society* 14(1), pages 28-44.
- Taylor, M. (2022) “UK Games Industry Census: Understanding diversity in the UK games industry workforce”, Ukie and University of Sheffield, “<https://ukie.org.uk/resources/uk-games-industry-census-2022>”, June.