

## MULHERES GAMERS: UM ESTUDO SOBRE REPRESENTATIVIDADE FEMININA E O SEU PROTAGONISMO NO MUNDO DIGITAL

Luana Siqueira Arguello<sup>1</sup> Adilson Rodrigues da Silva, Emilyn de Oliveira Souza<sup>1</sup>

Sesc Escola Horto – Campo Grande -MS

[luanaarguello@aluno.escola.sescms.com.br](mailto:luanaarguello@aluno.escola.sescms.com.br), [adilsonsilva@escola.sescms.com.br](mailto:adilsonsilva@escola.sescms.com.br),

[emilynsouza@escola.sescms.com.br](mailto:emilynsouza@escola.sescms.com.br)

Área/Subárea: Ciências Humanas, Sociais Aplicadas, Linguística e Artes/Sociologia

Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Games, Indústria dos jogos, Desigualdade de gênero.

### Introdução

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes na vida das pessoas em todo o mundo. De acordo com o artigo “O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico”, “Dados do instituto Newzoo mostram que o mercado de jogos eletrônicos faturou US\$ 175,8 bilhões em 2021, com previsão de crescimento para US\$ 219 bilhões até 2024 (GLOBAL, 2022).” Grande parte do público envolvido são mulheres de todas as idades, porém as mesmas não se sentem representadas pelas personagens inseridas em seus jogos, a hipersexualização das personagens é um dos fatores que desencadeia isso, dez dos jogos mais famosos do mundo foram desenvolvidos majoritariamente por homens e isso é uma fator que afeta a representação feminina como um todo, ademais as personagens são criadas sob o olhar masculino que não estão de acordo com a realidade das mulheres da vida real.

### Metodologia

A metodologia adotada no projeto “representação feminina nos jogos” envolve uma abordagem qualitativa, estruturada pela análise do conteúdo com fundamentação em Laurence Bardin (2009) conjunto com a pesquisa bibliográfica de textos sobre o nosso objeto de estudo.

A Análise de Conteúdo adotada na pesquisa, foi desenvolvida em três fases, sendo conduzida da seguinte maneira: 1) a pré-análise, 2) a exploração do material e 3) o tratamento dos resultados (Bardin, 2009, p. 121).



Figura 1. Chun-li (Jogo Street Fighter).

### Resultados e Análise

Verificou-se no desenvolvimento do trabalho que a imagem da mulher é utilizada de forma distorcida e estereotipada, causando desconforto para elas. Diante desses resultados, analisamos como as personagens femininas nestes jogos são representadas e realizamos discussões a respeito da temática buscando destacar a imagem feminina em ambientes virtuais sem a conotação sensualizada e deturpada de seus corpos.

### Considerações Finais

Concluimos que o desenvolvimento desse projeto já é um passo no combate de estereótipos de gênero e uma promoção da representatividade mais diversa e realista das mulheres nos jogos. Também espera-se que a proposta reflita em oportunidades para que mais mulheres possam se educar e desenvolver carreiras na indústria de jogos. Aumente a conscientização sobre o assédio online e trabalhe para criar ambientes de jogo mais seguros e acolhedores para as mulheres

### Agradecimentos

Agradeço ao apoio oferecido pela escola Sesc Horto e aos Professores que me orientaram.

### Referências

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Ed. rev. e atual. Lisboa: Edições 70, 2009.  
LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. Em aberto, v. 5, n. 31, 1986.  
NEWZOO. Games Market Report. Amsterdam, 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>>. Acesso em: 11 jul 2024.

### WOMEN GAMERS: A STUDY ON FEMALE REPRESENTATION AND THEIR PROMINENCE IN THE DIGITAL WORLD

Abstract: Digital games are increasingly present in our daily lives, but female characters are often poorly represented,

reflecting distorted stereotypes created mainly by men. This study aims to analyze the portrayal of female characters in games and foster discussions to improve the female image in virtual environments, avoiding sexualized and distorted depictions of their bodies. The goal is to boost women's interest in game development and promote gender equality.

Keywords: Games, Games industry, Gender Inequality.

## APOIO



## REALIZAÇÃO

