

# Jogos com Temática Feminina: Um mapeamento sistemático da literatura

Rachel C. D. Reis<sup>1</sup>, Clausius D. G. Reis<sup>2</sup>, Kamila T. Lyra<sup>3</sup>, Thalita Maria do Nascimento<sup>1</sup>, Camilla L. Assolari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Informática – Universidade Federal do Paraná (UFPR)  
Av. Coronel Francisco Heráclito dos Santos, 100 – Centro Politécnico – Curitiba, PR

<sup>2</sup>Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas  
Universidade Federal de Viçosa – Rio Paranaíba, MG

<sup>3</sup>Instituto de Ciência Matemáticas e de Computação  
Universidade de São Paulo – São Carlos, SP

rachel@inf.ufpr.br, clausius@ufv.br, kalyra\_03@usp.br,  
tmn21@inf.ufpr.br, cla19@inf.ufpr.br

**Abstract.** *The Sustainable Development Goals consist of 17 objectives proposed by the UN to address urgent challenges faced by humanity. Goal 5 aims to achieve gender equality. In order to contribute to this goal, this work presents a systematic mapping of the literature to identify scientific publications in the WIT and SBGames events about games with female themes. After analyzing the 18 relevant studies, 20 games with female themes were identified. The results showed that 75% of these games meet the targets of Goal 5 and can be related to themes of discrimination, violence, and female empowerment.*

**Keywords** — games, women, gender equality, sustainable development goals.

**Resumo.** *Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável consistem em 17 objetivos propostos pela ONU para lidar com desafios urgentes enfrentados pela humanidade. O Objetivo 5 visa alcançar a igualdade de gênero. No intuito de contribuir com esse objetivo, este trabalho apresenta um mapeamento sistemático da literatura para identificar as publicações científicas nos eventos WIT e SBGames sobre jogos com temática feminina. Após a análise dos 18 estudos relevantes, foram identificados 20 jogos com temática feminina. Os resultados mostraram que 75% desses jogos atendem as metas do Objetivo 5 e podem ser relacionados aos temas de discriminação, violência e empoderamento feminino.*

**Palavras-chave** — jogos, mulheres, igualdade de gênero, objetivos de desenvolvimento sustentável.

## 1. Introdução

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) consistem em 169 metas globais e 17 objetivos, propostos pela Organização das Nações Unidas, para lidar com desafios urgentes enfrentados pela humanidade [ONU 2023a]. Esses objetivos encontram-se interligados e abordam diversos temas relacionados à erradicação da pobreza, segurança alimentar e agricultura, saúde, educação, água e saneamento, entre outros.

O Objetivo 5 dos ODS [ONU 2023] é dedicado a “alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas”. Por meio de nove metas específicas,

esse objetivo busca assegurar a igualdade de direitos e oportunidades para as mulheres. Para avançar rumo ao Objetivo 5, é necessário o envolvimento das diversas esferas da sociedade e o desenvolvimento de ações que promovam a igualdade de gênero.

No Brasil, a Sociedade Brasileira de Computação (SBC) tem colaborado com a criação de programas, como o Meninas Digitais [Maciel e Bim 2016], que tem como proposta reduzir a desigualdade de gênero na área de Computação. Além disso, a SBC realiza, desde 2007, o evento *Women in Information Technology* [WIT 2023] no intuito de criar um espaço para discussão e debate sobre as questões de gênero na área de Tecnologia da Informação (TI). Alguns tópicos de interesse deste evento são “ferramentas e jogos educacionais visando o público feminino”.

No contexto de jogos, a SBC realiza anualmente o evento SBGames [SBGames 2023], que tem como foco pesquisas nas áreas de Jogos e Entretenimento Digital. Apesar de não abordar diretamente a igualdade de gênero, o evento recebe e publica pesquisas sobre jogos com essa temática. Por exemplo, Cabral e Silva (2022) constataram, a partir de uma revisão sistemática da literatura, a falta de representatividade de minorias nos jogos digitais atuais. O trabalho de Costa e Baptista (2021), por sua vez, mostrou que o preconceito contra as mulheres nos esportes tradicionais, como futebol e futsal, foi propagado para os jogos eletrônicos (eSports).

Nas áreas de Saúde, Psicologia e Educação, estudos abordam a violência contra a mulher por meio de jogos educativos [Fornari e Fonseca 2019]. No entanto, não foram encontradas, na literatura, outras revisões em eventos brasileiros que verifiquem a existência de jogos que vão além da questão da violência contra a mulher. Logo, este trabalho tem como objetivo apresentar um mapeamento sistemático da literatura para identificar publicações científicas, nos eventos WIT e SBGames, sobre jogos com temática feminina que abordem uma variedade de temas.

O restante deste artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 exibe o protocolo de desenvolvimento com os detalhes do processo de condução do mapeamento. Na Seção 3, os resultados são mostrados. Na Seção 4, são apresentadas as ameaças à validade e, na Seção 5, têm-se as conclusões seguidas das referências.

## **2. Mapeamento Sistemático**

Este trabalho foi desenvolvido com base no método de Petersen et al. (2008) que tem como proposta conduzir revisões sistemáticas da literatura a partir da coleta de informações sobre um tópico central de pesquisa. O processo para condução deste mapeamento foi dividido em cinco etapas: (i) definição da questão de pesquisa, (ii) definição da *string* de busca, (iii) definição dos critérios de inclusão e exclusão, (iv) seleção dos estudos primários relevantes, e (v) apresentação e discussão dos resultados.

### **2.1. Definição da Questão de Pesquisa**

Primeiramente, foi formulada a questão de pesquisa (QP) para verificar se é possível relacionar os jogos, apresentados pelas publicações científicas, a uma ou mais metas do Objetivo 5 dos ODS [ONU 2023]. Logo, este trabalho será guiado pela seguinte questão de pesquisa:

- “*Como os jogos com temática feminina podem apoiar o Objetivo 5 dos ODS: igualdade de gênero?*”

## 2.2. Definição da *String* de Busca

No passo seguinte, foi definida a *string* de busca formada pelos seguintes termos:

*(mulher OU garota OU menina OU feminino OU feminina OU gênero OU woman OU women OU girl OU female OU gender) AND (jogo OU game)*

As buscas foram realizadas de forma automática<sup>1</sup> nos Anais das principais conferências brasileiras nas áreas de Jogos (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames) e Mulheres na Tecnologia (*Woman in Information Technology* - WIT), ambos promovidos pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). As buscas abrangeram os artigos científicos publicados no período de 2016 a 2022.

## 2.2. Definição dos Critérios de Inclusão e Exclusão

Em seguida, foram definidos os critérios de inclusão e exclusão a serem aplicados nos artigos coletados.

- Critério de inclusão: (1) artigos escritos nos idiomas inglês ou português; (2) artigos do tipo completo ou resumido; (3) estudos primários que se concentram em apresentar as informações de um ou mais jogos; (4) artigos que abordam temas relacionados a mulheres.
- Critério de exclusão: (1) artigos que não abordam o gênero feminino; (2) artigos que se concentram na análise, avaliação e/ou discussão de um ou mais jogos pré-existentis; (3) estudos secundários publicados na literatura.

## 2.3. Seleção dos Estudos Primários Relevantes

Na sequência, foi realizado o processo de seleção dos estudos primários relevantes. Esse processo foi realizado em três etapas, conforme mostrado na Figura 1.

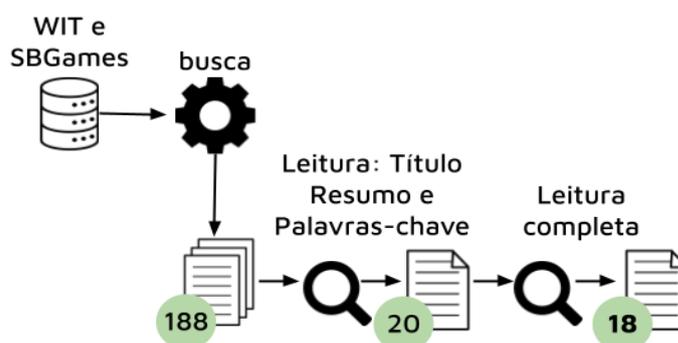


Figura 1. Processo para seleção dos estudos primários relevantes.

Na primeira etapa, 188 artigos foram coletados automaticamente dos Anais de duas conferências brasileiras: SBGames e WIT. Na segunda etapa (primeira seleção), os artigos foram divididos aleatoriamente entre cinco pesquisadores (autores deste estudo) que realizaram a leitura do título, resumo e palavras-chave e aplicaram os critérios de inclusão e exclusão. Após esta primeira seleção, o número de artigos foi reduzido para 20. Na terceira etapa (segunda seleção), o mesmo processo foi aplicado sobre os 20

<sup>1</sup> Os scripts utilizados nas bases de dados podem ser encontrados no *link*: [https://clausiusreis.github.io/mapeamento\\_jogos\\_mulheres/](https://clausiusreis.github.io/mapeamento_jogos_mulheres/). Último acesso em 12/09/2023.

estudos, com a diferença de que os cinco pesquisadores tiveram que realizar a leitura completa dos artigos, novamente aplicando os critérios de inclusão e exclusão. Ao final desta etapa, 18 artigos foram selecionados como estudos primários relevantes. A lista completa dos artigos selecionados se encontra disponível em [https://clausiusreis.github.io/mapeamento\\_jogos\\_mulheres/](https://clausiusreis.github.io/mapeamento_jogos_mulheres/).

A Tabela 1 apresenta a quantidade de artigos inicial, em cada uma das bases de busca, e a quantidade de artigos excluídos na primeira e segunda seleção. Vale ressaltar que a maioria dos artigos foi excluída na primeira seleção devido ao fato dos termos “gênero” e “gender” não estarem relacionados ao gênero feminino, mas sim ao gênero de jogos, como “gênero *escape room*”, “gênero de luta”, entre outros.

**Tabela 1 - Quantidade de estudos nos Anais do SBGames e WIT.**

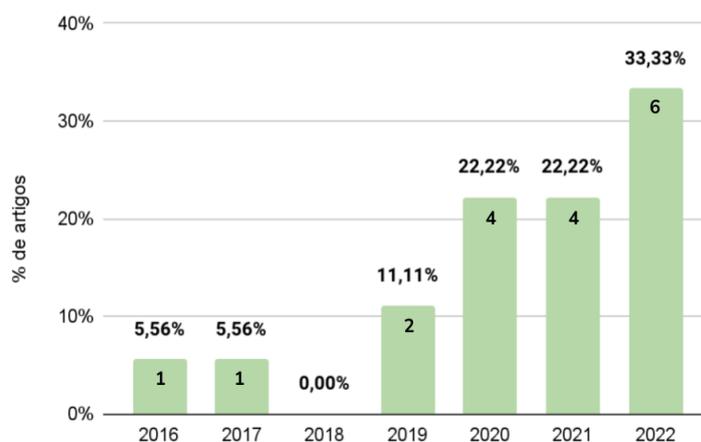
	SBGames	WIT	Artigos Excluídos	Total
Inicial	166	22	-	188
Primeira seleção	13	7	168	20
Segunda seleção	12	6	2	18

### 3. Resultados

No intuito de apresentar os resultados deste mapeamento, esta seção foi dividida em duas subseções: (1) visão geral dos estudos primários e (2) resposta à questão de pesquisa. A partir desta seção, as citações e referências sinalizadas com um asterisco (\*) referem-se aos artigos obtidos a partir do processo de mapeamento descrito.

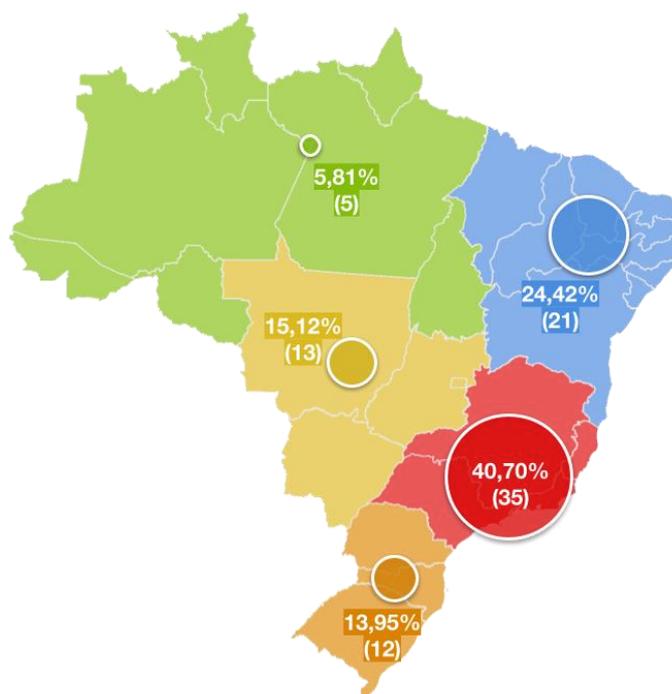
#### 3.1. Visão Geral dos Estudos Primários

Uma análise inicial dos 18 estudos mostrou que, de 2016 a 2022, a distribuição dos artigos publicados como *short paper* (resumido) e *full paper* (completo) foi de 50% cada. Além disso, com base na Figura 2, observa-se que o número de publicações sobre jogos com temática feminina têm crescido, em especial, nos últimos três anos.



**Figura 2. Distribuição percentual dos artigos por ano de publicação.**

Quanto ao perfil dos autores das publicações, verificou-se que 39,53% dos estudos são de pesquisadores de Institutos Federais (34) e 33,72% são de Universidades Federais (29). Além disso, conforme ilustrado na Figura 3, 56 do total de 86 pesquisadores são de instituições localizadas nas regiões sudeste (35 – 40,7%) e nordeste (21 – 24,42%) do Brasil. No nordeste, vale destacar que todos os estudos publicados são de pesquisadores do Instituto Federal da Bahia (IFBA). No sudeste, por outro lado, os pesquisadores se encontram espalhados em instituições públicas e privadas de diferentes estados (Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo). A lista com os nomes dos autores/instituição pode ser acessada no link: [https://clausiusreis.github.io/mapeamento\\_jogos\\_mulheres/](https://clausiusreis.github.io/mapeamento_jogos_mulheres/).

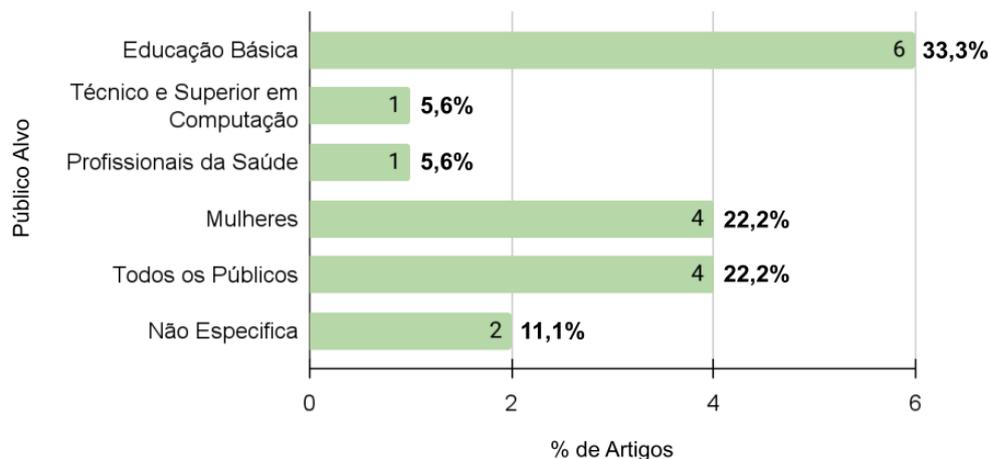


**Figura 3. Distribuição percentual dos autores dos artigos por região do Brasil.**

Sobre o público-alvo dos jogos com temática feminina, conforme mostrado na Figura 4, a maioria dos artigos (6 - 33,3%) apresenta jogos destinados a estudantes da educação básica [\*Rauta et al. 2022, \*Angeli et al. 2022, \*Briceño et al. 2021, \*Guimarães et al. 2021, \*Milson et al. 2020, \*Menezes et al. 2017].

Um estudo (5,6%) exibe um jogo sério projetado para estudantes do ensino técnico e superior em Computação [\*Figueiredo e Santos 2016] e um trabalho (5,6%) detalha um jogo do tipo “*text adventure*” direcionado a profissionais da área de Saúde [\*Dias et al. 2019].

Quatro artigos (22,2%) estão centrados em jogos com foco no público feminino [\*Ribeiro et al. 2022, \*Duarte et al. 2021, \*Santos et al. 2021, Lacerda et al. 2019]. Outros quatro artigos (22,2%) descrevem jogos para todos os públicos, independente do gênero e escolaridade (ex.: educadores, estudantes, pais, turistas) [\*Rios et al. 2022, \*Santos et al. 2022, \*Santos et al. 2020, \*Santos et al. 2020a]. Por fim, dois artigos (11,1%) não especificam o público alvo dos jogos desenvolvidos [\*Constanzi et al. 2022, \*Firmes et al. 2020].



**Figura 4. Distribuição percentual dos artigos com base no público-alvo dos jogos.**

Informações adicionais sobre os 20 jogos podem ser encontradas em [https://clausiusreis.github.io/mapeamento\\_jogos\\_mulheres/](https://clausiusreis.github.io/mapeamento_jogos_mulheres/).

### 3.2. Resposta à Questão de Pesquisa

Este estudo é orientado pela seguinte questão de pesquisa: “*Como os jogos, com temática feminina, podem apoiar o Objetivo 5 dos ODS: igualdade de gênero?*”. Para responder a questão de pesquisa, foi aplicada a seguinte sequência de passos:

- 1) Identificar os jogos dos 18 estudos primários relevantes. A partir dessa análise, foram identificados 20 jogos, sendo 15<sup>2</sup> jogos digitais e 5 jogos analógicos.
- 2) Identificar temas relacionados a mulheres com base nas nove metas do *Objetivo 5 dos ODS* [ONU 2023]. A partir dessa análise, foram identificados cinco temas: discriminação contra a mulher (meta 5.1), violência contra a mulher (metas 5.2 e 5.3), saúde sexual da mulher (meta 5.6) e empoderamento da mulher (metas 5.a, 5.b, 5.c, 5.4 e 5.5);
- 3) Associar cada jogo identificado em (1) a um ou mais temas definidos em (2). O resultado dessa associação é apresentado na Tabela 2. Vale ressaltar que nenhum dos 20 jogos abordou o tema “saúde sexual da mulher”.

**Tabela 2 - Temas relacionados a mulheres abordados nos jogos.**

Temas	Nome dos Jogos
Discriminação contra a mulher	Mask Rescue, A jornada de Dandara, Safo em Game, Anamnesis, Diverlândia.
Violência contra a mulher	Mariazinha da Penha, Liberte a Rosa, A Jornada de Dandara.
Empoderamento da mulher	Quem sou eu, Ajudando Marie, Mundo Bit Byte, Jogo da Memória, A receita do Acarajé de Ouro, Sucesso4me, Uma luta interna, Parpow, Computasseia, O caminho delas, Mulheres na Ciência, Jogo RPG 1 e Jogo RPG 2 <sup>3</sup> .

<sup>2</sup> O trabalho de \*Milson et al. (2022) apresenta três jogos digitais.

<sup>3</sup> Como os jogos de RPG não possuem nome, nesse artigo eles serão tratados como Jogo RPG 1 e Jogo RPG 2.

Nesta seção, a análise dos jogos será conduzida com base nos três temas mostrados na Tabela 2: discriminação contra a mulher, violência contra a mulher e empoderamento das mulheres.

- Tema: Discriminação contra a mulher
  - Meta 5.1 - “*Acabar com todas as formas de **discriminação** contra todas as mulheres e meninas.*”

De acordo com a Tabela 2, cinco jogos digitais se concentram no **tema de discriminação contra a mulher**: Mask Rescue, A Jornada de Dandara, Safo em Games, Anamnesis e Diverlândia.

No jogo Mask Rescue [\*Santos et al. 2022], a personagem principal é uma historiadora renomada negra que sofre racismo ao percorrer diferentes países na busca de informações sobre a história de máscaras africanas. A Jornada de Dandara [\*Costanzi et al. 2022], por outro lado, aborda a questão do preconceito que Dandara enfrenta tanto na infância, por parte de um colega na escola, quanto na vida adulta, por seu chefe, que recorre à misoginia para insinuar que ela não é capacitada. A personagem é uma mulher negra e, na vida adulta, se apresenta com leve sobrepeso.

No jogo Safo em Games [\*Lacerda et al. 2019], a protagonista é uma mulher LGBT<sup>4</sup> (Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgêneros), universitária, que enfrenta diversos preconceitos dentro da sua própria comunidade. Seguindo uma abordagem diferente, o jogo Anamnesis [\*Dias et al. 2019] se concentra no acolhimento e aceitação da população LGBTT<sup>5</sup> nos serviços de saúde, tendo como proposta sensibilizar os profissionais da área e incentivar a melhoria nos atendimentos.

No intuito de trabalhar a diversidade sexual com o público infantil, o jogo Diverlândia [\*Menezes et al. 2017] apresenta, na forma de minigames, conteúdos livres de estereótipos e discriminação, com o objetivo de desconstruir papéis atribuídos a cada gênero, bem como mostrar a existência de diferentes configurações familiares.

Os cinco jogos que possuem relação com o tema de discriminação contra a mulher, representam 25% dos jogos identificados por este mapeamento sistemático. A partir deles, foi possível verificar diferentes formas de discriminação contra a mulher: (1) racismo, (2) misoginia, (3) preconceito dentro da comunidade LGBT, e (4) preconceito contra a população LGBTT nos serviços de saúde. Além disso, pode-se observar que as personagens principais foram representadas nos jogos pelas minorias das minorias (mulher negra, mulher negra com sobrepeso e mulher LGBT/ LGBTT). Como direcionamento a comunidade científica, seria interessante que outras minorias pudessem ser tratadas nos jogos que abordam a discriminação (ex.: mulheres com deficiência, mulheres idosas, mulheres que trabalham como doméstica, entre outras).

- Tema: Violência contra a mulher
  - Meta 5.2 - “*Eliminar todas as formas de **violência** contra todas as mulheres e meninas nas esferas públicas e privadas ...*” e
  - Meta 5.3 - “*Eliminar todas as práticas nocivas, como os casamentos prematuros, forçados e de crianças ...*”

---

<sup>4</sup> LGBT é a sigla originalmente utilizada pelos autores do artigo de Lacerda et al. (2019).

<sup>5</sup> LGBTT é a sigla para LGBTTTIQ+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais Transexuais, Transgêneros, Travestis, Intersexos, Queer e mais) originalmente utilizada pelos autores do artigo de Dias et al. (2019).

De acordo com a Tabela 2, três jogos digitais abordam o **tema de violência contra a mulher**: Mariazinha da Penha, Liberte a Rosa e A Jornada de Dandara.

Mariazinha da Penha [\*Santos et al. 2021] é um jogo educacional que tem como proposta elucidar sobre as diferentes formas de violência contra a mulher previstas pela Lei Maria da Penha [IMP 2018]. O jogo é composto por cinco fases, cada uma abordando uma forma de violência contra a mulher: violência moral (Fase 1), violência patrimonial (Fases 2 e 3), violência sexual (Fase 4) e violência física (Fase 5). Além disso, o jogador tem a possibilidade de selecionar a personagem, que pode ser representada por uma menina branca (Maria Flor) ou por uma menina negra (Maria Júlia).

De forma análoga, o Liberte a Rosa [\*Santos et al. 2020] é um jogo educacional que aborda dois tipos de violência contra a mulher: a violência física e a violência psicológica. A personagem principal é uma rosa, que faz analogia ao amor, e se encontra aprisionada em um domo. O objetivo do jogo é libertar a rosa do domo e, para alcançá-lo, o jogador deve resolver cinco enigmas, que retratam a dificuldade da mulher de se libertar de uma relação abusiva. A cada fase, a rosa muda de cor para representar os diferentes estágios desse tipo de relação. Ao final do jogo, o domo se quebra e a rosa, já na cor preta, se desfaz, simbolizando o fim do amor.

A Jornada de Dandara [\*Costanzi et al. 2022], por sua vez, além das diferentes formas de discriminação já relatadas (preconceito e misoginia), aborda um outro tipo específico de violência sexual contra mulher: o assédio. O tema é abordado na adolescência de Dandara, onde ela e uma amiga (Alice) precisam encontrar meios para impedir a ação de suspeitos, a fim de não sofrerem assédio no caminho para a escola.

Apesar de apenas 15% dos jogos (3) estarem relacionados ao tema de violência contra a mulher, observou-se que vários tipos de violência contra a mulher foram abordados: moral, patrimonial, física, psicológica e sexual. No entanto, seria interessante que mais jogos fossem desenvolvidos nesse contexto, de forma a mostrar tipos específicos de violência como o assédio no jogo A Jornada de Dandara [\*Costanzi et al. 2022]. Além disso, outros jogos poderiam explorar com mais detalhes os diferentes ambientes em que esses tipos de violência podem ocorrer (ex.: ambiente familiar, profissional, escolar, ambientes virtuais, entre outros).

- Tema: Empoderamento da mulher
  - Meta 5.a - *“Realizar reformas para dar às mulheres direitos iguais aos recursos econômicos”*;
  - Meta 5.b - *“Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o **empoderamento das mulheres**.”*;
  - Meta 5.c - *“Adotar e fortalecer políticas sólidas e legislação aplicável para a promoção da igualdade de gênero e o **empoderamento** de todas as mulheres...”*;
  - Meta 5.4 - *“Reconhecer e valorizar o trabalho de assistência e doméstico não remunerado, ...”* e
  - Meta 5.5 - *“Garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança...”*.

De acordo com a Tabela 2, treze jogos foram associados ao **tema empoderamento da mulher**. No entanto, cinco jogos analógicos não possuem relação

com o Objetivo 5 dos ODS por não atenderem a nenhuma das Metas 5.a, 5.b, 5.c, 5.4 ou 5.5 [\*Ribeiro et al. 2022, \*Guimarães et al. 2021, \*Figueiredo e Santos 2016, \*Rauta et al. 2022, \*Angeli et al. 2022]. Dessa forma, oito jogos digitais serão apresentados nesta seção: Quem sou eu, Jogo RPG 2, Ajudando Marie, Mundo Bit Byte, Jogo da Memória, A receita do Acarajé de Ouro, Sucesso4me e Uma luta interna.

Os jogos Quem sou eu [\*Milson et al. 2020] e RPG 2 [\*Firmes et al. 2020] tem como objetivo apresentar quatro figuras femininas com destaque nas áreas das Ciências. O primeiro busca incentivar a curiosidade dos jogadores, por meio de dicas, para que, a partir delas, seja possível identificar a personagem em questão. O segundo jogo, por outro lado, é formado por mapas (cenários) que retratam a trajetória científica de cada personagem. O objetivo do jogo é coletar os objetos, em cada cenário, para que as cientistas consigam realizar suas descobertas. O Ajudando Marie [\*Milson et al. 2020], por sua vez, é um jogo de aventura que se dedica a apresentar a história de uma importante cientista: Marie Curie. O objetivo do jogo é coletar todas as pedras de rádio (elemento químico descoberto por ela) dentro de um limite de tempo.

O Mundo Bit Byte [\*Briceño et al. 2021] é um jogo de plataforma com a proposta de divulgar cinco grandes mulheres da computação. O jogo é narrado em um cenário distópico (ano de 2121) em que alienígenas lançam um vírus na Terra que “suga” todo o conhecimento do ser humano ligado à computação. Para recuperar o conhecimento, um grupo formado por seis mulheres, de diferentes idades e etnias, viaja numa máquina do tempo para o passado. O jogo é composto por cinco fases, sendo cada fase dedicada a apresentar a história de uma personalidade feminina da computação. Nesse mesmo contexto, o Jogo da Memória [\*Milson et al. 2020] é formada por 12 cartas com a proposta de apresentar seis importantes mulheres para a computação. O jogador deve associar a carta que mostra a imagem de uma cientista com a carta correspondente às informações sobre ela.

A receita do Acarajé de Ouro [\*Rios et al. 2022], diferente dos jogos anteriores, busca o empoderamento e valorização de mulheres brasileiras: a Baiana de Acarajé. No jogo, a personagem principal é representada por uma baiana que enfrenta diversos desafios para conseguir coletar os ingredientes do Acarajé de Ouro. O Sucesso4me [\*Duarte et al. 2021], por outro lado, é um jogo baseado em escolhas com o objetivo de atrair mulheres para a área de Computação. O jogo é formado por duas personagens: (1) um avatar que deve ser personalizado pela jogadora e (2) uma detetive que irá ajudar a jogadora na busca de informações sobre mulheres da Computação, que possam inspirá-la a seguir carreira na área de Tecnologia da Informação (TI).

Uma luta interna [\*Santos et al. 2020a] é um jogo projetado para conscientizar as mulheres sobre a importância da prevenção do câncer de mama. O jogo oferece também uma experiência de superação ao mostrar que é possível vencer a doença. No jogo, a personagem principal é representada por uma célula benigna de cor rosa, que muda suas características quando a doença se manifesta e avança.

Os jogos que se relacionam com o tema de empoderamento feminino representam 40% (8) dos jogos obtidos por este mapeamento. Apesar desse percentual ser maior, comparado ao percentual de jogos relacionados aos temas anteriores, observa-se que a maior parte dos jogos (6) de empoderamento da mulher tem se concentrado na apresentação de personalidades importantes para a área das Ciências e

da Computação. Logo, recomenda-se que mais pesquisas voltadas para a divulgação de personalidades femininas regionais sejam apresentadas, como em \*Rios et al. (2022).

#### 4. Ameaças à Validade

Nesta seção são apresentadas limitações que podem ter influenciado os resultados deste mapeamento. A primeira está relacionada à divisão dos artigos entre os cinco autores nas etapas de análise dos estudos primários (primeira e segunda seleção). Embora os autores tenham observado os critérios de inclusão e exclusão, e discutido as dúvidas, algumas interpretações podem ter influenciado a seleção dos estudos relevantes.

Outra limitação diz respeito à utilização de um número limitado de bases de busca (SBGames e WIT), o que pode ter excluído trabalhos importantes. Essas bases foram selecionadas por representarem as principais conferências no Brasil nas áreas de Jogos e Mulheres na Tecnologia. No entanto, outras conferências (ex.: SBIE) e revistas (ex.: RBIE) associadas à SBC, podem ter trabalhos relevantes no contexto de jogos com temática feminina.

Por fim, coloca-se o período de coleta (2016 a 2022) também como uma limitação do trabalho. Apesar do evento WIT ter lançado a primeira chamada de trabalhos para publicação no ano de 2016 [WIT 2023], o evento SBGames disponibiliza suas publicações desde 2006<sup>6</sup>. No entanto, devido à falta de padronização nas páginas dos Anais do SBGames nos anos anteriores a 2016, o que dificultou a criação de *scripts* para execução automática da *string* de busca, tomou-se a decisão de limitar a coleta de dados para o mesmo período em que o WIT disponibiliza suas publicações.

#### 5. Conclusão

Este trabalho teve como objetivo apresentar um mapeamento sistemático da literatura para identificar as publicações científicas sobre jogos, com temática feminina, relacionadas às metas do Objetivo 5 dos ODS da ONU. As buscas foram realizadas nos Anais do SBGames e WIT no período de 2016 a 2022. Após a análise de 188 artigos, 18 estudos foram considerados relevantes e 20 jogos foram identificados nas publicações.

Os resultados mostraram que as publicações sobre jogos com temática feminina cresceu nos últimos três anos (2020 - 2022) comparado aos anos anteriores. Além disso, constatou-se que 75% dos jogos (15) possuem relação com o Objetivo 5 dos ODS, sendo cinco associados ao tema de **discriminação contra mulher**; três relacionados ao tema de **violência contra a mulher**; e oito com o tema **empoderamento feminino**. Os 25% dos jogos restantes não possuem relação com as metas do Objetivo 5 dos ODS, sendo três jogos de cartas [\*Ribeiro et al. 2022, \*Guimarães et al. 2021, \*Figueiredo e Santos 2016] e dois jogos de tabuleiro [\*Rauta et al. 2022, \*Angeli et al. 2022].

Como trabalho futuro sugere-se o desenvolvimento de outros mapeamentos da literatura que adicionem outras bases de dados nacionais e internacionais, na tentativa de identificar jogos com temática feminina relacionados a outros temas abordados no Objetivo 5 dos ODS, em particular, sobre o tema “saúde sexual da mulher” que não foi associado a nenhum dos 20 jogos identificados neste mapeamento.

---

<sup>6</sup>Portal SBGames – edições anteriores: <https://www.sbgames.org/edicoes-anteriores/>. Último acesso em 12/09/2023.

## Referências

- \*Angeli, S., Bim, S. A., e Gasparini, I. (2022). “Mulheres na Ciência: Jogando para Aprender”. Anais do XVI Women in Information Technology (WIT 2022), p. 1 - 6.
- \*Briceño, A. J. L., Silvestre, A. S. S., Castro, B. P., Soares, H. E. F., Oliveira, T. A., Silva, T. P., Araujo, A. P. F., Castanho, C. D., Koike, C. C., Holanda, M., e Oliveira, R. B. (2021). “Mundo Bit Byte: Um jogo digital para disseminar o conhecimento sobre personalidades femininas na Computação”. Anais do XV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 -10.
- Cabral, L. R. e Silva, T. B. P. (2022). “Representatividade em jogos digitais: uma Revisão Sistemática”. Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 70-78.
- Costa, R. S. M. e Baptista, T. dos O. E. (2021) “Jogando como uma garota: uma revisão bibliográfica sobre atravessamentos de gênero nos eSports”. Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2021), p. 1057-1060.
- \*Costanzi, N. R., Koga, A., e Brandão, A. (2022). “Prototipação com Design Participativo de um Jogo Digital sobre Igualdade de Gênero”. Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.
- \*Dias, C. M., Laubisch, C., Ribeiro, S. G., Queiroz, R. Q., e Laubisch, A. (2019). “Anamnesis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade em serviços de saúde”. XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019), p. 1390 - 1391, Rio de Janeiro - RJ.
- \*Duarte, S. M., Pinheiro, R. G., Bacchin, C. T., Machado, M. da C., e Ishitani, L. (2021). “Sucesso4me: projeto de um jogo para atrair mulheres para a área de Computação”. Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2021), p. 1 - 10.
- \*Figueiredo, K. da S. e Santos, J. C. O. (2016). “Computasseia: destacando a participação feminina na História da Computação”. Anais do X Women in Information Technology (WIT 2016), p. 2652 - 2655.
- \*Firmes, A. de G., Hass, A. R., Fernandes, L. L., Sales, L. M. B., e Schvambach, M. (2020). “Elas Digitais: visibilidade das mulheres no campo científico”. XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 496 - 499, Recife - PE.
- Fornari, L. F. e Fonseca, R. M. G. S. d. S. (2019). “Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo”. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação (RISTI), Setembro, 2019, p. 78-93.
- \*Guimarães, V., Pessoa, L., Folz, R., Martins, L., Freitas, R. de (2021). “E aí meninas, qual vai ser? Agora sua carreira o jogo STEAM ParPow pode te ajudar a escolher”. Anais do XV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 - 10.
- IMP (2018). Instituto Maria da Penha. Disponível em: <https://www.institutomariadapenha.org.br/lei-11340/resumo-da-lei-maria-da-penha.html>. Último acesso em 02/07/2023.

- \*Lacerda, G. dos R., Bracco, N. di C., e Bortolan, A. de P. (2019). “Safo em game”. XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019), p. 1390 - 1391, Rio de Janeiro - RJ.
- Maciel, C., Bim, S. A. (2016). “Meninas Digitais - ações para divulgar a Computação para meninas do ensino médio”. Anais do Computer on the Beach, p. 327 - 336.
- \*Menezes, N. F., Cunha, L. A., Barbosa, R. C. (2017). “Gênero e diversidade sexual em um jogo infantil”. XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019), p. 1144 - 1147, Curitiba - PR.
- \*Milson, A. L. S., Ribeiro, I. M. C. D. Andrade, I. A., Gonçalves, J. M. M., Laboissiere, L. M., Ferreira, M. D., Dalip, D. H., Brandão, M. A., e Moro, M. M. (2020). “Elas na Ciência: Website com Jogos para Divulgar Personalidades Femininas”. Anais do XIV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 -10.
- ONU (2023). Igualdade de Gênero. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, Nações Unidas Brasil. Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/5>. Último acesso em 01/07/2023.
- ONU (2023a). Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Nações Unidas Brasil. Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Último acesso em 01/07/2023.
- Petersen, K., Feldt, R., Mujtaba, S., and Mattsson, M. (2008). “Systematic mapping studies in software engineering”, Proceedings of the 12th international conference on evaluation and assessment in software engineering, p. 68–77. Ciudad Real, Spain: ACM: British Computer Society.
- \*Rauta, C. R. V. S., Reinhold, I., e Wippel, M. T. de A. (2022). “Jogos de tabuleiro como forma de estímulo ao Pensamento Computacional e à STEAM-W”. Anais do XVI Women in Information Technology (WIT 2022), p. 1 -6.
- \*Ribeiro, S. G., Dias, C. M., Carvalho, F. G., Ribeiro, F. C., Percini, C. N. B., Gomes, H. da S., Bottino, F. de O., Dick, O. E. S., Nascimento, D. C. do, e Vasconcellos, M. S. (2022). “Ciência em Jogo: criação coletiva de RPG sobre mulheres na Ciência”. Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 5.
- \*Rios, J. A., Santos, L. C. M., Santos, M. A. M., Conceição, D. B. B., Heck, C. de L., Moreno, L. A., e Paes, L. de O. (2022). “A história da baiana Rozete e o acarajé de ouro: preservando elementos histórico-culturais por meio de um jogo digital”. Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.
- \*Santos, L. C. M. dos, Caldas Filho, J. T., Cavalcanti, J. P. L., e Santos, M. A. I. M. dos (2020). “Liberte a Rosa”. XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 673 - 681, Recife - PE.
- \*Santos, L. C. M. dos, Darzé, J. P., Santos, G., e Santos, M. A. I. M. dos (2020a). “Jogo Sério para apoiar no combate e prevenção ao Câncer de Mama: Uma luta interna”. XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 1072 - 1075, Recife - PE.
- \*Santos, L. C. M. dos, Oliveira, D. M. de, Rocha, R. B., Souza, A. C. dos S., e Machado, A. de O. (2021). “Mariazinha da Penha: Um Jogo Educacional sobre a Lei

Maria da Penha”. Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2021), p. 1 - 10.

\*Santos, L. C. M. dos; Silva, G. S., Lopes, A. C. A., Jesus, F. C. S. de, Pereira, G. C., Sampaio Filho, R. A. de A., e Ferreira, T. S. de J. (2022). “Mask Rescue: A aventura de Nia na Tanzânia”. Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.

SBGames (2023) Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Disponível em <https://www.sbgames.org/>. Último acesso em 02/07/2023.

WIT (2023). Women in Information Technology. Disponível em <https://meninas.sbc.org.br/sobre/women-in-information-technology/>. Último acesso em 01/07/2023.