

O Papel da Mulher nos Jogos Digitais: Um Mapeamento Sistemático da Literatura

¹Mayara L. de F. Neves, ²Clausius D. G. Reis, ¹Rachel C. D. Reis

¹DINF – Departamento de Informática
Universidade Federal do Paraná (UFPR) – Curitiba – PR - Brasil

²SEPT - Setor de Educação Profissional e Tecnológica
Universidade Federal do Paraná (UFPR) – Curitiba – PR - Brasil

mlfn23@inf.ufpr.br, clausius.reis@ufpr.br, rachel@inf.ufpr.br

Abstract. *Currently, digital games are one of the most popular forms of entertainment. However, there is a noticeable lack of studies offering a more comprehensive view of women's involvement in the gaming industry. Thus, this study conducts a systematic mapping of the literature by analyzing 81 relevant papers. The research reveals that most studies focus on women's experiences as players and characters, while their presence in game creation and event participation is underexplored. The results indicate that, despite the increase in female participation in the sector, challenges persist, such as hostile environments in online games, stereotypes in character development, and low inclusion of women.*

Resumo. *Atualmente, os jogos digitais são uma das formas de entretenimento mais populares. No entanto, observa-se a falta de estudos que ofereçam uma visão mais abrangente sobre a atuação feminina na indústria dos jogos. Logo, este estudo realiza um mapeamento sistemático da literatura, analisando 81 estudos relevantes. A pesquisa revela que a maioria dos estudos se concentra nas experiências das mulheres como jogadoras e personagens, enquanto sua presença na criação de jogos e participação de eventos é pouco explorada. Os resultados indicam que, apesar do aumento da participação feminina no setor, ainda persistem desafios, como ambientes hostis em jogos online, estereótipos na construção de personagens e a baixa inclusão de mulheres.*

1. Introdução

Os jogos digitais são uma das formas de entretenimento mais populares da atualidade, movimentando uma indústria bilionária e influenciando a cultura global [Feitosa et al. 2024]. Apesar da crescente presença feminina nesse universo, as mulheres ainda enfrentam desafios significativos para serem incluídas, seja como jogadoras, desenvolvedoras ou personagens dentro dos próprios jogos [Garcia-Portela e Lopez-Figueroa 2024, Batista et al. 2024, Kohler et al. 2021]. No intuito de compreender os desafios enfrentados pelas mulheres, diversos trabalhos na literatura têm investigado o tema sob diferentes perspectivas, abordando desde a experiência como jogadora até sua representação nos jogos.

O estudo de Santana et al. (2022) fornece um ponto de partida essencial ao discutir a hostilidade enfrentada pelas mulheres nos jogos digitais. A pesquisa revela

que, apesar das mulheres representarem 53% do público *gamer* no Brasil, elas ainda são alvo de comportamentos de assédio e menosprezo de suas habilidades. Com base em um questionário aplicado a 529 jogadores, o estudo aponta que mais de 80% dos participantes relataram presenciar ou vivenciar situações de hostilidade no ambiente *gamer*. Esses dados evidenciam como a cultura dos jogos digitais, historicamente masculina, continua a impor barreiras à inclusão feminina, tanto no consumo quanto no desenvolvimento de jogos.

A percepção das mulheres *gamers* sobre sua própria experiência nesse meio é explorada na pesquisa de Vidal e Dias (2023), que adota uma abordagem sociodramática para compreender as relações e papéis sociais dessas jogadoras. O estudo investiga como a sexualização dos corpos, o assédio e a marginalização das mulheres são desafios recorrentes dentro do ambiente *gamer*. Os resultados indicam que, além da violência simbólica e do preconceito, há também um processo de resistência e ressignificação da identidade feminina dentro dos jogos digitais. A pesquisa destaca como as jogadoras criam estratégias para lidar com esses desafios e reafirmar sua presença nesse espaço, contribuindo para um olhar mais aprofundado sobre as dinâmicas de inclusão e exclusão no meio *gamer*.

O estudo de Kurtz (2017), por sua vez, realiza uma revisão bibliográfica sobre a violência simbólica contra as mulheres nos *videogames*. A pesquisa identifica diferentes manifestações desse tipo de violência, desde a sexualização excessiva de personagens femininas até as agressões sofridas por jogadoras no ambiente *online*. A autora argumenta que a violência simbólica nos *games* se manifesta de forma sutil, mas tem impactos profundos na exclusão das mulheres da cultura *gamer*. Essa análise amplia a compreensão sobre como os jogos digitais não apenas refletem desigualdades de gênero, mas também contribuem para sua perpetuação.

O estudo de Gestos et al. (2018) apresenta uma revisão sistemática da literatura sobre a representação das mulheres nos *videogames* e seus impactos no bem-estar feminino. A pesquisa investiga como a hipersexualização das personagens femininas pode levar à auto-objetificação e a uma imagem corporal negativa entre as jogadoras adultas. Os resultados indicam que a exposição prolongada a conteúdos que reforçam estereótipos de gênero pode influenciar tanto a percepção das mulheres sobre si mesmas, quanto às atitudes dos homens em relação às mulheres no mundo real. O estudo destaca ainda que a sub-representação de personagens femininas nos jogos reforça a ideia de que a mulher ocupa um papel secundário no universo dos *videogames*, limitando seu espaço como jogadora e como profissional da indústria.

Apesar das pesquisas sobre os desafios enfrentados pelas mulheres em contextos específicos no universo dos *games*, seja desempenhando o papel de jogadora ou de personagem, observa-se a carência de estudos que apresentem um panorama mais abrangente sobre os eixos de atuação das mulheres nessa indústria. Nesse sentido, este trabalho apresenta um mapeamento sistemático da literatura, com o objetivo de analisar publicações científicas e caracterizar a atuação feminina na indústria de jogos, com base em cinco eixos: mulheres enquanto desenvolvedoras, participantes de eventos, como temática em narrativas de jogos, personagens e jogadoras. Além disso, também se discute os desafios enfrentados por mulheres em cada um desses eixos, destacando como o sexismo, a falta de representatividade e a exclusão ainda moldam a experiência feminina nos *games*. Ao consolidar os achados da literatura, este artigo busca não

apenas compreender e traçar o panorama da participação das mulheres nos jogos digitais, mas também evidenciar lacunas e oportunidades para promover uma inclusão mais equitativa nesse meio.

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta o protocolo adotado para o desenvolvimento do mapeamento sistemático. Na Seção 3, são discutidos os resultados, com uma análise crítica dos achados e sua relevância para a área de estudo. A Seção 4 aborda as possíveis ameaças à validade da pesquisa, discutindo limitações e impactos nos resultados. Por fim, a Seção 5 apresenta as conclusões e encaminhamentos para trabalhos futuros.

2. Mapeamento Sistemático

Esta pesquisa foi realizada por meio de um mapeamento sistemático que consiste em um tipo de estudo secundário voltado para a coleta de estudos primários disponíveis na literatura [Petersen et al. 2008]. A condução do mapeamento ocorreu em cinco fases principais: (1) formulação das questões de pesquisa, (2) definição da *string* de busca, (3) definição dos critérios para inclusão e exclusão de estudos, (4) seleção dos estudos primários relevantes e (5) apresentação e discussão dos resultados.

2.1. Questões de Pesquisa

Primeiramente, foi definida a questão de pesquisa principal para compreender como a participação das mulheres no contexto dos jogos digitais é abordada nas publicações.

- QP01 - Quais eixos de atuação das mulheres, no contexto dos jogos digitais, são mais discutidos nos estudos primários?

Em seguida, foram definidas questões de pesquisa secundárias com o intuito de obter mais informações sobre os eixos de atuação das mulheres no universo dos *games*.

- QP1.1 - Em quais etapas do desenvolvimento de jogos digitais as mulheres têm maior participação?
- QP1.2 - Quais são os eventos de jogos digitais que as mulheres mais frequentam?
- QP1.3 - Quais as principais temáticas relacionadas às mulheres abordadas nas narrativas dos jogos digitais?
- QP1.4 - Quais os principais desafios identificados na representação das mulheres como personagens de jogos?
- QP1.5 - Quais são as barreiras e desafios que as mulheres enfrentam como jogadoras?

2.2. Definição da *String* de Busca

Para a definição dos termos de busca, foi utilizado o critério PICOC, acrônimo em inglês para *Population, Intervention, Comparison, Outcome and Context* [Kitchenham et al. 2015]. Os termos da *string* foram adaptados com base em Reis et. al (2023), que utilizou abordagem semelhante para estudar jogos com temática feminina. Conforme mostrado na Figura 1, os termos foram agrupados em duas categorias principais: (1) População (*Population*), que indica o público de interesse a ser investigado e (2) Contexto (*Context*), que especifica a área de concentração da pesquisa. Além disso, os

termos Intervenção (*Intervention*), Comparação (*Comparison*) e Resultados (*Outcome*) não foram utilizados, pois a pesquisa não pretende analisar um fator específico de intervenção, comparar as formas de envolvimento da mulher no universo de jogos e avaliar e/ou medir resultados específicos. Os operadores booleanos “OR” foram utilizados para indicar sinônimos e o operador booleano “AND” foi utilizado para unir as duas categorias utilizadas.

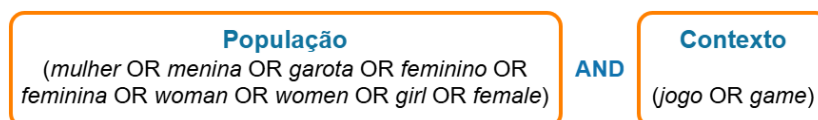


Figura 1. String de Busca.

2.3. Definição dos Critérios de Inclusão e Exclusão

Para selecionar as publicações relevantes para a extração de dados, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão a serem aplicados na primeira e segunda etapa do processo de seleção.

- Critérios de inclusão: (1) artigos escritos no idioma português ou inglês, (2) artigos do tipo completo ou resumido, (3) artigos que relacionam mulher e jogo, (4) artigos que caracterizam a atuação feminina na indústria de jogos digitais em pelo menos um dos seguintes eixos: mulheres como criadoras de jogos, participantes de eventos, personagens, jogadoras ou como temática de jogos.
- Critérios de exclusão: (1) estudos secundários, (2) artigos que tratam do tópico jogo não-digital, (3) artigos duplicados.

2.4. Seleção dos Estudos Primários Relevantes

A Figura 2 apresenta o processo de seleção, dos estudos primários relevantes, realizado em seis etapas. Vale ressaltar que a *string* de busca foi executada na base de dados SOL-SBC em 23/02/2024.

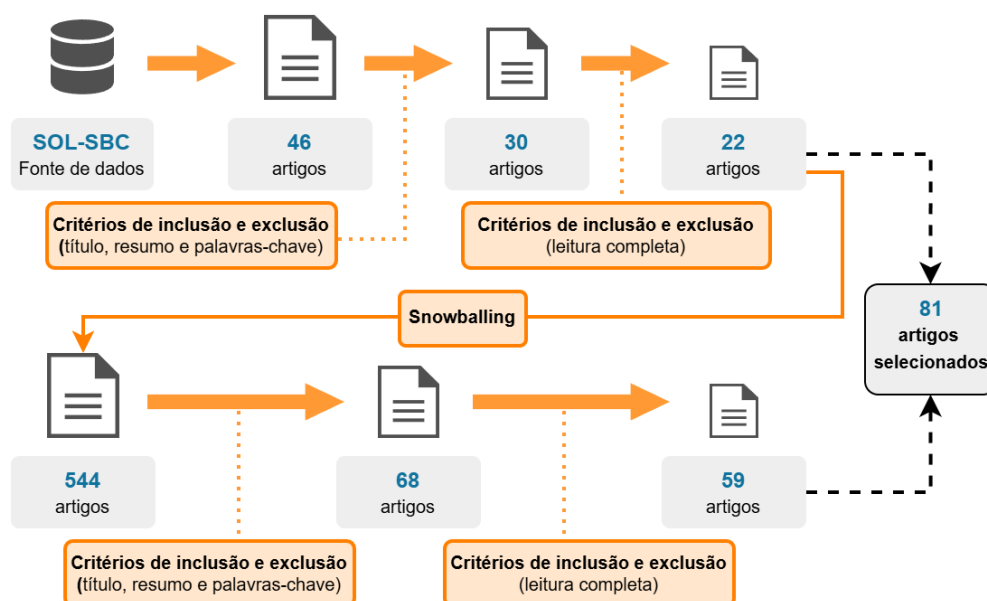


Figura 2. Etapas do processo de seleção.

A primeira etapa exibiu 46 artigos retornados pela base SOL-SBC. Os artigos foram divididos de forma igual e aleatória entre os três autores em todas as etapas do processo. Na primeira seleção, considerando apenas título e resumo, foram selecionados 30 artigos. Em seguida, esses passaram por leitura completa, correspondente à segunda seleção, reduzindo o número para 22 estudos primários relevantes. Na sequência, foi realizado um ciclo de snowballing [Felizardo et al. 2017] para ampliar a cobertura da pesquisa. Esse processo foi conduzido manualmente, sem uso de ferramentas auxiliares, considerando apenas o snowballing para frente. Inicialmente, 544 artigos foram identificados, dos quais 68 permaneceram após a primeira seleção. Na segunda seleção, esse número foi reduzido para 59. Ao final, foram obtidos 81 estudos primários relevantes (22 da busca na base SOL-SBC + 59 do *snowballing*).

3. Resultados e Discussão

Nesta seção são apresentadas as respostas às questões de pesquisa (principal e secundárias), detalhadas na Seção 2.1, com base nos 81 estudos selecionados como relevantes. Vale destacar que as citações apresentadas no formato de número¹, referem-se aos estudos primários obtidos por meio do mapeamento. A Figura 1 exibe a distribuição dos 81 artigos nos cinco eixos, com dois deles presentes em mais de um eixo: [23] – Personagem e Temática dos Jogos e [40] – Jogadora e Personagem. A lista completa com as referências desses artigos pode ser visualizada em https://clausiusreis.github.io/Artigo_WIT2025_Mapeamento/.

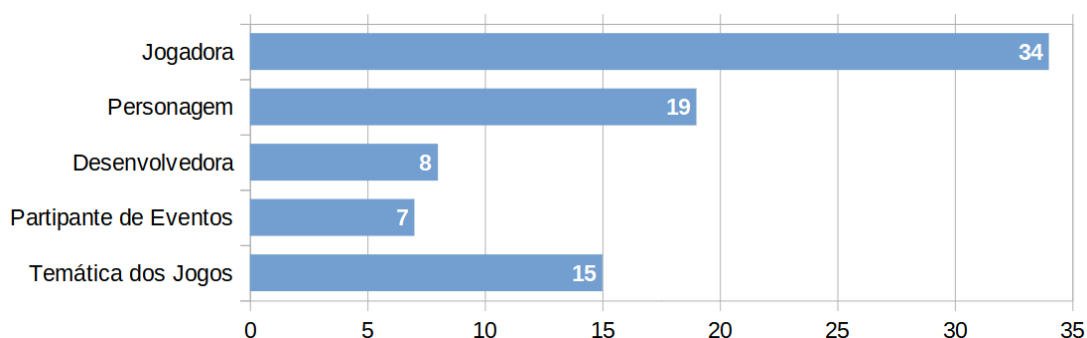


Figura 1. Distribuição dos 81 artigos nos cinco eixos.

- **QP01** - Quais eixos de atuação das mulheres, no contexto dos jogos digitais, são mais discutidos nos estudos primários?

A análise dos estudos primários revelou que os dois eixos de atuação feminina mais discutidos na literatura são a mulher como **jogadora** (34 estudos - [40, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81]) e a mulher como **personagem** (19 estudos - [23, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48]). A predominância de trabalhos sobre as mulheres jogadoras indica um forte interesse acadêmico em compreender as barreiras enfrentadas no ambiente *gamer*, principalmente em relação ao assédio, ao preconceito e a exclusão em espaços competitivos [68]. A hostilidade sofrida pelo público feminino nesse ambiente influencia diretamente seu comportamento nos jogos, levando muitas a evitar interações, usar *nicks* neutros ou escolher papéis menos visados,

¹Devido ao grande número de estudos relevantes, optou-se por utilizar numeração entre colchetes para as citações obtidas no mapeamento.

como suporte, para evitar críticas [77]. Além disso, a indústria ainda desenvolve a maioria dos jogos para o público masculino, ignorando preferências femininas e afastando potenciais jogadoras [65].

Por outro lado, a representação das mulheres como personagens também se mostra como um tema recorrente. Muitos estudos têm focado na perpetuação de estereótipos, na hipersexualização das personagens femininas [31, 32, 35] e na sub-representação de mulheres em papéis protagonistas [35]. Essa abordagem demonstra a preocupação da academia com o impacto dessas representações na percepção das jogadoras e no reforço de desigualdades de gênero dentro e fora do ambiente virtual.

Os dados evidenciam que, apesar do crescente interesse em estudar a relação entre mulheres e jogos digitais, há uma concentração significativa de pesquisas em aspectos específicos da participação feminina. Esse padrão sugere a necessidade de expandir as investigações para outras áreas, como a atuação das mulheres no desenvolvimento de jogos, que apareceram em menor proporção na literatura analisada.

- **QP1.1** - Em quais etapas do desenvolvimento de jogos digitais as mulheres têm maior participação?

A participação das mulheres na criação de jogos digitais, conforme identificado nos estudos, ocorreu majoritariamente em iniciativas educacionais de introdução à programação. Dos oito artigos encontrados, todos abordavam projetos para engajar meninas na computação, seja na produção de jogos em geral [1, 2, 3, 4, 7] ou especificamente na temática feminina [6, 8]. Um exemplo é o estudo [6] que utilizou a criação de um jogo com temática de igualdade de gênero como estratégia pedagógica.

Nas iniciativas de introdução à programação, as mulheres estiveram envolvidas em diferentes etapas do desenvolvimento de jogos digitais. Os estudos apontam a participação no **design** [4, 6], na **codificação, implementação e/ou programação** [2, 3, 4, 6, 7] e também em **todo o ciclo de desenvolvimento**, desde a coleta de requisitos até a versão final do projeto [8]. Dois outros estudos não especificaram a etapa exata de participação [1, 5]. A implementação foi a etapa mais abordada, com exemplos como a programação com Snap! [3] e Scratch [4], que proporcionaram às participantes a oportunidade de desenvolver habilidades práticas no desenvolvimento de jogos.

Quanto ao perfil das participantes, a maioria eram estudantes do ensino fundamental [2, 3, 4, 5, 6, 7] e/ou médio [3, 4, 7], geralmente em suas primeiras experiências com a criação de jogos. A participação de mulheres no mercado de trabalho de *games* não foi abordada nos estudos, evidenciando uma lacuna na literatura sobre a atuação profissional feminina na área. Essa ausência reforça a percepção de que a presença feminina na indústria de *games* ainda é reduzida e pouco documentada.

- **QP1.2** - Quais são os eventos de jogos digitais que as mulheres mais frequentam?

Dos sete artigos, os eventos de jogos digitais frequentados por mulheres incluem **Game Jams** [9, 10, 11, 12, 13], **Hackathons** [13], **oficina com foco educativo** [14] e **competição com foco em empreendedorismo** [15]. Entre esses, a Game Jam se destaca como a mais recorrente, aparecendo em cinco dos sete artigos analisados. No entanto, estudos indicam que muitas mulheres enfrentam dificuldades para expressar suas opiniões nesses eventos e são frequentemente percebidas como *designers*, em vez de desenvolvedoras [13]. Além disso, vários estudos ressaltam a falta de confiança das

participantes em suas próprias habilidades [9, 11, 12, 13], o que pode influenciar sua participação e protagonismo nesses espaços.

Na tentativa de minimizar os desafios da participação feminina, começaram a surgir diferentes formatos de eventos de jogos. Entre os artigos analisados, dois abordam eventos exclusivamente femininos [14, 15], dois mencionam tanto eventos mistos quanto exclusivos [12, 13] e os demais tratam apenas de eventos mistos [9, 10, 11]. Eventos exclusivamente femininos demonstraram ser um sucesso no engajamento de mulheres [12, 14], evidenciando que algumas participantes relataram evitar ambientes predominantemente masculinos [13]. Nos eventos mistos, por sua vez, observou-se discrepância na percepção sobre a equidade de gênero por parte do público masculino. De modo geral, os homens não percebem as dificuldades enfrentadas pelas mulheres nesses espaços [11, 13].

Quanto ao perfil das participantes, observou-se uma variedade nos dados apresentados. Três artigos não especificaram o perfil das mulheres envolvidas [9, 12, 13], enquanto os demais indicaram que a maioria era composta por estudantes do ensino superior [10, 11], do ensino médio [14] ou do ensino médio/técnico [15].

Os resultados apontam que, embora as mulheres estejam participando de eventos de jogos digitais, ainda há desafios a serem superados para garantir sua inclusão e permanência nesses espaços. Eventos exclusivamente femininos têm se mostrado uma estratégia eficaz para criar ambientes mais acolhedores, mas a inclusão efetiva das mulheres nos eventos de jogos exige a manutenção de espaços exclusivos e a transformação dos eventos mistos, tornando-os mais equitativos e acolhedores.

- **QP1.3** - Quais as principais temáticas relacionadas às mulheres abordadas nas narrativas dos jogos digitais?

Com base nos 15 artigos analisados, foram identificadas duas grandes categorias principais de temáticas: **empoderamento feminino** [16, 17, 18, 23] e **violência contra a mulher** [21, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30]. Vale ressaltar que essas categorias foram definidas a partir dos temas relacionados às mulheres apresentados por Reis et. al (2023), que se fundamenta nas nove metas do *Objetivo 5 dos ODS* [ONU 2023].

Na temática de empoderamento feminino, alguns jogos foram criados para homenagear e dar visibilidade a figuras femininas históricas da computação, como Ada Lovelace, Carol Shaw, Susan Kare, Grace Hopper e Hedy Lamarr. Exemplos disso são os jogos “Mundo Bit Byte” [16, 17] e “Sucesso4Me” [18]. Além disso, o resgate da história das baianas [23] também foi utilizado como uma forma de valorização da cultura e do papel das mulheres na preservação da tradição.

Na temática de violência contra a mulher, diversos jogos educacionais foram criados para conscientizar os jogadores sobre as formas de violência de gênero, incluindo violência física, psicológica, sexual, moral e patrimonial [21, 25]. Alguns jogos abordam essa violência por meio de narrativas que simulam relacionamentos abusivos, como “Liberte a Rosa” [22], que explora a manipulação emocional e a dificuldade da vítima em romper com o ciclo da violência. Outros jogos, como “Caixa de Pandora” [26, 27, 28, 30], foram criados com o propósito de capacitar profissionais da saúde para lidar com vítimas de violência doméstica, com versões que exploram diferentes plataformas e graus de imersão, incluindo realidade virtual.

Essas temáticas evidenciam o papel dos jogos digitais como entretenimento e

também como ferramentas educativas e de conscientização social. As abordagens encontradas demonstram um esforço crescente para trazer à tona discussões sobre igualdade de gênero e os desafios enfrentados pelas mulheres na sociedade.

- **QP1.4** - Quais os principais desafios identificados na representação das mulheres como personagens de jogos?

A análise dos estudos primários revelou que a representação das mulheres nos jogos eletrônicos é marcada por três grandes desafios: a **hipersexualização e estereotipação das personagens femininas** [31, 32, 34, 35, 36], a **escassez de protagonismo feminino** [35, 36, 37, 46] e a **falta de diversidade na construção dessas personagens** [37, 35, 45]. No entanto, muitos estudos apresentam exemplos positivos de personagens femininas bem desenvolvidas e representadas de forma mais realista [23, 33, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48].

Um dos aspectos recorrentes nos jogos é a forma como as personagens femininas são hipersexualizadas nos jogos. Estudos apontam que essas personagens costumam ser representadas com corpos irreais, roupas reveladoras e posturas sexualizadas, reforçando estereótipos de objetificação [31, 32, 34, 35, 36]. Além disso, muitas desempenham papéis passivos ou secundários dentro da narrativa, sendo retratadas como personagens decorativas, donzelas em perigo ou interesses românticos dos protagonistas masculinos [32, 35, 36, 37, 46]. Esse padrão reforça que a presença feminina nos jogos é construída sob uma perspectiva masculina, limitando a variedade de papéis que essas personagens podem ocupar.

Outro fator identificado é a baixa representatividade de mulheres em papéis de protagonismo nos jogos [35, 36, 37, 46]. A predominância de protagonistas masculinos sugere uma visão de mercado que tradicionalmente associa o público *gamer* ao gênero masculino. Embora existam algumas protagonistas femininas marcantes, como Lara Croft [35, 37, 45], a maioria dos jogos de grande orçamento ainda apresenta personagens masculinos como foco principal da narrativa ou protagonistas femininas que são estereotipadas [35, 37, 46, 47].

Além da escassez de personagens femininas protagonistas, os estudos também destacam a falta de diversidade na representação dessas personagens. Muitas seguem um padrão homogêneo de características físicas e comportamentais, predominando mulheres brancas, magras e jovens [37, 45]. A ausência de diferentes etnias, idades, corpos e expressões de gênero restringe a representatividade e reforça uma visão limitada da identidade feminina nos jogos. Esse aspecto impacta diretamente a experiência de jogadoras que não se veem refletidas nas narrativas.

Apesar dos desafios, estudos apontam avanços na representação das mulheres nos jogos. Personagens como Aloy, de Horizon Zero Dawn [39], Nancy Drew, da série Nancy Drew [40], e Ellie e Abby, de The Last of Us: Parte II [45, 47] são frequentemente citadas como exemplos positivos. Essas personagens possuem desenvolvimento narrativo profundo, complexidade emocional e papel central na história, rompendo os padrões tradicionais de hipersexualização e estereotipação. Elas demonstram que é possível construir protagonistas femininas que sejam bem escritas, fortes e diversificadas, proporcionando maior representatividade dentro da indústria dos jogos. Esses exemplos mostram que há uma mudança gradual na forma como as mulheres são representadas nos jogos [34, 37], ainda que muitos desafios persistam. O reconhecimento dessas personagens bem desenvolvidas pode incentivar a indústria de

jogos a continuar avançando na criação de narrativas mais inclusivas e representativas para diferentes perfis de jogadoras e jogadores.

- **QP1.5** - Quais são as barreiras e desafios que as mulheres enfrentam como jogadoras?

A presença feminina nos jogos digitais tem crescido significativamente nos últimos anos, mas ainda enfrenta barreiras estruturais e culturais, principalmente no meio competitivo, onde essa presença é mais reduzida. Com base na análise dos 34 artigos, foi possível identificar os principais fatores que afetam essa participação: (1) **preferências das jogadoras e a falta dessas opções no mercado** [51, 52, 53, 56, 57, 58, 61, 65, 66, 67], (2) **ambiente hostil dos jogos online** [49, 50, 60, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79] e (3) **estereótipos de gênero que impactam a experiência das jogadoras** [55, 57, 62, 63, 73, 76].

Pesquisas indicam que mulheres tendem a preferir jogos com forte interação social, narrativas envolventes, personalização de avatares e menor foco em violência [51, 53, 58, 66]. Além disso, a representatividade feminina diversificada é um fator essencial para aumentar o engajamento [51, 58, 60, 67, 70, 75]. Embora desafios e progressão sejam valorizados, a competitividade extrema, frequentemente presente em jogos voltados ao público masculino, é menos atraente para esse grupo [51, 58]. Apesar dessas preferências serem amplamente documentadas, a indústria de jogos ainda prioriza o público masculino, resultando em uma oferta limitada de títulos que atendam plenamente às expectativas das jogadoras [65]. Essa lacuna além de refletir a exclusão do público feminino, também representa a falta de desenvolvedores, especialmente mulheres, que busquem criar experiências mais inclusivas.

Jogadoras em ambientes *online* frequentemente enfrentam assédio, discriminação e exclusão, o que desestimula sua participação em jogos *online* e/ou competitivos [49, 50, 60, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 77, 78, 79]. Muitas evitam usar a comunicação por voz para não se exporem e chegam a adotar nomes neutros para evitar hostilidades [74, 77]. Relatos de insultos, ameaças e menosprezo são comuns, tornando o espaço muitas vezes inviável para a participação das mulheres. A falta de mecanismos eficazes de moderação e a normalização desses comportamentos agravam ainda mais a situação [71, 77]. Nos *eSports*, o ambiente é o mesmo, se não até pior. Muitas jogadoras relatam sofrer assédio verbal e que há uma enorme falta de oportunidades para mulheres em competições oficiais [49, 68, 69, 71, 79]. Além disso, a presença do machismo afeta negativamente a autoestima das jogadoras, causando ainda maior resistência para ingressar e se destacar em times de alto nível [68, 70, 77].

Embora mulheres desenvolvam habilidades nos jogos na mesma velocidade que os homens, sua presença em espaços competitivos ainda é menor. Essa desigualdade não está ligada à competência, mas a fatores sociais que criam barreiras para sua participação [76]. Um exemplo disso é a tendência de jogadoras assumirem papéis de suporte em jogos como *League of Legends* pela pressão dos estereótipos [57, 60, 76, 77], reforçando a ideia de que seu papel é auxiliar, e não competir de igual para igual.

A “ameaça do estereótipo” – fenômeno em que a exposição à ideia de que homens são naturalmente melhores – afeta negativamente o desempenho das jogadoras [55, 57, 73, 76], impactando seu desempenho. Estudos indicam que *rankings* dominados por homens aumentam a ansiedade das jogadoras e diminuem sua autoconfiança, enquanto a presença de nomes femininos não gera impacto positivo significativo [62].

Isso indica que o efeito negativo da ameaça de estereótipo é mais forte do que qualquer possível incentivo gerado pela representatividade feminina nos *rankings*. Dessa forma, a presença reduzida de mulheres nos cenários competitivos não é reflexo de menor habilidade, mas do impacto psicológico dos estereótipos e da cultura hostil presente nesses ambientes. A perpetuação dessas barreiras pode reforçar um ciclo de exclusão, onde a falta de jogadoras de alto nível serve como justificativa para a ideia de que elas são menos capazes.

5. Ameaças à Validade

Este estudo apresenta limitações que podem ter influenciado os resultados do mapeamento. O número reduzido de avaliadores pode ter impactado a consistência das decisões, embora dúvidas tenham sido discutidas em reuniões para definir critérios e garantir maior confiabilidade na seleção dos estudos.

Outra limitação diz respeito ao uso exclusivo da base SOL-SBC, o que pode ter restringido a diversidade dos artigos analisados. Entretanto, a aplicação do *snowballing* ampliou a cobertura, permitindo a recuperação de trabalhos adicionais. Além disso, alguns estudos analisados são relativamente antigos, remontando ao início dos anos 2000. Embora essas publicações possam fornecer um panorama histórico da participação feminina nos jogos digitais, há o risco de que algumas discussões e conclusões não reflitam mais o cenário atual. Uma análise comparativa entre estudos antigos e recentes poderia oferecer *insights* sobre mudanças ao longo do tempo.

Dessa forma, apesar das estratégias adotadas para reduzir os impactos dessas ameaças, os autores reconhecem que elas ainda representam desafios para a generalização dos resultados. No entanto, acredita-se que a abordagem metodológica utilizada contribuiu para garantir a solidez e a relevância das conclusões obtidas.

6. Conclusão

Este estudo analisou a participação das mulheres no contexto dos jogos digitais, abordando sua atuação em cinco eixos: como jogadora, como personagem, como desenvolvedora, como participante de eventos e como temática na narrativa de jogos. Os resultados mostram que 34 estudos se concentram nas mulheres enquanto jogadoras, 19 como personagem, 7 focam na participação de eventos e 8 na criação dos jogos. Além disso, duas temáticas se destacaram nas narrativas de jogos: empoderamento feminino e violência contra a mulher, presentes em 12 dos 15 estudos.

Os dados indicam que, apesar do crescimento da presença feminina nos jogos, ainda existem barreiras significativas, como o ambiente hostil em jogos *online* e competitivos, a persistência de estereótipos na representação de personagens femininas e a baixa inclusão de mulheres na criação de jogos e em eventos da área. Pesquisas futuras podem acompanhar a trajetória de mulheres iniciantes na área por meio de programas educacionais e investigar estratégias para tornar os eventos e ambientes online mais equitativos.

Vale ressaltar que os próximos passos desta pesquisa consistem no planejamento e desenvolvimento de um jogo educativo que ajude a conscientizar crianças, desde cedo, sobre a importância da igualdade de gênero nos jogos digitais. Esse tipo de iniciativa visa contribuir para a desconstrução de estereótipos ainda na infância, evitando que preconceitos sejam reforçados e perpetuados ao longo da vida.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer à REBECA (Rede de Ensino Brasileira de Engenharia e Ciências Exatas) e ao CNPq (Processo nº 440425/2024-7) pelo apoio financeiro. Agradecem também a Kamila Takayama Lyra e Amanda Pollyanna da Silva Rodrigues pela colaboração nas discussões durante a concepção desta pesquisa.

Referências

- Batista, E. M., Martins, H. C., & Villela, M. L. B. (2024). “Conhecer para Incluir: Qual é o Perfil de Mulheres Brasileiras Jogadoras de Jogos Digitais?”. *Anais do XVIII Women in Information Technology (WIT 2024)*, p. 397-402.
- Feitosa, A. C. A., Silva, L. G., Viana, V. S. J., Araújo, M. T. P., & Aquino, S. A. B. M. (2024). “Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro”. *Anais Estendidos do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024)*, Manaus/AM, Brasil, p. 91-97.
- Felizardo, K. R., Nakagawa, E. Y., Fabbri, S. C. P. F., & Ferrari, F. C. (2017). *Revisão sistemática da literatura em engenharia de software : teoria e prática*. Rio de Janeiro: Elsevier, 1ª ed.
- Garcia-Portela, A., & Lopez-Figueroa, J. (2024). Gaming Industry: Hardships, Stereotypes & Factors That Can Enhance Female Presence and Security. *Journal of Student Research*, 13(2), p. 1-10.
- Gestos, M., Smith-Merry, J. & Campbell, A. (2017). “Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing”, *Cyberpsychol Behav Soc Netw.*, 21(9), p. 535-541.
- Kitchenham, B. A., Budgen, D., & Brereton, P. (2015). *Evidence-based software engineering and systematic reviews*. Chapman & Hall/CRC, 1 ed.
- Kohler, L. P. de A., Fronza, L., Sartori, A., Burger, K., & Araújo (2021). “A representatividade feminina nos jogos digitais”. *Anais do XV Women in Information Technology (WIT 2021)*, p. 265-269.
- Kurtz, G. B. (2017). Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica, *Revista Metamorfose Arte, Ciência e Tecnologia*, 2(2), p. 90-109.
- 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 25/03/2025.
- Petersen, K., Feldt, R., Mujtaba, S., & 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.
- Reis, R. C. D., Reis, C. D. G., Lyra, K. T., Nascimento, T. M., & Assolari, C. L. (2023). “Jogos com temática feminina: um mapeamento sistemático da literatura”. *Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2023)*, p. 436-448.

Santana, F. C., Carvalho Júnior, O. F., Bernardo, R., Vicente, E. F., & Bernardo, C. H. C. (2022). “Mulheres Gamers: uma análise da hostilidade enfrentada pelas mulheres em jogos virtuais”, *Cadernos de Gênero e Tecnologia*, 15(46), p. 120-138.

Vidal, E. M. M., & Dias, M. M. (2023). O feminino em jogo: a concepção de mundo de mulheres gamers, *Revista Brasileira de Psicodrama*, 31, p. 1-12.