

Avaliação de adequação de jogos ao público feminino

Isabel P. Matos¹, Júlia F. G. Prado¹, Mônica C. Machado¹, Lucila Ishitani¹

¹Instituto de Ciências Exatas e Informática – PUC Minas
Belo Horizonte – Brazil

{ipmatos2000, juliafpra}@gmail.com

monicacmachado@hotmail.com, lucila@pucminas.br

Abstract. *The world of games is still predominantly male. It is necessary to develop digital games that consider the specificities of the female audience in order to attract more girls' interest. This work presents heuristics to assess the suitability of games for women. We carried out a Literature Review in which we found no heuristics to evaluate games for the public understudy, although we identified characteristics of games for girls. From these characteristics, six heuristics were proposed, which we used to evaluate five games. The results indicate that the heuristics contribute to evaluating the suitability of digital games for the female audience.*

Resumo. *O mundo dos games ainda é visto como predominantemente masculino. Faz-se necessário o desenvolvimento de jogos digitais que considerem as especificidades do público feminino, com intuito de atrair mais o interesse das meninas. Este trabalho apresenta heurísticas para avaliação da adequação de jogos para mulheres. Para isso, foi realizada uma Revisão de Literatura na qual não foram encontradas heurísticas para avaliar jogos para o público em estudo, embora tenham sido identificadas características de jogos para meninas. A partir dessas características foram propostas seis heurísticas sendo estas utilizadas para a avaliação de cinco jogos. Os resultados indicam que as heurísticas contribuem para avaliação da adequação de jogos digitais ao público feminino.*

1. Introdução

A expansão do mercado de jogos eletrônicos atinge milhões de pessoas diariamente por meio de *smartphones*, *tablets*, computadores e consoles. Apesar da evolução da sociedade, o mundo dos jogos ainda é percebido como predominantemente masculino tanto em relação à profissão quanto às características dos jogos que são produzidos [Hughes 2017]. De forma lenta, a indústria de jogos tem demonstrado preocupação com a inclusão de jogadoras. Apesar disso, ela ainda apoia *design* de jogos com papéis estereotipados de gênero. A falta de representatividade e a sexualização da mulher podem gerar exclusão social dos meios de entretenimento [Fonseca 2013].

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é apresentar e verificar um conjunto de heurísticas propostas para avaliação da adequação de jogos digitais ao público feminino, com intuito de atrair mais o interesse das mulheres para jogar. Para isso, foi realizada uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) para identificar heurísticas para a avaliação de jogos digitais adequados para mulheres. Não foi possível encontrar heurísticas com esse fim, mas foi possível identificar, na literatura, características de jogos voltados para

meninas. Assim, foi proposto um conjunto de heurísticas com foco em mulheres. Essas heurísticas foram utilizadas na avaliação de cinco jogos digitais de mercado. Os resultados da avaliação indicam que as heurísticas propostas podem apoiar a avaliação da adequação de jogos digitais ao público feminino.

Este artigo está organizado nas seguintes seções: a Seção 2 expõe trabalhos sobre jogos para mulheres; a Seção 3 descreve a metodologia adotada para a elaboração deste trabalho; a Seção 4 apresenta as heurísticas propostas para avaliação de jogos digitais para o público feminino, assim como as avaliações de jogos realizadas com base nessas heurísticas; e, finalmente, a Seção 5 apresenta as considerações finais deste trabalho.

2. Jogos voltados para o público feminino

Hughes (2017) afirma que as meninas apreciam jogos, mas é necessário dar a elas algo que queiram jogar. Entretanto, informam poucos trabalhos tentaram desenvolver jogos específicos para as mulheres [Alserri et al. 2017]. Desta forma, Alserri et al. (2017) propuseram um modelo conceitual de um jogo baseado na preferência do público feminino, que considera os aspectos culturais e sociais que influenciam no interesse das mulheres pela Computação, dentre eles: enredo, interação social, colaboração, tipos e gêneros de jogos femininos (*fantasia*, *role-playing*), fator social (influência dos pares).

Por sua vez, Fortim et al. (2016) ressaltam a preferência das mulheres por jogos de simulação e informam que esses jogos têm uma narrativa rica, uma particularidade valorizada pelo público feminino. Nessa linha, um exemplo de sucesso entre mulheres é o jogo *The Sims*, que é focado nos relacionamentos interpessoais. Harrison et al. (2016) destacam ainda a possibilidade das mulheres fazerem amizades, participarem de grupos, buscarem ajuda e convidarem novas participantes enquanto jogam, focando assim na socialização e no relacionamento. De forma semelhante, Ochsner (2015) confirma que as meninas possuem habilidades para encontrar meios colaborativos de jogar, unindo relacionamentos pessoais dentro dos jogos, construindo comunidades, compartilhando experiências, além de interações sociais. Para complementar, Dele-Ajayi et al. (2018) informam que as meninas gostam de uma interação rica com os personagens.

O trabalho de Milson et al. (2020) aborda três jogos que foram desenvolvidos com o intuito de mostrar informações sobre mulheres cientistas e suas contribuições. Por meio de uma avaliação, foram identificadas características de jogos consideradas importantes na opinião dos participantes: a presença da figura feminina e seus feitos, o caráter educativo, o fato de ser divertido, desafiador e intuitivo, e o *design* (imagens e cores). Duarte et al. (2021) também relatam o desenvolvimento de um jogo digital com o objetivo de mostrar mulheres brasileiras de sucesso na área de Computação. Por meio de avaliação com participantes foi possível listar recomendações de jogos para mulheres, tais como: ter humor, ser bonito, ter um bom enredo, inspirar as mulheres, mostrar a possibilidade de sucesso, permitir a customização dos avatares e não ser estereotipado.

Por sua vez, Guercy (2021), a partir de revisão de literatura e de entrevistas com 14 meninas com idade entre 15 e 24 anos, compilou um conjunto de características para jogos digitais que podem contribuir para que mais meninas sejam atraídas para jogar. Algumas dessas características são: oferecer recursos de interação entre jogadores no momento que jogam; projetar conteúdos violentos sem crueldade; projetar jogos inclusivos e igualitários, em que não seja permitido qualquer tipo de insulto, atitudes machistas ou pre-

conceituosas, inclusive na troca de mensagens ou comentários do jogo; oferecer opções de avatares femininos que sejam representativos e inclusivos; representar as mulheres de forma positiva, e não de maneira estereotipada e objetificada; projetar personagens femininas para desempenharem papéis de campeãs ou de personagens principais, cuja história não esteja atrelada a um personagem masculino.

Complementando os trabalhos anteriores, Nascimento e Ishitani (2021) destacam em seu estudo que os jogos devem ter desafios bem construídos, devem permitir o acompanhamento e a evolução das jogadoras, devem ter recompensas e a possibilidade de personalização do avatar, motivando assim as meninas a não abandonarem um jogo.

3. Metodologia

Inicialmente, foi realizada uma Revisão Sistemática de Literatura na biblioteca digital da ACM, buscando por heurísticas ou métodos de avaliação de jogos com foco no público feminino. Como não foram encontradas heurísticas específicas para avaliação de jogos para o público feminino, optou-se por realizar um levantamento de características de jogos para mulheres, no contexto brasileiro. Para isso, foram realizadas buscas nos anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), nos anais do *Women in Information Technology* (WIT) e na base de teses e dissertações da Capes.

Após a Revisão de Literatura (RL) foi possível propor um conjunto de heurísticas para avaliação de jogos digitais adequados para mulheres a partir das características de jogos identificadas (Seção 2). Para verificar se as heurísticas propostas são válidas para avaliar se um jogo está adequado para mulheres, foi realizada Avaliação Heurística de cinco jogos digitais de mercado, de diferentes gêneros, por duas avaliadoras. Os jogos *Gartic*, *Minecraft* e *The Sims* foram selecionados a partir de resultados anteriores, por exemplo, de Guercy (2021). Os jogos *Among Us* e *Valorant* foram selecionados por serem gratuitos e se destacarem dentre os melhores jogos de 2020¹.

4. Heurísticas com foco em mulheres

Como não foram encontradas heurísticas ou métodos de avaliação de jogos com o foco no público feminino nos resultados da revisão sistemática de literatura, as heurísticas apresentadas na Tabela 1 foram propostas com base nos trabalhos discutidos na Seção 2.

Duas avaliadoras representantes do público-alvo deste trabalho aplicaram, individualmente, as heurísticas propostas nos meses de junho e julho de 2021. As avaliadoras são participantes do grupo de pesquisa em Jogos Sérios da PUC Minas. Posteriormente, foram feitas reuniões para discussão dos resultados obtidos.

Detalhes da avaliação de três jogos são apresentados nas subseções que se seguem.

4.1. Avaliação jogo digital *Among Us*

Among Us é um jogo multiplataforma que pode ser jogado no computador ou em um aplicativo no celular. O ambiente do jogo é uma nave espacial. Em cada rodada, nove jogadores serão sorteados para compor a tripulação e um para ser o impostor. A tripulação precisa descobrir quem é o impostor para vencer o jogo.

¹<https://www.theenemy.com.br/pc/the-game-awards-2020-vencedores>

Tabela 1. Heurísticas para avaliação de jogos digitais adequados para mulheres

H1 - O jogo deve possuir um gráfico realístico ou uma simulação da vida real.
H2 - Para jogos em multiplataformas, a interação social deve ser o maior objetivo. É importante que este ambiente possua regras claras de convivência e respeito, de forma a ser confortável para o público feminino.
H3 - O ambiente do jogo deve evitar favorecer apenas jogadores do sexo masculino.
H4 - O jogo deve permitir a escolha de avatares femininos promovendo uma maior imersão e acolhimento das jogadoras. É importante que os avatares no jogo representem o público feminino real, com suas variações de etnia, características físicas e idade.
H5 - Os personagens femininos não jogáveis devem ter um papel de destaque e não apenas exercer tarefas de apoio.
H6 - O jogo deve apresentar uma história envolvente e consistente para as jogadoras, evitando temas que potencializem comportamentos inaceitáveis como: tortura, estupro, objetificação feminina, hipersexualização.

As heurísticas H4 e H5 não são aplicáveis para a avaliação deste jogo, pois os avatares jogáveis só se diferenciam em cores, sem características marcantes de gênero e só existem dois papéis no jogo: impostor ou tripulante. A heurística H1 é parcialmente satisfeita. O gráfico do jogo *Among Us* não é realístico, mas cumpre seu papel ao simular uma situação em que pessoas estão confinadas em uma nave. Na análise da heurística H2, pôde-se perceber que a dinâmica de jogo é empolgante, pois quando o impostor vence, os demais jogadores interagem de forma divertida. Entretanto, as salas não possuem qualquer tipo de moderação, e situações desagradáveis de racismo e sexismo podem surgir, violando H2. Por sua vez, a heurística H3 foi satisfeita, uma vez que o jogo não favorece jogadores do sexo masculino: qualquer um pode ser impostor ou tripulante. Por fim, pode-se dizer que o jogo satisfaz a heurística H6, com sua história simples: jogadores confinados em uma nave. Apesar do jogo envolver assassinato, tudo ocorre sem relação com crueldade.

4.2. Avaliação do jogo digital Valorant

Valorant é um jogo eletrônico *multiplayer* gratuito, de tiro. Pode ser jogado com time fechado, montado pelo jogador com seus amigos, ou com um time montado automaticamente pelo algoritmo do jogo com pessoas desconhecidas. Duas equipes de cinco jogam uma contra a outra, e os jogadores assumem o papel de “agentes” com habilidades únicas.

Para a avaliação de *Valorant* neste estudo, jogou-se o modo Competitivo e o modo Sem-classificação, ambos com grupos fechados e também com pessoas desconhecidas. A heurística H5 não se aplica para a avaliação do jogo, já que todos os personagens são jogáveis e, dentre eles, nenhum apresenta papel de destaque. Na análise da heurística H1, observa-se que o jogo possui gráficos realistas, porém o conteúdo do jogo não permite que os cenários sejam realistas. Cada personagem possui suas habilidades e “poderes”, o que torna a dinâmica do jogo fictícia. Na análise da heurística H2, percebe-se que no *Valorant* existem duas formas de interação: via chat e via áudio. Como forma de moderar o que é falado, alguns palavrões e insultos podem ser banidos do jogo se este modo estiver ativo nas configurações do jogo. A comunicação via áudio, por sua vez, não tem como ter limitações. Entretanto, o jogo tem uma ferramenta que permite que jogadores sejam denunciados ou até mesmo banidos. Portanto, *Valorant* respeita a heurística H2, tendo

em vista que apesar de não evitar situações desagradáveis para o público feminino, oferece medidas que podem ser tomadas diante dessas situações. A heurística H3 também é respeitada, uma vez que o jogo não favorece os jogadores masculinos e nem os personagens masculinos. A heurística H4, por sua vez, é respeitada parcialmente: existe a mesma quantidade de personagens do gênero feminino e do gênero masculino, entretanto, não existe variedade de idade entre personagens e todos os personagens femininos têm o mesmo perfil corporal. Por fim, a heurística H6 também é satisfeita. O contexto do jogo não potencializa nenhum dos comportamentos inaceitáveis descritos na heurística. Portanto, as heurísticas ajudam a compreender porque *Valorant* é um jogo atrativo para o público feminino, apesar de ser um jogo de tiro: ele respeita quase por completo o conjunto de heurísticas propostas para a avaliação.

4.3. Avaliação do jogo digital *The Sims*

The Sims é uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida real, sem objetivos pré-definidos. O jogo permite que o usuário crie pessoas virtuais e também permite administrar as necessidades, humores e desejos dos personagens criados. Para a avaliação de *The Sims* nesse estudo, jogou-se a versão *The Sims 4*. A heurística H2 não se aplica para a avaliação do jogo, já que este não oferece nenhuma forma de comunicação entre os jogadores.

Na análise da heurística H1, observa-se que o jogo possui gráficos e um contexto bem realista, pois o jogo tem como objetivo simular a vida real. A heurística H3 é respeitada uma vez que não foi identificado nenhum contexto em que o jogo favoreça algum jogador ou personagem com base no seu gênero. A heurística H4 também é respeitada por completo. O jogo permite que o jogador escolha todas as características dos personagens, criando-os do zero. As heurísticas H5 e H6 também são respeitadas, uma vez que no *The Sims* o jogador controla a história, com restrições: as ações que podem ser realizadas no jogo já são pré-definidas e nenhuma potencializa comportamentos como tortura, estupro ou objetificação feminina ou hipersexualização. Assim, é possível explicar, com as heurísticas, porque *The Sims* é um jogo atrativo para o público feminino: ele respeita quase por completo o conjunto de heurísticas propostas.

5. Conclusões

Esse trabalho apresenta os resultados de um estudo sobre heurísticas para avaliação de jogos, com foco no público feminino. Após a realização de uma RSL, não foi encontrado um conjunto específico de heurísticas que atenda ao objetivo apresentado.

A partir de trabalhos obtidos em uma RL, foi possível propor seis heurísticas para avaliação da adequação de jogos digitais às mulheres. Em seguida, foram avaliados cinco jogos digitais de mercado com o intuito de verificar as heurísticas propostas. Os resultados confirmam que essas heurísticas podem apoiar a avaliação de jogos mais atrativos e inclusivos para o público feminino.

Esse conjunto de heurísticas também pode auxiliar desenvolvedores de jogos digitais, pois também podem ser vistas como um conjunto de recomendações que visam apoiar o desenvolvimento de jogos adequados para mulheres, com qualidade e maior perspectiva de aceitação.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001 e do programa de Iniciação Científica da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

Referências

- Alserri, S. A., Zin, N. A. M., and Wook, T. S. M. T. (2017). Gender-based engagement model for designing serious games. In *2017 6th International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, pages 1–5.
- Dele-Ajayi, O., Strachan, R., Pickard, A., and Sanderson, J. (2018). Designing for all: Exploring gender diversity and engagement with digital educational games by young people. In *2018 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, pages 1–9, Los Alamitos, CA, USA. IEEE Computer Society.
- Duarte, S., Pinheiro, R., Bacchin, C., Machado, M., and Ishitani, L. (2021). Sucesso4me: projeto de um jogo para atrair mulheres para a área de computação. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 218–227, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Fonseca, L. L. (2013). Gamergirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina. Master's thesis, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.
- Fortim, I., Monteiro, L., Sancassani, V., and Bengel, M. (2016). A tipologia das jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro. In *Proceedings of XV SBGames*, pages 1312–1319, São Paulo, SP, Brasil. SBC.
- Guercy, A. L. N. (2021). Adequações em jogos digitais para aumentar a atratividade para garotas. Master's thesis, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Informática, Belo Horizonte.
- Harrison, R., Drenten, J., and Pendarvis, N. (2016). *Gamer Girls: Navigating a Subculture of Gender Inequality*, pages 47–64. Emerald Group Publishing Limited.
- Hughes, L. A. (2017). *Video games help to prepare girls for a competitive future in STEM: An analysis of how video games help to build visual-spatial skills and the positive influence early childhood gaming can have on girls*. PhD thesis, Kent State University.
- Milson, A. L., Ribeiro, I., Andrade, I., Gonçalves, J., Laboissiere, L., Ferreira, M., Dalip, D., Brandão, M., and Moro, M. (2020). Elas na ciência: Website com jogos para divulgar personalidades femininas. In *Anais do XIV Women in Information Technology*, pages 10–19, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Nascimento, R. and Ishitani, L. (2021). Elementos presentes em jogos eletrônicos que motivam meninas a não abandonarem um jogo. In *Proceedings of XX SBGames*, Gramado, RS, Brasil. SBC.
- Ochsner, A. (2015). Lessons learned with girls, games, and design. In *Proceedings of the Third Conference on GenderIT, GenderIT '15*, page 24–31, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.