

Conhecer para Incluir: Qual é o Perfil de Mulheres Brasileiras Jogadoras de Jogos Digitais?

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

¹Universidade Federal de Viçosa (UFV) - Campus Florestal

²Universidade Federal de Viçosa (UFV) - Campus Viçosa

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

Abstract. *Despite an equal scenario between the number of people playing between genders, women have reported low representation in digital games. In this context, the objective of this work is to understand the profile and preferences of Brazilian women players. From the answers to a questionnaire administered to 72 female digital game players, it is possible to observe that their preferences vary in terms of the way they like to play and the types of games they prefer.*

Resumo. *Apesar de um cenário igualitário entre o número de pessoas jogadoras entre os gêneros, as mulheres têm dito baixa representatividade nos jogos digitais. Neste contexto, o objetivo deste trabalho é entender o perfil e preferência de mulheres jogadoras brasileiras. A partir das respostas de um questionário aplicado a 72 mulheres jogadoras de jogos digitais, é possível observar que suas preferências variam no que concerne à forma como gostam de jogar e em relação aos tipos de jogos preferidos.*

1. Introdução

A indústria de jogos digitais tem-se mostrado importante na vivência diária das pessoas. Segundo a Pesquisa Game Brasil [PGB 2022], cerca de 74,5% das pessoas brasileiras jogam ou já jogaram algum jogo digital, sendo 51% mulheres. Apesar da aparente igualdade de gêneros entre as pessoas jogadoras, as mulheres têm tido uma baixa representatividade entre as personagens e também no time de desenvolvimento [Kohler et al. 2021, Bailey et al. 2019]. Entre os 100 jogos mais jogados na plataforma Steam, Kohler et al. (2021) identificaram que apenas 19 deles têm protagonistas femininas. Já Bailey et al. (2019) analisaram os créditos de jogos lançados entre 1983 e 2017, tendo notado que as equipes possuíam no máximo 23% de mulheres.

Visto a escassa presença feminina no universo dos jogos digitais, seja como personagens protagonistas ou como membros das equipes que os desenvolvem, este trabalho busca olhar por outro ângulo, ou seja, para quem joga, e assim entender melhor o cenário da participação feminina como consumidoras desses jogos. Para isso, foi realizado um estudo exploratório com mulheres jogadoras desse tipo de sistema, através da aplicação de um questionário online. As 72 respostas obtidas possibilitaram descobrir algumas características de perfil e experiências dessas mulheres ao jogarem jogos digitais, suas preferências em relação aos mesmos, além de suas opiniões em relação à participação feminina nesse universo, seja como personagens ou como público-alvo. Com isso, pretende-se

contribuir para a criação de ambientes de jogos digitais mais inclusivos, com os quais as jogadoras mulheres se identifiquem e se sintam adequadamente representadas.

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

2. Metodologia

Considerando o objetivo deste trabalho, as seguintes questões de pesquisa foram investigadas: (QP1) *Qual é o perfil das jogadoras brasileiras e suas experiências com jogos digitais?*; (QP2) *Quais são as preferências das jogadoras brasileiras em relação a jogos digitais?* e (QP3) *O que as mulheres pensam sobre a participação feminina no universo dos jogos digitais?*. A metodologia adotada para responder essas questões consistiu em uma abordagem qualitativa e quantitativa, consistindo em duas etapas: (1) coleta de dados por meio de um questionário, e (2) análise de dados coletados.

2.1. Coleta de Dados

Para a coleta dos dados, foi criado um questionário¹, elaborado na plataforma Google Forms, estruturado em quatro seções: (1) Apresentação, onde foi feita uma breve introdução do trabalho e seus objetivos, além da apresentação do termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE); (2) Perfil de Pessoa Jogadora, contendo questões sobre o perfil de cada jogadora, baseadas nas questões apresentadas por [Pozzebon et al. 2014] e na tipologia de mulheres jogadoras considerada por [Fortim et al. 2016], bem como sobre suas experiências com jogos digitais; e (3) Características de Jogos Favoritos, onde foram apresentados os tipos e as características de jogos digitais identificadas por [Machado et al. 2022], seguidos de questões para coletar as preferências das participantes em relação a tais tipos e características. Por fim, havia também questões para coletar as opiniões das respondentes em relação à presença das mulheres no universo dos jogos.

O link para o questionário foi divulgado entre a rede de contatos pessoais e profissionais das pessoas autoras, através de e-mail, redes sociais e fóruns de jogos. Foi solicitado também a quem recebesse o referido link que o compartilhasse com seus contatos, caracterizando a amostragem por bola de neve. Os dados foram coletados entre o dia 27 de outubro e 07 de novembro de 2023. A coleta de dados foi realizada de forma ética, assegurando a privacidade e o bem estar dos participantes.

2.2. Análise dos Dados Coletados

Para a análise dos dados coletados, foi utilizado inicialmente o relatório gerado pela própria plataforma do *Google Forms*. A partir deste relatório, visando trazer análises de correlação entre as questões levantadas, foi utilizado o Jupyter Notebook, com auxílio de bibliotecas de gráficos da linguagem Python.

3. Resultados

Responderam o questionário um total de 72 participantes. Nas subseções a seguir serão apresentados os resultados da análise das respostas a cada uma das questões de pesquisa mostradas na seção 2.

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

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

Para responder a essa questão de pesquisa, foram consideradas características pessoais das participantes, bem como suas experiências relacionadas à discriminação de gênero.

Observou-se um perfil jovem de participantes, com mais da metade das respondentes (59,7%) possuindo entre 18 e 24 anos. Dentre as restantes, 27,8% possuem entre 25 e 30 anos e 12,5% apenas acima de 30 anos. Sobre o local de residência, a grande maioria das participantes (81,9%) reside na região Sudeste do país. Quanto ao nível de escolaridade, mais da metade da amostra (55,6%) possui Ensino Superior Incompleto e 20,8% das participantes possuem Ensino Superior Completo. Já sobre a frequência de jogabilidade semanal, houve uma concentração das respostas nos valores extremos, ou seja, a maior parte joga ou uma vez por semana ou quatro ou mais vezes por semana (ambas com 36,1%). No que compete à tipologia da pessoa jogadora, que consiste na classificação da pessoa em relação ao seu comportamento nos jogos, as respondentes se identificam mais com o tipo *comandante* (23,6%), seguido de *socializadora* e *exploradora*, contando estes dois últimos com a preferência de 19,4% das participantes cada.

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

3.2. QP2. Quais são as preferências das jogadoras brasileiras em relação a jogos digitais?

Para responder a essa questão de pesquisa foram levadas em consideração as preferências das respondentes em relação a jogarem sozinha ou em grupo, e também em relação às características e tipos de jogos digitais.

Na faixa de 18-24 anos, onde se concentra a maior parte das participantes, a maioria prefere jogar em grupo, enquanto que a partir de 36 anos a preferência por jogar sozinha é unânime. Isso pode ser justificado pela dificuldade que mulheres mais velhas encontram de serem inseridas nesses meios, por questões como etarismo e falta de representatividade. Isso chama a atenção para o fato de que, para que as mulheres se sintam à vontade e queiram jogar com outras pessoas, faz-se necessário promover ambientes inclusivos e representativos para todas as faixas etárias.

Sobre as características de jogos digitais, têm-se que a maioria das participantes (63,9%) tem preferência por jogos de diversão. Logo em seguida, a preferência é por jogos com personagens e protagonistas do gênero feminino (55,6%), seguido por jogos com

exploração (48,6%). Em seguida, observa-se uma distribuição praticamente uniforme entre os jogos com narrativas ricas, colaboração, habilidade, personagens envolventes e desafios apropriados (cerca de 38% cada). Por fim, as características menos preferidas são para jogos com interação social e personalização (25% cada). A preferência por jogos que proporcionam entretenimento sugere uma valorização da dimensão lúdica e recreativa dos jogos, onde elementos como competição, exploração e resolução de quebra-cabeças contribuem para a experiência gratificante. A escolha por jogos com personagens e protagonistas do gênero feminino pode refletir o desejo das jogadoras por maior representatividade e identificação com as protagonistas dos jogos, contribuindo para a construção de narrativas mais inclusivas e diversificadas. Por outro lado, a menor ênfase em jogos que promovem a interação social e a personalização pode indicar uma possível preocupação, sugerindo a existência de ambientes de jogos tóxicos e excessivamente masculinizados, podendo representar um ambiente hostil e até mesmo violento para as mulheres. Quando se analisa a tipologia das jogadoras *versus* suas características preferidas de jogos, como mostrado na Figura 1, percebe-se a consistência entre os dados. Por exemplo, dentre as jogadoras de perfil socializadora, as preferências que se destacam são pelos jogos de colaboração e interação social, além de jogos de diversão.

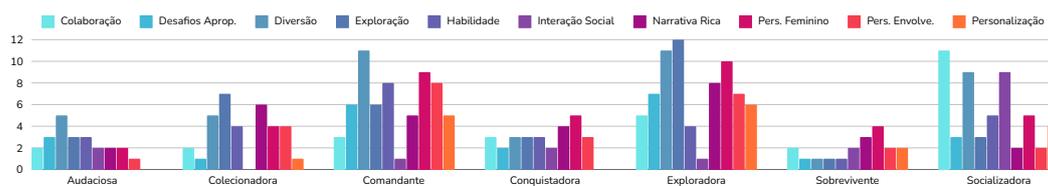


Figura 1. Tipologia de Jogadoras vs Preferências de Características de Jogos

Quanto aos tipos de jogos digitais, pôde-se observar que os mais populares, com 47,2% de respostas cada, foram os jogos casuais e de RPG. Logo em seguida, com uma distribuição praticamente uniforme (cerca de 38 % cada), vieram os jogos de fantasia, simulação, puzzle, aventura, ação, party games e estratégia. Por fim, os jogos de esportes foram o menos popular, com apenas 4,2% da preferência. A elevada preferência por jogos casuais sugere uma abordagem mais descontraída e flexível, alinhada com a proposta de entretenimento sem demandas excessivas. Jogos do gênero RPG também se destacam, indicando um interesse marcado pela imersão em narrativas complexas. A ênfase nessas experiências pode refletir a busca por jogos que ofereçam um envolvimento mais profundo e personalizado. Na Figura 2 pode ser observada a relação entre a tipologia das jogadoras e suas preferências em relação aos tipos de jogos. Nessa figura, vemos, por exemplo, que o tipo de jogo preferido entre as jogadoras de perfil comandante é o puzzle.

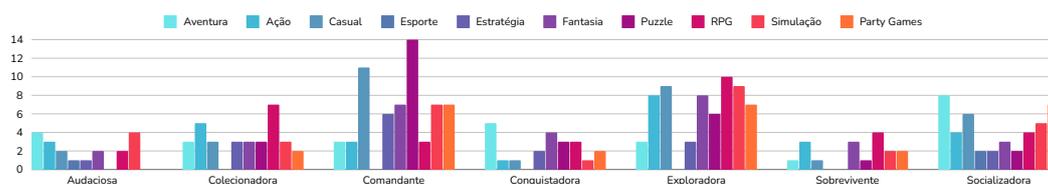


Figura 2. Tipologia de Jogadoras vs Tipos de Jogos Digitais

3.3. QP3. O que as mulheres pensam sobre a participação feminina no universo dos jogos digitais?

Para responder a essa questão de pesquisa, voltou-se o olhar para a mulher tanto como personagem quanto consumidoras de jogos digitais. No primeiro caso, foi coletada a opinião das participantes em relação à estereotipação das personagens femininas nos jogos, sendo que 94% delas acreditam que a maioria dessas personagens são estereotipadas.

As participantes também emitiram suas opiniões sobre a necessidade da criação de jogos voltados especificamente para o público feminino. Nesse caso, 57% delas acreditam que a indústria de jogos deve criar jogos específicos para mulheres. Os motivos colocados por essas participantes variam, incluindo a necessidade de promover maior participação feminina nos jogos, proporcionar empoderamento e motivação para incentivar meninas a se interessarem por áreas STEM como um todo, e oferecer uma experiência imersiva para as mulheres jogadoras nos jogos digitais.

Entretanto, um número expressivo de participantes (20,8%) também argumentaram que não é preciso segmentar o público-alvo dos jogos digitais entre gêneros masculino e feminino, mas sim desenvolver jogos voltados para ambos os gêneros e promover mais inclusão. Esta opinião pode ser constatada na seguinte explicação de uma participante: *"Acredito que não específicos, mas que mostrem representação feminina e estejam aptos a receberem público inclusivo. Em caso de jogos abertos, moderação, denúncia, pensar numa experiência legal para minorias."*. Outra participante expressou opinião semelhante: *"Acredito que o público feminino como público crescente deve ser pensado no momento do desenvolvimento de qualquer jogo, não necessariamente para jogos específicos, contudo jogos pensados para a gente de uma maneira real e não estereotipada são extremamente bem vindos e me faz sentir como um público valorizado."*

4. Conclusão

Essa pesquisa proporcionou uma análise do perfil das mulheres jogadoras brasileiras, suas experiências e preferências em jogos digitais, bem como opiniões relacionadas ao papel feminino nesse universo. Foi possível identificar que essas jogadoras buscam majoritariamente por títulos que promovam diversão e possuem protagonistas femininas. Entretanto, vale destacar que não se obteve um resultado conclusivo que sustente a afirmação de que as preferências dessas jogadoras seguirão um padrão fixo, de acordo com o seu perfil. Isso pode ter ocorrido por uma limitação da pesquisa, que trabalhou com uma amostra de tamanho reduzido, mas pode também ser um reflexo da realidade. Como houve uma variação significativa das preferências das jogadoras, torna-se importante, para cada tipo de jogo, realizar análises individualizadas, sendo uma oportunidade de trabalho futuro.

Essas conclusões destacam a diversidade de interesses e preferências dentro do grupo de mulheres jogadoras brasileiras, fornecendo *insights* importantes para a indústria, ao direcionar o desenvolvimento de conteúdo mais alinhado com as expectativas desse público específico. Consequentemente, conclui-se que a indústria de jogos pode se beneficiar consideravelmente ao criar jogos que atendam às preferências específicas das mulheres, contribuindo para tornar o ambiente de jogos mais inclusivo e representativo. Dessa forma, é imperativo que tanto a academia quanto a indústria continuem a conduzir pesquisas e estudos para compreender mais profundamente as preferências e necessidades desse público, a fim de desenvolver jogos que satisfaçam suas expectativas e desejos.

Agradecimentos

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

Referências

- Bailey, E. N., Miyata, K., and Yoshida, T. (2019). Gender composition of teams and studios in video game development. *Games and Culture*, 16(1):42–64.
- Fortim, I., De, L., Monteiro, F., Sancassani, V., and Bengel, M. (2016). A tipologia das jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro. In *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital 2016*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Kohler, L., Fronza, L., Sartori, A., Burger, K., and Araújo, J. (2021). A representatividade feminina nos jogos digitais. In *Anais do XV Women in Information Technology*, pages 265–269, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Machado, M. D. C., Barretto, Y. C., and 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 (2022). Pesquisa GameBrasil 2022. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. [Online; Acesso em 08 de Fevereiro de 2024].
- Pozzebon, E., Frigo, L., and Oliveira, L. (2014). Perfil dos jogadores brasileiros de mmo -massively multiplayer online game. In *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital 2014*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

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