

# Adequação de jogos digitais para atrair mais garotas para jogar

Ana Luiza do Nascimento Guercy  
Programa de Pós-graduação em Informática  
PUC Minas  
Belo Horizonte, Brasil  
analuizanascimento95@hotmail.com

Lucila Ishitani  
Programa de Pós-graduação em Informática  
PUC Minas  
Belo Horizonte, Brasil  
lucila@pucminas.br

**Resumo**—No início do século 21, jogos digitais ainda são vistos como atividades para adolescentes e adultos do gênero masculino. Aos poucos, as mulheres estão ganhando representatividade no universo dos jogos, mas ainda encontram dificuldades, enfrentam preconceitos e muitas vezes se sentem desencorajadas a jogar, devido a estereótipos de que não entendem os jogos ou não são boas para jogar. Jogos podem incentivar garotas a verem a tecnologia de maneira positiva e, com isso, podem motivar a escolha de carreira na área de computação. Como o número de profissionais do gênero feminino em carreira de computação ainda é pequeno em relação ao número de homens, caracterizar o que garotas preferem em jogos pode contribuir para o aumento desse número. Este artigo tem como objetivo propor adequações para o desenvolvimento de jogos digitais, com o intuito de atrair mais garotas para jogar. Para alcançar o objetivo proposto, uma das atividades realizadas foi a condução de entrevistas com garotas que jogam, para coletar informações sobre o que elas gostam ou não em jogos. Os resultados das análises das entrevistas realizadas apontam que aspectos como gráfico do jogo, possibilidade de jogar em grupo, realidade do jogo e liberdade de escolha são características significativamente valorizadas pelas participantes, enquanto jogos violentos, explícitos e ambientes machistas são características não valorizadas por elas.

**Palavras-chave**—garota, mulher, gênero feminino, gamer, jogo digital, videogame

## I. INTRODUÇÃO

Jogados por mais de um bilhão de pessoas em todo o mundo, jogos digitais são desafiadores, envolventes e divertidos [1]. Nos Estados Unidos, cerca de 59% dos americanos jogam *videogame*; as casas em sua maioria possuem pelo menos um sistema dedicado exclusivamente a jogos, e a indústria de computadores e *videogames* ganha pelo menos quinze bilhões de dólares por ano, todos os anos, desde 2009 [2]. A popularidade dos jogos digitais está em constante crescimento. Os jogos *online* têm um avanço significativo, alinhado aos progressos da tecnologia móvel e da web, e os *videogames* se tornaram um passatempo cada vez mais popular entre crianças e adultos.

Com o avanço da tecnologia, os jogos transpuseram o papel apenas lúdico. Há impactos positivos dos jogos relacionados à saúde física, saúde mental, funções cognitivas e aprendizagem [3].

Tradicionalmente, jogar jogos digitais é percebido como uma atividade para adolescentes e adultos do gênero masculino [4]. Contudo, os *videogames* estão gradativamente se tornando

uma atividade de lazer também para as garotas. Pouco a pouco as mulheres estão ganhando representatividade no universo dos jogos, como é o caso dos EUA, onde as mulheres representam 44% dos jogadores do país, e as mulheres com mais de 18 anos de idade representam o grupo de consumidores que mais cresce [2]. Infelizmente, esse cenário de grande representação de mulheres jogadoras ainda não acontece da mesma forma globalmente e o consumo de jogos ainda é escasso para o público feminino em comparação com o público masculino [5]. Mesmo com o aumento da popularidade dos jogos entre as mulheres, elas ainda podem encontrar dificuldades ao tentar entrar nesse universo, enfrentando julgamentos e preconceitos, e muitas vezes se sentindo desencorajadas, devido aos estereótipos de que não entendem os jogos, ou de que não são boas em jogar [6].

O viés de gênero nos *videogames* pode estar vinculado às mulheres que desenvolvem pontos de vista negativos em relação às carreiras nas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática, do inglês *science, technology, engineering, mathematics* (STEM). Uma pesquisa de 2011 com estudantes universitários que se especializaram em carreiras em STEM constatou que o fator número um para o interesse inicial nas carreiras relatado por homens era o jogo (61%), enquanto apenas 29% das mulheres selecionaram a mesma resposta [7].

Assim, incentivar as garotas a jogarem mais *videogames* pode estimulá-las a estudar assuntos relacionados a tecnologia e áreas afins [8]. Esse estímulo pode acontecer pelo fato de que jogos digitais projetados para meninas as incentivam a ver a tecnologia (especificamente o computador) como uma ferramenta positiva, e o uso dos computadores para jogar pode promover o interesse das meninas em computação e tecnologia [9].

O número de profissionais do gênero feminino em carreiras de computação ainda é pequeno em relação ao número de homens. Tendo em vista que os jogos podem ser um contato primário com a tecnologia, além de um possível impulso para conhecer ou seguir a área, torna-se necessário caracterizar o que garotas gostam ou não em jogos, e estudar o que se pode adequar dentro dos elementos de um jogo e em seu desenvolvimento para atrair mais jogadoras [10].

Para atender a essa necessidade, o objetivo geral deste trabalho é propor adequações em jogos digitais, com o intuito

de atrair mais garotas para jogar, e os objetivos específicos são: (i) enumerar características que garotas indicaram gostar ou não em jogos; (ii) enumerar características que garotas sugeriram para um jogo; (iii) verificar a relação entre o interesse pela área de computação e o contato das garotas com jogos.

Para a execução da pesquisa proposta utilizou-se uma abordagem de pesquisa qualitativa. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas, que foram realizadas com garotas que jogam e que estão na faixa de 15 a 24 anos. Para a análise de dados, aplicou-se a análise de conteúdo. A análise de conteúdo é uma técnica que proporciona de maneira prática e objetiva, a produção de deduções no conteúdo analisado. É a ocasião em que os dados coletados são transformados e organizados em unidades, que devem proporcionar a apresentação das características mais notáveis do conteúdo analisado [11].

Este trabalho teve como resultado um conjunto de adequações sugeridas para jogos, a partir da identificação de características que as participantes indicaram gostar ou não em jogos. Além disso, os resultados também discutem e reforçam estudos anteriores referentes a sugestões que garotas indicaram como aspectos que gostariam de ver em jogos, e a relação entre jogos e seguir carreira na área de tecnologia. Vale ressaltar que a discussão acerca da necessidade da adequação de jogos é uma discussão antiga no Brasil, como é apresentado por Blanco (2017) [12]. Pode-se elencar como as principais contribuições deste estudo: contribuir para que mais mulheres sejam atraídas e tenham contato direto com jogos, e conseqüentemente estejam familiarizadas com computadores, podendo se interessar pela área de tecnologia; fomentar o crescimento da indústria de jogos, já que com o aumento de mulheres jogando mais jogos poderão ser produzidos, e um maior faturamento na indústria pode também beneficiar a economia do país.

O artigo encontra-se organizado da seguinte forma: a Seção II apresenta os trabalhos que fundamentam este artigo; a Seção III expõe a metodologia utilizada para a execução da pesquisa; a Seção IV discute os resultados obtidos; e a Seção V apresenta as principais conclusões do trabalho.

## II. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

É pelo uso de jogos digitais que as crianças geralmente têm um primeiro contato e desenvolvem um certo conforto ao interagir com computadores, o que, por sua vez, ajuda a promover um tipo de conhecimento em informática. Jogos podem fazer com que os jogadores percebam o computador de maneira amigável [9].

A Subseção II-A discute a possível relação entre jogos e a escolha de uma carreira na área de tecnologia. Com a necessidade de compreender o que mulheres indicam gostar ou não em jogos, e tendo em vista o contexto já abordado em que há a necessidade de atrair mais mulheres para a área de computação, juntamente com o fato de jogos possibilitarem um maior contato com o computador, a Subseção II-B apresenta perspectivas de diferenças de gênero no uso de jogos,

explorando essas diferenças com relação a aspectos indicados por homens e mulheres, como valorizados ou não.

### A. Relação entre jogos e carreira

O número de profissionais do gênero feminino em carreiras de computação ainda é pequeno em relação ao número de homens e vem diminuindo ao longo dos anos. De acordo com estatísticas da Educação Superior da área de Computação, divulgadas pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC), em 2002 o número de ingressantes do gênero feminino em cursos de Ciência da Computação era de 4.462, e em 2018 esse número caiu para 2.450. No cenário de concluintes de cursos de computação, em Ciência da Computação, o número de mulheres concluintes em 2001 era de 1.516, e em 2018 esse número caiu para 807. Em 2018, o número de homens concluintes do curso de Sistemas de Informação foi de 7.256, enquanto o número de mulheres foi de 1.453. Esse cenário de mais homens do que mulheres ingressantes ou concluintes acontece em todos os cursos da área de computação [13].

Ainda não está claro se existe uma relação totalmente causal entre jogar e seguir carreira na área de STEM, mas incentivar as meninas a jogar mais *videogames* faz com elas estejam até três vezes mais propensas a estudar assuntos relacionados a essa área [8].

Hosein (2018) enfatiza em sua pesquisa que nem todas as meninas que jogam *videogame* têm a tendência de estudar STEM, e nem todas as meninas que estudam STEM jogam *videogame*; é preciso inspirar garotas que já são jogadoras, sem alienar as que não são. Hosein (2018) abordou em seu trabalho a percepção da sociedade de que mulheres estão fora do jogo, mas, para tentar mudar essa visão, demonstrou como a inclusão de meninas no universo dos jogos pode também promover a inclusão na área das ciências exatas. Por sua vez, Martins et al (2019) identificou em seu trabalho que um dos fatores que atraem mulheres para cursos de tecnologia é proporcionar o contato de meninas com a área de computação e jogos. Segundo os autores, despertar a curiosidade pela área em meninas desde a infância, com contato com jogos e uso da tecnologia, é também um fator consideravelmente relevante [14].

O estudo de Hosein (2018) indica que o fato de jogar qualquer tipo de *videogame* pode incentivar as mulheres a estudar STEM, ou seja, ter o hábito de jogar pode gerar um possível interesse em áreas STEM, sendo percebida uma correlação muito forte entre jogar e estudar áreas das ciências exatas. Aqueles que são jogadores regulares e cursam graduação na área de exatas, também são os menos propensos a abandonar seus hábitos de jogo. As jogadoras do gênero feminino eram mais propensas a obter um diploma de STEM em comparação com os meninos, seja jogando jogos de ação, aventura ou quebra-cabeça, já que todos os tipos tiveram o mesmo impacto [8].

De maneira análoga ao estudo de Hosein (2018), Lantz (2015) procurou analisar a questão do recrutamento e retenção de mulheres em cursos de especialização em STEM, em relação à experiência de jogar *videogame*. A pesquisa revelou

que houve um impacto significativo em mulheres do primeiro ano do ensino médio com interesse e motivação em cursos superiores de STEM. As implicações do impacto positivo dos *videogames* no interesse, motivação e autoeficácia em STEM podem informar práticas educacionais para meninas e mulheres [15].

### B. Trabalhos relacionados

No estudo de Veltri et al (2014) foram assinaladas seis áreas principais em que as diferenças de gênero dentro dos jogos são significativas: adoção, motivação, interação social, autoapresentação, habilidades e desempenho [4]. Segundo Veltri et al (2014), a adoção está ligada ao início do hábito de jogar: os homens desenvolvem interesse em jogos de computador no início de suas vidas, enquanto as mulheres começam a jogar mais tarde e passam menos tempo jogando do que os homens. Lin (2008) indica que isso pode ocorrer devido à influência das divisões sexuais de trabalho, como a divisão de tarefas domésticas que é ainda demarcada por prescrições de gênero [16]. No campo interação social, vários estudos relatam que as jogadoras do gênero feminino são mais sociáveis: elas têm maior probabilidade de conhecer pessoas enquanto jogam. Além disso, as mulheres são mais cooperativas e usam mais linguagem de apoio para incentivar seus colegas [4].

De maneira complementar ao estudo de Veltri et al (2014), Harrison, Drenten e Pendarvis (2016) identificaram que, em um panorama geral, as mulheres preferem jogos de lógica e treinamento de habilidades. Enquanto jogam, é mais provável que as mulheres façam amizades, participem de grupos, busquem ajuda e recrutem novas jogadoras, atividades estas focadas em relacionamento e socialização [2].

Dickey (2006) [9] também acrescentou que garotas indicam uma preferência por jogos nos quais existe pouca violência ou *feedback* negativo, enquanto garotos podem estar supostamente mais acostumados com a violência inserida no contexto do jogo. Contudo, há trabalhos que indicam que não se deve generalizar o interesse de algumas mulheres em jogos e temáticas não violentas ou competitivas, já que isso reforça estereótipos excludentes sobre os interesses das jogadoras [17]. Dickey (2006) complementou que as garotas sinalizam certa preferência por *design* de jogos que incluem exploração, colaboração, desafio, aventuras e *design gráfico*. As características que mulheres jovens elegem incluem uma narrativa rica, papéis que envolvem ação positiva, níveis adequados de desafios, oportunidades para projetar, ou criar, personagens envolventes, comunicação e colaboração, uso de estratégias e habilidades [9].

## III. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa adotada neste trabalho pode ser classificada conforme as definições de Flick (2008) [11] em: aplicada, quanto à finalidade; exploratória, quanto aos objetivos; qualitativa, quanto à natureza dos dados; bibliográfica e de campo, quanto à coleta de dados. As subseções que se seguem detalham os processos de coleta e análise de dados.

### A. Coleta de dados

Nesta atividade foram entrevistadas 20 garotas de 15 a 24 anos que têm o hábito de jogar, para identificar o que em um jogo é valorizado ou não por elas. As participantes foram recrutadas em cursos técnicos, ensino médio e instituições de ensino superior. A estratégia utilizada para convidar as participantes desse trabalho foi o “bola de neve”, que consiste em solicitar, para uma participante, indicações de outros indivíduos do público-alvo do estudo, e similar à maneira como uma bola de neve vai acumulando flocos de neve ao rolar, o número de participantes se torna cada vez maior [18].

- 10 garotas eram estudantes de cursos superiores ou técnicos da área de tecnologia.
- 10 garotas não eram estudantes de cursos da área de tecnologia.

As entrevistas foram semiestruturadas. As perguntas realizadas nas entrevistas são apresentadas a seguir:

- Você se lembra quando começou a ter o hábito de jogar?
- Como se iniciou seu interesse por jogos?
- Quais jogos você gosta de jogar?
- Sobre o jogo X, o que esse jogo tem que a leva a gostar dele?
- Quais jogos você não gosta de jogar?
- Sobre o jogo X, o que esse jogo tem que a leva a não gostar dele?
- Existe alguma característica que gostaria de ver em jogos, que ainda não observou nos jogos que tem costume de jogar?

Para as garotas que são da área de tecnologia, foi acrescentada a seguinte pergunta:

- Você acha que o fato de jogar influenciou sua escolha, em seguir a área da tecnologia?

E para as garotas que não são da área de tecnologia, foram acrescentadas as perguntas a seguir:

- Você já se imaginou desenvolvendo algum jogo, assim como os jogos que gosta de jogar?
- Você já teve algum contato com a área de tecnologia, além do seu contato com jogos digitais?
- Você já teve interesse de seguir a área de tecnologia, de alguma forma?
- Se sim, você acha que o fato de jogar despertou esse possível interesse? Por que?
- Você tem interesse em conhecer melhor alguma área ligada à tecnologia?

### B. Análise de dados

O método escolhido para a análise das entrevistas foi a análise de conteúdo, para verificar as características que as participantes indicaram valorizar ou não dentro dos jogos.

A análise de conteúdo visa analisar numericamente a frequência de citações de determinados termos e referências em um dado texto. A análise de conteúdo envolve técnicas que permitem, de modo sistemático, a descrição de mensagens e de procedimentos ligados ao contexto analisado, bem como as conclusões dos dados que foram coletados [11]. Neste estudo,

a análise de conteúdo foi aplicada a partir das transcrições das entrevistas, e foi realizada por meio do método proposto por Flick (2008) e se aplica nos seguintes passos:

- 1) Analisar cada frase e gerar código(s) para ela. Os códigos condensam e resumem o sentido daquela frase. A Fig. 1 apresenta um exemplo de codificação.

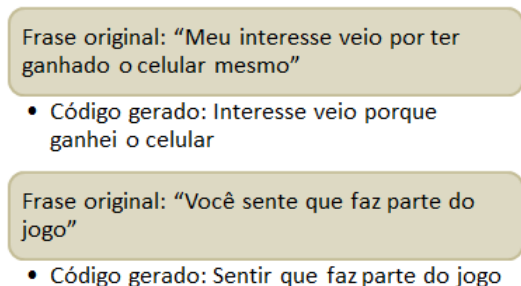


Fig. 1. Geração de código a partir de frase

- 2) Revisar os códigos, unificando os que expressam a mesma ideia e excluindo os que não são relevantes para os objetivos desta pesquisa. A Fig. 2 apresenta exemplo de unificação de códigos.

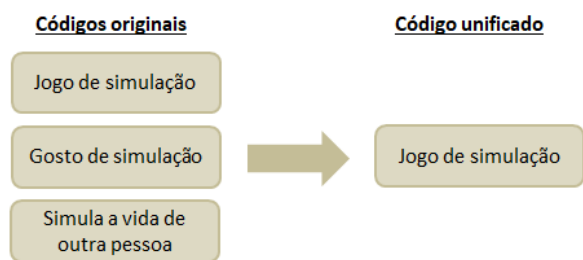


Fig. 2. Unificação de códigos

- 3) Agrupar os códigos que expressam significados relacionados em categorias. Neste trabalho, não foi utilizada uma teoria específica para embasar o agrupamento. A Fig. 3 apresenta exemplo de categorização de códigos.
- 4) Selecionar exemplos para os códigos e categorias. Neste estudo foram selecionados trechos citados pelas participantes para ilustrar as análises realizadas.

#### IV. RESULTADOS

Esta seção apresenta os resultados da análise das entrevistas realizadas. A realização das entrevistas objetivou: enumerar características que as participantes indicaram gostar ou não em jogos; entender o que gostariam de ver em jogos; identificar se existe uma relação entre jogar e o possível interesse em computação para as garotas que não são da área; e, para as que são da área, verificar se o jogo influenciou na escolha.

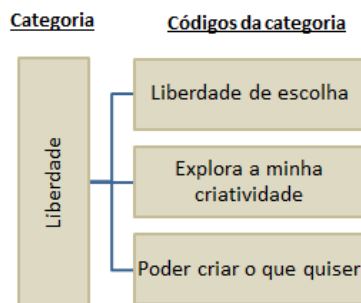


Fig. 3. Criação de categorias

As entrevistas foram transcritas, organizadas, codificadas e categorizadas. O processo de codificação e categorização resultou em 109 códigos e 81 categorias. A Fig. 4 apresenta a quantidade de códigos e categorias resultantes de cada etapa da análise.



Fig. 4. Quantidade de códigos e categorias

Foi observado que a partir da 16ª entrevista, não houve novas contribuições, no sentido de que não foram gerados novos códigos ou categorias, já que no processo de análise, o que foi citado pelas participantes já possuía códigos e categorias já identificadas.

A partir da frequência total de cada código foi possível observar questões importantes que abrangem novos pontos de vista ou reforçam o que existe na literatura. Por exemplo, como aspectos apontados como valorizados em um jogo, foram citados alguns ligados à interação social e relacionamento, tal como poder jogar em grupo; e como aspectos não valorizados, relacionados à violência, foram citados jogo violento e jogo explícito, como pode ser visto nos trabalhos de Dickey (2006) e Harrison et al (2016). É importante ressaltar que as análises abordam códigos que possuem mais de uma citação, pois os códigos citados por apenas uma participante foram excluídos, já que representam uma opinião individual, que não se repetiu com outras entrevistadas. Alguns dos códigos excluídos por conterem apenas uma citação referentes à aspectos que foram citados como valorizados em um jogo pelas participantes foram: Acontece coisas imprevisíveis, No jogo todo mundo é um carro, Não existe julgamentos se você erra, Jogo viciante

e Magia, e alguns dos códigos referentes à aspectos que foram citados como não valorizados foram: Missões que não destravam habilidades, Atingir a meta muito rápido e Jogos não disponíveis para todos dispositivos.

#### A. Características que as participantes indicaram gostar em jogos

As participantes foram questionadas sobre quais jogos mais gostam de jogar, e os jogos mais citados foram das categorias de jogos de simulação, desenho, arena de batalha multijogador online, do inglês *multiplayer online battle arena* (MOBA), que são jogos onde o jogador controla o personagem em uma batalha entre dois times, esportes e aventura. Na categoria jogos de simulação, o jogo *The Sims* teve a maior frequência, com cinco citações; na categoria desenho, o jogo *Gartic* foi o mais citado (quatro citações); na categoria MOBA, foi o jogo *League of Legends* (quatro citações); na categoria esportes, o jogo *Fifa* teve três citações; e na categoria aventura, o jogo *Life is Strange* também teve três citações. É interessante observar que todos os jogos possuem a característica de ser multijogador, uma característica que é de extrema relevância para as garotas, quando questionadas sobre o que mais gostam nos jogos que gostam de jogar. É válido ressaltar que foram citados 32 jogos ao todo. Considerando que foram entrevistadas 20 garotas, houve diversidade dos jogos citados. Ao agrupar e categorizar os códigos que representam os jogos, a análise foi realizada com base nos códigos com os maiores números de citações.

As participantes também responderam o motivo de gostar dos jogos que mencionaram. A Fig. 5 resume as características citadas, em que as características são representadas pelos códigos gerados.

Tendo em vista que os jogos mais citados possuem a característica de serem jogos multijogadores – jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente em uma mesma partida, esse aspecto pode ser sinalizado como o mais valorizado pelas entrevistadas. No processo de codificação foi criada a categoria Jogo em grupo, em que a frequência de todos os códigos dessa categoria somam 25 citações. Nessa categoria se encontram as características Jogo em grupo, Adrenalina de jogar com os amigos e Cooperação entre jogadores. Os trechos a seguir ilustram como as garotas visualizam a interação com amigos e colegas nos jogos:

*“É um jogo em grupo, (...) e eu consigo jogar com as minhas amigas, consigo fazer uma chamada de vídeo com elas, e pode entrar até 50 pessoas, chamamos os nossos amigos.”*

*(P6, 16 anos, joga todo dia)*

Um ponto interessante que pode ser observado é quanto ao aspecto realidade do jogo, em que as entrevistadas citaram características não somente voltadas ao gráfico realista, mas também no sentido da simulação da vida real, administrando situações cotidianas. Para isso foi criada a categoria Realidade do jogo, que contempla as características Jogo de simulação e Realidade do jogo, que teve 15 citações. Foi observado que para as participantes é importante sair da rotina e vivenciar

algo diferente dentro do jogo, mas elas também gostam de poder montar suas casas, criar suas famílias e construir personagens com cabelo, maquiagem e roupas da maneira como quiserem.

A estética e o visual do jogo também são elementos valorizados pelas participantes. Dentro da categoria Arte do jogo, que contempla características como *Design* do jogo/avatares, a característica Gráfico bonito teve 11 citações, podendo ser observado que esse é um aspecto que as deixam impressionadas, ao ver a realidade e a beleza do jogo:

*“O gráfico é perfeito, você olha pro sol e ele quase queima seus olhos de tão real que é (...) com um gráfico espetacular.”*

*(P7, 18 anos, joga todo dia)*

As características Competição e Desafio também foram citadas pelas entrevistadas: Competição teve oito citações, e Desafio apresentou 11 citações. Outras características similares também foram citadas, como Ver que está evoluindo, com nove citações; Ranking, com quatro citações, e Conquistar seu espaço, com duas citações.

*“Acho que é porque ele tem como avaliar tipo quem é melhor, (...) vai vendo se tá evoluindo, se tá conseguindo chegar num bom lugar.”*

*(P4, 16 anos, joga uma vez por semana)*

*“A questão de você poder provar mesmo seu valor, porque quando você joga uma partida ranqueada você está tentando fazer algo, você conquista seu lugar”*

*(P8, 18 anos, joga todo dia)*

Raciocínio e Estratégia também foram citados como aspectos que valorizam em um jogo, e tiveram a frequência de dez citações. Outras características citadas foram Jogo interativo, Jogo muito dinâmico, com seis citações cada, e Liberdade de escolha, com sete citações. A característica Liberdade de escolha acompanhou outras características como Explora minha criatividade, e Poder criar o que quiser, também com sete citações cada. Essas características englobam questões como poder decidir o caminho que o personagem irá seguir, e a autonomia para construir o que desejar.

Outras características interessantes citada por três garotas estão ligadas aos avatares femininos no jogo, como a característica Muitos avatares femininos:

*“Num jogo que normalmente pra mim traz muitas mulheres como o League of Legends, é porque tem muita comunicação, tem muito personagem feminino, que traz um relacionamento melhor.”*

*(P7, 18 anos, joga todo dia)*

A característica Jogo divertido teve nove citações. O jogo deve ser um entretenimento que realmente chame a atenção, e conseqüentemente, quanto mais o jogo é divertido, mais se pode criar o hábito de jogá-lo.

*“É um jogo muito divertido né, onde você consegue ir pulando com o bonequinho, é engraçado, é divertido jogar.”*

*(P1, 16 anos, joga uma vez por semana)*

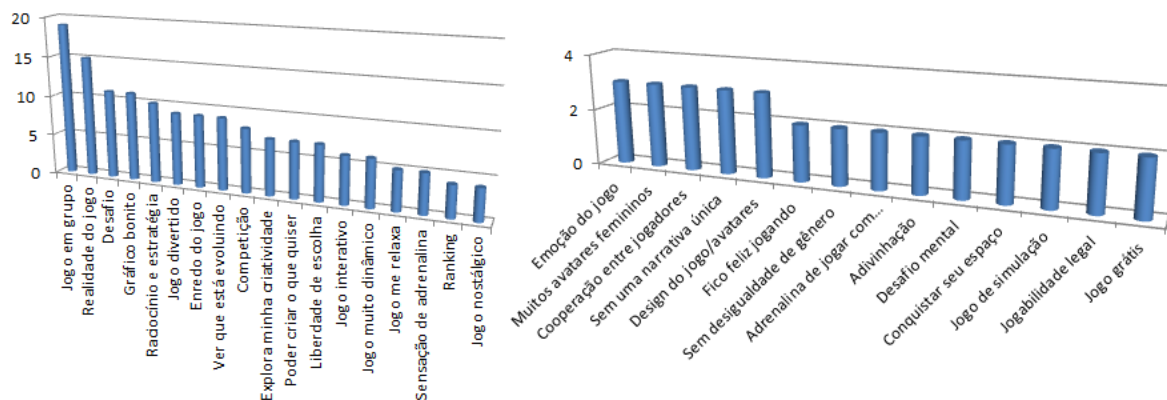


Fig. 5. Características positivas citadas nas entrevistas

O enredo do jogo também foi citado com um aspecto que chama a atenção das participantes, o quanto a narrativa e a história do jogo podem proporcionar de imersão no jogo. A característica Enredo do jogo teve nove citações, e ao citar essa característica, algumas garotas descreveram esse aspecto como o primeiro sinal se vão gostar ou não do jogo: se for uma história que as prende, que faz com que elas tenham o desejo de seguir até o fim do jogo e descobrir os desdobramentos daquele enredo. Foi citado por três participantes que a característica [jogo] Sem uma narrativa única também é um fator valorizado, englobado pelo enredo do jogo.

*“Eu fiquei mais curiosa por causa da historinha, então o que chamou atenção nesse jogo foi pra saber o que aconteceu com a menina, o suspense, a história, a curiosidade.”*

*(P11, 24 anos, joga todo dia)*

A Emoção do jogo foi um aspecto citado por três entrevistadas, e está relacionada à característica Sensação de adrenalina, com cinco citações. Características ligadas ao bem estar foram identificadas, como a característica Jogo me relaxa, com cinco citações, e Fico feliz jogando, com duas citações. O fato de o jogo lembrar momentos de infância, ou do passado, também pode ser considerado. Quatro participantes citaram a característica Jogo nostálgico.

Por fim, também foram abordados aspectos em jogos que tentam estabelecer um ambiente igualitário, e duas garotas citaram as características [jogo] Sem desigualdade de gênero.

#### B. Características que as participantes indicaram não gostar em jogos

As entrevistadas também foram questionadas sobre quais jogos não gostam de jogar. Nessa questão, muitas tiveram dificuldade de encontrar um jogo específico que já tiveram contato e não gostaram, mas quando não chegavam em um nome ou tipo específico, detalhavam os aspectos que não lhes chamavam atenção, ou não as deixavam à vontade para jogar qualquer jogo. Das oito garotas que enumeraram jogos que realmente não gostaram, os jogos *FreeFire*, *PUBG*, *Counter-Strike* e *Fortnite* tiveram duas citações cada, e esses jogos

pertencem à categoria de jogos MOBA ou tiro em primeira pessoa.

Quando as participantes foram questionadas sobre quais as características não gostam em um jogo, os aspectos Violência e Jogos explícitos foram os mais citados: Violência com 12 citações e Jogos explícitos com cinco citações. As entrevistadas que citaram o aspecto Violência, assinalaram que essa característica foi mencionada no sentido de jogos que trabalham aspectos violentos em maior parte do seu contexto, tendo a violência como foco principal, muito sangue, lutas intensas, e cenas fortes dentro do jogo; a sensação ao escutá-las é que isso causava-lhes um grande desconforto. As participantes que citaram Jogos explícitos justificaram que o que as desagradava nesse contexto é um jogo com palavrões, conteúdo impróprio ou censurado. Jogos de tiro foram citados por quatro garotas, e duas garotas que mencionaram essa característica complementaram indicando que seria o gênero de jogo de tiro, cuja única função dentro do jogo é atirar em outros jogadores. A Fig. 6 sumariza as características mencionadas.

Outra característica citada foi o Machismo. Foram relatadas por três garotas experiências negativas, relacionadas ao machismo dentro dos jogos *online*, em que elas não participavam de nenhum *chat* por serem mulheres, devido à possíveis agressões verbais que poderiam ocorrer, por alguns jogadores considerarem aquele ambiente masculino. Duas garotas também citaram a objetificação das mulheres dentro do jogo como um fator agravante para o desrespeito entre os jogadores.

*“E aí tem jogos que tem esse ambiente hostil também, homens xingando, acham que só porque você é mulher pode xingar, acha que mulher não joga, que jogadores mulheres são sempre ruins.”*

*(P7, 18 anos, joga todo dia)*

Outras características citadas foram Jogos sem interação, Sem liberdade para jogar, Não há possibilidade de evoluir, e Jogo sem competição, aspectos citados por três garotas, e Jogos para se jogar sozinho foi uma característica citada por quatro garotas. Jogo parado e História do jogo não te

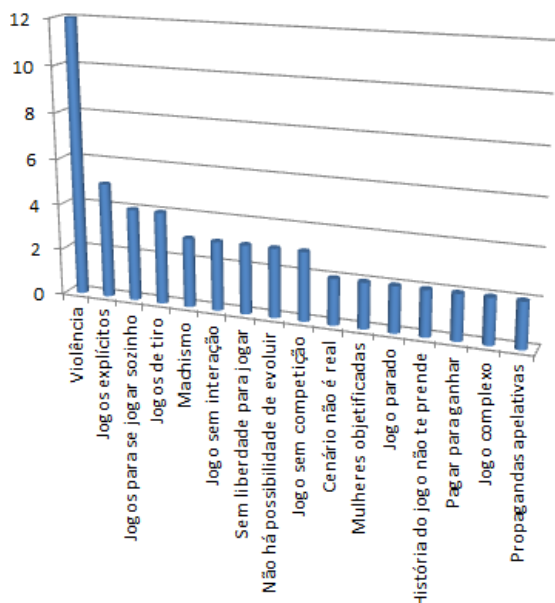


Fig. 6. Características negativas citadas nas entrevistas

prende também foram características identificadas. É importante salientar que as menções da característica Jogos para se jogar sozinho como um aspecto negativo reforça a importância do jogo ser em grupo, que foi a característica positiva mais citada pelas participantes. Esse reforço acontece também no aspecto Jogo sem interação, que foi mencionado como uma característica não valorizada, sendo que jogos interativos e dinâmicos foram aspectos citados como positivos. O mesmo acontece para a competição no jogo, citada como característica positiva, e jogos sem competição, característica observada como não valorizada.

Duas garotas citaram que jogos da modalidade Pagar para Ganhar as fazem sentir que não têm valor dentro do jogo, e que realmente prezam por competir, e independente do resultado, saber que foi mérito delas.

**C. Características que as participantes gostariam de ver em um jogo**

Uma outra questão abordou sugestões de características que as participantes gostariam de ver em jogos, que talvez ainda não tenham visto. A Fig. 7 sintetiza as sugestões citadas. As sugestões mais mencionadas englobam características como Criar avatares em que posso me enxergar, Ranking nos jogos, e Maior interação com os avatares.

Um ponto importante que também foi citado, foi a inclusão de mais meninas nesse universo dos jogos, como os aspectos Ver mais meninas jogando e Mais avatares femininos – características presentes na categoria Se enxergar no jogo, junto com a característica Criar avatares em que posso me enxergar, citada por cinco garotas. Foi identificado que as entrevistadas gostariam de ver mais a presença feminina nos jogos, e gostariam de realmente se enxergar nos jogos, como uma



Fig. 7. Sugestões citadas nas entrevistas

maneira de sinalizar que fazem parte desse universo digital, como se enxergar nos avatares vendo suas características físicas representadas, e não apenas personagens estereotipados, como personagens brancos, de olhos azuis, e isso se tornar um padrão. Além disso, três garotas também citaram que é necessário representar as mulheres de forma positiva dentro dos jogos, não somente inserir avatares femininos, mas também representá-los de maneira não objetificada, como acontece em diversos jogos, fato comentado nos trabalhos de Saláfia, Ferreira e Nesteriuk (2018), e Bristot, Pozzebon e Frigo (2017), em que se descreve a hipersexualização e representação de avatares femininos [19] [20]. É válido ressaltar a importância da representação feminina dentro do jogo e dos avatares, tendo em vista que pontos como a representação positiva das mulheres, a criação de mais avatares femininos, e avatares em que as garotas possam se enxergar, foram exatamente os mais citados como sugestões, e devem ser melhor cuidados dentro dos jogos.

*“Eu gostaria mais de ver a presença feminina nos jogos, como no Call of Duty, no Fifa não tem avatares femininos, você não consegue escolher seu avatar, que eu conseguisse me encontrar, me enxergar no jogo.”*

*(P1, 16 anos, joga uma vez por semana)*

É importante ser observado que ao citar sugestões que gostariam de ver em jogos, também foram reforçados aspectos que as participantes realmente não gostam, como é o caso das características Machismo e Mulheres objetificadas, citadas como não valorizadas, e como sugestão foi citado o aspecto Representar mulheres de forma positiva, demonstrando mais uma vez a importância da representatividade dentro dos jogos, e como isso é algo necessário.

**D. Relação entre o interesse pela área de computação e o contato com jogos**

Para as entrevistadas que já são da área de tecnologia, foi questionado se o fato delas jogarem, influenciou na escolha em seguir na área de tecnologia efetivamente. Das dez entrevistadas que são da área, sete indicaram que o fato de

jogar realmente influenciou em ter interesse, curiosidade, e dar início a um curso na área de computação. Quatro participantes também citaram que jogar as fez passar mais tempo no computador.

*“Eu acredito que sim, porque me fez passar mais tempo mexendo no computador (...) então eu acho sim, teve influência sim em seguir na área mesmo.”*  
(P11, 24 anos, joga todo dia)

Já as três entrevistadas que citaram que não houve influência dos jogos em sua escolha, relataram que ainda assim acreditam que existe uma possível relação entre jogos e seguir a área, por verem casos de amigos, colegas, que jogavam e isso os fez ter um interesse inicial para cursar jogos digitais, ou cursos correlatos em computação. Elas também citaram que é necessário ter um cuidado, ao identificar se é apenas interesse em jogar, ou se existe também um interesse em seguir profissionalmente, então é necessário verificar realmente se não existe um interesse em seguir carreira em computação apenas porque gosta de jogar, mas sem conhecer o que será estudado, e os campos de atuação. Para essas participantes, o interesse pela tecnologia se deu a partir de cursos de informática.

*“Eu acho que pra mim não, porque eu já tinha feito cursos de informática antes (...). Mas se a gente for olhar a realidade eu acho que é uma coisa que interfere bastante.”*  
(P12, 24 anos, joga todo dia)

Para as entrevistadas que não são da área de tecnologia, algumas questões foram propostas para entender se existe um possível interesse em conhecer a área, ou se essa ideia já foi ao menos cogitada, assim é possível entender melhor a relação entre jogos e carreira. A primeira questão para entender esse possível interesse abordou se as garotas já se imaginaram desenvolvendo algum jogo. Das dez entrevistadas que não são da área, cinco garotas apontaram que nunca se imaginaram nessa situação e complementaram indicando que nunca pensaram nessa possibilidade por acreditarem que falta aptidão ou não levam jeito, não imaginam ter essa capacidade, ou pensam que é uma área difícil, e três garotas também indicaram que possuem uma área de atuação definida, e que têm a certeza que são da área de humanas, então não têm esse interesse. Um ponto importante que foi observado é que ao serem indagadas se com uma capacitação teriam interesse em explorar a área de criação de jogos, três garotas indicaram que teriam esse interesse, e que acham uma área realmente atrativa.

*“Já passou pela cabeça mas eu meio que desisti porque eu fiquei pensando que deve ser muito difícil aí me desinteressei.”*  
(P2, 16 anos, joga uma vez por semana)

Sete garotas indicaram já ter tido contato com área de tecnologia, o contato por meio de cursos profissionalizantes foi o aspecto mais frequente, com quatro citações, e também foram mencionados o próprio contato com seus computadores/celulares pessoais, e a leitura de conteúdos. Ao ques-

tionar sobre o contato com a área, foi citado que a tecnologia é uma área muito exigente, e que para conhecer ou seguir a área, tem que gostar muito. Foi indicado por quatro garotas, que elas nunca tiveram interesse em seguir a área, e duas garotas indicaram que já tiveram esse interesse. As quatro participantes que indicaram nunca ter tido interesse em seguir a área profissionalmente, apontaram ter interesse em conhecer melhor a área como um todo. Foi relatada por duas garotas a admiração por profissionais da área e a existência de um possível interesse por ter algum tipo de convívio com essas pessoas.

*“Nossa eu acho programador de sistema um negócio extraordinário, igual lá onde eu trabalhava, os programadores chegavam e minha chefe falava eu quero isso e isso no sistema e eles entravam com números, códigos.”*  
(P6, 16 anos, joga todo dia)

Ao serem questionadas se o fato de jogar despertou um possível interesse em seguir na área, ainda que a maior parte das entrevistadas não tenham esse interesse, seis garotas indicaram que o fato de jogar despertou um impulso para conhecer a área, mesmo que seguir profissionalmente não seja de forma alguma uma opção. Foram citados alguns pontos com relação a influência dos jogos, como o fato de que ao jogar você deseja explorar, pode pensar em mudar algo no jogo, desperta a curiosidade, jogando se pode imaginar como aquele jogo foi desenvolvido, e todos esses aspectos podem ser indícios para desenvolver o interesse em seguir na tecnologia. Pode ser observado que além dos jogos, a influência externa, como irmãos, e o próprio uso de aplicativos foram motivos de curiosidade e desejo de entender e conhecer mais a fundo a tecnologia.

*“Sim, tipo, eu jogando eu ficava imaginando como deve funcionar, aí vem aquela curiosidade, desperta mesmo, você pelo menos interessar”*  
(P6, 16 anos, joga todo dia)

É importante destacar que outros estudos, como o trabalho de Hosein (2018) e Martins et al (2019), comentaram sobre a possível relação de jogar e seguir carreira na área de tecnologia, mas este trabalho além de reforçar os estudos anteriores, procurou entender essa relação com garotas que já são da área, mas também com garotas que não são, o que é pouco abordado em estudos nacionais, que em sua maioria analisam a relação com garotas que já estão na área.

Por fim, foi questionado sobre quais áreas as entrevistadas teriam interesse em conhecer melhor. A área de programação foi citada por seis garotas, e as áreas de segurança, privacidade e criação de jogos tiveram duas citações cada.

## V. CONCLUSÕES

Este trabalho teve como objetivo propor adequações em jogos digitais, com o intuito de atrair mais garotas para jogar.

A partir das análises das entrevistas realizadas com garotas que jogam, foi possível identificar as características que as participantes indicaram gostar ou não, o que gostariam de ver



em jogos, e entender melhor sobre a relação entre jogar e o interesse em seguir a área de tecnologia. Pode ser visto que as participantes indicaram valorizar a interação e o *design* dos jogos, o fato de poder jogar em grupo, e poder simular a vida real, ou ao mesmo tempo sair da rotina. Também pode ser visto que violência e jogos explícitos são características indicadas como não valorizadas por elas, e aspectos como machismo dentro dos jogos precisam ainda ser trabalhados, para efetivamente se garantir a inclusão de mais garotas nesse universo. Foi observado que maioria das garotas que foram entrevistadas acreditam que existe uma relação entre jogar e seguir carreira na área de tecnologia, mesmo quando esse fator não foi um fator decisivo para entrar na área, ou para ter um possível interesse em pelo menos conhecer melhor.

Algumas características ainda não mencionadas na literatura foram identificadas, consistindo de aspectos ligados à competição, desafio, evolução, à liberdade e realidade do jogo. Dentre os resultados obtidos, destacaram-se as seguintes sugestões, que podem ser vistas como adequações em jogos digitais que podem contribuir para que sejam atraídas mais garotas para jogar:

- Jogos devem ser criados tendo em vista como será a interação dos jogadores, com o uso de chats, chamadas de vídeo ou áudio, que possibilitem aos jogadores terem contato no momento que jogam.
- É importante observar como o jogo demonstrará a realidade, seja com um gráfico realístico, ou com a simulação da vida real.
- O *design* do jogo deve ser levado em consideração, e o mesmo deve ser estudado para que além de realístico, também seja um *design* agradável e bonito.
- O jogo deve possuir alguma maneira de classificar os jogadores, como em forma de *ranking*, e prover competição entre eles, possibilitando evolução e desafio no jogo.
- É importante que o jogo propicie desafios mentais aos jogadores, podendo exigir do jogador o uso de raciocínio e estratégia.
- O jogo deve possibilitar que o jogador explore sua criatividade, e tenha liberdade para construir o que desejar, e para escolher quais caminhos a narrativa seguirá.
- O jogo deve prover ao jogador sensação de bem estar e relaxamento, combinada com a sensação de adrenalina.
- Jogos que possuem conteúdo violento devem ser projetados de maneira a não trabalhar a violência explícita pelo prazer de causar sofrimento, como é o caso da tortura.
- O jogo deve ser inclusivo e igualitário, e não permitir atitudes machistas por parte dos jogadores, e não trabalhar esse aspecto em seu enredo, não favorecendo apenas o gênero masculino, e proporcionando um ambiente democrático.
- É importante que o jogo seja da modalidade ‘grátis para jogar’, e não ‘pagar para ganhar’, sem promover qualquer tipo de vantagem entre os jogadores.
- É de extrema importância que o jogo tenha avatares femininos que possam ser selecionados.

- Além da inserção de avatares femininos no jogo, é necessário que esses avatares sejam representativos e inclusivos, com variações de características físicas, retratando todas as etnias.
- O jogo deve representar as mulheres de forma positiva, e não de maneira estereotipada e objetificada.

É válido ressaltar que os itens mencionados como adequações possuem pelo menos cinco citações, ou foram reforçados em diferentes momentos nos resultados, como é o caso da característica Muitos avatares femininos, que foi citada por três garotas como um aspecto que valorizam em um jogo, mas também foi citado como uma sugestão para jogos.

Em trabalhos futuros pretende-se desenvolver estudos quantitativos com um maior número de garotas participantes, para validar os resultados obtidos nesta pesquisa, e apresentar resultados que podem levar à um maior impacto social, podendo também comparar os dados obtidos nas entrevistas com jogadoras, com jogadores do gênero masculino, de modo a contrastar aspectos diferentes e comuns entre ambos os grupos sociais. Também poderão ser aplicados questionários para complementar as análises das entrevistas, e verificar se surgem mais códigos e se os citados apenas uma vez nas entrevistas surgem novamente.

#### AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

#### REFERÊNCIAS

- [1] D. V. d. S. Costa. “Consumo de jogos digitais: o marketing no free to play league of legends,” 2017.
- [2] R. L. Harrison, J. Drenten, and N. Pendarvis, “Gamer girls: navigating a subculture of gender inequality,” in Consumer Culture Theory. Loyola University Chicago, USA: Emerald Group Publishing Limited, 2016, pp. 47–64.
- [3] E. M. Zelinski and R. Reyes, “Cognitive benefits of computer games for older adults,” Gerontechnology: international journal on the fundamental aspects of technology to serve the ageing society, vol. 8, no. 4, p. 220, 2009.
- [4] N. Veltri, H. Krasnova, A. Baumann, and N. Kalayamthanam, “Gender differences in online gaming: a literature review,” in Proceedings of 20th Americas Conference on Information Systems. Savannah, Georgia, USA: AMCIS, 2014.
- [5] L. Vermeulen, E. N. Castellar, D. Janssen, L. Calvi, and J. Van Looy, “Playing under threat. examining stereotype threat in female game players,” Computers in Human Behavior, vol. 57, pp. 377–387, 2016.
- [6] M. Olsson, ““true gamer” culture on twitch and its effect on female streamers,” 2018, disponível em: <http://s00012.mah.se/handle/2043/26505>. Acesso em: 21 out. 2019.
- [7] J. Fordham, K.-T. Huang, and Corrie, “Girls getting played: Video game stereotype effects on gendered career perceptions,” in Proceedings of 4th International Academic Conference on Meaningful Play. Michigan State University, USA: MSU, 2014.
- [8] A. Hosein, “Girls’ video gaming behaviour and undergraduate degree selection: A secondary data analysis approach,” Computers in Human Behavior, vol. 91, pp. 226–235, 2018.
- [9] M. D. Dickey, “Girl gamers: The controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design,” British journal of educational technology, vol. 37, no. 5, pp. 785–793, 2006.
- [10] V. L. N. Rogers, “Women in it: the endangered gender,” in Proceedings of the 2015 ACM SIGUCCS Annual Conference. University of Georgia, USA: ACM, 2015, pp. 95–98.

- [11] U. Flick, *Introdução à pesquisa qualitativa-3*. Porto Alegre: Artmed editora, 2008.
- [12] B. Blanco, “Games para mulheres: do girls game movement ao pós gamergate,” in *Anais do Congresso Intercom-Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação*. Curitiba: Intercom. Retrieved from: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>. Curitiba, PR: Intercom, 2017.
- [13] SBC, “Educação superior em computação estatísticas - 2018,” <http://www.sbc.org.br/documentos-da-sbc/send/133-estatisticas/1287-estatisticas-computacao-2018>, Porto Alegre, 2018, acessado em 30 Julho 2020.
- [14] A. Martins, J. Silva, J. Santos, and A. Rebouças, “Fatores que atraem e afastam as meninas de cursos da área de ti,” in *Anais do XIII Women in Information Technology*. Porto Alegre: SBC, 2019, pp. 114–118.
- [15] C. E. Lantz, “Women, gaming and stem majors: Interest and motivation,” Ph.D. dissertation, University of Southern California, 2015.
- [16] H. Lin, “Body, space and gendered gaming experiences: a cultural geography of homes, cybercafes and dormitories,” *Beyond Barbie Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, pp. 67–82, 2008.
- [17] H. Jenkins, “Voices from the combat zone: Game grrlz talk back,” in *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, 1998, pp. 328–341.
- [18] J. Vinuto, “A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto,” *Temáticas*, vol. 22, no. 44, pp. 203–220, 2014.
- [19] J. S. Saláfia, N. B. Ferreira, and S. Nesteriuk, “Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas,” *SBC–Proceedings of XVII SBGames*, Brasil, Foz do Iguaçu – PR, 2018.
- [20] P. C. Bristot, E. Pozzebon, and L. B. Frigo, “A representatividade das mulheres nos games,” *SBC–Proceedings of XVI SBGames*. Curitiba, 2017.